

Del Índice

Artículo I:	DEL JUEGO
Artículo II:	DEL UNIFORME
Artículo III:	DE LA CANCHA
Artículo IV:	DE LOS EQUIPOS
Artículo V:	DE LOS CAPITANES
Artículo VI:	DE LA PIZARRA
Artículo VII:	DE LOS JUGADORES
Artículo VIII:	DE LA ROTACION
Artículo IX:	DE LA SUSTITUCION
Artículo X:	DEL RETIRO DE LA CANCHA
Artículo XI:	DE LOS VISITANTES
Artículo XII:	DE LOS INVITADOS
Artículo XIII:	DE LOS ASPIRANTES
Artículo XIV:	LOS REGLAMENTOS
Artículo XV:	DEL TORNEO
Artículo XVI:	DEL INICIO DE LAS ACTIVIDADES
Artículo XVII:	CIERRE DE LAS ACTIVIDADES
Artículo XVIII:	DE LAS PALTAS
Artículo XIX:	DEL CUERPO TECNICO
Artículo XX:	DE LOS INTERCAMBIOS
Artículo XXI:	DE LAS SANCIONES

Artículo I: DEL JUEGO

- I.1. Se jugará un total de nueve (9) tiempos reglamentarios de 12 (doce) minutos corridos. En cualquier caso particular La Directiva o la representación de la misma decidirá la duración de los tiempos.
- I.2. Se prohíbe el juego de 21, por lo menos una hora antes de iniciarse la actividad, por que esto origina entorpecimiento y que los ejercicios, se realicen en forma inadecuada.

- I.3. Solo se jugará defensa de zona. Nunca individual ni presión como táctica de juego. No se podrá presionar después de la línea de tres. Cualquier pase cortado por un jugador no importa el área donde se intercepte, no tendrá reclamo ante la pérdida del mismo.
- I.4. En cualquier situación de saque, no se podrá presionar, ni cortar el mismo. No obstante el Balón podrá ser cortado después de la media cancha.
- I.5. No se permitirá congelar el balón bajo ninguna circunstancia. El árbitro deberá controlar la acción de congelamiento a partir del último minuto, la opción ofensiva debe ejecutarse en 30 segundos. Si se congela el balón el mismo pasará al equipo contrario.
- I.6. Entre tiempo y tiempo, habrá un descanso de un minuto cronometrado, para que los Capitanes de cada equipo organicen los jugadores a participar. Al término de ese minuto, el árbitro procederá a llamar Los equipos al centro para el salto entre dos.
- I.7. Para que una actividad de juego sea oficial, deberá haber un mínimo de asistencia de diez (10) miembros activos sin importar el equipo a que pertenezcan oficialmente los jugadores. Entiéndase que habrá cuerpo técnico y que la actividad estará regida por nuestros reglamentos y estatutos.
- I.8. Empezaran la acción de juego con el equipo que complete primero con el que completo segundo. En caso de que no se complete quinteto alguno, el orden quedará establecido de acuerdo a la cantidad de jugadores que tenga cada equipo al momento del salto.
- I.9. Al inicio del primer tiempo, el equipo No. 1 Podrá escoger al lado de la cancha a utilizar en la ofensiva.

- I.10. El equipo que se queda en la cancha cambiará de canasta al comenzar el tiempo siguiente
- I.11. El ultimo jugador y que su llegada sea impar se anotara en el equipo #2 al momento de que se realice el salto.

