

CONVOCATORIA FASE FINAL PROVINCIAL JUEGOS ESCOLARES 2021-2022

Normas específicas DEPORTES COLECTIVOS

1. BALONCESTO

Como norma general se aplicará el reglamento FEB en su última actualización salvo las normas que a continuación se desarrollan que prevalecerán respecto al reglamento expuesto.

Sistema de competición: en función del número de equipos inscritos en cada categoría. Podrá ser liguilla, eliminatoria o sistema mixto.

En el caso de formato liga (a una vuelta), se establece los siguientes criterios:

- Puntos por partido ganado = 2 puntos.
- Puntos por partido perdido = 0 puntos.
- **Orden de clasificación:**
 - a) Por el total de puntos obtenidos.
 - b) En caso de empate entre dos equipos: Se tendrá en cuenta la mayor diferencia de tantos a favor y en contra en los partidos jugados entre ellos.
 - c) En caso de empate entre más de dos equipos: Se tendrá en cuenta, por orden, lo siguiente:
 1. Mayor diferencia de tantos a favor y en contra en la suma de todos los partidos jugados.
 2. Mayor número de tantos a favor en la suma de todos los partidos jugados.
 3. Mayor diferencia de tantos a favor y en contra en los partidos jugados entre ellos.
 4. Mayor número de tantos a favor en los partidos jugados entre ellos.

Fechas: Ver calendario de partidos de cada categoría.

Lugares de juego:

- Quintanadueñas. Polideportivo municipal "el Portero". C/ Prado, nº 11. 09197 Quintanadueñas.
- Salas de los Infantes. Polideportivo municipal (junto al IES Alfoz de Lara). Avenida del Castrillo s/n 09600 Salas de los Infantes.
- Burgos. Varios. Ver el calendario.
- Belorado: Polideportivo municipal.

Normativa pasarela:

- Alevín: con normas pasarela.

El entrenador deberá confirmar a la mesa el cinco inicial en cada periodo. Caso de que los jugadores 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 de ser sustituido, contando el periodo como jugado a los dos jugadores.

Cada jugador, deberá jugar al menos dos periodos **completos** dentro de los cinco primeros periodos.

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

No está permitido realizar sustituciones durante los cinco primeros periodos. Excepto:

- Sustituir jugador Lesionado.
- Sustituir Jugador descalificado.
- Sustituir Jugador que haya cometido 5 Faltas Personales.

El jugador que ha sido sustituido, se le considera el periodo como jugado completo y el jugador que sale en su lugar no se le considera como jugado completo ni como descansado.

- Infantil, cadete y Juvenil: sin normas pasarela

Intervalos de juego:

- Quince (15) minutos antes del inicio del partido, los entrenadores deberán presentar la documentación de los jugadores del equipo, para la confección. del acta.
- La duración de todos los partidos:
 - Alevín: 6 periodos de 8 minutos
 - Infantil, Cadete y Juvenil: Dos (2) periodos de cuatro (4) cuartos de diez (10) minutos.
 - Las prórrogas necesarias serán de tres (3) minutos.
- Los partidos son a reloj corrido, excepto a reloj parado en los siguientes casos:
 - Alevín:
 - 1º, 2º, 3º, 4º y 5º cuartos: el último minuto de cada cuarto que es a reloj parado.
 - 6º cuarto: serán los tres últimos minutos.
 - Infantil, Cadete y Juvenil:
 - 1º, 2º y 3º cuarto: el último minuto de cada cuarto que es a reloj parado.
 - 4º cuarto: serán los tres últimos minutos.
 - Prórrogas: Último minuto a reloj parado
- Descansos:
 - Alevín:
 - Entre 1º-2º, 2º-3º, 4º-5º y 5º-6º cuartos: un (1) minuto
 - Entre 3º-4º cuartos: cinco (5) minutos
 - Entre 6º cuarto y prórrogas o entre prórrogas: dos (2) minutos
 - Infantil, Cadete y Juvenil:
 - Entre 1º-2º cuarto: dos (2) minutos
 - Entre 2º-3º cuarto: cinco (5) minutos
 - Entre 3º y 4º cuarto: dos (2) minutos
 - Entre 4º cuarto y prórrogas o entre prórrogas: dos (2) minutos

