

FEDERACIÓN EXTREMEÑA DE BALONCESTO



REGLAMENTO TÉCNICO DE MINIBASKET





REGLAMENTO TÉCNICO MINIBASKET FEExB

Plan Minibasket Extremadura 2022

A todos los efectos se aplicarán las Reglas de Juego editadas por la FIBA a las cuales se añadirán las siguientes reglas:

1. Todos los equipos tendrán un máximo de 12 jugadores/as inscritos en acta y necesitarán un mínimo de 6 para poder comenzar el partido en Liga Local, Proximidad o Convivencias.

Y un máximo de 12 y mínimo de 10 para comenzar el partido de Liga Regional. (Excepto en casos autorizados por la FEExB).

Si un equipo no dispone de 6 jugadores/as acreditados en la app de la FEExB para iniciar el partido (o 10 en caso de Liga Regional):

- El partido se celebrará a reloj corrido.
- Se anotan las incidencias en el acta (puntos, faltas...)
- Si gana el encuentro el equipo que **no infringe** la normativa, aparecerá en el resultado final el tanteo del partido sumándole 20 puntos a este equipo (La diferencia de puntos nunca puede ser superior a 50 puntos, en liga regional) OJO, en Ligas Locales, de Proximidad o Convivencias los 20 puntos se suman al resultado final, es decir, puntuación de los periodos + 3 puntos de arrastrado + 20 (a quien proceda) por el incumplimiento.
- Si gana el encuentro el equipo que **infringe** la normativa, aparecerá en el resultado final el tanteo de 20-0 en contra de este equipo.
- En caso de fases en sistema de eliminatoria (por ejemplo Semifinales del Cto. de Extremadura), el equipo infractor pierde automáticamente la eliminatoria.

2. Todos los partidos de las Ligas Locales, Ligas de Proximidad y Ligas de Convivencias se jugarán en la modalidad de **4 contra 4**. Mientras que los de Liga Regional se disputarán en formato de **5 contra 5** en pista completa.

3. El entrenador **deberá dar el cuarteto (o quinteto) inicial en cada periodo**. En el caso de que no coincidan:

Si el periodo no ha comenzado aún, se modifican lo/as jugadores/as en cancha prevaleciendo siempre el notificado por el entrenador antes del inicio del periodo, sin otras consecuencias ni sanciones.

Si el periodo se ha iniciado, el entrenador será sancionado con falta técnica, el/la jugador/a deberá ser sustituido, contando como periodo jugado, PERO NO COMPLETO, a los dos jugadores/as, el sustituto y el sustituido.

4. Los tiempos muertos:

- a. Se podrán solicitar 2 tiempos en cada PARTE (3 Periodos). Cada tiempo muerto durará 1 minuto.
- b. En los periodos extra se podrá solicitar uno en cada periodo si este se tuviese que jugar por motivos de la competición. Su duración es de 1 minuto.

Los tiempos muertos registrados no utilizados, no podrán trasladarse a la segunda parte ni Período extra.

El las Convivencias, ya que se disputan dos encuentros de forma simultánea, no se podrán solicitar tiempos muertos.

5. Periodos:

- a. Los partidos se dividirán en 2 Partes con 3 periodos cada una.

□ **En Liga Regional:** Cada periodo será de **8 minutos:**

En los **5 primeros periodos** 7 minutos a reloj corrido y el **último minuto a reloj parado.**

En el **6º periodo** serán 5 minutos a reloj corrido y los **3 últimos a reloj parado.**



- **En Ligas Locales y Proximidad:** Cada periodo será de **7 minutos**, 6 a reloj corrido y el último minuto a reloj parado (en cada periodo).
 - **En Ligas de Convivencias:** Cada periodo será de 6 minutos a reloj corrido. **No se para NUNCA, ya que si es posible, los dos encuentros simultáneos, deben disputarse bajo el mismo crono.**
- b. En los tiros libres y tiempos muertos del partido SIEMPRE (Excepto en Ligas de Convivencias) se parará el cronómetro. (Y también para las sustituciones en Liga Regional).
- c. Los **periodos extra** se jugarán a **4 minutos**, 2 minutos a reloj corrido y los dos últimos minutos parando el crono.

