

BALONCESTO

BENJAMÍN, ALEVÍN, INFANTIL, CADETE Y JUVENIL

A) Reglas Técnicas Comunes

1. Edad de los participantes

Benjamín: nacidos en 2016-2017.

Alevín: nacidos en 2014-2015. Se permite la inscripción en acta de un alumno nacido en 2013 que esté cursando 5.º o 6.º de primaria, solo en caso de que el centro no participe en la modalidad deportiva de referencia en categoría infantil.

2. Composición de los equipos.

Benjamín: la participación será de libre composición formado por escolares de un mismo centro educativo.

Alevín: La participación se hará por equipos masculinos (con la posibilidad de participación de féminas) o femeninos, formados por escolares de un mismo centro educativo.

3. Reglas técnicas de aplicación subsidiaria

Lo no contemplado en estas reglas técnicas, se estará a lo dispuesto por la normativa de la Federación Deportiva correspondiente o, en su defecto, de la Federación Española.

B) Reglas técnicas específicas

Baloncesto 3x3. – Benjamín y Alevín

1. Número de jugadores.

El número máximo de jugadores inscritos en el acta será de un máximo de 5 y el mínimo de 3. No se permite la participación de jugadores de categorías inferiores en categoría benjamín. Se permite la participación de jugadores de categoría benjamín en categoría alevín. Estos jugadores no perderán su categoría. Solo se permitirá un deportista federado en acta.

2. Sistema de competición.

La primera posesión del balón será sorteada. Después de cada posesión, rebote defensivo o balón recuperado, el balón deberá salir más allá de la línea de triple antes de poder anotar. Si anotasen sin salir de la línea de tres, la canasta será sumada en el marcador del equipo contrario y la posesión sería para este mismo equipo. Después de cada canasta el balón cambia de posesión y se inicia el juego desde detrás de la línea de medio campo con un pase.

Cuando un jugador tenga el balón en posesión agarrado con las dos manos, cualquier contacto o intento de robo será penalizado con falta.

Cuando el balón salga fuera, deberá ponerse en juego desde la banda. Las luchas suponen, siempre, la posesión del balón para el equipo que defendía.

Las faltas se sacarán siempre desde banda. A partir de la quinta falta de equipo, todas las faltas se sancionarán con un tiro libre y en caso de convertirlo, la posesión cambiará al equipo contrario, pero en caso de fallarlo, la posesión de balón continúa siendo para el equipo que ha lanzado el tiro libre.

Los jugadores serán eliminados al cometer su quinta falta personal. El juego puede continuar hasta que uno de los equipos se quede con un solo jugador.

Las faltas intencionadas no se permitirán y serán penalizadas con un tiro libre y la posesión del balón al equipo que ha lanzado el tiro libre.

Los partidos serán dirigidos por árbitros.

3. Campo de juego.

Las dimensiones del terreno de juego serán la mitad de una cancha de juego reglamentaria.

No obstante, en las fases municipal e intermunicipal, los respectivos comités podrán acordar modificar, tanto las dimensiones del terreno de juego como las de las líneas de tiro, para adaptarse a las condiciones de los espacios deportivos en los que se va a desarrollar esta actividad.

4. Tiempo de juego.

El juego finalizará al alcanzar un equipo 21 puntos con dos de ventaja, con una duración máxima de 20 minutos. Al final del tiempo, ganará el encuentro el equipo que haya alcanzado mayor puntuación.

5. Jugadores en juego y sustituciones.

Todos los jugadores inscritos en el acta deberán disputar un tiempo significativo del partido.

6. Descanso entre los periodos.

Si la duración del partido supera los 10 minutos, habrá un intervalo de tres minutos de descanso al llegar a los 10 minutos de juego. No obstante, el juego debe estar parado para procederse a decretar el descanso. El juego se reinicia en el mismo punto en el que ha quedado suspendido.

7. Tiempos muertos.

Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto por periodo de 1 minuto de duración.

8. Puntuación y clasificación.

Cada canasta vale un punto, excepto aquellas conseguidas desde más allá de la línea de triple, que valdrán 2 puntos.

La clasificación general se establecerá de acuerdo con la siguiente tabla de puntuación:

Partido ganado: 2 puntos.

