



## BALONCESTO

### 1. CATEGORÍAS Y EDADES

Categoría	Años	Participación Permitida
<b>Alevín</b>	2008 y 2009	2010 y 2011
<b>Infantil</b>	2006 y 2007	2008 y 2009
<b>Cadete</b>	2004 y 2005	2006 y 2007

Se limita la participación de jugadores nacidos en 2011 en la categoría Alevín a un máximo de 3 jugadores por equipo.

### 2. FASES Y CATEGORÍAS

Fase	Categorías		
<b>Local</b>	Alevín	Infantil	Cadete
<b>Provincial</b>	Alevín	Infantil	Cadete
<b>Regional</b>	Alevín	Infantil	Cadete

### 3. LUGARES Y FECHAS DE CELEBRACIÓN

Fase	Lugar	Fecha
<b>Local</b>	A determinar por la Comisión Técnica Provincial	
<b>Provincial</b>	A determinar por la Comisión Técnica Provincial	
<b>Regional</b>		

### 4. NORMAS TÉCNICAS

A todos los efectos se aplicarán las Reglas de juego de la F.E.B., a las que se añadirán las siguientes reglas que prevalecerán en caso de discrepancia. Estas normas solamente serán válidas para aquellas competiciones celebradas en el ámbito territorial de Castilla-La Mancha.

#### 4.1. FASES LOCAL y PROVINCIAL:

Se realizará de acuerdo con la normativa que elabore la Comisión Técnica Provincial.

##### 4.1.1. Composición de los equipos: Cuadro de participantes.

Categoría	Nº Max. Formulario	EN ACTA			
		Jugadores		Otros	
		Max.	Min.	Deleg.	Entr.
TODAS	<b>15</b>	<b>12</b>	<b>5</b>	<b>1*</b>	<b>1*</b>

En el acta además de los jugadores aparte pueden inscribirse como máximo tres personas, entre Entrenador, Entrenador Ayudante y Delegado. Puede haber más acompañantes, todos debidamente acreditados, pero en acta sólo figurarán un máximo de tres.

#### 4.1.2. Balón de juego

##### MOLTEN BGGX O EN SU DEFECTO BGG

Categoría	Masculina	Femenina
<b>Alevín</b>	Balón B-5	Balón B-5
<b>Infantil</b>	Balón B-7	Balón B-6
<b>Cadete</b>	Balón B-7	Balón B-6

#### 4.1.3. Jugadores

Tanto en categoría alevín como infantil NO se aplicarán las normas Pasarela. Por ello será necesario únicamente presentar un mínimo de cinco (5) jugadores para poder disputarse un partido. En el caso de que haya un mayor número de jugadores, éstos podrán entrar en el campo sustituyendo a otro jugador en los casos contemplados en el Reglamento de la FEB. El número máximo será de doce (12) jugadores inscritos en acta.

Todo centro o club que tenga inscrito más de un equipo en la misma categoría, pero en competiciones diferentes, podrá utilizar jugadores del equipo en competición de rango inferior en la superior hasta un máximo de 4 en cada partido.

#### 4.1.4. Duración de los partidos

##### Categoría Alevín

El tiempo de juego será de 6 períodos de 8 minutos a “reloj corrido” en cada período, no obstante, el reloj se parará en los lanzamientos de tiros libres y en el último minuto de los cinco primeros cuartos y en los dos últimos del último cuarto.

Independientemente del tiempo de juego, el descanso entre períodos será de 30 segundos, y entre mitades de 5 minutos.

El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, sustitución o tiempo muerto.

Los equipos dispondrán de tres tiempos muertos para todo el partido de 30 segundos de duración.

Se aplicará la norma de Pasividad si no hay reloj de 24 segundos.

Se considera defensa ilegal cuando un jugador 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 faltas técnicas).

##### Categoría Infantil y Cadete

El tiempo de juego para la semifinal y final provincial será de cuatro períodos de 10 minutos a “reloj parado” por período.

Para los restantes será de 12 minutos a “reloj corrido” en cada período, no obstante, el reloj se parará en los lanzamientos de tiros libres, en el último minuto de los tres primeros cuartos y en los dos minutos del último cuarto.

Independientemente del tiempo de juego, el descanso entre períodos será de un minuto, y entre mitades de 5 minutos.

El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, sustitución o tiempo muerto.

Los equipos dispondrán de 5 tiempos muertos para todo el partido de duración 30 segundos. Dos entre el 1 y 2 cuarto y 3 entre el 3 y 4 cuarto.

Se aplicará la norma de Pasividad si no hay reloj de 24 segundos

Se considera defensa ilegal cuando un jugador 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 faltas técnicas).

## 4.2. FASE INTERPROVINCIAL Y REGIONAL

### 4.2.1. Composición de los equipos: Cuadro de participantes.

Categoría	Nº Max. Formulario	EN ACTA			
		Jugadores		Otros	
		Max.	Min.	Deleg.	Entr.
TODAS	<b>15</b>	<b>12</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

El sistema de competición de la fase regional (No incluye liga regional y sector infantil asociado) será por eliminatorias de cuartos de final, semifinal y final con los equipos clasificados en la fase provincial.

