

***NORMATIVA ESPECÍFICA***

***JUEGOS ESCOLARES***

***BALONCESTO***  
***2022/23***



*Ayuntamiento del Real Sitio y Villa*  
**Aranjuez**  
*Delegación de Deportes*

## REGLAMENTO DE BALONCESTO CATEGORÍAS: MINIMICRO (Renacuajo) MICROBASKET (Benjamín) MINIBASKET (Alevín) BALONCESTO (Infantil)

### REGLA I. DURACIÓN DEL PARTIDO

El partido estará dividido en 4 periodos de 10 minutos cada uno. El descanso entre el 1º y 2º periodo y entre el 3º y 4º periodo será de un minuto y entre los periodos 2º y 3º será de cinco minutos.

Todos los periodos se jugarán a reloj corrido, no contabilizándose como tiempo de juego los tiempos muertos.

### REGLA II. JUGADORES INSCRITOS EN ACTA

Máximo 15 jugadores/as. Mínimo 5 jugadores/as.

El entrenador deberá confirmar al anotador el cinco iniciales de cada periodo, siendo **obligatorio que en los 3 primeros periodos salgan a jugar todos los jugadores que estén inscritos en acta.**

### REGLA III. SUSTITUCIONES

Durante los 3 primeros periodos **no está permitido realizar sustituciones** excepto para cambiar a un jugador lesionado o descalificado, o que ha cometido 5 faltas personales.  
**En el cuarto periodo se podrán conceder sustituciones**

### REGLA IV. PASOS Y DOBLES

Estas reglas se aplicarán igual que están recogidas en el reglamento oficial de baloncesto, teniendo un poco de flexibilidad para la categoría de Minimicro, especialmente en la acción de entrada y tiro a canasta.

### REGLA V. FALTAS

En las categorías de Micro y Minimicro no se contemplan las personales individuales, pero si se irán acumulando para el equipo que las vaya cometiendo. 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 iniciara la cuenta de faltas de equipo desde cero.

En las categorías alevín e infantil si se contemplan las faltas individuales por lo que el jugador que llegue a las 5 faltas cometidas será descalificado. Al igual que en las categorías anteriores cuando se sobrepase la 4ª falta de equipo en cada periodo se lanzarán 2 tiros libres.

Durante los lanzamientos de tiros libres, un máximo de 5 jugadores puede 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 prolongación de la línea de tiros libres en las categorías Minimicro, Micro y Minibasket y fuera de la línea de triple en la categoría infantil.

## REGLA VI. SISTEMA DEFENSIVO

No se podrá defender en campo contrario. 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. **En categoría alevín e infantil se podrá defender en todo el campo.**

Es obligatoria la defensa individual para las categorías alevín e infantil, estando prohibido realizar 2 contra 1.

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 el medio campo para el equipo no infractor.

2ª ocasión: Detención del juego, falta técnica al entrenador del equipo infractor, 2 tiros libres y posesión del balón al equipo no infractor.

La falta no acumulara para la descalificación del entrenador

Para la categoría Minimicro y Microbasket no es obligatorio la defensa individual, pero si aconsejable.

## REGLA VII. PASAR DE CAMPO Y CAMPO ATRÁS

En categoría Minimicro y Microbasket cuando un equipo realice un saque desde su propio campo o recuperen un balón, deberán pasar al campo contrario en menos de 20 segundos. El árbitro sancionara con campo atrás la 2ª vez que se produzca esta circunstancia en una misma jugada sin que el balón haya sido tocado por un jugador del equipo contrario.

En las categorías alevín e infantil si existe la regla de campo atrás.

## REGLA VIII. ZONA O REGLA DE 3 SEGUNDOS

Solo se aplicará para las categorías alevín e infantil.

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

## REGLA IX. TIROS LIBRES

Para la categoría Micro y Minimicro la línea de tiro libre se adelantará 50 cm.

## REGLA X. TIEMPOS MUERTOS

Cada equipo dispone de 1 tiempo muerto de 1 minuto para cada cuarto. Estos no serán acumulables en caso de que no se haga uso de ellos anteriormente. En los tiempos muertos el reloj se parará.

## REGLA XI. EL BALÓN

En categoría de Minimicro se utilizará el balón pequeño En categorías benjamín y alevín se utilizará el N° 5.

En categoría infantil se utilizará el N° 6 para femenino y el N°7 para masculino.

## REGLA XII. RESULTADO

El empate es un resultado válido para todas categorías, por lo que la puntuación será 2 puntos al ganador, 1 punto por el empate y 0 puntos al perdedor.

4

## REGLA XIII. PARTIDO PERDIDO POR 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 con los siguientes resultados:

En Minimicro y Micro será 10-0 En alevín e infantil será 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.

Si en la disputa de un partido, un equipo, supera en el marcador a otro por una diferencia de 50 puntos, el partido se dará por finalizado, siendo el resultado el que marque en ese momento el acta. El partido continuará, anotándose en el acta todas las incidencias (faltas, tiempos muertos, etc..) excepto los puntos

## REGLA XIV. ENTRENADORES Y DELEGADOS

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

La figura del entrenador o delegado deberá colaborar para que no permanezca nadie en los banquillos que no sean jugadores, entrenadores o delegados.

## REGLA XV. CAMBIO DE EQUIPACIÓN O UTILIZACIÓN DE PETOS

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

## REGLA XVI. EQUIPACIONES

En todas las categorías **es obligatorio llevar números en las camisetas** para poder llevar el control de las entradas y salidas de los periodos de juego.