Partido perdido: 0 puntos.

No presentado: - 1 punto.

9. Desempate.

En el caso de que un partido finalice en empate, los tres jugadores que en ese momento estén jugando por cada equipo, tendrán que lanzar un tiro libre cada uno, y ganará el encuentro el equipo que más enceste. Si persiste el empate, se procederá al sistema de "muerte súbita", lanzando cada vez un jugador y no repitiendo el mismo.

En caso de empate a puntos en la clasificación general entre dos o más equipos se resolverá de la siguiente manera:

1) Resultado obtenido en los enfrentamientos entre los equipos implicados.

- 2) Mayor número de puntos conseguidos en los distintos partidos disputados.
- 3) Sorteo entre todos los equipos empatados.

Alevín

1. Número de jugadores.

El número de jugadores inscritos en acta será de un máximo de 10 y el mínimo de 5. No será de aplicación la “regla pasarela”. Se permite la participación de jugadores de categoría benjamín.

2. Tiempo de juego

Se jugarán 4 periodos de 10 minutos “a reloj corrido”.

3. Descanso entre los períodos

Habrán intervalos de dos minutos entre el primer y el segundo periodo, entre el tercer y el cuarto periodo y antes de cada periodo extra. Habrá un intervalo de diez minutos en la mitad del partido.

4. Tiempo muerto

Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto de un minuto por periodo, además de uno adicional por cada parte, que no será acumulativo de la 1.^a y la 2.^a y que podrá ser utilizado en el periodo que se desee de cada una de las partes.

Independientemente del momento del partido en el que se solicite el tiempo muerto, el cronometrador detendrá el tiempo durante el minuto solicitado.

5. Regla de los 3 segundos

Un jugador no debe quedarse más de tres segundos en la zona restringida del adversario mientras su equipo tiene el control del balón.

6. Regla de los 8 segundos

No será de aplicación esta regla.

7. Regla antipasividad

Se aplicará la regla antipasividad, siendo responsabilidad del árbitro controlarla.

8. Defensas ilegales

No se podrán realizar defensas zonales ni mixtas, tanto en medio como en todo el campo, siendo responsabilidad de los árbitros su control.

9. Línea de tres puntos

Se implanta la línea de tres puntos.

10. Tiros libres

Se lanzarán tiros libres cuando se sobrepasen la 4.^a falta por equipo en cada periodo, lo que indica que en cada nuevo periodo se iniciará la cuenta de falta de equipo desde cero. Solo serán acumulativas en el cuarto periodo para los periodos extras.

11. Diferencia de 30 puntos

Si en la disputa de un partido, un equipo supera al otro en el marcador en 30 puntos de diferencia, se procederá de la siguiente manera:

- Finalizará el encuentro, siendo el resultado final el señalado en ese momento.
- Si los dos entrenadores están de acuerdo, se seguirá jugando, anotándose este hecho en el dorso del acta, con las siguientes matizaciones: no se anotarán las canastas conseguidas; las faltas se seguirán contabilizando sin anotar en el acta; se jugará a “reloj corrido”.

12. Puntuación y clasificación

Ganará el partido el equipo que consiga sumar más puntos.

La clasificación general se establecerá de acuerdo con el mayor número de puntos obtenido por cada equipo, teniéndose en cuenta la siguiente tabla de puntuación:

- Partido ganado: 2 puntos
- Partido perdido: 0 puntos
- No presentado: -1 puntos.

13. Desempate

Si al finalizar un encuentro el resultado fuese de empate, se jugaría una prórroga de cinco minutos a “reloj corrido”. Si persistiera el empate se lanzarán tiros libres alternativamente por cada equipo hasta deshacer el empate.

En caso de empate a puntos en la clasificación general entre dos o más equipos se resolverá de la siguiente manera:

- 1) Mayor diferencia de puntos (favor/en contra) de entre los equipos implicados.
- 2) Mayor diferencia de puntos (favor/ en contra) en el cómputo general en su confrontación con todos los equipos.
- 3) Si persistiera el empate se clasificará el equipo que obtenga mayor número de puntos a favor.