TIEMPOS MUERTOS:

- De duración un (1) minuto, a los cincuenta (50) segundos se avisa a los equipos para su incorporación al juego, debiendo estar antes de que se cumpla el minuto en disposición de reiniciar el juego.
- Los tiempos muertos no utilizados no podrán trasladarse a la siguiente mitad o periodo extra.
- Sobre cuando se genera una posibilidad de tiempo muerto y para quien se genera se seguirá el Reglamento FEB.
- Alevín: Dos (2) tiempos muertos por periodo (tres periodos).
- Infantil, Cadete y Juvenil: un tiempo muerto en cada cuarto. Excepto en el último cuarto que puede pedir dos.
- En las prórrogas no existen tiempos muertos
- Los tiempos muertos son a reloj corrido salvo el último minuto de cada cuarto y los tres últimos minutos del último cuarto. Ejemplo: Un entrenador que pide un tiempo muerto a los 3'30'' últimos del cuarto periodo, los primeros 30 segundos se realizarán a reloj corrido y los 30 siguientes a reloj parado.

DEFENSA:

- Alevín: Obligatorio defensa individual. No permitido defensas zonales. En caso de defensa zonal se sancionará cada vez que se realice con una falta técnica al entrenador que contabilizará en el cómputo de faltas del entrenador.
- Infantil, cadete, juvenil: se admite todo tipo de defensas.

Todas las categorías: Si la diferencia es mayor de treinta (30) puntos a favor de un equipo, este no podrá realizar defensa individual a toda pista, únicamente en su pista defensiva.

DIFERENCIA DE CINCUENTA (50) PUNTOS:

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 tiempo de juego será a reloj corrido durante lo que quede de partido. En el acta, NO se reflejarán más puntos, el partido se da por finalizado con el marcador que alcanzó/superó la diferencia de cincuenta (50) puntos.
- En el acta, SI seguirá reflejándose todo tipo de faltas, faltas de equipo, tiempos muertos, entradas, como de un partido normal se tratase, de manera que si un jugador comete su quinta falta debe ser expulsado y no puede volver a jugar.

ÁRBITROS Y SAQUES

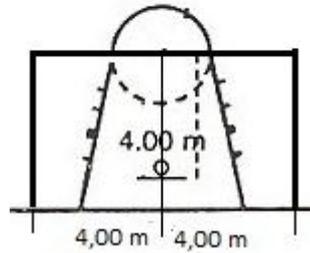
Procurarán agilizar el juego y actuar con rapidez cuando señalen las faltas, norma alternancia de balón y los tiros libres. Para evitar pérdidas de tiempo de juego, los árbitros no tocarán el balón para el saque de banda ni en pista trasera ni delantera después de violaciones ni fueras. Únicamente lo harán en faltas, tiempos muertos y sustitución. El jugador realizará el saque desde el lugar más cercano al que se cometió la infracción o donde el árbitro detuvo el juego, excepto directamente detrás del tablero.

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.

ZONA DE TRES PUNTOS

Se seguirá el criterio del reglamento FEB. Para todas las categorías incluso para alevín, que además se detallan a continuación.

Cualquier tiro realizado por detrás de las líneas del rectángulo que forman: la línea de tiro libre, la prolongación de la misma a cuatro (4) metros a cada lado desde el centro del mismo, y la unión con la línea de fondo, se considera triple y valdrá tres (3) puntos.



UNICAMENTE TENDRÁN VALIDEZ LAS CANASTAS DE TRES PUNTOS SI LA LINEA QUE DELIMITA LA ZONA DE TRES (3) PUNTOS ESTÁ PINTADA EN EL SUELO DEL TERRENO DE JUEGO.

SEMICIRCULO DE NO CARGA

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

24 SEGUNDOS Y PASIVIDAD

No se aplicará la regla de 24 segundos de posesión.

El árbitro podrá pitar pasividad cuando ve que un equipo no intenta atacar y lo único que hace es dejar que pase el tiempo

BALON DE JUEGO

Para categoría alevín será de tamaño 5.

Para el resto de categorías (infantil, cadete y juvenil) femeninas será de tamaño 6, y masculinas será de tamaño 7.