



REGLAS DE JUEGO



Reglamentos a aplicar

A todos los efectos se aplicarán las reglas de juego FIBA editadas por la F.E.B, a las cuales se añadirán las siguientes reglas que prevalecerán sobre las primeras en caso de discrepancia.



Inscripción de jugadores



Los/as 12 jugadores deben intervenir como mínimo en 2 de los 5 primeros periodos.

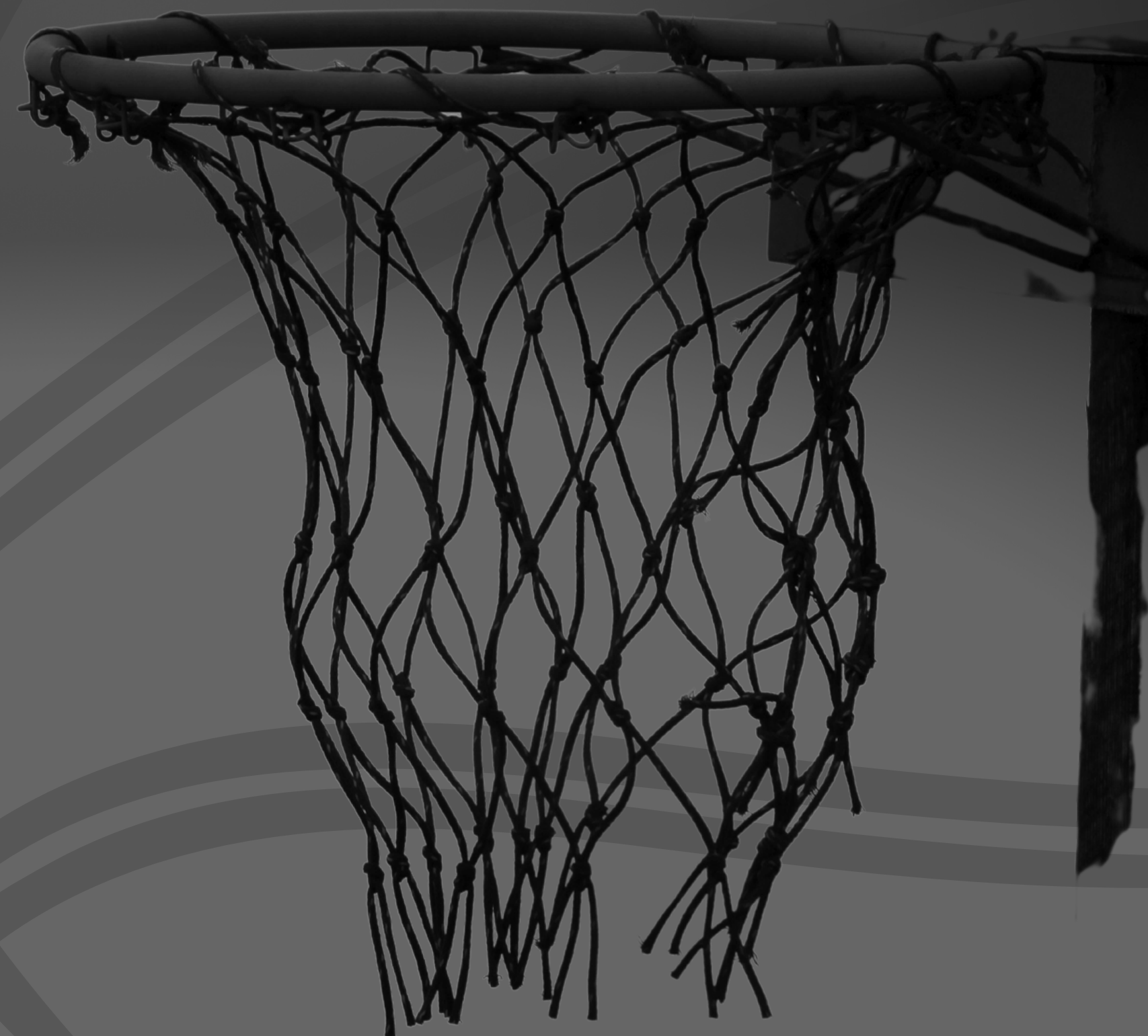
Si alguno no puede ser alineado por varios encuentros por lesión, dicho hecho debe ser acreditado mediante el certificado médico expedido por el médico del campeonato.

