REGLAMENTO DE BALONCESTO JUEGOS ESCOLARES 2026-2027

1. NORMATIVA BÁSICA

a) La Competición se desarrollará conforme al Reglamento Oficial de Competición de la Federación Española de Baloncesto, salvo en aquellas especificaciones técnicas propias de los Juegos Escolares Municipales de la FMD.

b) **NUEVO**. Se aplicara la nueva normativa referente a las faltas disruptivas y faltas flagrantes, así como la diferenciación de técnicas de categoría 1 y de categoría 2 Enlace aquí

c) Se aplicará la norma de saque rápido en pista trasera implantada por la FEB para las competiciones cadete y juvenil (interpretación).

d) Este reglamento específico se complementa con la Normativa General de Competición de los Juegos Escolares Municipales de la FMD.

e) Todos los jugadores y oficiales deberán estar previamente inscritos en el Programa DEBA (Seguro Deportivo) tramitando los Equipos a través de la Aplicación de Gestión de Equipos y Jugadores de la FMD de Valladolid.

f) En la competición de baloncesto, dentro de los Juegos Escolares Municipales de la FMD, se aplica el Protocolo Antiviolencia 25-26 de la Federación de Baloncesto de Castilla y León.

2. NORMATIVA DE INSCRIPCIÓN

a) El número de jugadores de clubes deportivos no vinculados a un centro escolar se mantendrá en 2 participantes como máximo por equipo, **si cuentan con licencia, simultáneamente, en la competición escolar y en otra de carácter oficial** (federadas, autonómicas o de Diputación). Solamente podrán cambiar de jugadores en el caso de que alguno de ellos o los dos causen baja (deberán solicitar a la FMD la baja del equipo). Los equipos tendrán que informar en la Fundación Municipal de Deportes los jugadores que compaginen ambas ligas.

El número de **jugadores de equipos de clubes deportivos vinculados a un centro escolar que no estén matriculados en dicho centro escolar**, se mantendrá en 2 participantes como máximo por equipo, si cuentan con licencia, simultáneamente, en la competición escolar y en otra de carácter oficial.

b) La participación en los **Campeonatos en Edad Escolar de Castilla y León** está regulada por el programa de deporte en edad escolar de Castilla y León que se publica anualmente en el Bocyl restringe a 4 jugadores, como máximo, que no estén matriculados en el Centro escolar al que pertenece el equipo y que su Centro de procedencia no participe en la Competición Escolar con equipos de la misma modalidad deportiva y categoría.

3. NORMATIVA DE PARTIDOS

a) El tiempo máximo de espera para comenzar un partido, en cualquier categoría, **es de 10 minutos más de la hora de inicio fijada**. Si un equipo no está preparado (con un mínimo de 5 jugadores/as) para jugar pasados esos 10 minutos, se considerará como incomparecencia y el árbitro lo reflejará en el acta. Se recomienda que los equipos estén presentes en el lugar del partido con una antelación mínima de 15 minutos.

b) **Se debe permitir jugar a los jugadores inscritos en acta antes del partido**, aunque no estén al principio del mismo, siempre y cuando estén inscriptos en el acta del encuentro hasta la firma del entrenador que da confirmación de la misma

c) En el banquillo solo podrán estar sentadas aquellas personas que dispongan de licencia.

d) **En la categoría alevín mixto**, la composición de los equipos deberá tener en pista **siempre presencia mixta**. Si no se cumple en algún período, se pondrá al dorso del acta.

e) Si en disputa de un partido, un equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de **50 puntos**, se cerrará el acta con el resultado que marque ese momento y **se continuará el partido** sin incidencias, ni en la propia acta ni a efectos de clasificación, con las siguientes excepciones:

   a. Las faltas se continuarán contabilizando en el acta.
   b. Si hubiera alguna falta descalificante será llevada al Comité de Competición.

