



REGLAMENTO TORNEO SAUCE LEAGUE

VISIÓN GENERAL

- Cada jugador debe jugar mínimo 1 cuarto completo por partido.
- Cada jugador deberá participar en al menos un 4to cuarto durante el torneo.
- No existe límite de cuartos consecutivos.
- Se permiten cambios a partir del 3er cuarto.
- Cada equipo puede utilizar hasta 11 jugadores por partido.
- Se busca garantizar participación justa, orden y disciplina.

1. PARTICIPACIÓN DE JUGADORES POR CUARTO

1.1 Participación obligatoria

Cada jugador deberá participar en al menos un cuarto completo por partido, sin importar en cuál de los cuatro cuartos lo haga.

La organización de los quintetos durante el desarrollo del partido será responsabilidad de cada equipo, siempre garantizando que, al finalizar el encuentro, todos los jugadores hayan disputado un cuarto completo.

Solo podrán ser sustituidos aquellos jugadores que ya hayan completado un cuarto entero de juego, salvo en caso de lesión.

Si al inicio del 4to cuarto aún existiese algún jugador que no haya cumplido con su cuarto obligatorio, este deberá participar de manera prioritaria hasta completar el tiempo reglamentario correspondiente.

El incumplimiento de esta disposición será considerado una falta administrativa y podrá conllevar sanciones determinadas por el comité organizador.

1.2 No existe límite de cuartos consecutivos para un jugador.

1.3 Sustituciones

Se permiten cambios a partir del 3er cuarto únicamente cuando el reloj esté detenido (balón fuera, falta o tiempo muerto).

No habrá límite de cambios en el 3er y 4to cuarto, siempre que se realicen en situación reglamentaria.

1.3.1 Los cambios serán solicitados únicamente por jugadores fuera de la cancha. Si el capitán está jugando, el manager asumirá la función de solicitar sustituciones.

2. LLEGADA TARDE DE JUGADORES

2.1 Jugador que llegue después del inicio del 2do cuarto deberá esperar al 3er cuarto para jugar.

2.2 Jugador que llegue después de iniciado el 3er cuarto no podrá participar en ese partido.

3. SUSTITUCIONES Y LESIONES

3.1 Sustituciones permitidas desde el 3er cuarto cuando el reloj esté detenido.

3.2 Jugador lesionado puede ser sustituido en cualquier momento.

4. DURACIÓN DEL PARTIDO

4.1 Cada cuarto dura 10 minutos corridos.
El último cuarto detiene el reloj en los últimos 2 minutos.

4.2 Tiempo extra: 4 minutos, deteniendo el reloj en el último minuto.

4.3 Descanso entre cuartos: 2 minutos.

5. TIEMPOS FUERA

- 1 tiempo muerto por cuarto (1ro al 3ro).
- 2 tiempos en el 4to cuarto.
- 1 tiempo en tiempo extra.

Cada tiempo muerto dura 60 segundos.

6. FALTAS

6.1 Jugador con 5 faltas personales queda fuera del partido.

6.2 A las 5 faltas colectivas, el equipo entra en penalización.

6.3 Las faltas del tiempo extra cuentan como parte del 4to cuarto.

7. FALTAS TÉCNICAS, FLAGRANTES Y DISCIPLINA

7.1 3 faltas técnicas acumuladas: suspensión del próximo partido.

Si reincide con una 4ta, se repite la suspensión.

7.2 Cada falta técnica conlleva multa de RD\$200.

7.3 3 faltas flagrantes: suspensión del siguiente partido.

4ta flagrante: expulsión del torneo.

7.4 Golpe físico intencional contra jugador, árbitro, miembro del comité organizador o espectador:

- Expulsión automática del partido.
- Multa de RD\$200.
- Posible suspensión adicional determinada por el comité organizador según la gravedad del hecho.

7.5 Jugador de banca que entre en pelea: multa de RD\$200.

7.6 Conducta antideportiva grave, agresión verbal reiterada o irrespeto a autoridades del torneo podrá conllevar:

- Expulsión inmediata del partido.
- Suspensión determinada por el comité organizador.
- En casos graves o reincidencia, expulsión definitiva del torneo.

El comité organizador tendrá la decisión final en materia disciplinaria.

8. REGLAS DE JUEGO

8.1 8 segundos para cruzar media cancha.

8.2 24 segundos de posesión ofensiva (aplicado en el 4to cuarto y tiempo extra).

8.3 Luego de rebote ofensivo se otorgarán 14 segundos (si existe recurso técnico para medirlo).

8.4 3 segundos ofensivos en la pintura.

9. PENALIZACIONES POR AUSENCIAS

9.1 Jugador que llegue tarde deberá permitir tiros libres de penalización antes del 3er cuarto, salvo justificación previa.

9.2 Si no se ejecutan antes del inicio del 3er cuarto, no aplican.

10. SUSPENSIÓN DE JUEGOS

Si el partido se suspende por lluvia:

- Si ya inició el 3er cuarto, se reanuda con marcador y tiempo actual.
- Si no ha iniciado el 3er cuarto, se reinicia 0-0 en nueva fecha.

Se conservarán las sanciones disciplinarias.

11. ORGANIZACIÓN

11.1 Cada equipo debe tener capitán y mánager. Solo ellos pueden hablar con la mesa técnica.

11.2 El comité organizador es el único autorizado para suspender partidos.

11.3 Forfeit si no hay 5 jugadores listos dentro de los primeros 15 minutos luego de la hora establecida. Este tiempo inicia una vez los árbitros estén disponibles.

11.4 Cada equipo podrá utilizar hasta 11 jugadores por partido.