Artículo II: DEL UNIFORME

- II.1. Durante el torneo queda prohibido a todo miembro jugar sin estar debidamente uniformado. La Directiva esta facultada hacer las excepciones de lugar, siempre tomando en cuenta precedentes, disciplina, espíritu de sacrificio, aporte y circunstancias atenuantes.
- II.2. Sé prohíbe quitarse el uniforme y los tenis antes de terminar los juegos. El jugador que no cumpla con esta regla será apto de sanción por parte de La Directiva, salvo lesión física o permiso previo de la dirección de deporte o la Directiva.
- II.3. En la "toronja" todos los miembros activos deberán jugar con una franela del Circulo de color verde o amarilla de su equipo asignado y un pantalón del circulo. El equipo #1 siempre será amarillo. La Directiva esta facultada para realizar las correcciones de lugar; así como tomar las medidas que considere de lugar para que la actividad funcione bien y en orden.
- II.4. Los Invitados y los visitantes deberán utilizar una franela del color del equipo al que fuera asignado durante la jornada. La Directiva esta facultada para realizar las correcciones de lugar; así como tomar las medidas que considere de lugar para que la actividad funcione bien y en orden.
- II.5. En los Intercambios No programados se utilizaran los uniformes de al toronja de color verde y amarillo.

- II.6. En los Intercambios programados se utilizaran los uniformes de intercambio reversibles.

Artículo III: DE LA CANCHA

- III.1. Todos los juegos serán en la cancha del Club Mauricio Báez los días miércoles a las 7:00PM, domingos a las 8:00AM y los días Feriados a las 8:00AM. Este horario podría cambiarse por situaciones eventuales, lo cual deberá contar con la aprobación de La Directiva, siempre tratando de establecer un consenso general y conveniente.
- III.2. Si por alguna circunstancia la cancha del Club Mauricio Báez no esta disponible o en condiciones para la actividad, La Directiva esta facultada y deberá buscar otras opciones para que la actividad pueda realizarse.
- III.3. Por definición la cancha es todo el edificio que contiene la misma junto a sus baños, oficina y frente.

Artículo IV: DE LOS EQUIPOS

- IV.1. La Directiva del Circulo de. Baloncelistas Añejos Inc. Repartirá los jugadores equitativamente y al azar, luego de haberlos clasificados por orden de posición de juego, orden de asistencia y orden de calidad y carácter.
- IV.2. En caso de que los equipos no estén equilibrados, se podrían hacer cambios de Jugadores, con el objetivo de nivelar el torneo y conseguir mayor entusiasmo y brillantes, sin importar que dicho torneo haya comenzado.

- IV.3. Se formarán tres (3) equipos cuyos nombres y colores serán:
- i. Viejos - rojos
 - ii. Ancianos - amarillos
 - iii. Abuelos – verdes
- a. párrafo: La Directiva estará facultada a ampliar o disminuir el número de equipos y tendrán los nombres:
- i. Antiguos – azules
 - ii. Maduros – mamey
- IV.4. Un equipo se considerará como tal para los fines de Juego oficial durante la toronja previo a torneo, cuando haya un mínimo de tres jugadores. Cuando uno o más equipos no reúnan su equipo, La Directiva hará una distribución de los jugadores sobrantes de cada equipo o formará dos equipos atendiendo siempre el orden de llegada del equipo que no completo y el equilibrio del Juego.
- IV.5. Un equipo de torneo, para que la actividad pueda ser oficialmente computable cada equipo debe tener un mínimo de 5 (cinco) jugadores al inicio de la actividad. Iniciada la actividad, si un equipo queda incompleto, podrá reforzarse con el equipo en descanso.
- IV.6. En el caso de que uno o más de los tres equipos no completen 5 jugadores, los tres equipos se refundirán en dos equipos, tomando en consideración el orden de llegada. Por ejemplo si llegaren 4, 4 y 4 de cada equipo, el equipo que complete último, el No. 3 Será el equipo a distribuirse en los otros dos (2), siempre atendiendo al orden de llegada de ese equipo. Se refundirán de uno en uno en el orden que menos tengan hasta que sean igualado en número los equipos.
- IV.7. Durante la Toronja se establecerán dos equipos no importa la cantidad de jugadores que llegue durante la actividad. Se utilizaran los colores Amarillo y Verde. Por lo que durante la toronja es obligatorio que cada jugador traiga una franela Verde y una amarilla. No se podrá jugar con

camiseta de otro color. La Directiva estará en la facultad de permitir el uso de otro color, basado en los criterios que se presenten. El primer circulista en llegar se apuntará bajo el equipo Amarillo-anciano, el segundo se anotará en el equipo Verde-abuelos y a si sucesivamente, al llegar el jugador número 11 se utilizará una moneda para determinar donde se anotará. Y de ahí en adelante se seguirá la alternabilidad.