5.1 Periodos jugados:

a) Liga Local, Proximidad y Convivencias (4c4) Equipos de 6 a 12 jugadores

- Cada jugador/a deberá **jugar un mínimo de 2 periodos completos entre el primer y quinto periodo**. En el caso que el equipo tuviera inscritos a 11 ó 12 jugadores se podrá utilizar el sexto periodo (OJO porque a los jugadores que cumplen su segundo periodo completo jugado no se les puede sustituir, aunque sea el 6º).
- Todo jugador/a deberá **descansar 2 periodos completos** pudiendo elegir cualquiera de los 6 periodos del partido. periodo (OJO porque a los jugadores que cumplen su segundo periodo completo descansado no se les puede poner, aunque sea el 6º).

b) Liga Regional (5c5) Equipos de 10 a 12 jugadores

- Cada jugador/a deberá **jugar un mínimo de 2 periodos completos entre el primer y quinto periodo**.
- Todo jugador/a deberá **descansar al menos 2 periodos completos entre el primer y quinto periodo**.

Si un equipo incumple la normativa técnica en lo referente a este punto (5.1) y dicha situación es denunciada por **el equipo arbitral** o por **el equipo rival** tras el partido, conforme a los plazos y requisitos del Comité de Competición. De confirmarse el incumplimiento por el Comité de Competición de la FExB el equipo infractor perderá el encuentro por un resultado de 20-0 en contra.

6. Sustituciones:

6.1.- No se permite realizar sustituciones en los 5 primeros periodos, salvo los casos recogidos a continuación.

Se considera sustitución y periodo completo para el/la jugador/a sustituido y jugado pero no completo para el/la jugador/a sustituto:

- Sustituir al jugador/a lesionado/a que no pueda volver al periodo. A un/una jugador/a lesionado/a no existe obligación de sustituirle si recibe asistencia, siempre y cuando el juego no se detenga por más de dos minutos.
- Sustituir al jugador descalificado.
- Sustituir un jugador que haya cometido 4 faltas (5 en Liga Regional).

En todos estos casos se considera que la alineación del jugador sustituido es válida si en el momento del cambio estaba en disposición de cumplir lo establecido en el artículo 5.1 de este Reglamento.

En estos casos si al producir el cambio por algunas de las razones expuestas, el equipo pudiera infringir la norma del punto 5.1, se puede acabar el periodo con 3 ó 2 jugadores (incluso periodos posteriores enteros), aunque nunca puede jugar con un/una solo/a jugador/a ya que perderían ese periodo y el partido.



En el caso de que un equipo pierda el partido por quedarse con un jugador en un periodo y resten periodos por jugar, el partido continuará con los minutos restantes a reloj corrido sin incidencias ni en el Acta ni a efectos clasificatorios (podrán volver a jugar todos los jugadores eliminados). Con las excepciones:

- Las faltas se continuarán contabilizando sin anotar en el acta (TODOS los jugadores empiezan con 0 faltas).
- Si hubiese alguna falta descalificante o incidencia será llevada al Comité de Competición.

En este caso el tanteo sería 2-0 en contra del equipo infractor si iba ganando el partido o se queda el resultado del partido hasta ese momento si iba perdiendo. El comité estudiará la mala fe de este hecho para tomar medidas mayores.

6.2.- En Liga Local, de Proximidad y de Convivencias. Los cambios del último periodo se podrán realizar sustituciones **cuando el equipo esté en acción de ataque**, y el jugador que es sustituido abandona el campo en su totalidad en la zona de banquillo, momento en el que el jugador sustituto podrá entra en pista, nunca antes.

