

REGLAMENTO DE JUEGO CATEGORÍA MINIBASKET

(Están especificadas tanto las modificaciones propuestas como las diferencias entre las Reglas de Juego FIBA y las de Minibasket; el resto de artículos son aplicados tal como están previstos en la Legislación FIBA).

Art. 2 Pista

2.1. Terreno de juego

El terreno de juego será una superficie plana y dura, libre de obstáculos, con unas dimensiones de (28) metros de largo y quince (15) metros de ancho, medidos desde el borde interior de las líneas que el delimitan. También pueden ser: 26x14, 24x13, 22x12.

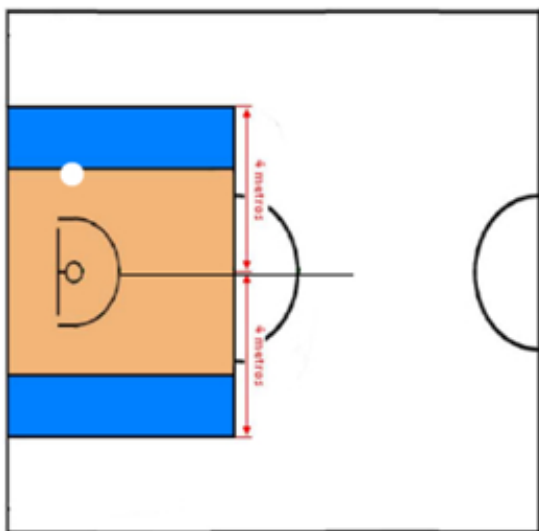
2.2.3. Líneas de tiros libres y zonas restringidas

Se trazará una línea de tiros libres, de 4,90 metros de longitud, paralela a la línea de fondo y con su borde más alejado a 4 metros del tablero.

2.2.4. Zona de canasta de tres puntos

La zona de canasta de tres puntos de un equipo es todo el terreno de juego excepto el espacio próximo a la canasta de los adversarios que incluye y está delimitada polo rectángulo que forman, la prolongación del tiro libre, 4 metros a cada lado medidos desde el punto central de la línea de tiros libres, con la unión incluso la línea de fondo.

Se permitirá, de forma transitoria, que la línea de tres puntos pueda ser delimitada con cinta adhesiva, siempre y cuando el ancho de la misma sea de 5 cms y del mismo color que el resto de las líneas de la pista de juego.



MODIFICACIONES AL REGLAMENTO DE MINIBASKET Y DIFERENCIAS REGLAS FIBA

Art. 4 Equipos

4.2. Regla

4.2.1. Cada equipo se componen de:

* Un máximo de doce (12) y un mínimo de diez (10) miembros del equipo facultados para jugar, incluido un capitán, salvo que se recoja otro mínimo en las Normas Específicas de la Competición. (en las fases zonales se permitirá un mínimo de 9 jugadores)* Si los equipos presentan, 5, 6, 7, 8 o 9 jugadores se deberá celebrar el partido y el árbitro hará constar esta circunstancia en el dorso del acta.

Art. 5 Jugadores: lesión

5.3. Si un jugador lesionado no puede continuar jugando ya (en, aproximadamente, 2 minutos) después de recibir asistencia, puede ser substituido.

5.6. Cualquier jugador que sangre o tenga una herida sin cubrir durante el partido deberá ser atendido para poder seguir participando cuándo se detenga la hemorragia y el área afectada o la herida sean cubiertas por completo y de manera segura.

Art. 7 Entrenadores: obligaciones y derechos

7.2. Asimismo, facilitará los nombres y números de los miembros de su equipo que participarán en cada período, un minuto antes del inicio de cada uno de ellos.

El entrenador deberá confirmar en la mesa el cinco inicial en cada período. En caso de que los jugadores en el campo no coincidan con el cinco dado y el error se descubra después de iniciarse el período, el entrenador será sancionado con falta técnica "B" en el momento en el que este se descubra. El jugador que actúa indebidamente debe ser substituído, contando el período como jugado para los dos jugadores.