Artículo V: DE LOS CAPITANES

- V.1. Los equipos estarán representados por su capitán o sustituto quienes serán los responsables de la dirección de los mismos durante el juego, y su comportamiento dentro de la cancha e incluyendo rotación en cada tiempo.
- V.2. Sólo el capitán o su sustituto podrán discutir ante el cuerpo técnico jugadas consideradas de regla. Si algún jugador tiene que hacerlo debe ser a través de su capitán o sustituto.
- V.3. Si un jugador está presente en la cancha, el capitán del equipo deberá llamarlo a juego cuando tenga que entrar sustituir un jugador que sale de juego o a uno que pierde turno por no estar presente al momento de iniciarse el mismo.
- V.4. El capitán tiene potestad para sacar de juego a cualquier jugador que este distorsionando o haciendo un juego displicente o medalaganario con previa advertencia y/o amonestación al circulista delante del director de deportes y/o directivo un presente mayor jerarquía y/o circulista más viejo en la institución.
- V.5. El capitán de cada equipo será el primero del orden de llegada a la cancha.

Artículo VI: DE LA PIZARRA

- VI.1. La Pizarra se utilizará para que todo jugador ponga su nombre en la línea donde se encuentra el nombre de su equipo. En caso de que la pizarra no este, el miembro que llego primero esta en él deber de proceder a tomar el orden de llegada en una hoja.
- VI.2. Ningún jugador podrá borrar, tachar, rayar, etc. en la pizarra, aun cuando considere tener la razón. Deberá llamar al director de deporte, al presidente o el directivo más cercano jerárquicamente y exponer su punto de vista.
- VI.3. Ningún jugador se podrá anotar en la pizarra y abandonar la cancha, automáticamente perderá su posición en la misma. Solo podrá hacerlo si ha sido comisionado por La Directiva a realizar cualquier diligencia de la misma en el momento que se anota.
- VI.4. Para evitar errores en la rotación de juego, se llamara a juego a cada jugador y se anotara la rotación que jugara en el momento. De ninguna forma se llenara la pizarra con la rotación de los jugadores.

Artículo VII: DE LOS JUGADORES

- VII.1. Los jugadores que se anoten en la pizarra y se determine que no tienen derecho a jugar por cualquier causa, o que no estén aptos para jugar, deberán excluirse del orden de Los equipos en la pizarra.
- VII.2. Los jugadores al llegar a la Cancha, deberán dirigirse inmediatamente a la pizarra y anotarse en el orden de llegada correspondiente.
- VII.3. Cuando un jugador se anota en la pizarra, obligatoriamente tendrá que participar en sus tiempos respectivos, de lo contrario se

sancionará con un día con asistencia a la cancha, a menos que presente problemas de salud o cansancio evidente. Si no está de acuerdo con el juego de algunos de sus compañeros, deberá o podrá quejarse concluido el juego. Nunca salir.