f) Si un equipo (o los dos) tiene **menos de 8 jugadores**, se anotará en el dorso del acta. **El partido siempre se celebrará con normalidad** y se apuntará el resultado en el acta. Será el Comité de Competición el que resolverá esta incidencia, dando por perdido el partido por 20 a 0 al equipo que no reúna el mínimo de

jugadores/as, siempre y cuando éste haya ganado el partido; en caso de perder el partido, se mantendrá el resultado del acta. Esta circunstancia se indicará al dorso del acta.

g) El entrenador deberá confirmar a la mesa el cinco inicial en cada periodo. **En caso de que los jugadores en el campo no coincidan con el quinteto indicado** y el error se descubra después de iniciarse el periodo, **el entrenador será sancionado con falta técnica tipo 1** en el momento que se descubra el error. El jugador que actúa indebidamente debe ser sustituido, contando el periodo como jugado para los dos jugadores.

h) Una vez que el entrenador ha firmado el acta ya no se podrán inscribir ni borrar licencias de las que figuren anotadas en el acta.
Al finalizar el partido **el árbitro principal del partido reflejará detrás del acta todas aquellas incidencias reseñables** que hayan ocurrido durante el partido.
La única persona autorizada para escribir por detrás del acta es el árbitro principal, nunca el entrenador.
Todos aquellos equipos que quieran reclamar o comunicar alguna incidencia del partido deberán realizar un escrito y enviarlo a la FMD.
Una vez terminado el encuentro y cerrado el acta, ya no se podrá escribir nada detrás del mismo, todo aquello que se escriba en el dorso del acta tiene que realizarse en las instalaciones deportivas. En este punto, **se permitirá a ambos equipos realizar una fotografía por ambas caras.**

i) La concesión de tiempos muertos será la siguiente:
   a. Dos tiempos muertos por parte (cada tres periodos).
   b. Un tiempo muerto registrado durante cada período extra.
   c. Los tiempos muertos registrados no utilizados no podrán trasladarse a la segunda parte o período extra.

j) **Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepase la 4ª falta por Equipo en cada periodo.** En cada nuevo periodo se iniciará la cuenta de faltas de equipo desde cero. Sólo serán acumulativas las del sexto periodo para los periodos extras.

k) El salto entre dos se resuelve mediante la flecha de alternancia

l) En caso de empate, se jugará una **prórroga de 5 minutos** (los primeros 3 minutos a reloj corrido y los 2 últimos a parado).

4. NORMATIVA DE COMPETICIÓN

a) **Es necesario jugar todos los partidos antes del final de cada fase para que un equipo pueda clasificarse correctamente**. En caso contrario, el equipo ocupará el último lugar de la clasificación.

b) **Aplazamientos: se podrán** solicitar aplazamientos hasta las 11:00 h del martes de la semana de juego de dicho partido (**más información de aplazamientos**). En partidos aplazados por comité de las categorías infantil, cadete y juvenil **se podrá solicitar árbitro de martes a viernes de 18:00 a 20:00 horas**. En ningún caso habrá arbitrajes en el resto de partidos aplazados. También se puede valorar la posibilidad de solicitar aplazamientos con arbitraje en sábado o domingo, aunque quedará pendiente de autorización por parte de la FMD. Se deberán notificar con una antelación de 4 días naturales para poder enviar equipo arbitral (el plazo para Grupos A es de 7 días naturales).

c) Se dará por perdido un partido por 20-0 cuando:
- Un equipo se presenta al partido con menos de 8 jugadores en categorías benjamín, alevín e infantil (excepto en Grupos A).
- Cuando se produce una incomparecencia o cuando medie sanción por parte del comité de competición.
- El equipo arbitral tendrá hasta 48 horas después de la finalización del partido para poder realizar el informe del mismo.

d) Clasificación: criterios de desempate. Se decidirá el orden de los equipos empatados a puntos en la clasificación según el Artículo 87 del Reglamento General y de Competiciones de la Federación Española de Baloncesto.

