

1. REGLAMENTO DE JUEGO

En todas las categorías de los JJDDMM del Ayuntamiento de Valencia se cumplirán las siguientes normas:

- Todos los partidos de categoría juvenil, cadete e infantil se disputarán con balón del tamaño intermedio (6). Los partidos de Minibasket (Alevín y Benjamín) se disputarán con balón de tamaño minibasket (5).
- Solo podrán permanecer en la zona de banquillos los jugadores, entrenadores y asistentes debidamente acreditados e inscritos en el acta del encuentro. El resto de personas no podrá permanecer detrás o al lado de la zona de banquillos, bajo ningún concepto.
- Cuando la diferencia entre dos equipos llegue a los 25 puntos no se permitirá la defensa en pista de ataque. A partir de este momento, si se persiste en la defensa en pista de ataque, se considerará ilegal y se sancionará con falta técnica al entrenador del equipo que la cometa.
- Si un equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 40 puntos o más, el resultado final del encuentro será el que marque en ese momento el acta oficial. Los minutos que resten por jugar no tendrán incidencia ni en el acta ni a efectos clasificatorios con las excepciones:
 - Las faltas se continuarán contabilizando.
 - Si hubiese alguna falta descalificante se trasladará al Comité Deportivo.
- En la siguiente tabla podemos observar el tamaño del balón y la distancia de la línea de tres puntos en cada una de las categorías:

CATEGORÍAS	BALÓN	TRIPLE
JUVENIL, CADETE E INFANTIL	INTERMEDIO (6)	6'25
ALEVIN Y BENJAMIN	MINIBASKET (5)	ZONA

1.1. REGLAMENTO ESPECÍFICO EN JUVENIL, CADETE E INFANTIL

A todos los efectos se aplicarán las Reglas Oficiales de Baloncesto aprobadas por la FIBA, a las cuales se añadirán las siguientes reglas que prevalecerán en caso de discrepancia:

1.1.1. Tiempo de juego

Se jugarán 8 periodos de 5 minutos a reloj parado. El descanso entre cada periodo será de un minuto, salvo el descanso entre el cuarto y quinto periodo que será de 5 minutos.

En el caso de que se sobrepase el minuto entre periodos por causa de alguno de los dos equipos en cualquier periodo del encuentro, sea cual fuere el motivo, el árbitro actuará de la siguiente manera, **aplicando rigurosamente el procedimiento**:

- 1ª situación: Aviso al entrenador.
- 2ª situación: Pérdida del primer tiempo muerto disponible.
- 3ª situación: Falta Técnica (C) al Entrenador.
- 4ª situación: Falta Técnica (C) al Entrenador (siendo descalificado en el caso de ser la 2 FT)

1.1.2. Composición de equipos

El número mínimo de jugadores/as para disputar el encuentro es ocho (8).

Si el equipo inscribe menos de 8 jugadores/as, es decir 5, 6 o 7, el partido se celebrará.

En el caso de ser menos de 5 jugadores/as para iniciar el encuentro, el partido no se celebrará.

Se informará, en ambos casos, en el dorso del acta de tal incidencia, siendo los Organismos Disciplinarios los que determinen la sanción correspondiente.

1.1.3. Alineación de jugadores/as por periodos y sustituciones

Cada jugador/a debe jugar **al menos dos periodos completos durante los seis primeros periodos**, entendiéndose como periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, salvo las siguientes excepciones:

- Jugador/a lesionado: Un jugador/a que no finalice un periodo por lesión, se considera que 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. Si es sustituido/a no podrá volver a jugar en el periodo en que se lesionó.
- Jugador/a descalificado: Un jugador/a que no finalice un periodo porque ha sido descalificado, se considera que ha jugado un periodo completo.
- Jugador/a comete cinco faltas personales: Un jugador/a que no finaliza un periodo por haber cometido cinco faltas personales, se considera que ha jugado un periodo completo.
- Al jugador/a que sustituye al jugador/a lesionado/a, descalificado/a o eliminado/a por cinco faltas personales, el periodo jugado no le cuenta como completo.
- El jugador/a que es sustituido/a por resultar lesionado, descalificado o eliminado por cinco faltas personales en su primer periodo disputado NO será causa de alineación indebida para su equipo por no cumplir la norma de no haber disputado dos periodos completos en los cinco primeros. Este hecho deberá ser reflejado en el dorso del acta por el árbitro.