- VII.4. Todo jugador tendrá derecho de participar en un mínimo de dos (2) tiempos reglamentarios. Si el mismo no ha solicitado permiso a la Directiva para retirarse.
- VII.5. Un circulista activo no asignado durante el Torneo o la Toronja se anotará en el equipo que menos jugadores tenga al momento de llegar, hasta que sea asignado.
- VII.6. Todo socio que no esté al día en el pago de sus cuotas u otro compromiso compulsorio aprobado por la mayoría, no podrá participar en el juego y será sustituido por el Circulista que le sigue en el orden de llegada, salvo que haya llegado a un acuerdo con la tesorería.
- VII.7. Si un jugador está sancionado, e informado y consciente de ello participa ante descuido o ausencia del Capitán, Director de Deportes o Directivos, quienes son los responsables de hacer cumplir la sanción, dicha sanción se aplicará doble.
- VII.8. El jugador asegurará su turno en la rotación de su equipo al momento de anotarse.
- VII.9. En caso de que haya necesidad de reforzar un equipo, le corresponderá al jugador que le toque en la rotación.
 - VII.a. Párrafo 1: Si el jugador sustituye habiendo comenzado el tiempo no pierde su orden de rotación.
 - VII.b. Párrafo 2: Si el jugador sustituye desde el principio (refuerza), pierde el orden de rotación en su equipo.

- VII.10. El jugador deberá siempre antes de entrar a la cancha para jugar verificar que esta en la rotación de juego, de no hacerlo así y entra sin ser su orden, este jugador saldrá de juego y perderá su próximo turno, el cual será cedido al jugador que fue lesionado en la sustitución. De ser asiduo a este tipo de comportamiento, La Directiva podrá imponer sanciones mayores al mismo.
- VII.11. Tendrán derecho a jugar los miembros activos, invitados, aspirantes y visitantes que lleguen durante o antes del segundo salto los miércoles y del primer salto los domingos o días festivos y se anoten en la pizarra. Los miembros que tengan excusas previas estarán exentos de la hora de llegada. Para esto debe haber una previa solicitud escrita. Dicha solicitud debe ser aprobada por La Directiva.

Artículo VIII: DE LA ROTACION

- VIII.1. Ningún jugador podrá apuntarse y retirarse del área de juego (cancha), antes del primer salto o juego. Si lo hiciere pierde automáticamente su orden de llegada, salvo que este haciendo diligencias del Círculo con el conocimiento de La Directiva.
- VIII.2. Cuando lleguen varios miembros del Círculo en un mismo vehículo, se considerará que el orden de llegada es el orden en que hayan sido recogidos, y quien maneja es el primero.
- VIII.3. Todo jugador que le corresponda jugar por rotación de llegada y no se encuentre en la cancha al momento del salto entre dos, automáticamente pierde su turno, y en consecuencia la rotación continuará sin alteración. Entrará el que sigue en la rotación y este no podrá ser sustituido. La Directiva no tiene en ese caso que garantizarle los dos (2) tiempos reglamentarios al jugador que abandono a menos

que haya pedido permiso al árbitro responsable o al Director de Deportes.

- VIII.4. Los jugadores rotarán dentro de su equipo por su orden de llegada.
- VIII.5. Si un jugador cede su turno entrara el jugador que sigue en la rotación. Si ya empezó el juego se considerará una sustitución; por lo que el jugador entrante no perderá su turno en la rotación. De ser desde el inicio, el jugador entrante estará agotando su turno y la rotación sigue su ritmo normal.
- VIII.6. Si un miembro tiene excusa para llegar tarde, empezará a jugar a partir de su llegada, si la rotación de ese momento le favorece, y seguirá la rotación normal, pero La Directiva no le garantiza sus tiempos reglamentarios.

Artículo IX: DE LA SUSTITUCION

- IX.1. Un dirigente, ya sea capitán o directivo podrá sacar del juego a un jugador por lesión física, indisciplina o displicencia en el juego; con la anuencia de la directiva presente.
- IX.2. Todo jugador sacado de juego por cualquier razón justificada, será sustituido por el que sigue en orden de rotación de llegada.
- IX.3. Si un jugador sustituye luego de haber comenzado el juego, no pierde su turno en la rotación de su equipo; en cambio, si entra desde el inicio del juego, se toma como tiempo completo jugado, por lo que pierde su turno en la rotación de su equipo. (ver acápite 1, art. XIX). De la misma manera, si un jugador sustituye o refuerza una vez, en la siguiente ocasión en que se produzca una situación similar sustituirá el que le corresponda en la rotación.

