

MINIBASKET

Estas normas son específicas para la categoría de minibasket en Castilla y León.

Se pueden producir otras situaciones aparte de las previstas en este reglamento. En estas situaciones, se deberán aplicar los principios establecidos en las Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA y en la Normativa y Bases de Competición establecidas para el Campeonato de España de Selecciones Autonómicas de Minibasket de la FEB.

TIEMPO DE JUEGO

El partido se compone de seis (6) periodos de ocho (8) minutos. el sexto periodo se jugará a 5 minutos a reloj corrido y 3 parado.

Sólo el primero se iniciará con salto entre dos. El resto de periodos se iniciarán con saque desde la prolongación de la línea de medio campo, enfrente de la mesa de anotadores, atendiendo a la regla de la alternancia.

Cuando es tiempo de juego es corrido, SOLO se parará el reloj en los tiempos muertos, tiros libres, faltas técnicas, descalificantes o antideportivas, lesiones, quintas faltas, sustituciones o a indicación de los árbitros. No habrá descansos entre los cuartos, a excepción de entre el tercer y cuarto cuarto, en el que los equipos se intercambiaran las canastas.

COMPOSICION DE LOS EQUIPOS

Debe haber un mínimo de 8 jugadores inscritos en acta y un máximo de 12.

Si un equipo no presentara el mínimo de jugadores, se deberá jugar el partido y el árbitro hará esta circunstancia y será la Organización la encargada de “corregir” el resultado en caso de que el equipo vencedor sea el que no presenta el mínimo de jugadores, por el resultado de 20-0.

ALINEACION DE JUGADORES

No está permitido hacer sustituciones en los cinco primeros periodos, salvo: jugadores descalificados, lesionados, que hayan cometido 5 faltas personales o dos antideportivas.

Todos los niños deben jugar un mínimo de dos periodos en los 5 primeros cuartos y descansar un cuarto como mínimo.

En el sexto periodo, los equipos pueden hacer sustituciones.

DIFERENCIA DE 50 PUNTOS

Si durante la disputa de un encuentro, un equipo supera en el marcador a su rival por una diferencia de 50 puntos, el partido continuará con normalidad, a excepción del tiempo de juego que será a reloj corrido, excepto en los tiempos muertos.

Luego la organización será la encargada de reflejar el primer resultado que se produzca en el partido por dicha diferencia, siempre y cuando el resultado final supere los 50 puntos.

Se admite el empate como resultado del encuentro.

TIEMPOS MUERTOS

Se pueden conceder dos tiempos muertos a cada equipo en cualquier momento de la primera mitad (3 primeros cuartos) y dos en la segunda mitad (3 últimos cuartos) y uno (1) durante cada periodo extra.

Los tiempos muertos no utilizados no podrán trasladarse a la siguiente mitad o periodo extra.

DEFENSA ILEGAL

Está totalmente prohibido la realización de cualquier tipo de defensa zonal.

Se permite la defensa en todo el campo individual.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN:

Partido ganado = 2 puntos. Partido empatado = 1 punto. Partido perdido = 0 puntos

BALONCESTO

Estas normas son específicas para el resto de categorías en Castilla y León.

Se pueden producir otras situaciones aparte de las previstas en este reglamento. En estas situaciones, se deberán aplicar los principios establecidos en las Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA y en la Normativa y Bases de Competición establecidas para el Campeonato de España de Selecciones Autonómicas de Minibasket de la FEB.

TIEMPO DE JUEGO

El partido se compone de cuatro (4) periodos de diez (10) minutos, los 9 primeros minutos a reloj corrido y un minuto final a reloj parado, excepto en el cuarto periodo (8 corridos y 2 parados).

Sólo el primero se iniciará con salto entre dos. El resto de periodos se iniciarán con saque desde la prolongación de la línea de medio campo, enfrente de la mesa de anotadores, atendiendo a la regla de la alternancia.

Cuando es tiempo de juego es corrido, SOLO se parará el reloj en los tiempos muertos, tiros libres, faltas técnicas, descalificantes o antideportivas, lesiones, quintas faltas, sustituciones o a indicación de los árbitros. No habrá descansos entre los cuartos, a excepción de entre el segundo y tercer cuarto, en el que los equipos se intercambiarán las canastas.

TIEMPOS MUERTOS

En todas las categorías habrá dos tiempos muertos en los 2 primeros cuartos y 3 tiempos muertos en los dos cuartos restantes por equipo.

COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

Es obligatorio presentar 5 jugadores para comenzar el partido, dispuestos a jugar.

PERIODOS EXTRA

No se puede acabar en empate, en dicho caso se jugarán tantas prórrogas como sean necesarias para deshacerlo, de cinco (5) minutos a reloj corrido cada una de ellas, excepto los dos (2) últimos minutos y un tiempo muerto para cada equipo.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Partido ganado = 2 puntos. Partido perdido = 1 punto.

CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN EN CASO DE EMPATE A PUNTOS PARA TODAS LAS CATEGORIAS:

1 vuelta:

1º Mayor diferencia general de tantos a favor y en contra.

2º Mayor cociente general de tantos a favor y en contra.

3º Puntos conseguidos entre los equipos empatados.

4º Mayor diferencia de tantos a favor y en contra entre los equipos empatados.

5º Mayor cociente de tantos a favor y en contra entre los equipos empatados.

2 vueltas o más:

1º Puntos obtenidos en los partidos jugados entre ellos.

2º Mayor diferencia de tantos a favor y en contra en la suma de los encuentros jugados entre ellos.

3º Mayor número de tantos a favor de uno en los encuentros jugados entre ellos.

4º Mayor diferencia de tantos a favor y en contra en la suma de todos los encuentros de la competición.

5º Mayor número de tantos a favor en la suma de todos los encuentros de la competición.