

NORMATIVA DE BALONCESTO JUEGOS ESCOLARES 2023-2024

CATEGORÍAS

CATEGORIAS	AÑOS
Benjamín	2014/2015
Alevín	2012/2013
Infantil	2010/2011
Cadete	2008/2009
Juvenil	2004/2005/2006/2007

NORMAS BÁSICAS

NÚMERO DE JUGADORES INSCRITOS POR EQUIPOS Y ACTA					
	BENJAMÍN	ALEVÍN	INFANTIL	CADETE	JUVENIL
MÁX./CATEGORÍA	22	18	16	16	16
MIN./CATEGORÍA	8	8	8	8	8
MÁX. EN ACTA	15	15	15	15	15
MIN. EN ACTA	8	8	Gr. A: 5 Gr. B: 8	5	5
DE CAT. INFERIORES		4	4	4	4

Se dará por perdido un partido por 20-0 cuando:

- Un equipo se presenta al partido con menos de 8 jugadores en categorías benjamín, alevín e infantil.
- Cuando se produce una incomparecencia o cuando medie sanción por parte del comité de competición.

Si en disputa de un partido, un equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 40 puntos, se cerrará el acta con el resultado que marque ese momento y se continuará el partido sin incidencias, ni en el propio acta ni a efectos de clasificación, con las siguientes excepciones:

- Las faltas se continuarán contabilizando en el acta.
- Si hubiera alguna falta descalificante será llevada al Comité de Competición.

El tiempo máximo de espera para comenzar un partido, en cualquier categoría, es de cinco minutos más de la hora de inicio fijada. Si un equipo no está preparado para jugar pasados esos cinco minutos, se considerará como incomparecencia y el árbitro lo reflejará en el acta. Se recomienda que los equipos estén presentes en el lugar del partido con una antelación mínima de 15 minutos. Se debe permitir jugar a los jugadores inscritos en acta, aunque no estén al principio del partido, siempre y cuando estén disponibles antes del descanso.

En las categorías mixtas, la composición de los equipos deberá tener en pista **siempre presencia mixta**, tal y como se especifica, para todos los deportes colectivos, en el Cuadro de Deportes Convocados. Si no se cumple en algún período, se pondrá al dorso del acta.

De manera excepcional, se permite incluir en el acta de los partidos, como máximo, a 4 jugadores que tengan licencia en un ÚNICO equipo de categoría inferior en la misma competición, Siempre y cuando la mitad de los jugadores más uno (EN TERRENO DE JUEGO) sean de la categoría en que se juega.

Se deberá definir previamente, e informar a la Unidad de Deporte Escolar, qué jugadores van a jugar en estas condiciones y concretar de qué equipo inferior son, en el caso de haber más de uno. El entrenador deberá llevar la autorización de los padres consintiéndoles jugar en categoría superior.

Es necesario jugar todos los partidos antes del final de la primera fase para que un equipo pueda clasificarse correctamente. En caso contrario, el equipo en cuestión ocupará el último lugar de la clasificación.

Aplazamientos: esta temporada, se podrán solicitar aplazamientos hasta las 12:00h del martes de la semana de juego de dicho partido ([más información de aplazamientos](#)). En las categorías Infantil, Cadete y Juvenil de Baloncesto, se podrá solicitar árbitro en martes, viernes, sábado o domingo. Las franjas horarias para disputar los partidos aplazados en este deporte serán: martes de 18:00 a 20:30 h y viernes de 17:00 a 21:00 h. Se deberán notificar con una antelación de 4 días para poder enviar equipo arbitral (el plazo para Grupos A es de 7 días de antelación).

El número de jugadores/as de un equipo de un Centro Escolar o Club Deportivo que juegue simultáneamente en los Juegos Escolares Municipales de Valladolid y en otra Liga, será de 2 como máximo. Solamente podrán cambiar de jugadores en el caso de que alguno de ellos o los dos causen baja (deberán solicitar a la FMD la baja del

equipo). **Ocho días antes del inicio de la competición**, los equipos tendrán que informar en la Fundación Municipal de Deportes los jugadores que compaginen ambas ligas.

Cualquier escolar podrá participar simultáneamente en un equipo de los Juegos Escolares Municipales de la Ciudad de Valladolid y en otra Liga, siempre que forme parte del equipo de su Colegio o Club Deportivo del Centro en el que está matriculado. Si no fuera así, se restringe a 2 jugadores/as máximo por equipo.

La participación en los **Campeonatos en Edad Escolar de Castilla y León** restringe a 4 jugadores, como máximo, que no estén matriculados en el Centro escolar al que pertenece el equipo y que su Centro de procedencia no participe en la Competición Escolar con equipos de la misma modalidad deportiva y categoría.

