

# REGLAMENTO BALONCESTO

## Normas Generales

Cualquier escolar podrá participar simultáneamente en un equipo de los Juegos Escolares Municipales de la Ciudad de Valladolid y en otra Liga, siempre que forme parte del equipo de su Colegio o Club Deportivo del Centro en el que está matriculado. Si no fuera así, se restringe a 2 jugadores/as máximo por equipo.

El número de jugadores/as de un equipo de un Club Deportivo que juegue simultáneamente en los Juegos Escolares Municipales de la ciudad de Valladolid y en otra Liga será de 2 como máximo.

Solamente podrán cambiar de jugadores en el caso de que alguno de ellos o los dos causen baja, pudiendo ser sustituidos.

**Ocho días antes del inicio de la competición los equipos tendrán que informar en la Fundación Municipal de Deportes, los jugadores que compaginen ambas ligas.**

La participación en los Campeonatos en Edad Escolar de Castilla y León 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.

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.
- Cuando se produce una incomparecencia, o cuando medie sanción por parte del comité de competición.

**En las categorías mixtas, la composición de los equipos deberá tener en pista siempre presencia mixta.**

NÚMERO DE JUGADORES INSCRITOS POR EQUIPOS Y EN ACTA					
	BENJAMÍN	ALEVÍN	INFANTIL	CADETE	JUVENIL
<b>POR CATEGORÍA MÁXIMO</b>	22 Jug	18 Jug	16 Jug	16 Jug	16 Jug
<b>POR CATEGORÍA MÍNIMO</b>	8 Jug	8 Jug	8 Jug	8 Jug	8 Jug
<b>EN ACTA MÁXIMO</b>	15 Jug	15 Jug	Grupos "A": 15 Jug <hr/> Grupos "B" y "MIX": 15 Jug	Grupos "A": 15 Jug <hr/> Grupos "B" y "MIX": 15 Jug	15 Jug
<b>EN ACTA MÍNIMO</b>	8 Jug	8 Jug	8 Jug	5 Jug	5 Jug
<b>DE CATEGORÍAS INFERIORES</b>		4 Jug	4 Jug	4 Jug	4 Jug

De manera excepcional se permite incluir en el acta de los partidos a, como máximo, 4 jugadores que tengan licencia en un ÚNICO equipo de categoría inferior en la misma competición. Siempre y cuando la mitad de los jugadores más uno (EN TERRENO DE JUEGO) sean de la categoría en que se juega. **Se deberá definir previamente e informar a la Unidad de Deporte en Edad Escolar, que jugadores van a jugar en estas condiciones y concretar en qué equipo, en el caso de haber más de uno. El entrenador deberá llevar, al igual que la licencia, la autorización de los padres consintiéndoles jugar en categoría superior.**

**Para Clasificar es necesario haber Finalizado todos los partidos de la Primera Vuelta, en aquellos Grupos que la Fase conste de 2 vueltas (de cada vuelta si constara de 2 ó más vueltas).**

## **Partidos Grupos A de Baloncesto**

- Es obligatorio poner los partidos del grupo A, de Infantiles y Cadetes, 8 días antes de la jornada de competición, 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.
- Cuando el partido no se ha puesto en fecha o por alguno de los medios indicados anteriormente, el equipo encargado de poner el partido, se considera como no presentado, tramitándose de oficio por la UDEE al comité de competición dicha circunstancia.
- La fecha tope para aplazar el partido en estos grupos es de 4 días antes de la jornada de competición.
- La fecha de celebración de los encuentros de las diferentes ligas provinciales o torneos organizados por la D.V.B., son inamovibles. Los días y horas de la programación son las siguientes:
  - **Sábado:**
    - 16.00 h ó 16.30 h
    - 18.00 h ó 18.30 h
    - 16.30 h ó 18.30 h (si se programa un encuentro)
  - **Domingo:**
    - 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
    - 16.30 h (si se programa un encuentro)
- En los campos con línea de 6,75 se aplicarán las normas correspondientes. En aquellos que existan las dos se aplicará la de 6,75 (Aplicable también al resto de GRUPOS).