En Liga Regional **se solicita el cambio al Oficial de Mesa** y se procede de acuerdo al reglamento FIBA. Se para el crono, cuando se autorice el cambio, y el árbitro coge el balón para reiniciar el juego.

Ejemplos de anotación en el Acta:

- Cada Comienzo de un sexto (periodo).
Se rellena cada casilla con una línea diagonal.

NºLic	Jugadores	Nº	Entradas						Faltas					
			1	2	3	4	5	6	1	2	3	4		
	RUBIO, R.	6	/											

- Ya que los cambios del 1º al 5º periodo sólo pueden darse en alguna de las excepciones que se reflejan en el punto 6.1 de este reglamento y ello conlleva que al jugador que se va del campo, le cuenta como periodo completo y jugado, se refleja completando la cruz y marcándola con un círculo. Si un cambio e el 6º periodo está motivado por una de las excepciones del punto 6.1 de este reglamento, se procede de la misma forma con la anotación pero sin realizar informe.

NºLic	Jugadores	Nº	Entradas						Faltas					
			1	2	3	4	5	6	1	2	3	4		
	RUBIO, R.	6	⊗											

Al jugador que entra por ese le marcamos una línea diagonal y también la señalamos con un círculo. No se le puede poner la cruz al finalizar el periodo, ya que no le cuenta como completo.

NºLic	Jugadores	Nº	Entradas						Faltas					
			1	2	3	4	5	6	1	2	3	4		
	RUBIO, R.	6	⊗											
	MARTÍN, J.	8	⊗											

En este ejemplo el jugador Sustituido es el Num 6 (sale del campo) y el Sustituto es el Num 8 (entra al campo).

INFORME: Además de esta marca, del 1º al 5º periodo, si hay cambios, hay que reflejar al dorso del acta el motivo del cambio y los jugadores/as implicados (Por ejemplo: "En el minuto ___ del (1º, 2º, 3º, 4º o 5º) periodo, el jugador número ___ del equipo (A o B) sale de la cancha por (lesión, descalificación o acumulación de faltas) siendo sustituido por el jugador número ___")



- Si el cambio se produce en el sexto periodo, y ya que está permitido, se indica **sólo con un círculo en la línea diagonal** del que sale y se marca con otra diagonal y círculo al que entra (A ninguno de los dos se les podrá completar la X ya que no será periodo completo jugado para ninguno).

NºLic	Jugadores	Nº	Entradas						Faltas			
			1	2	3	4	5	6	1	2	3	4
	DELGADO, R.	12						/				
	GARCÍA, J.	14						/				

En este ejemplo el jugador Sustituido es el Num 12 (sale del campo) y el Sustituto es el Num 14 (entra al campo). En este caso no se realiza informe.

- Jugador que ha jugado el periodo completo, en cualquier periodo (sin ser sustituto ni sustituido)
Esta situación se anotará en la casilla con una segunda diagonal que completa la "X" (sin círculo).

NºLic	Jugadores	Nº	Entradas						Faltas			
			1	2	3	4	5	6	1	2	3	4
	PÉREZ, D.	5	X									

Debemos recordar que **además de los lesionados también hay que marcar con una cruz y círculo los jugadores que hayan sido expulsados o descalificados.** Y sólo con diagonal y círculo al que entra.

- En Liga Local, de Proximidad y Convivencias. Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepase la **3ª falta por equipo en cada periodo** (se tirará en la 4ª Falta cometida).
En Liga Regional cuando se sobrepase la **4ª falta por equipo en cada periodo** (se tira en la 5ª falta cometida).
- ANOTACIÓN:

8.1 Liga Local, de Proximidad y Convivencias

Cada Periodo se empezará jugando con el marcador a cero, se ganará por tanto el partido si uno de los equipos consigue **más** puntos en el cómputo general al final del mismo, siendo el máximo de 39 puntos y contabilizando por cada periodo con la puntuación que refleja en la siguiente tabla.

