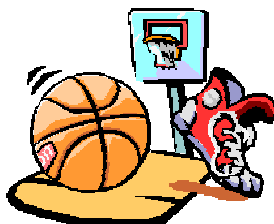


CAMPEONATO SENIOR 4X4 –VERANO 2007



NORMAS ESPECIFICAS

- ✓ FORMA DE JUEGO: 4X4
- ✓ 4 PERIODOS DE 12 MINUTOS A RELOJ CORRIDO, PARANDO EN LOS TIEMPOS MUERTOS Y POR AQUELLOS SUCESOS QUE PUEDAN PARALIZAR EL JUEGO POR MUCHO TIEMPO. CUARTOS 1, 2 Y 3 SE PARA EL RELOJ EN EL ÚLTIMO MINUTO. EN EL 4 LOS 3 ÚLTIMOS MINUTOS.
- ✓ ENTRE EL SEGUNDO Y TERCER CUARTO HABRÁ 10 MINUTOS DE DESCANSO.
- ✓ PARA PODER JUGAR EN CADA PARTIDO, LOS EQUIPOS DEBERÁN TENER COMO MÍNIMO 4 JUGADORES.
- ✓ NO HABRÁ COLEGIADOS, PITANDO EL PARTIDO LOS PROPIOS JUGADORES QUE HAY JUGANDO EN LA PISTA (NO LOS DE LOS BANQUILLOS). PARA RESOLVER LOS CONFLICTOS HABRÁ UN JUGADOR DEL EQUIPO QUE DESCANSE, QUE DECIDIRÁ SOBRE LA CUESTIÓN.
- ✓ NO HAY TIROS LIBRES EN NINGÚN MOMENTO DEL PARTIDO.
- ✓ SI HAY CANASTA Y PERSONAL, SIGUE ATACANDO EL MISMO EQUIPO.
- ✓ EL EQUIPO QUE DESCASE, APORTARA 3 JUGADORES PARA QUE HAGAN DE JUECES.
- ✓ SI NO APARECIERAN, EL COMITÉ ORGANIZADOR SE RESERVA EL DERECHO DE SANCIONAR ECONÓMICAMENTE A DICHO EQUIPO.
- ✓ SOLO HABRÁ SALTO AL INICIO DEL PRIMER CUARTO. LAS SIGUIENTES POSESIONES SE HARAN ALTERNATIVAMENTE.
- ✓ LOS POSIBLES SALTOS QUE SE PRODUZCAN SE APLICARA LA NORMA DE LA ALTERNANCIA.
- ✓ LOS JUGADORES SE ELIMINARAN A LAS 5 PERSONALES.
- ✓ CUALQUIER AGRESIÓN SUPONDRÁ LA ELIMINACIÓN AUTOMATICA DEL JUGADOR O JUGADORES QUE HAYAN INTERVENIDO.
- ✓ ASIMISMO, LOS INSULTOS O MENOS PRECIOS A OTROS JUGADORES, MESA O JUEZ ARBITRO SE SANCIONARÁ CON LA EXPULSIÓN DEL JUGADOR O JUGADORES INFRACTORES.
- ✓ LA ORGANIZACIÓN ANTES HECHOS COMO AGRESIONES, INSULTOS, O CUALQUIER OTRO ACTO QUE IMPLIQUE UN ACTO

ANTIDEPORTIVO, PODRA SANCIONAR CON UNO O MÁS PARTIDOS AL INFRACTOR O INFRACTORES.

- ✓ LA NO PRESENTACIÓN DE ALGÚN EQUIPO A ALGÚN PARTIDO SUPONDRA PERDIDA DEL PARTIDO, Y SE LE QUITARÁ UN PUNTO. EL COMITÉ ORGANIZADOR SE RESERVA EL DERECHO DE SANCIONAR ECONÓMICAMENTE A DICHO EQUIPO.
- ✓ SOLO SE PODRA FICHAR A NUEVOS JUGADORES DURANTE LA LIGUILLA. TERMINADA ÉSTA NI EN SEMIFINALES NI PARA LA FINAL SE PODRA FICHAR A NINGÚN JUGADOR NUEVO.
- ✓ SE CONSIDERARA JUGADOR AQUEL QUE APAREZCA EN ALGUNA DE LAS ACTAS DE LA LIGUILLA.
- ✓ UN JUGADOR QUE EMPIECE JUGANDO CON UN EQUIPO EN LA PRIMERA JORNADA O SIGUIENTES, NO PODRA CAMBIAR DE EQUIPO.
- ✓ SI OCURRIERA ESTO Y SE DETECTARA EN CUALQUIER MOMENTO, SE DARIA EL PARTIDO POR PERDIDO AL EQUIPO INFRACTOR.
- ✓ LOS ANOTADORES NO PODRAN JUGAR POR FALTA DE EFECTIVOS EN ALGÚN EQUIPO.
- ✓ ESTAS NORMAS, SE PODRAN MODIFICAR POR EL COMITÉ ORGANIZADOR EN CUALQUIER MOMENTO, SI LA COMPETICIÓN A SI LO REQUIRIESE. LA MODIFICACIÓN AFECTARA A LOS PARTIDOS NO JUGADOS. AUNQUE DICHO CAMBIO SE TOMARA INMEDIATAMENTE ANTES DEL INICIO DE LOS PARTIDOS DE CADA JORNADA.
- ✓ LAS FECHAS Y HORAS PARA LA SEMIFINAL Y FINAL SE COMUNICARAN CON EL SUFICIENTE TIEMPO POR LA ORGANIZACIÓN.
- ✓ CLASIFICAN PARA SEMIFINALES LOS 4 PRIMEROS EQUIPOS DE LA LIGUILLA. JUGANDO EL 1º CONTRA EL 4º Y EL 2º CONTRA EL 3º.
- ✓ EN CASO DE EMPATE AL TERMINAR UN PARTIDO, HABRA UNA PRORROGA DE 3', PARÁNDOSE SOLO EL RELOJ EN EL ÚLTIMO MINUTO. ASI SUCESIVAMENTE HASTA QUE UNO DE LOS DOS EQUIPOS DESEMPATE.
- ✓ A IGUALDAD DE PUNTOS EN LA CLASIFICACIÓN FINAL DE LA LIGUILLA, SE TENDRA EN CUENTA LO SIGUIENTE:
 - 1º.- PUNTOS
 - 2º.- DIFERENCIA DE PUNTOS METIDOS Y ENCAJADOS
 - 3º.- PUNTOS TOTALES METIDOS
 - 4º.- RESULTADO/S ENTRE EL EQUIPO O EQUIPOS EMPATADOS.