Infantil, Cadete y Juvenil

A) Reglas técnicas comunes

1. Edad de los participantes

Infantil: nacidos en 2012 y 2013.

Cadete: nacidos en 2010 y 2011.

Juvenil: nacidos en 2008 y 2009. Se permite la inscripción en acta de 1 alumno nacido en 2006 y 2007.

2. Composición de los equipos

La participación se hará por equipos formados por escolares de un mismo centro educativo. Los equipos podrán ser masculinos o femeninos.

3. Reglas técnicas de aplicación subsidiaria

Lo no contemplado en estas reglas técnicas, se estará a lo dispuesto por las reglas técnicas de la Federación Deportiva de la Región de Murcia correspondiente, en su defecto, de la Federación Española.

B) Reglas técnicas específicas

1. Edad de los participantes

Infantil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2014 y 2015 sin limitaciones, siempre y cuando haya inscritos en acta

como mínimo 3 jugadores de categoría infantil. Estos jugadores podrán seguir participando en su categoría.

Cadete: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2012 y 2013 sin limitaciones siempre y cuando haya inscritos en acta como mínimo 3 jugadores de categoría cadete. Estos jugadores podrán seguir participando en su categoría.

Juvenil: Se permite la participación de jugadores de categoría inmediatamente inferior, nacidos en los años 2010 y 2011 sin limitaciones siempre y cuando haya inscritos en acta como mínimo 3 jugadores de categoría juvenil. Estos jugadores podrán seguir participando en su categoría.

2. Número de jugadores.

El número de jugadores inscritos en acta será de un máximo de 10 y el mínimo de 5.

3. Tiempo de juego

Se jugarán 4 periodos de 10 minutos “a reloj corrido”.

No se aplicará regla pasarela en categoría infantil.

4. Descanso entre los periodos.

Habrán intervalos de dos minutos entre el primer y segundo período, entre el tercer y cuarto período y antes de cada período extra. Habrá un intervalo de diez minutos en la mitad del partido.

5. Tiempos muertos.

Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto para cada uno de los tres primeros períodos y dos para el cuarto período y uno más para cada período extra, que deberá ser solicitado por el entrenador o su ayudante, siendo su duración de un minuto.

Los tiempos muertos no consumidos no pueden acumularse a la siguiente parte o período extra.

En la fase final, cada equipo dispondrá de un tiempo muerto de 30 segundos, donde se detendrá el tiempo.

6. Diferencia de 30 puntos

Si en la disputa de un partido, un equipo supera al otro en el marcador en 30 puntos, se procederá de la siguiente manera:

1. Finaliza el partido, siendo el resultado final el señalado en ese momento.
2. Si los dos entrenadores están de acuerdo, se seguirá jugando, anotándose este hecho en el dorso del acta, con las siguientes matizaciones: no se anotarán las canastas conseguidas; las faltas se seguirán contabilizando sin anotar en el acta; se jugará a “reloj corrido”.

7. Tiros Libres

Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepasen la 4.^a falta por equipo en cada período, lo que indica que en cada nuevo período se iniciará la cuenta de faltas de equipo desde cero. Solo serán acumulativas en el cuarto período para los períodos extras.

8. Clasificación

Ganará el partido el equipo que consiga sumar más puntos.

La clasificación general se establecerá de acuerdo con el mayor número de puntos obtenido por cada equipo, teniéndose en cuenta la siguiente tabla de puntuación:

- Partido ganado: 2 puntos
- Partido perdido: 0 puntos

- No presentado: -1 puntos

9. Desempate

Si al finalizar un encuentro el resultado fuese de empate, se jugaría una prórroga de cinco minutos a “reloj corrido”. Si persistiera el empate se lanzarán tiros libres alternativamente por cada equipo hasta deshacer el empate.

En caso de empate a puntos en la clasificación general entre dos o más equipos se resolverá de la siguiente manera:

- 1) Mayor diferencia de puntos (favor/en contra) de entre los equipos implicados
- 2) Mayor diferencia de puntos (favor/en contra) en el cómputo general en su confrontación con todos los equipos.
- 3) Si persistiera el empate se clasificará el equipo que obtenga mayor número de puntos a favor.