Tanteo de Periodos:	Periodos 1º, 2º, 3º, 4º, 5º, 6º y Extra/s
GANADO	6 PUNTOS
EMPATE	5 PUNTOS
PERDIDO	4 PUNTOS
GANADOR TANTEO ARRASTRADO*	3 PUNTOS

* Si empatan el arrastrado se dan 0 puntos a los dos equipos

Cada periodo se juega a un total de 25 tantos, si algún equipo llegase a este tanteo en algún periodo, el marcador se cerraría en ese momento (continuando el periodo con los minutos restantes a reloj corrido y sin anotar los tantos, pero si las faltas y tiempos muertos). De no darse esta circunstancia se quedará el marcador como refleje una vez finalizado el tiempo reglamentario de cada periodo.

En caso de empate al final del partido en los puntos de periodos y también en el tanteo arrastrado, se jugará un **periodo único con una duración de 4 minutos (2 minutos a reloj corrido y 2 min. A reloj parado)**, que tendrá la misma validez de puntos que los periodos 1º, 2º, 3º 4º, 5º y 6º (6 puntos para el ganador y 4 puntos para el perdedor). En



el caso de que al finalizar el tiempo de 4 minutos persista el empate, se jugarán tandas de cuatro minutos hasta que se desempate o algún equipo llegue a 25 tantos. (El periodo Extra o prórroga será considerado un periodo único).

8.2 Liga Regional

Tanteo arrastrado. Si un Equipo supera en el marcador a otro por una **diferencia de 50 puntos**, el partido se dará por finalizado, siendo el **resultado el que marque en ese momento el Acta oficial**. El partido continuará a reloj corrido y:

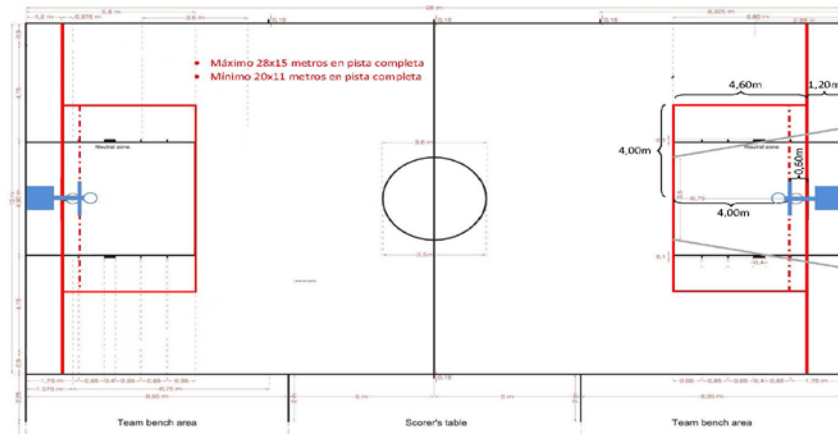
- Las faltas se continuarán contabilizando sin anotar en el acta.
- Si hubiese alguna falta descalificante o incidencia será llevada al Comité de Competición.

En caso de empate al finalizar los 6 periodos, se jugará un **periodo extra de 4 minutos** (2 a reloj corrido y los *dos últimos minutos parando* el crono).

En el caso de que al finalizar el tiempo de 4 minutos persista el empate, se jugarán tandas de cuatro minutos hasta que se resuelva el desempate. (El periodo Extra o prórroga será considerado un periodo único).

9. **El tiro de 3 puntos**, aprovechando la Zona del Campo de Baloncesto se añadirá una línea de distinto color, de forma rectangular que estará a **4 metros desde el tablero** de la canasta y otra que se extenderá 4 metros hacia cada lado. De ahí resulta la zona de triple de 4x8m tal y como se ve en el gráfico siguiente.