Quinteto inicial

El entrenador deberá confirmar a la mesa el 5 inicial en cada periodo.

Caso de que los jugadores en campo no coincidan con el 5 dado, y el error se descubra después de iniciarse el periodo, el entrenador será sancionado con una 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



Tiempos muertos



Se distribuirán de la siguiente manera:

- **Dos tiempos muertos por parte (tres periodos).**
- **Un tiempo muerto registrado durante cada periodo extra.**

El equipo que recibe canasta podrá solicitar tiempo muerto.

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

Sustituciones

No está permitido hacer sustituciones durante los cinco primeros periodos salvo en los siguientes casos:

- **Sustitución de un jugador lesionado. El jugador lesionado que haya disputado un solo cuarto de los cinco primeros y se recupere podrá jugar el sexto periodo.**
- **Sustitución de un jugador descalificado.**
- **Sustitución de un jugador que haya cometido 5 faltas personales.**





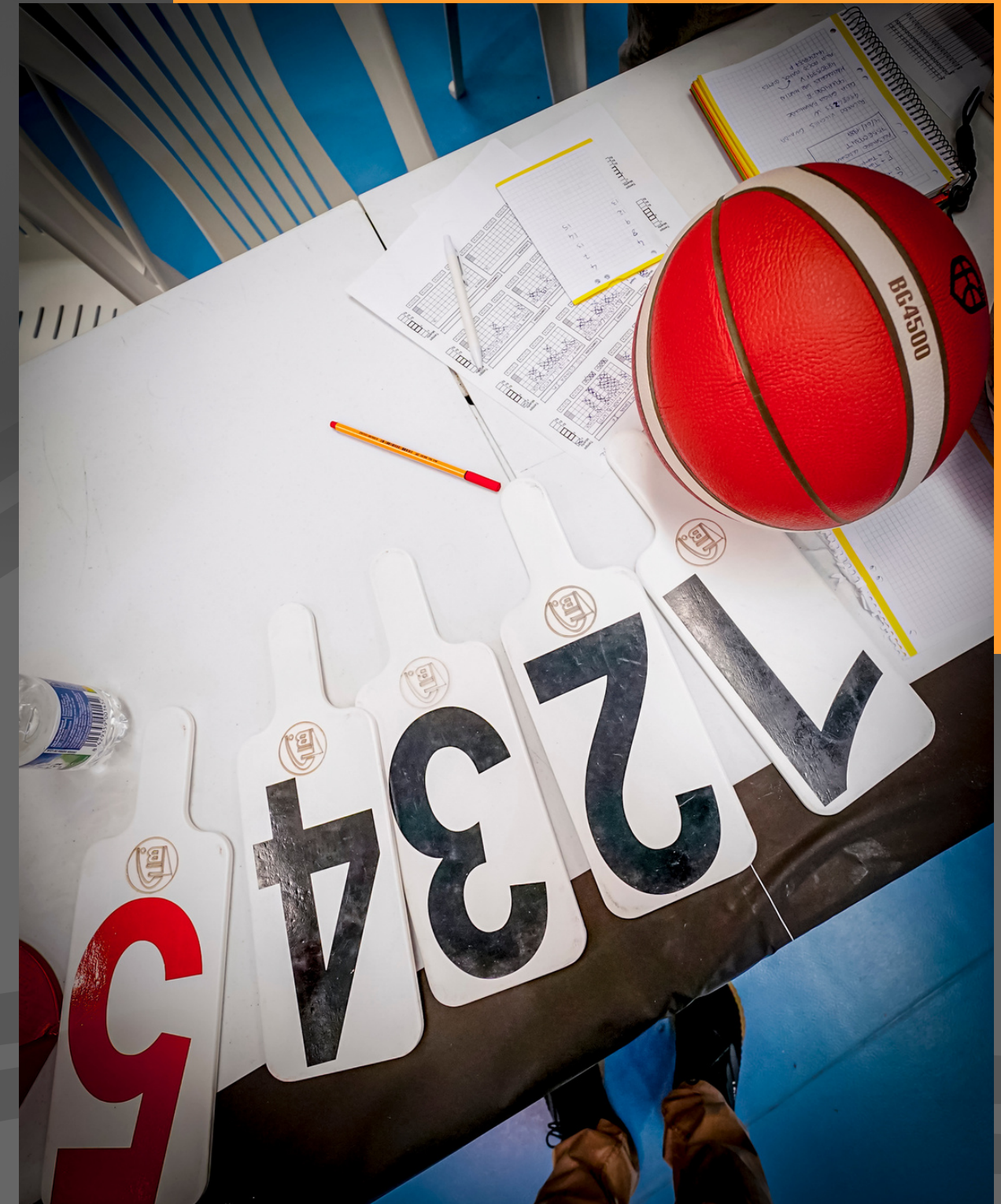
Alineación de jugadores

- Cada jugador deberá jugar al menos dos periodos completos durante los 5 primeros periodos, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza.
- Cada jugador deberá permanecer en el banco de sustitutos durante dos periodos completos durante los 5 primeros, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, SIN EXCEPCIONES.

Alineación de jugadores

EXXCEPCIONES:

