

NORMATIVA DE PARTIDO (INFANTIL, CADETE, JUNIOR Y SENIOR)

1. Los partidos se juegan en **una sola canasta** y la posesión inicial se obtendrá tras sorteo entre los equipos. El ganador pondrá el balón en juego desde fuera de la línea de triple.
2. Cada equipo estará compuesto por un **máximo de 4 y un mínimo de 3 jugadores**, siendo uno de ellos el capitán. Será necesario un mínimo de 2 para comenzar un partido.
3. Cada canasta valdrá **1 punto**, excepto las conseguidas desde la línea de triple que **valdrán 2 puntos**.
4. Ganará el partido el equipo que primero llegue a **21 puntos con diferencia de 2** o el que más puntos tenga cuando transcurran 15 minutos de tiempo corrido.
5. En **caso de empate una vez finalizado el tiempo, se lanzarán 3 tiros libres** por parte de cada equipo (un tiro por jugador), ganando el que más anote. En caso de persistir el empate, se continuarán lanzando tiros libres hasta que uno falle y el jugador del equipo rival anote. El resultado final del partido será el que reflejaba el marcado al finalizar el tiempo del mismo, sumando 1 punto más al ganador del desempate.
6. **Tras canasta cambia la posesión**, poniéndose en juego el balón desde el lado contrario a la canasta (fuera de la línea de triples). El jugador que inicia el juego puede pasar o botar.
7. Tras rebote defensivo o cambio de posesión, **el balón debe salir de la línea de triple para iniciar el ataque**.
8. La **lucha** originará el **cambio de posesión** para el equipo defensor, no existe la regla alternancia.
9. Las faltas se sacarán del lado contrario a la canasta (fuera de la línea de triples). El jugador que inicia el juego puede pasar o botar.
10. Un equipo entrará en **BONUS cuando cometa la sexta falta**:
 - Las faltas cometidas que no sean de tiro se pondrán en juego según el punto 9, mientras el equipo infractor **NO ESTÉ EN BONUS**.
 - El equipo que cometa una falta en acción de tiro **NO ESTANDO EN BONUS**, el contrario tirará un tiro libre y tendrá posesión de balón.
 - El equipo que cometa una falta **ESTANDO EN BONUS**, el contrario tirará un tiro libre y tendrá posesión de balón.
 - El equipo que cometa falta **ESTANDO O NO EN BONUS** y además valga la canasta, el contrario tendrá un tiro libre y posesión de balón.
11. Las faltas **antideportivas se sancionan con dos tiros libre y posesión**. Se prestará especial atención al hecho que el infractor pretenda a toda costa evitar la canasta de manera flagrante.
12. El jugador que cometa **2 faltas antideportivas será expulsado**.
13. El jugador que cometa **4 faltas será expulsado**.
14. Debido a la no existencia de tiempo de posesión, **el árbitro, según su criterio, podrá pitar pasividad** y se contabilizará el tiempo establecido en FIBA de 10 segundos por ataque.
15. Los equipos deben estar presentes, 5 minutos antes de la hora de comienzo del partido, si no se encontraran al sonar la señal se le dará por perdido el partido y será expulsado de la competición, salvo causa justificada que deberá admitir la organización.
16. En cada partido habrá **como mínimo un árbitro y un oficial de mesa**. La organización resolverá las posibles incidencias que surjan y las lagunas de este reglamento. En el caso de no contar con árbitros u oficiales, se jugará con la filosofía FAIR PLAY.
17. Cualquier **conducta antideportiva** o que falte al respeto del contrario, del árbitro, de los espectadores o de cualquier miembro de la organización, **originará la expulsión del jugador de la competición**. En caso de persistir en su actitud, una vez expulsado, será descalificado su equipo.
18. Los jugadores deberán prestar la colaboración necesaria para que prevalezca el juego limpio y la deportividad. "Somos aficionados al baloncesto, no profesionales".
19. Estará **terminantemente prohibido COLGARSE DEL ARO y AGARRARSE DE LA RED** para la realización de mates o cualquier otra jugada, suponiendo la pérdida de la posesión y la anulación de la canasta conseguida.
20. Es importante que todos los jugadores/as estén siempre provistos del DNI original que la organización podrá pedir en cualquier momento para comprobar los datos facilitados por el participante (Identidad, edad, etc.)