Cada jugador/a deberá permanecer en el banco de sustitutos durante dos periodos completos en los seis primeros periodos, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, SIN EXCEPCIONES.

En el caso de que en alguno de los periodos en los que NO están contempladas las sustituciones, cuando uno o varios jugador/a/s no pueda/n continuar jugando en el periodo por haberse lesionado, o por haber sido expulsado/a/s del terreno de juego al cometer la quinta falta o al ser sancionado/a/s con una falta descalificante, será OBLIGATORIO que sean sustituido/a/s siempre que se disponga de sustituto/a/s habilitado/a/s para jugar en ese periodo.

Se entiende como jugador/a habilitado/a para jugar un periodo, cumplir la siguiente condición: Aquel jugador/a que participando en dicho periodo cumple

la norma de permanecer en el banco de sustitutos durante dos periodos completos en los seis primeros periodos.

En el caso de que un equipo no disponga de jugadores/as habilitado/a/s para realizar la sustitución podrá finalizar el periodo con menos de cinco jugadores/as (mínimo 2). **Esta circunstancia se comunicará obligatoriamente al dorso del acta del encuentro.**

Si al inicio de un periodo, un equipo que ha cumplido con el número mínimo de jugadores/as inscritos/as en el acta, no dispone de 5 jugadores/as habilitados/as para iniciar un periodo podrá disputarlo con menos de cinco jugadores/as (mínimo 2). **Esta circunstancia se comunicará obligatoriamente al dorso del acta del encuentro.**

NO está permitido hacer sustituciones durante los seis primeros periodos SALVO:

- Sustituir jugador/a lesionado/a.
- Sustituir jugador/a descalificado/a.
- Sustituir jugador/a que haya cometido cinco faltas personales.

El jugador/a sustituto/a en cualquier caso se anotará en el acta con un redondel en la casilla correspondiente.

El entrenador deberá confirmar a la mesa el cinco inicial en cada periodo, dentro del tiempo establecido como descanso entre periodos. Caso de que los jugador/a/s 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/a que actúa indebidamente debe de ser sustituido/a, contando el periodo como jugado para los dos jugadores/as.

1.1.4. Tiempos muertos

La concesión de tiempos muertos será de la siguiente forma:

- Un tiempo muerto registrado puede ser concedido en cualquier momento durante la primera mitad (primer, segundo, tercer y cuarto periodo).
- Un tiempo muerto registrado puede ser concedido en cualquier momento durante la segunda mitad (quinto, sexto, séptimo y octavo periodo).
- Un tiempo muerto registrado durante cada periodo extra.
- El tiempo muerto registrado no utilizado no podrá trasladarse a la segunda parte o periodo extra. El equipo que recibe canasta podrá solicitar tiempo muerto.

1.1.5. Tiros libres

Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepase la 4ª falta por equipo en el acumulado de los periodos 1º y 2º; 3º y 4º; 5º y 6º; 7º y 8º, lo que indica que al inicio de los periodos 1º, 3º, 5º y 7º se iniciará la cuenta de faltas de equipo desde cero. Para los periodos extras serán acumulativas las del último periodo jugado.

1.1.6. Tiros de 3 puntos

La zona de tiro de tres puntos estará a 6,25 metros de la canasta.

1.1.7. Área restringida

Se permite indistintamente el área trapezoidal y la rectangular.

1.1.8. Semicírculo de no carga

No se aplicará la regla del semicírculo

1.1.9. Actuación del árbitro

No tocará el balón salvo al señalar una falta y tras administrar sustituciones.

El tiempo sólo se detendrá si el balón se desplaza lejos a criterio del árbitro.

1.2. REGLAMENTO ESPECÍFICO MINIBASKET (ALEVÍN Y BENJAMÍN)

A todos los efectos se aplicarán las Reglas Oficiales de Baloncesto aprobadas por la FIBA, a las cuales se añadirán las siguientes reglas que prevalecerán en caso de discrepancia:

1.2.1. Tiempo de juego

Se jugarán 6 periodos. Sólo el primero se iniciará con salto entre dos. El resto de periodos y periodos extras 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.