### 4.2.2. Balón de juego

- MOLTEN BGGX O EN SU DEFECTO BGG

Categoría	Masculina	Femenina
<b>Alevín</b>	Balón B-5	Balón B-5
<b>Infantil</b>	Balón B-7	Balón B-6
<b>Cadete</b>	Balón B-7	Balón B-6

### 4.2.3. Jugadores

En Fase Provincial y Regional y tanto en categoría alevín como infantil NO se aplicarán las normas Pasarela. Por ello será necesario únicamente presentar un mínimo de cinco (5) jugadores para poder disputarse un partido. En el caso de que haya un mayor número de jugadores, éstos podrán entrar en el campo sustituyendo a otro jugador en los casos contemplados en el Reglamento de la FEB. El número máximo será de doce (12) jugadores inscritos en acta.

Se recuerda que cuando se participe en fase distinta, con otras Comunidades Autónomas, se aplicará lo establecido en las Normas de la FEB para estas categorías. Todo centro o club que tenga inscrito más de un equipo en la misma categoría, pero en competiciones diferentes, podrá utilizar jugadores del equipo en competición de rango inferior en la superior hasta un máximo de 4 en cada partido.



#### 4.2.4. Duración de los partidos

##### Categoría Alevín

El tiempo de juego será de 6 períodos de 8 minutos a “reloj corrido” en cada período, no obstante, el reloj se parará en los lanzamientos de tiros libres y en el último minuto de los cinco primeros cuartos y en los dos últimos del último cuarto.

Independientemente del tiempo de juego, el descanso entre períodos será de 30 segundos, y entre mitades de 5 minutos.

Los equipos dispondrán de tres tiempos muertos para todo el partido de 30 segundos de duración.

El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, sustitución o tiempo muerto.

Se aplicará la norma de Pasividad si no hay reloj de 24 segundos.

Se considera defensa ilegal cuando un jugador 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 faltas técnicas).

##### Categoría Infantil

El tiempo de juego para la Fase Regional será de cuatro períodos de 10 minutos a “reloj parado” por período.

El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, sustitución o tiempo muerto.

Independientemente del tiempo de juego, el descanso entre períodos será de un minuto, y entre mitades de 5 minutos.

Los equipos dispondrán de 5 tiempos muertos para todo el partido de duración 30 segundos. Dos entre el 1 y 2 cuarto y 3 entre el 3 y 4 cuarto.

Se considera defensa ilegal cuando un jugador 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 faltas técnicas).

##### Categoría Cadete

El tiempo de juego para la Fase Regional será de cuatro períodos de 10 minutos a “reloj parado” por período.

Independientemente del tiempo de juego, el descanso entre períodos será de un minuto, y entre mitades de 5 minutos.

Los equipos dispondrán de 5 tiempos muertos para todo el partido de duración 30 segundos. Dos entre el 1 y 2 cuarto y 3 entre el 3 y 4 cuarto.



### 4.3. CONSIDERACIONES GENERALES PARA AMBAS FASES

#### 4.3.1. Los tiempos muertos:

Un tiempo muerto registrado durante cada período extra. Los tiempos muertos no utilizados, no podrán trasladarse al período extra.

El reloj de tiempo de juego se parará en los tiempos muertos independientemente del minuto en que se encuentre el partido.

Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepase la 4ª falta personal por equipo en cada período, siendo todos los períodos independientes excepto el período extra en el que se acumulan las faltas del último período.

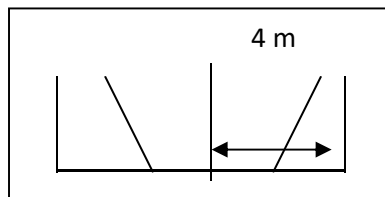
En caso de terminar un partido en empate se procederá a una prórroga de 5 minutos. Si persistiese el empate se volverían a disputar tantas prórrogas como fuesen necesarias para deshacer el empate. La prórroga se disputará con los tres primeros minutos a reloj corrido y los dos últimos a reloj parado en las fases local y provincial y con los 5 minutos a reloj parado en la fase regional.

Si en la disputa de un partido, de la categoría alevín, infantil o cadete, un equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 40 puntos el partido se dará por finalizado, siendo el resultado el que marque en ese momento el acta. En los minutos restantes se jugará sin incidencia en el acta, pero se continuará anotando las faltas personales para evitar juego antideportivo. Así mismo, el Árbitro podría dar por finalizado el encuentro definitivamente si observase falta de deportividad por cualquiera de los equipos.

En los partidos o fase de partidos en los que el juego se desarrolle a reloj corrido el árbitro no administrará nunca el balón en los saques de banda, salvo que se hubiera señalado falta personal. El saque se realizará desde el lugar por donde ha salido el balón o desde el punto de la banda más próximo a donde se haya cometido la violación.

#### 4.3.2. CATEGORÍA ALEVÍN

Se implanta la línea de tres puntos. Dicha línea tendrá forma rectangular y será trazada como se muestra en el gráfico.



Si la instalación dispone de canastas de minibasket, el partido se deberá disputar en dichas canastas. Si no se dispone de canastas de minibasket, los lanzamientos de tiros libres se adelantarán 60 cm, es decir, desde la línea de tiro libre a línea de fondo debe haber una distancia de 4,60 m.

Ubicación de la canasta: La perpendicular del tablero con la línea de fondo debe tener una distancia de 0,60 m.



Se considera defensa ilegal cuando un jugador 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 faltas técnicas).