Art. 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y períodos extra

8.1. El partido se componen de seis (6) períodos de ocho (8) minutos.

a. El tiempo de juego en los cinco primeros períodos será de 7 minutos a tiempo corrido y 1 minuto final a tiempo normal de baloncesto FIBA.

b. El sexto período se jugará a 5 primeros minutos a tiempo corrido y 3 minutos finales a tiempo normal de baloncesto FIBA.

c. Los períodos extra se jugarán los tres primeros minutos a tiempo corrido y 2 minutos finales a tiempo normal de baloncesto FIBA.

d. El cronometrador controlará el tiempo de juego sin parar el reloj en los minutos a tiempo corrido, salvo que el árbitro haga sonar su silbato, en los casos siguientes:

MODIFICACIONES AL REGLAMENTO DE MINIBASKET Y DIFERENCIAS REGLAS FIBA

- Una falta con penalización de tiro (se para cuando el árbitro se dirige a los oficiales de mesa y señala la penalización).
- Al finalizar un tiempo de un período.
- Un tiempo muerto.
- Cuando se concede un relevo en el sexto período o períodos extras.
- Cuando un jugador comete su quinta falta o una falta descalificante.
- Cuando un jugador está lesionado.
- Cuando el árbitro indique hacerlo al cronometrador en otras situaciones particulares.

8.2. Habrá intervalos de juego de un (1) minuto entre el primer y segundo período, segundo y tercero (primera parte), entre el cuarto y quinto período, quinto y sexto (segunda parte, y de dos (2) minutos antes de cada período extra.

8.3. Habrá un intervalo de juego en la mitad del partido de cinco (5) minutos, es decir, entre el tercero y el cuarto período.

8.8. Si durante la disputa de un encuentro, un equipo supera en el marcador a su rival por una diferencia de 50 puntos, el partido se dará por finalizado, siendo el resultado el recogido en ese momento por el acta oficial. El encuentro se sigue disputando pero con los minutos restantes sin parar el reloj, salvo tiempos muertos registrados. En el acta se seguirán anotando todos los incidentes, salvo los puntos, y el equipo que superó esa diferencia no podrá hacer defensas presionantes a toda la pista en lo que resta del mismo.

En este sentido, se entenderán cómo defensas presionantes a toda la pista aquellas que se realicen más allá de la pista trasera del equipo defensor, esto es, más allá de la línea central de la pista de juego.

El incumplimiento de esta norma no tendrá ningún tipo de sanción reglamentaria durante el tiempo de juego. Los árbitros advertirán, por una sola vez, de esta circunstancia al equipo que la esté incumpliendo y si persistiera este tipo de defensa informará al dorso del acta al finalizar el encuentro de tal circunstancia y el Comité de Competición decidirá al respecto y podría considerarlo como conducta antideportiva.

Art. 9 Comienzo y final de un período o del partido

9.5. Antes del primero y cuarto períodos, los equipos tienen derecho a calentar en la mitad del terreno de juego en la que se encuentra la canasta de su adversario.

9.7. En todos los períodos extra, los equipos continuarán jugando hacia las mismas canastas que en el sexto período.

Art. 17 Saque

17.2. Procedimiento

17.2.1. Los árbitros no tocarán el balón ni en pista delantera ni en pista trasera ni delantera para el saque de banda, salvo en faltas, tiempos muertos y relevos.

MODIFICACIONES AL REGLAMENTO DE MINIBASKET Y DIFERENCIAS REGLAS FIBA

Art. 18 Tiempo Muerto

18.2.5. Se pueden conceder dos (2) tiempos muertos a cada equipo en cualquier momento de la primera mitad; tres (3) en cualquier momento de la segunda mitad y uno (1) durante cada período extra.

18.2.8. No se concederá tiempo muerto al equipo que convirtió una canasta cuando se detenga el reloj a continuación de un tiro de campo convertido durante los dos (2) últimos minutos del sexto período o de cualquier período extra, a menos que un árbitro interrumpa el partido.

18.3.5. Durante el tiempo muerto y durante un intervalo de juego antes del inicio del segundo, tercero, cuarto, quinto, sexto o cualquier período extra, los jugadores pueden abandonar el terreno de juego y sentar en su banco de equipo, y las personas autorizadas a estar en la zona de banco pueden entrar en el terreno de juego siempre que permanezcan cerca de la zona de banco.

Art. 19 Substituciones

19.2. Regla

19.2.1. No está permitido hacer substituciones durante los cinco primeros períodos salvo:

- Sustituir jugador lesionado. El jugador lesionado que dispute un solo cuarto de los cinco primeros y se recupere podrá jugar sólo el sexto período.
- Sustituir jugador descalificado.
- Sustituir jugador que cometa 5 faltas personales.
- Sustituir al jugador que cometa 2 faltas antideportivas.