El tiempo de juego de cada periodo será de 7 minutos a reloj corrido y 1 minuto, el último de cada periodo, a reloj parado, excepto en el octavo periodo en el que el tiempo será de 5 minutos a reloj corrido y los 3 últimos a reloj parado. Los periodos extras tendrán una duración de 5 minutos a reloj parado.

Habrà un descanso de 1 minuto entre periodos, excepto entre el 3^{er} y 4^o periodo que será de 5 minutos. En el caso de que se sobrepase el minuto entre periodos por causa de alguno de los dos equipos en cualquier periodo del encuentro, sea cual fuere el motivo, el árbitro actuará de la siguiente manera, **aplicando rigurosamente el procedimiento**:

- 1ª situación: Aviso al entrenador.
- 2ª situación: Pérdida del primer Tiempo Muerto disponible.
- 3ª situación: Falta Técnica (C) al Entrenador.
- 4ª situación: Falta Técnica (C) al Entrenador (siendo descalificado en el caso de ser la 2 FT)

El árbitro no tocará el balón salvo por faltas. El tiempo sólo se detendrá si el balón va muy lejos a criterio del árbitro.

1.2.2. Composición de los equipos

El número mínimo de jugadores/as para disputar el encuentro es nueve (9). Si el equipo inscribe menos de 9 jugadores/as, es decir 5, 6, 7 u 8 el partido se celebrará siempre, indicando el árbitro al dorso del acta esta incidencia (los Organismos Disciplinarios determinarán la sanción correspondiente). En el caso de ser menos de 5 jugadores/as, el partido no se celebrará y se informará, del mismo modo, en el dorso del acta de tal incidencia.

1.2.3. Alineación de jugadores/as por periodos y sustituciones

Cada uno de los jugadores/as inscritos en el acta deberá jugar al menos dos periodos completos y permanecer en el banco dos periodos completos en el transcurso de los cinco primeros periodos, entendiéndose como periodo completo desde que éste se inicia hasta que finaliza, salvo en las siguientes excepciones:

- Jugador/a Lesionado: Un jugador/a que no finalice un periodo por lesión, se considera que ha jugado un periodo completo. No existe obligación de ser sustituido si se recibe asistencia, siempre y cuando el juego no se detenga por más de dos minutos.
- Jugador/a descalificado: Un jugador/a que no termina un periodo por haber sido descalificado, se considera que ha jugado un periodo completo.
- Jugador/a comete cinco faltas personales: Un jugador/a que no finalice un periodo por haber cometido cinco faltas personales, se considera que ha jugado un periodo completo.
- Al jugador/a que sustituye al jugador/a lesionado, descalificado o eliminado por cinco faltas personales, el periodo jugado no le cuenta como completo.
- El jugador/a que es sustituido por resultar lesionado, descalificado o eliminado por cinco faltas personales en su primer periodo disputado NO será causa de alineación indebida para su equipo por no cumplir la norma de no haber disputado dos periodos completos en los cinco primeros. Este hecho deberá ser reflejado en el dorso del acta por el árbitro.

Solamente se permitirán sustituciones en el 6º periodo, salvo en estas situaciones:

- Sustituir a un jugador/a lesionado (el lesionado no podrá volver a jugar en el mismo periodo en que se produjo la lesión). Se informará al dorso del acta de esta incidencia.
- Sustituir a un jugador/a descalificado.
- Sustituir a un jugador/a eliminado por cinco faltas.

El jugador/a sustituto en cualquier caso se anotará en el acta con un redondel en la casilla correspondiente.

En el caso de que en alguno de los periodos en los que NO están contempladas las sustituciones, cuando uno o varios jugador/a/s no pueda/n continuar jugando en el periodo por haberse lesionado, o por haber sido expulsados del terreno de juego al cometer la quinta falta o al ser sancionados con una falta descalificante, será OBLIGATORIO que sean sustituidos siempre que se disponga de sustitutos habilitados para jugar en ese periodo.

Se entiende como jugador/a habilitado para jugar un periodo, cumplir la siguiente condición: Aquel jugador/a que participando en dicho periodo cumple la norma de permanecer en el banco de sustitutos durante dos periodos completos en los cinco primeros periodos.