- Un jugador que no finalice un periodo por lesión, se considera que ya ha jugado un periodo completo. Toda lesión debe venir certificada por el Médico de la organización, bien sea por una lesión temporal o por no poder seguir jugando el resto del partido.
- 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.



Alineación de jugadores

EXXCEPCIONES:

- 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 no le cuenta como completo.



Faltas de equipo

- Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepase la 4ª falta de equipo en cada periodo.
- En cada nuevo periodo se iniciará una nueva cuenta de faltas de equipo desde cero.
- Solo serán acumulables las del sexto periodo para los periodos extras.





50 puntos

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 y el resultado será 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 clasificatorios.

Cronometraje



El encuentro se dividirá en dos partes de 3 periodos cada una



Cada periodo será de 8 minutos



Los periodos extra serán de 5 minutos



Cronometraje

5 primeros periodos: a reloj corrido los siete primeros minutos y el último minuto a reloj parado.

En el último periodo se jugarán los 5 primeros minutos a reloj corrido y los 3 minutos finales a reloj parado.

En los periodos extras se jugarán los 3 primeros minutos a reloj corrido y los dos minutos finales a reloj parado.

Cronometraje



El reloj de partido se detendrá:

- En las faltas que conlleven tiros libres (cuando se tiene cubierto el cupo de faltas se parará automáticamente cuando se sancione a ese equipo con una falta que diese lugar a tiros libres)
- En los tiempos muertos.