- IX.4. Reforzaran en el orden de llegada y en el orden de la rotación que corresponde.
- IX.5. Si a un jugador se le canto una técnica, deberá salir de ese tiempo, y será sustituido por el jugador que le corresponda, en la rotación. Así, si a ese mismo jugador se le canto una segunda técnica, queda automáticamente expulsado del juego, por lo que se establecerá un nuevo orden de rotación.

Artículo X: DEL RETIRO DE LA CANCHA

- X.1. Ningún jugador podrá abandonar la cancha después de haber concluido sus tiempos, a menos que haya dado excusa antes de comenzar el juego o por causas de índoles razonables Y justificables, como pueden ser un problema de salud o familiar.
- X.2. Ningún jugador que este anotado en la pizarra puede estar ausente de la cancha y más concretamente en el centro del círculo, al momento de cantarse el himno del círculo. Automáticamente perderá su turno en la rotación de su equipo. Pasando a ser el ultimo de la lista.
- X.3. Se establece que la hora tope de retirarse de la cancha con permiso verbal o escrito es los miércoles a las 8:00PM y los domingos y días feriados a las 9:00AM. Salvo consideraciones de la Directiva.

Artículo XI: DE LOS VISITANTES

- XI.1. Cuando uno o dos jugadores de las Ligas Amigas que llegue como visitante tiene el privilegio de anotarse en la pizarra en el orden de rotación al momento de su llegada como si fuera miembro circulista Los circulista presentes están en él deber de asesorar a ese visitante sobre la forma de anotarse.

Artículo XII: DE LOS INVITADOS

- XII.1. Se consideraran invitados a todas aquellas personas que sean traídos por un socio a participar en una actividad de juego.
1. El socio que hizo la invitación deberá pagar RD\$50.00 por cada día de participación del invitado.
 2. Si un invitado participara por más de 2 sesiones de juego, el socio que lo invitó deberá consultarlo con La Directiva.

Artículo XIII: DE LOS ASPIRANTES

- XIII.1 Cuando un aspirante a miembro se presenta por primera vez a juego, este jugará como invitado se colocará al final de la rotación de llegada en el equipo de menos jugadores. La Directiva evaluara y tomará un tiempo prudente posible para tomar su decisión. Ese tiempo deberá ser de un mínimo de dos (2) juegos.
- XIII.2 Todo aspirante deberá llenar la "Solicitud de Inscripción de socio", donde deberá incluir tres (3) referencias personales.
- XIII.3 Es deber de cada socio, explicar a sus invitados Las características místicas, reglamentos e intrínquilos del Círculo Balancelistas Añejos, Inc. de manera que ese aspirante a socio vaya lo mejor documentado posible y este propenso a cometer menos errores.

Artículo XIV: LOS REGLAMENTOS

- XIV.1 Se jugará de acuerdo a Las reglas de la "FIBA", salvo excepciones señaladas en este reglamento.

XIV.2 Se jugará de acuerdo a los reglamentos escritos y suscrito por La Directiva.

XIV.3 Estarán siempre en la mesa de anotación: una regla de baloncesto actualizada y un reglamento de juego actualizado del Círculo para fines de consulta o dudas.

XIV.4 La Directiva velará porque estos reglamentos sean aplicados conforme a su espíritu de justicia, según lo establecen los estatutos del Círculo.

Artículo XV: DEL TORNEO

XV.1 La Directiva podrá preparar un programa de premiación para la entrega al final de cada torneo.

