

1. Duración del partido.

Cuatro periodos de diez minutos cada uno con un intervalo de dos minutos (2') entre el 1º y 2º cuarto y entre el 3º y el 4º y de cinco minutos (5') entre el 2º y 3º periodo.

Todos los periodos se jugarán a reloj corrido, no contabilizándose como tiempo de juego los tiempos muertos. En las Fases Zonales y Finales del Campeonato de la Comunidad de Madrid los tres últimos minutos deberán jugarse a reloj parado.

2. Defensas

En estas dos categorías será obligatoria una defensa individual, **estando permitido realizar 2 contra 1.**

En categoría infantil está permitida la defensa en todo el campo. En categoría alevín una vez que un jugador del equipo defensor ha tomado control del balón, el entonces equipo atacante se convierte en defensor, y deberá retirarse hasta detrás de la línea del medio campo, desde donde podrá empezar a defender.

La defensa mixta y en zona son ilegales y sancionadas de la siguiente forma:

- 1ª ocasión: detención del juego y advertencia al entrenador del equipo infractor. Balón desde medio campo para el equipo no infractor.
- 2ª ocasión: detención del juego, falta técnica al entrenador del equipo infractor dos tiros libres y posesión de balón al equipo no infractor.
- La falta no acumulara para la descalificación del entrenador

3. Resultado de Empate:

El empate es un resultado perfectamente válido para las categorías alevín e infantil, por lo que la puntuación será de 2 puntos al ganador, 0 puntos al perdedor y un punto a ambos equipos en caso de empate.

4. Jugadores:

- N° Máximo: 12 jugadores.
- N° Mínimo: 8 jugadores.

Cada equipo deberá inscribir en acta un mínimo de 8 jugadores. En caso de que el número mínimo no fuese el exigido el encuentro deberá jugarse siempre que al menos haya 5 jugadores, haciéndolo constar en acta, si bien en este caso, de perder el encuentro se ratificará el resultado, y de ganar se dará vencedor al equipo contrario con el resultado de 2-1, aunque en todos los casos el equipo que presentó menos licencias reglamentarias no conseguirá ningún punto en la clasificación y el otro equipo conseguirá dos puntos

5. Partidos perdidos por incomparecencia:

La incomparecencia será la renuncia a seguir jugando o no presentarse a jugar o haber presentado menos de 5 jugadores, por lo cual se dará el partido por perdido por el resultado de 20 - 0.

La carencia se dará cuando un equipo se quede en cancha con menos de 2 jugadores. El equipo perderá 2 - 0 si iba ganando y es de liga.

6. Sustituciones:

Los/as jugadores/as inscritos en acta (mínimo 8) durante los tres primeros periodos de juego, deberán intervenir como mínimo un periodo y como máximo dos periodos.

No está permitido durante los tres primeros periodos realizar sustituciones excepto para cambiar a un jugador lesionado o descalificado o que ha cometido cinco faltas personales, en este caso entrará en el terreno de juego el jugador que menos periodos haya jugado

Un jugador que haya sido sustituido por lesión durante alguno de los 3 primeros periodos podrá volver a intervenir en el periodo en el que fue sustituido, siempre que cambie por el jugador que le sustituyó, y a ambos jugadores les contará como periodo jugado. Se considera que un jugador ha participado en un periodo cuando lo haya hecho aunque solo fuera durante un periodo de tiempo mínimo

Durante el cuarto periodo están permitidas las sustituciones. Se pueden realizar cuando el balón esta muerto y el reloj parado.

El entrenador debera confirmar al arbitro el cinco inicial en cada periodo

7. Faltas de equipo.

Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepase la 4ª falta por equipo en cada periodo, lo que indica que en cada nuevo periodo se iniciará la cuenta de faltas de equipo desde cero.

Durante los lanzamientos de tiros libres, un máximo de 5 jugadores pueden ocupar los espacios a lo largo del pasillo de tiros libres, los jugadores que no estén alineados a lo largo del pasillo de tiros libres deberán estar detrás de la línea de tres puntos hasta que el balón no toque el aro.

8. Tiempos muertos.

Cada equipo dispone de 1 tiempo muerto para cada cuarto. Éstos no serán acumulables en caso de que no se haga uso de ellos anteriormente.

9. Zona o Regla de los Tres Segundos

Un jugador no debe permanecer en el área restringida (Zona) de sus adversarios durante más de 3 segundos consecutivos mientras su equipo tenga el control del balón. Para que un jugador se sitúe fuera del área restringida debe poner ambos pies fuera del área restringida

10. Entrenadores y Delegados

Todos los entrenadores y delegados deberán tener ficha identificativa y en los banquillos sólo podrán permanecer éstos, siendo un máximo de 1 delegado y 2 entrenadores.

La figura del entrenador o delegado debe colaborar para que no haya nadie cerca de los banquillos que no sean jugadores, entrenadores o delegados.

11. Cambio de equipación o utilización de petos

En caso de coincidencia en los colores de las camisetas de los equipos, el que está obligado a cambiar su camiseta o a utilizar petos será el equipo que actúe como local.