- Si sólo existe la de 6,25 se jugará con esa medida, sin hacerlo figurar detrás del acta (Aplicable también al resto de GRUPOS).

## BENJAMÍN Y ALEVÍN

CATEGORÍA	TIEMPO DE JUEGO						T. MUERTOS	OBSERVACIONES
	1º	2º	3º	4º	5º	6º		
<b>BENJAMIN-ALEVIN</b>	8'	8'	8'	8'	8'	8'	2 POR PARTE (3 PERIODOS)	REJOJ CORRIDO (1)

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:

1. El encuentro se dividirá en dos partes de 3 periodos cada una. Cada periodo será de 8 minutos, en los cuales se jugará a reloj corrido los siete primeros minutos y el último minuto a reloj parado. En los tiempos muertos y lesión de jugadores/as se parará el reloj.
2. Cada Equipo deberá contar con un mínimo de 8 Jugadores/as dispuestos para jugar, y un máximo de 15. Con menos de 8 jugadores el partido siempre se celebrará aunque a dicho equipo se le dará por perdido el partido por 20 (veinte) a 0 (cero) en caso de ganarle.
3. Los/as Jugadores/as inscritos en acta (mínimo 8) deberán intervenir como mínimo en dos de los 6 periodos.
4. El entrenador deberá confirmar a la mesa el cinco inicial en cada periodo. Caso de que los jugadores en el campo no coincidan con el cinco dado y el error se descubra después de iniciarse el periodo, el entrenador será sancionado con falta técnica 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.

5. La concesión de tiempos muertos será de la siguiente forma:

- Se tendrá dos tiempos muertos por parte (tres periodos).
- Un tiempo muerto registrado durante cada período extra.
- Los tiempos muertos registrados no utilizados no podrán trasladarse a la segunda parte o período extra.

6. NO está permitido hacer sustituciones durante los cinco primeros periodos SALVO:

- Sustituir Jugador Lesionado. El jugador lesionado que haya disputado un solo cuarto de los cinco primeros y se recupere podrá jugar el sexto período.
- Sustituir Jugador descalificado.
- Sustituir Jugador que haya cometido 5 Faltas Personales.

7. Cada Jugador debe jugar al menos dos periodos completos durante los 6 periodos, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, salvo las siguientes excepciones:

- Un jugador que no finalice 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.
- Un jugador que no finalice un periodo por que ha sido descalificado se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos periodos completos.
- Un jugador que cometa 5 faltas personales se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos periodos completos.

- El jugador que sustituye al jugador lesionado descalificado o eliminado por 5 faltas personales, el periodo jugado **SÍ** le cuenta como completo.
8. Cada jugador deberá permanecer en el banco de sustitutos 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.
  9. El equipo que recibe canasta podrá solicitar tiempo muerto.
  10. 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. Sólo serán acumulativas las del sexto periodo para los periodos extras.
  11. Si en disputa de un partido, un equipo supera en el marcador a otro por un diferencia de 50 puntos, el partido se dará por finalizado, siendo el resultado el que marque en ese momento el Acta oficial. Con los minutos restantes se jugara otro encuentro sin incidencias ni en el acta ni a efectos de clasificación con las siguientes excepciones:
    - Las faltas se continuarán contabilizando en el acta
    - Si hubiera alguna falta descalificante será llevada al Comité de Competición
  12. 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 y tiempo muerto. No siendo 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 adecuado entregándose el balón al jugador en este caso por parte del Árbitro.
  13. En la competición NO está permitida la defensa en todo el campo (no se puede presionar en saques de fondo o banda en pista defensiva), pero si se puede ir a por un rebote o balón, ni la defensa en zona, estas se considerarán defensa ilegal.