5. REGLAS ESPECÍFICAS POR CATEGORÍAS

BENJAMÍN Y ALEVÍN

A todos los efectos, **se aplicarán las Reglas de Juego de Minibasquet**, a las cuales se añadirán las siguientes reglas, que prevalecerán sobre las primeras en caso de discrepancia:

a) El encuentro se dividirá en dos partes de 3 periodos cada una. La duración de cada periodo será de 8 minutos, se jugará a reloj corrido los siete primeros y el último minuto a reloj parado. En los tiempos

muertos y lesión de jugadores/as se parará el reloj. El descanso entre periodos: 1º y 2º, 2º y 3º,4º y 5º, 5º y 6º, será de un minuto. Y dos minutos entre el período 3º y 4º.

b) **Los/as Jugadores/as inscritos en acta** (mínimo 8) **deberán intervenir, como mínimo, en dos de los 6 periodos** (consultar puntos 3, 4 y 5)

c) **Cada jugador deberá permanecer en el banquillo durante dos periodos completos a lo largo de los 6 periodos**, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, **SIN EXCEPCIONES**.

d) NO está permitido hacer sustituciones durante los cinco primeros periodos SALVO:
   a. Sustituir Jugador Lesionado. El jugador lesionado que haya disputado un solo cuarto de los cinco primeros y se recupere podrá jugar el sexto período.
   b. Sustituir Jugador descalificado.
   c. Sustituir Jugador que haya cometido 5 Faltas Personales.

e) **Cada Jugador debe jugar, al menos, dos periodos completos durante los 6 de que consta el partido**, entendiéndose como tal desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, salvo las siguientes excepciones:
   a. Un jugador no finaliza un periodo por lesión: se considera que ya ha jugado un periodo completo. A un jugador lesionado no existe obligación de sustituirle si recibe asistencia, siempre y cuando el juego no se detenga por más de dos minutos.
   b. Un jugador no finaliza un periodo porque ha sido descalificado: se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos periodos completos.
   c. Un jugador comete 5 faltas personales: se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos periodos completos.
   d. Un jugador sustituye a un jugador lesionado, descalificado o eliminado por 5 faltas personales: el periodo jugado SÍ cuenta como completo.

f) Defensa Ilegal: **está prohibido cualquier tipo de defensa zonal, presionante o no**. Esta defensa ilegal se sancionará con 1 tiro libre y el partido se reanudará según las reglas de juego (se anotará en el acta en la casilla del entrenador "C" CATEGORIA 1). **Está permitida la defensa individual en todo el campo. Se prohíbe esta norma al equipo que va ganando por una diferencia de 15 puntos.**

g) Se implanta la canasta de tres puntos, siempre que el terreno de juego tenga el rectángulo a 4 metros, que coincide con el tiro libre.

h) Control por los árbitros del tiempo de juego (situaciones anormales durante todo el período). **El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, sustitución o tiempo muerto.** No es necesario que lo toque tras cualquier violación, salvo que no se saque del lugar adecuado, siendo en este caso el árbitro quien corrija tal circunstancia. Si se diera esta situación se obligará a sacar desde el lugar adecuando entregándose el balón al jugador en este caso por parte del árbitro.

INFANTIL

a) Se jugarán 4 periodos de 10 minutos. Los 8 primeros serán a reloj corrido y los 2 últimos a reloj parado. En caso de empate, se jugará una prórroga de 5 minutos los primeros 3 minutos a reloj corrido y los 2 últimos a reloj parado.

b) Es OBLIGATORIO que los jugadores/as inscritos en el acta jueguen un período completo.

c) Se podrán inscribir en el acta 15 jugadores.