XV.2 En el programa que hace La Directiva a principio de año debe establecerse la fecha de inicio de los tres torneos establecidos:

- a. Torneo de Las Madres
- b. Torneo Aniversario
- c. Torneo Navideño

Artículo XVI: DEL INICIO DE LAS ACTIVIDADES

XVI.1 Los circuilistas se reunirán en el centro de la cancha alrededor del Círculo de la misma donde darán inicio oficial a Las actividades del juego:

- a. Apertura Director de Deportes
- b. Informe de1 Secretario
- c. Palabras del Presidente
- d. Palabras del Tesorero

- e. La Oración al Señor
- f. Canto del himno
- g. Ejercicios
- h. Se realiza el primer salto del primer Juego

XVI.2 Después de la reunión en el centro (reunión antes del juego), se procederá a los ejercicios. Estos ejercicios estarán dirigidos por el director de deportes o su sustituto o la persona nombrada por La Directiva presente. Esta persona tiene la facultad de pedir sanción para cualquier jugador que no esté participando correctamente de los ejercicios. El director de deportes tiene facultad para designar a cualquier socio que el considere para dirigir Los ejercicios en una sesión de juego que el considere.

XVI.3 Los ejercicios son absolutamente obligatorios.

XVI.4 Es obligatorio e ineludible cantar el "Himno del Círculo" para iniciar las actividades Oficiales del Círculo

XVI.5 Se establece que la apertura del círculo será los miércoles a las 7:00PM y los domingos y días feriados a las 8:00AM

Artículo XVII: CIERRE DE LAS ACTIVIDADES

XVII.1 Al final de Las actividades los circuilistas se reunirán alrededor del centro de la cancha donde se realice la actividad para cerrar oficialmente, si lo considera La Directiva o la Dirección de Deportes, podría hacerse un recuento de la actividad o dar alguien informe o información pertinente esta actividad es obligatoria.

XVII.2 Es obligatorio e ineludible cantar el "Himno del Círculo" para cerrar las actividades oficiales del Círculo

Artículo XVIII: DE LAS FALTAS

- XVIII.1 Cuando un equipo tenga cinco (5) faltas acumuladas por tiempo, a partir de ese momento, toda falta será sancionada con dos (2) tiros libres.
- XVIII.2 Se considera una falta flagrante el tirar los brazos al momento de recibir una falta o de perder una bola, y será sancionado con un técnico.
- XVIII.3 Todo codazo que se utilice como propósito de despejar el área o amedrentar a su contrario, se debe considerar una falta flagrante. Soltar los codos es inadmisibles.
- XVIII.4 Una falta técnica implica una salida automática de juego en ese tiempo.
- a. Párrafo: Una segunda falta técnica significa una expulsión del juego con una eventual sanción mayor sujeta a considerarse de 1 cuerpo técnico, Directiva de Deportes y Directiva.

Artículo XIX: DEL CUERPO TECNICO

- XIX.1 La hora de llegada de los árbitros y el cuerpo técnico a la actividad de juego es Los domingos y días festivos 7:45 AM y los miércoles a Las 6:45 PM
- XIX.2 Los árbitros son corresponsales del control de la disciplina debiendo tomar el control total y correctivo en cualquier situación.

XIX.3 Los árbitros deben aplicar Los reglamentos especiales del círculo sin miramientos, especialmente la falta flagrante.

XIX.4 Los árbitros están facultados para solicitar y recomendar sanciones a jugadores que salgan de las reglas del baloncesto y del Círculo

Artículo XX: DE LOS INTERCAMBIOS

- XX.1 Es obligatorio el uso de la camisa de intercambio, en los intercambios programados.
- XX.2 Se formaran los dos equipos, los cuales se conformaran con el orden de llegada establecido en las jornadas de Toronja.
- XX.3 El equipo visitante siempre será el equipo #2 en el orden de llegada.
- XX.4 Se tomara el orden de llegada de los jugadores y a partir de esta, se determinara el equipo que jugara primero. El primer equipo en jugar será aquel complete el quinteto con el orden de llegada de los jugadores y así sucesivamente.
- XX.5 En los Intercambio son programados se utilizaran el mismo procedimiento de juego que en los intercambios programados.