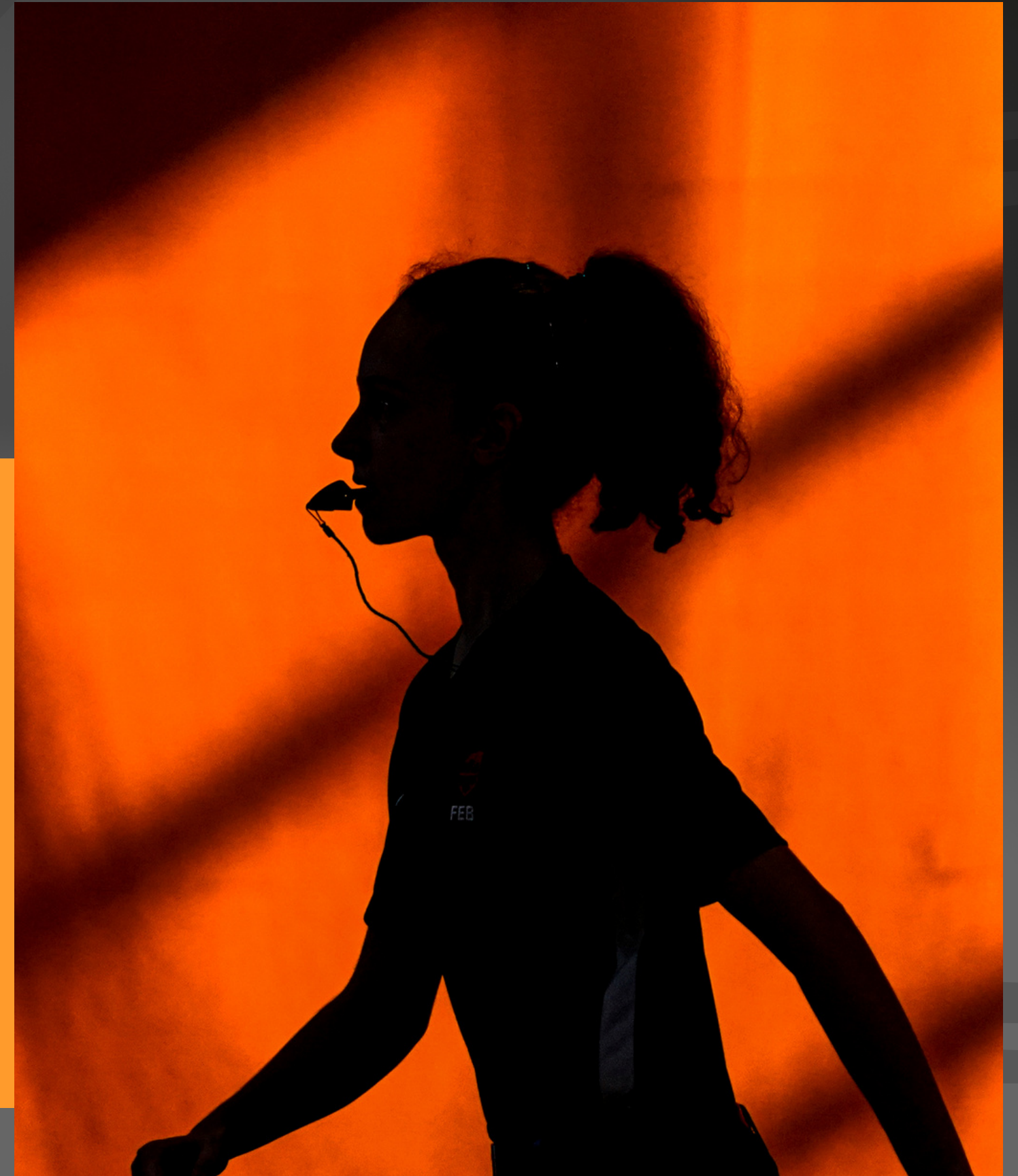
El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras:

- falta,
- sustitución y
- tiempo muerto.



Defensas

- Se permite realizar cualquier tipo de defensa y solo se considera defensa ilegal cuando un defensor permanece más de 5 segundos en el área restringida (la zona) sin la presencia del jugador al que defiende.
- La defensa ilegal se sancionará con dos tiros libres y posesión:
 - Se anotará en el acta en el lugar destinado al efecto.
 - NO acumula falta técnicas.



8 y 24 segundos

Se aplicarán las siguientes reglas:

- 8 segundos para pasar el balón a campo ofensivo.
- 24 - 14 segundos para lanzar a cesto.





Descansos

- El descanso será de 1 minuto entre los periodos:
 - 10 - 20
 - 20 - 30
 - 40 - 50
 - 50 - 60
- De 5 minutos entre los períodos 30 - 40.



Balón oficial

- El balón oficial de juego será Marca Molten Modelo B 5 G 3800.
- Es obligatorio presentarlo para su utilización, tanto en el calentamiento anterior al encuentro (7 balones, 3 para cada equipo y uno para el árbitro) como en los descansos.