PERÍODOS				SÍ/NO
1º	2º	3º		NO
1º	2º	3º	4º	NO
	2º	3º	4º	SÍ
1º	2º		4º	SÍ

d) NO está permitido hacer sustituciones durante los tres primeros periodos SALVO
   a. Sustituir Jugador Lesionado
   b. Sustituir Jugador Descalificado
   c. Sustituir Jugador que haya cometido 5 Faltas Personales

e) Cada jugador deberá jugar al menos un periodo completo durante los tres primeros periodos, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, salvo las siguientes excepciones:

a. Un jugador no finaliza un periodo por lesión: se considera que ya ha jugado un periodo completo. A un jugador lesionado no existe obligación de sustituirle si recibe asistencia, siempre y cuando el juego no se detenga por más de dos minutos.
b. Un jugador no finaliza un periodo porque ha sido descalificado: se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos periodos completos.
c. Un jugador comete 5 faltas personales: se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos periodos completos.
d. Un jugador sustituye a un jugador lesionado, descalificado o eliminado por 5 faltas personales: el periodo jugado SÍ cuenta como completo.

f) Control por los árbitros del tiempo de juego (situaciones anormales durante todo el período). **El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, sustitución o tiempo muerto.** No es necesario que lo toque tras cualquier violación, salvo que no se saque del lugar adecuado, siendo en este caso el árbitro quien corrija tal circunstancia. Si se diera esta situación se obligará a sacar desde el lugar adecuando entregándose el balón al jugador en este caso por parte del árbitro.
g) En los campos con línea de 6,75 m, se aplicarán las normas correspondientes. En aquellos que existan las dos se aplicará la de 6,75. Cualquier incidencia debe ser reflejada al dorso del acta.
h) Si sólo existe la de 6,25 m se jugará con esa medida sin hacerlo figurar detrás del acta.

GRUPOS A BALONCESTO INFANTIL Y CADETE

a) Se jugarán 4 periodos de 10 minutos a reloj parado con cambios libres. En caso de empate, se jugará una prórroga de 5 minutos a reloj parado.
b) Control de posesión:
   a. Se incluye la regla de pasivo para los partidos de liga regular.
   b. Será obligatorio el reloj de posesión 14/24 durante la disputa de las Finales a Cuatro.
c) La previsión de juego se establecerá **antes de las 23:59 h del jueves de la semana anterior a la disputa del partido**. Al equipo que no ponga la previsión dentro de este plazo se le sancionará como sigue:
   a. Apercibimiento formal los dos primeros incumplimientos del plazo de programación de partidos.
   b. Pérdida de partido con resultado de 0-20 a partir del tercer incumplimiento del plazo de programación de partidos.

   Esta previsión de juego se deberá realizar a través de la Zona Privada de la Web de Juegos Escolares. Los equipos del mismo club o de la misma localidad, excepto Valladolid, tienen que programar los partidos de forma consecutiva.
d) Las fechas de celebración de los encuentros son inamovibles. Los días y horas de la programación son las siguientes:
   a. Sábados
      i. Si se programan dos partidos: 16:00 h ó 16:30 h, 18:00 h ó 18:30 h
      ii. Si se programa un partido: 16:30 h ó 18:30 h
   b. Domingos
      i. Si se programan dos partidos: 10:00 h ó 10:30 h, 12:00 h ó 12:30 h, 16:00 h ó 16:30 h, 18:00 h ó 18:30 h.
      ii. Si se programa un partido: 10:00 h, 12:00 h, 16:30 h ó 18:30 h.
e) El material necesario para la disputa del partido lo proporcionarán los equipos locales (cronómetro, flecha de posesión, etc.). En las Finales a Cuatro, este material lo proporcionará la Delegación de Valladolid de la Federación de Baloncesto de Castilla y León.

CADETE Y JUVENIL

a) Se jugarán 4 periodos de 10 minutos los 7 primeros a reloj corrido y los 3 últimos a reloj parado. En caso de empate se jugará una prórroga de 5 minutos los primeros 3 minutos a reloj corrido y los 2 últimos a reloj parado.
b) Se podrán inscribir en acta 15 jugadores.
c) Se aplicará la norma de saque rápido en pista trasera implantada por la FEB para las competiciones cadete y juvenil (interpretación).
d) La concesión de tiempos muertos será la siguiente:
   a. Dos tiempos muertos por parte (cada dos periodos).
   b. Un tiempo muerto registrado durante cada período extra.

c. Los tiempos muertos registrados no utilizados no podrán trasladarse a la segunda parte o período extra.