Artículo XXI: DE LAS SANCIONES

XXI.1 Todo miembro que haya sido multado o sancionado y debidamente informado, no tendrá derecho a juego hasta que no se cubra o cumpla con la sanción impuesta. Cualquier no cumplimiento implica

automáticamente una duplicación de la sanción, salvo las sanciones automáticas

- XXI.2 Todo socio que haya sido sancionado a juegos con asistencia será sancionado automáticamente de acuerdo al artículo XXI.9.
- XXI.3 Cuando un jugador abandona el terreno de juego sin haber cumplido con las reglas deberá ser sancionado por la comisión de disciplina y La Directiva a su criterio.
- XXI.4 Al jugador que se le cante una "falta técnica" saldrá del juego y perderá este tiempo, siendo sustituido a su vez por el que sigue en orden de rotación de llegada.
- XXI.5 La Directiva, por medio del comité de disciplina a su sustituto de este comité tiene la facultad para aplicar las sanciones cuando considere justificada y aplicable. Estas sanciones nunca serán en dinero en efectivo, sino en expulsión, bolas, mallas, o suspensión de juegos.
- XXI.6 El cuerpo técnico, los capitanes y el director de deporte tendrán la facultad de recomendar a La Directiva sanciones para aplicar a cualquier jugador que cometa acto de indisciplina o un acto reprochable durante el juego.
- XXI.7 En caso de trifulcas o pleitos, los participantes directos en el hecho serán llevados al Consejo disciplinario o a La Directiva del Círculo, con la participación del cuerpo técnico y capitanes. Estarán suspendidos inmediatamente hasta que La Directiva se reúna y determine el tipo de sanción requerida, la que de acuerdo a la gravedad del caso pueda conllevar expulsión de por vida. Un pleito en el Círculo entra en el plano de lo "inadmisible"

XXI.8 Cuando el Árbitro, el Capitán, el Director de Deportes considere que un jugador este llevando un tren de juego tan agresivo que pudiere poner en peligro o lesionar a otro jugador, el mismo será susceptible de ser llamado a la atención con el propósito de que discontinúe su tren de juego. De no obtemperar al llamado, se procederá a sacarlo de juego y suspendido de toda actividad de juego, hasta tanto La Directiva determine su status. Es deber de los capitanes, directivos y Cuerpo técnico, contribuir con el mantenimiento de la integridad física de todos los miembros participantes en la actividad de juego.

XXI.9 Las siguientes sanciones tienen el carácter de automáticas, por lo que el circulista entenderá que no requiere comunicación alguna. Estas sanciones deberán ser publicadas junto a la pizarra de anotación.

- a. Retiro del juego sin previa notificación a la directiva:
 - i. Primera falta: Juego de mallas
 - ii. Segunda Falta: Día de Juego
 - iii. Tercera Falta: Suspensión inmediata hasta que La Directiva se reúna y le asigne una sanción.
- b. No estar presente al momento del canto del himno al cierre de la actividad
 - i. Primera falta: Juego de mallas
 - ii. Segunda Falta: Día de Juego
 - iii. Tercera Falta: Suspensión inmediata hasta que La Directiva se reúna y le asigne una sanción.
- c. No estar presente al momento del canto del himno al cierre de la actividad
 - i. Suspensión inmediata hasta que la Directiva se reúna y determine la sanción a ser impuesta

- d. Agresión física con un arbitro o técnico de la mesa
 - i. Suspensión inmediata hasta que la Directiva se reúna y determine la sanción a ser impuesta
- e. Juego de 21 antes de inicio de la actividad.
 - i. Los violadores serán sancionados con un día de juego con asistencia.
- f. Borrar, tachar, rayar, etc. en la pizarra
 - i. Habrá sanción de un día con asistencia por cometer este acto de indisciplina.
- g. La expulsión del juego por parte de un arbitro
 - i. Suspensión de un día con asistencia