19.2.2. Cada jugador debe jugar por lo menos dos períodos completos durante los cinco primeros períodos, entendiéndose período completo desde que se inicia el período hasta que finaliza, salvo las siguientes excepciones:

- Un jugador que no finalice un período por lesión, se considera que ya jugó un período completo, y si no puede incorporarse de nuevo al juego, se considerará que su alineación es válida. Toda lesión debe venir certificada por un médico de la organización, bien sea en una substitución en un período, bien sea por no poder seguir jugando el resto del partido. En caso de no existir médico, el criterio de los árbitros prevalecerá.
- A un jugador lesionado no existe obligación de sustituirlo si recibe asistencia, siempre y cuando el juego no se detenga por un período aproximado de más de dos minutos.
- Un jugador que no finalice un período por que sea descalificado, cometa dos faltas antideportivas o cometa cinco faltas personales, se considera que su alineación es válida, aunque no juegue los dos períodos completos.

-Al jugador que sustituye al jugador lesionado, descalificado o eliminado por 5 faltas personales o dos antideportivas, el período jugado no le cuenta como completo (ni jugado ni descansado).

19.2.3. Cada jugador deberá permanecer en el banco de substitutes durante dos períodos completos en los 5 primeros períodos, entendiéndose período completo desde que se inicia el período hasta que finaliza, sin excepciones.

19.2.4. Si en los cinco primeros períodos llega el caso de que un equipo no disponen de jugadores suficientes para efectuar el relevo de un jugador lesionado, descalificado, eliminado por 5 faltas personales o dos antideportivas, de manera que todos los jugadores puedan descansar dos períodos completos, el partido se continuará jugando y se efectuará cualquier relevo a fin de que haya siempre cinco jugadores en el terreno de juego. El árbitro hará constar dicha circunstancia en el dorso del acta.

19.2.5. En el sexto período y períodos extra un equipo puede substituir a uno o varios jugadores durante una oportunidad de substitución.

19.2.6. Una oportunidad de substitución comienza cuándo:

*Para ambos los equipos, el balón queda muerto, el reloj de partido está parado (3 últimos minutos sexto período y 2 últimos minutos de los períodos extra) y el árbitro finalizó su comunicación con la mesa de oficiales.

*Para ambos los equipos, el balón queda muerto, el reloj de partido sigue en marcha (5 primeros minutos período sexto y 3 primeros minutos períodos extra) excepto después de canasta.

19.2.9. No se concederá ningún relevo al equipo que convirtió una canasta cuando se detenga el reloj a continuación de un tiro de campo convertido durante los dos (2) últimos minutos del sexto período o de cualquier período extra, a pesar de que un árbitro interrumpa el partido.

Art. 28 Ocho segundos

Se aplicará la regla para pasar de pista trasera la pista delantera en menos de 8 segundos.

Art. 29 Veinticuatro segundos

La regla de veinticuatro segundos será de aplicación.

Art. 38 Falta técnica

38.3.3. Una falta técnica de defensa ilegal (“E”) es una falta que se produce cuando un equipo realiza una defensa ilegal. Se permite realizar cualquier tipo de defensa y sólo se considerará defensa ilegal cuando un jugador defensor permanece más de 5 segundos en el área restringida sin la presencia de un adversario al que defender.

MODIFICACIONES AL REGLAMENTO DE MINIBASKET Y DIFERENCIAS REGLAS FIBA

38.4. Penalización

La defensa ilegal se sancionará con dos tiros libres y posesión del balón. La decisión sobre si un equipo está realizando una defensa ilegal será competencia de los árbitros del partido o comisario, si lo hubiera.

Por defensa ilegal (“E”) se anotará en el marcador correspondiente en el acta de juego (“Defensas Ilegales”) y no contarán para las faltas de equipo ni serán acumulables para castigar al entrenador.

Si a juicio de los árbitros, un equipo está realizando una defensa ilegal, advertirán por una sola vez de esta circunstancia al entrenador de dicho equipo (este aviso será válido solo para ese equipo). En la/s siguiente/s situacione/s de defensa ilegal, si estas existieran, los árbitros sancionarán con defensa ilegal (“E”) a dicho entrenador.

COMENTARIOS

“Los árbitros no permitirán que los jugadores/las que no estén inscritos en acta puedan participar en el calentamiento previo al partido, ni que permanezcan en su zona de banco durante el encuentro”.