- Se considera defensa en zona cuando un jugador permanece más de 5 segundos, de forma consciente, en el área restringida (zona) sin la presencia del jugador al que defiende.
  - Estas defensas ilegales, se sancionara **con 1 tiro libre** y el partido se reanudará según las reglas de juego (se anotará en el acta en el lugar destinado al efecto).
14. El salto entre dos, se resuelve flecha de Alternancia
  15. Se implanta la canasta de tres puntos. Si el tiro se convierte desde fuera de la zona de 3 segundos se puntuará en el acta con 3 puntos, si es dentro de la zona restringida la puntuación será de 2 puntos, y si es 1 tiro libre se puntuara con 1 punto.
  16. El descanso entre periodos: 1º y 2º, 2º y 3º, 4º y 5º, 5º y 6º, será de un minuto. Y entre los períodos 3º y 4º de dos minutos.
  17. 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.

## INFANTIL MASCULINO/FEMENINO/MIXTO

CATEGORÍA MASC-FEM	TIEMPO DE JUEGO					T. MUERTOS POR PERIODO	OBSERVACIONES
	1º	2º	DESCANSO	3º	4º		
INFANTIL	10´	10´	5´	10´	10´	1	REJOJ CORRIDO

En esta competición 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 parado.

Se podrán inscribir en el acta **15 jugadores**.

Si en disputa de un partido, un equipo supera en el marcador a otro por un diferencia de 50 puntos, el partido se dará por finalizado, siendo el resultado el que marque en ese momento el Acta oficial. Con los minutos restantes se jugará otro encuentro (**a reloj corrido**) sin incidencias ni en el acta ni a efectos de clasificación con las siguientes excepciones:

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

Se recuerda que, **ningún** jugador puede jugar los **3 primeros periodos, pero sí los 3 últimos**.

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

1. NO está permitido hacer sustituciones durante los tres primeros periodos SALVO
  - Sustituir Jugador Lesionado
  - Sustituir Jugador Descalificado
  - Sustituir Jugador que haya cometido 5 Faltas Personales



2. 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:
  - Jugador lesionado: Un jugador que no finalice un periodo por lesión, se considera que ya ha jugado un periodo completo.
  - No existe obligación de ser sustituido si recibe asistencia. Siempre y cuando el juego no se detenga por **MÁS DE DOS MINUTOS**.
  - Jugador descalificado: Un jugador que no finalice un periodo por que ha sido descalificado, se considera que ya ha jugado un periodo completo.
  - Jugador que comete 5 faltas personales: Un jugador que no finalice un periodo por haber cometido 5 faltas personales, se considera que ya ha jugado un periodo completo.
  - El jugador que sustituye al jugador lesionado, descalificado o eliminado por 5 faltas personales, el periodo jugado sí le cuenta como completo.
3. Cada jugador deberá permanecer en el banco de sustitutos durante un periodo completo en los tres primeros periodos, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, **SIN EXCEPCIONES**.
4. 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 y tiempo muerto. No siendo 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 adecuado entregándose el balón al jugador en este caso por parte del Árbitro.

## CADETE Y JUVENIL MASCULINO/FEMENINO

CATEGORÍA	TIEMPO DE JUEGO	T. MUERTOS	OBSERVACIONES
-----------	-----------------	------------	---------------

MASC-FEM	1º	2º	DESCANSO	3º	4º		
CADETE	10´	10´	5´	10´	10´	1	REJOJ CORRIDO
JUVENIL	10´	10´	5´	10´	10´	1	REJOJ CORRIDO

En estas competiciones 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.

### TIEMPOS MUERTOS

En las categorías Infantil, Cadete y Juvenil habrá **1 tiempo muerto por equipo y periodo**. Durante el cual, el cronómetro se detendrá, no teniendo que añadir ningún tiempo al finalizar el partido.

En las Categorías Infantil, Cadete y Juvenil el descanso entre periodos será de **1 minuto**.