En los casos que no hubiera línea de tres puntos (sólo permitido en Liga Local, Proximidad y Convivencias, **NO EN LIGA REGIONAL**), tendrán validez de tres puntos todos los tiros anotados desde fuera de la zona. (Este criterio debe quedar claro antes de iniciar cada partido, ya que en muchas canchas no están pintadas las zonas). Si se puede, deberá pintarse la línea de 3 puntos.



10. El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, o tiempo muerto. (En Liga Regional también tras sustituciones)
11. Se aplicará la regla de los 8" para pasar de medio campo (en caso de jugar campo entero), y 24" de posesión para el ataque.
12. Se permite realizar cualquier tipo de defensa.
13. Los descansos entre periodos:
 - a. **En Liga Regional:** serán de *1 minuto* entre todos los periodos, menos entre el 3º y 4º, que el descanso será de *5 minutos*.
 - b. **En Ligas Locales, de Proximidad y Convivencias:** serán de *1 minuto* entre todos los periodos, menos entre el 3º y 4º, que el descanso será de *3 minutos*.



14. Participación de jugadores/as en Equipos Mixtos.:

a. **Liga Regional:** No está permitido a los equipos de Liga Regional tener jugadores/as de diferente sexo al de la categoría.

b. **Ligas Locales, de Proximidad y de Convivencias:**

En cada periodo pueden jugar simultáneamente, como máximo, **dos jugadores/as del sexo contrario al mayoritario de los componentes del equipo rival**, pero siempre cumpliendo los periodos jugados y descansados según el punto 5.1

Si **ambos equipos tienen más de 2 jugadores/as del sexo minoritario en su equipo**, AMBOS EQUIPOS podrán alinear a sus jugadores y jugadoras como quieran, siempre que cumplan el punto 5.1.

Este punto puede ser revisado/modificado para aquellas competiciones en las que el reparto de los grupos no pueda realizarse de forma homogénea. (Por ejemplo en grupos MIXTOS con equipos sólo femeninos y sólo masculinos)

15. Las medidas del Campo de Minibasket serán:

- Máximo 28x15 metros en pista completa
- Mínimo 20x11 metros en las pistas completas.

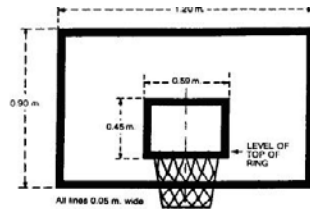


DIAGRAM 2

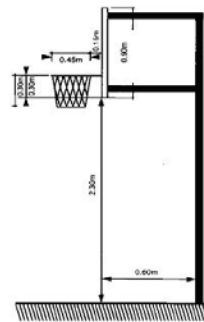


DIAGRAM 3

16. Se jugará en canastas de minibasket con un aro de 45 cm de diámetro y a una altura desde el suelo de 2,60 m. (Podrán ser móviles o fijas, la imagen es una referencia)

17. **En Ligas Locales, Proximidad y Convivencias** el balón oficial de juego será de Minibasket nº 5 de cualquier marca y modelo, recomendando el de la marca **MOLTEN**.

En Liga Regional, el balón oficial de juego será Marca **MOLTEN** modelo GM5, GM5X o el nuevo B5G3800 que deberá proporcionar el equipo local. Si este no dispusiera de ninguno de estos modelos, pero sí lo tiene el equipo visitante, se jugará con este balón oficial.

En ningún caso se podrá suspender un partido por no disponer de balón oficial. Se disputará el encuentro con el mejor balón en pista, a juicio del equipo arbitral (Siempre Minibasket nº5)

El incumplimiento de esta norma puede acarrear la aplicación del Art. 69 C) del Reglamento Disciplinario.



Federación Extremeña de Baloncesto

FExB
Pabellón Multiusos de Cáceres
Av. Pierre de Coubertin s/n
10005 CÁCERES

Tel_ 927 21 21 71
fexb@fexb.es