En el caso de que un equipo no disponga de jugadores/as habilitados para realizar la sustitución podrá finalizar el periodo con menos de cinco jugadores/as (mínimo 2). **Esta circunstancia se comunicará obligatoriamente al dorso del acta del encuentro.**

Si al inicio de un periodo, un equipo que ha cumplido con el número mínimo de jugadores/as inscritos en el acta no dispone de 5 jugadores/as habilitados para iniciar un periodo podrá disputarlo con menos de cinco jugadores/as (mínimo 2).

Esta circunstancia se comunicará obligatoriamente al dorso del acta del encuentro.

El entrenador deberá confirmar a la mesa el cinco inicial en cada periodo, dentro del tiempo establecido como descanso entre periodos. Caso de que los jugadores/as 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/a que actúa indebidamente debe de ser sustituido, contando el periodo como jugado para los dos jugadores/as.

1.2.4. Tiempos muertos

Se podrán solicitar dos tiempos muertos en cada una de las partes (2 tiempos por tres periodos). No serán acumulables entre partes. Se podrá solicitar un tiempo muerto por periodo extra.

La duración de los tiempos muertos será de 60 segundos.

1.2.5. Defensas

Se permite cualquier tipo de defensa y en toda la pista con las siguientes restricciones:

- Cuando la diferencia entre dos equipos llegue a los 25 puntos no se permitirá la defensa en pista de ataque. A partir de este momento, si se persiste en la defensa en pista de ataque, se considerará ilegal y se sancionará con falta técnica al entrenador del equipo que la cometa.
- Si un equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 40 puntos o más, el resultado final del encuentro será el que marque en ese momento el acta oficial. Los minutos que resten por jugar no tendrán incidencia ni en el acta ni a efectos clasificatorios con las excepciones:
 - Las faltas se continuarán contabilizando.
 - Si hubiese alguna falta descalificante se trasladará al Comité Deportivo.

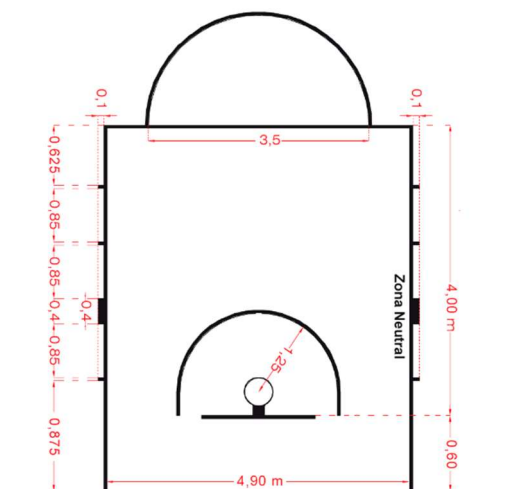
1.2.6. Línea de 3 puntos

Cada lanzamiento fuera del área restringida valdrá tres puntos. El jugador/a no pisará ni la línea ni el interior de la zona hasta que el balón haya tocado el aro o entrado a canasta

1.2.7. Actuación del árbitro

No tocará el balón salvo al señalar una falta y tras administrar sustituciones. El tiempo sólo se detendrá si el balón se desplaza lejos a criterio del árbitro.

1.2.8. Área restringida



1.2.9. Regla del semicírculo de no carga

No se aplicará la regla del semicírculo de no carga en minibasket, no siendo obligatorio tener pintado sobre el terreno de juego la línea correspondiente.

1.2.10. Medidas del campo de minibasket

Las medidas del campo de minibasket son las de la pista oficial de baloncesto, es decir 28x15 metros, permitiendo también las siguientes medidas en las categorías de alevín y de benjamín:

- 26x14 metros
- 24x13 metros
- 22x12 metros

1.2.11. Tiro libre

En los tiros libres, el reloj de partido permanecerá siempre detenido. Se procederá de la siguiente manera:

- El árbitro sancionará una falta e irá a marcar a la mesa de oficiales.
- El anotador detendrá el reloj de partido en el momento en que el árbitro indique que la penalización de la falta sancionada son tiros libres.
- El crono se volverá a poner en marcha cuando el balón sea tocado por cualquier jugador en pista, ya sea tras rebote, o tras efectuar el saque posterior al tiro libre convertido.