### INFANTIL GRUPOS “A” MASCULINO

CATEGORÍA MASC-FEM	TIEMPO DE JUEGO					T. MUERTOS POR PERIODO	OBSERVACIONES
	1º	2º	DESCANSO	3º	4º		
INFANTIL GRUPO A	10´	10´	5´	10´	10´	1	REJOJ PARADO

Será obligatoria la inscripción en el acta de al menos 8 jugadores y un máximo de 15. En caso contrario el partido se disputara haciendo costar esta incidencia al dorso del acta.

En la competición infantil SI está permitida la defensa en zona y defensa en todo el campo.

El partido se disputará a reloj parado.

En caso de empate se jugará una prórroga de 5 minutos a reloj parado.

Si en 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 oficial. Con los minutos restantes se jugará otro encuentro (a reloj corrido) sin incidencias ni en el acta ni a efectos de clasificación con las siguientes excepciones:

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

**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 y tiempo muerto. No siendo 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.

Se recuerda que en ambas categorías, **ningún** jugador puede jugar los **3 primeros períodos, pero sí los 3 últimos.**

En Categoría **Infantil GRUPOS “A”** no existe obligación de ser sustituido si recibe asistencia un jugador, siempre y cuando el juego no se detenga por **más de 2 minutos.**

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

**El balón Oficial** de juego para todas las competiciones que se jueguen en Castilla y León tutelada por esta Federación, bien sean autonómicas o a través de sus delegaciones provinciales, serán el siguiente:

- CATEGORÍA MASCULINA: **SPALDING NBA TACK SOFT T7**
- CATEGORÍA FEMENINA: **SPALDING NBA TACK SOFT T6**
- En caso de no presentar estos balones el partido se jugará pero será **OBLIGATORIO** escribir esta circunstancia al dorso del acta.

## CADETE GRUPOS “A” MASCULINO

CATEGORÍA MASC-FEM	TIEMPO DE JUEGO					T. MUERTOS POR PERIODO	OBSERVACIONES
	1º	2º	DESCANSO	3º	4º		
CADETE	10´	10´	5´	10´	10´	1	REJOJ PARADO
<b>GRUPO A</b>							

En caso de empate se jugará una prórroga de 5 minutos a reloj parado

## **Art. 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y prórroga**

8.1 El partido constará de 4 cuartos de 10 minutos cada uno.

8.2 Habrá un intervalo de juego de 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.

8.3 Habrá intervalos de juego de 2 minutos entre el primer y segundo cuarto (primera parte), entre el tercer y cuarto cuarto (segunda parte) y antes de cada prórroga.

8.4 Habrá un intervalo de juego en la mitad del partido de 10 minutos.

8.5 Un intervalo de juego comienza:

- 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
- Cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o de la prórroga.

8.6 Un intervalo de juego finaliza:

- Al comienzo del primer cuarto, cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal (crew chief) en el lanzamiento del salto entre dos.
- Al comienzo de todos los demás cuartos y prórrogas, cuando el balón esté a disposición del jugador que va a efectuar el saque.

8.7 Si el tanteo está empatado al final del cuarto cuarto, el partido continuará con tantas prórrogas de 5 minutos de duración cada una como sean necesarias para deshacer el empate.

## **Art. 9 Comienzo y final de un cuarto, una prórroga o del partido**

9.1 El primer cuarto comienza cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal (crew chief) en el lanzamiento del salto entre dos.

9.2 Los demás cuartos o prórrogas comienzan cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.

9.3 El partido no puede comenzar si uno de los equipos no está en el terreno de juego con 5 jugadores preparados para jugar.

9.4 En todos los partidos, el equipo citado en primer lugar (local) tendrá el banco de equipo y su propia canasta a la izquierda de la mesa de oficiales, de cara al terreno de juego.

Sin embargo, si los 2 equipos están de acuerdo, podrán intercambiar los bancos de equipo y/o las canastas.

9.5 Antes del primer y tercer cuarto, los equipos tienen derecho a calentar en la mitad del terreno de juego en la que esté ubicada la canasta de sus oponentes.

9.6 Los equipos intercambiarán las canastas para la segunda mitad.

En relación a tiempos muertos y sustituciones se aplicará la normativa FIBA.