REGLAS ESPECÍFICAS POR CATEGORÍAS

BENJAMÍN Y ALEVÍN

A todos los efectos, se aplicarán las Reglas de Juego de Minibasquet, a las cuales se añadirán las siguientes reglas, que prevalecerán sobre las primeras en caso de discrepancia:

1. El encuentro se dividirá en dos partes de 3 periodos cada una. La duración de cada periodo será de 8 minutos, se jugará a reloj corrido los siete primeros y el último minuto a reloj parado. En los tiempos muertos y lesión de jugadores/as se parará el reloj.
2. Cada equipo deberá contar con un mínimo de 8 Jugadores/as dispuestos para jugar, y un máximo de 15. Con menos de 8 jugadores el partido siempre se celebrará aunque a dicho equipo se le dará por perdido el partido por 20 (veinte) a 0 (cero) en caso de ganarle. Esta circunstancia se indicará al dorso del acta.
3. Los/as Jugadores/as inscritos en acta (mínimo 8) deberán intervenir, como mínimo, en dos de los 6 periodos.
4. El entrenador deberá confirmar a la mesa el cinco inicial en cada periodo. En caso de que los jugadores en el campo no coincidan con el quinteto indicado 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 ser sustituido, contando el periodo como jugado para los dos jugadores.

5. La concesión de tiempos muertos será la siguiente:

- Dos tiempos muertos por parte (cada tres periodos).
- Un tiempo muerto registrado durante cada período extra.
- Los tiempos muertos registrados no utilizados no podrán trasladarse a la segunda parte o período extra.

6. NO está permitido hacer sustituciones durante los cinco primeros periodos SALVO:

- Sustituir Jugador Lesionado. El jugador lesionado que haya disputado un solo cuarto de los cinco primeros y se recupere podrá jugar el sexto período.
- Sustituir Jugador descalificado.
- Sustituir Jugador que haya cometido 5 Faltas Personales.

7. Cada Jugador debe jugar, al menos, dos periodos completos durante los 6 de que consta el partido, entendiéndose como tal desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, salvo las siguientes excepciones:

- Un jugador no finaliza un periodo por lesión: se considera que ya ha jugado un periodo completo. A un jugador lesionado no existe obligación de sustituirle si recibe asistencia, siempre y cuando el juego no se detenga por más de dos minutos.
- Un jugador no finaliza un periodo porque ha sido descalificado: se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos periodos completos.
- Un jugador comete 5 faltas personales: se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos periodos completos.
- Un jugador sustituye a un jugador lesionado, descalificado o eliminado por 5 faltas personales: el periodo jugado Sí cuenta como completo.

8. Cada jugador deberá permanecer en el banquillo durante dos periodos completos a lo largo de los 6 periodos, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, SIN EXCEPCIONES.

9. Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepase la 4ª falta por Equipo en cada periodo. En cada nuevo periodo se iniciará la cuenta de faltas de equipo desde cero. Sólo serán acumulativas las del sexto periodo para los periodos extras.

10. Control por los árbitros del tiempo de juego (situaciones anormales durante todo el período).

- El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, sustitución o tiempo muerto. 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 adecuando entregándose el balón al jugador en este caso por parte del árbitro.

11. Defensa ilegal: está prohibido cualquier tipo de defensa zonal, presionante o no. Esta defensa ilegal se sancionará con 1 tiro libre y el partido se reanudará según las reglas de juego (se anotará en el acta en la casilla del entrenador C)

- Está permitida la defensa individual en todo el campo. Se prohíbe esta norma al equipo que va ganando por una diferencia de 15 puntos.

12. El salto entre dos se resuelve mediante la flecha de alternancia.

13. Se implanta la canasta de tres puntos, siempre que el terreno de juego tenga el rectángulo a 4 metros, que coincide con el tiro libre.

14. El descanso entre periodos: 1º y 2º, 2º y 3º, 4º y 5º, 5º y 6º, será de un minuto. Y entre los períodos 3º y 4º de dos minutos.

15. En caso de empate, se jugará una prórroga de 5 minutos (los primeros 3 minutos a reloj corrido y los 2 últimos a parado).

INFANTIL

1) En Infantil Masculino grupo "A" se jugarán 4 periodos de 10 minutos a reloj parado con cambios libres. En caso de empate, se jugará una prórroga de 5 minutos a reloj parado. En este grupo, todos los jugadores/as deberán participar en el encuentro.

2) En el resto de los grupos (masculinos, femeninos y mixtos), se jugarán 4 periodos de 10 minutos. Los 8 primeros serán a reloj corrido y los 2 últimos a reloj parado. En caso

de empate, se jugará una prórroga de 5 minutos los primeros 3 minutos a reloj corrido y los 2 últimos a reloj parado.

Es OBLIGATORIO en los grupos B que los jugadores/as inscritos en el acta jueguen un período completo.

Se podrán inscribir en el acta 15 jugadores.

Si en disputa de un partido, un equipo supera en el marcador a otro por un diferencia de 40 puntos, el partido se dará por finalizado, siendo el resultado el que marque en ese momento el Acta oficial. Con los minutos restantes se jugará otro encuentro (a reloj corrido) sin incidencias ni en el acta ni a efectos de clasificación con las siguientes excepciones:

- Las faltas se continuarán contabilizando en el acta
- Si hubiera alguna falta descalificante será llevada al Comité de Competición

Se mantiene activa la normativa pasarela, como en otras temporadas.

PERIODOS				SÍ/NO
1º	2º	3º		NO
1º	2º	3º	4º	NO
	2º	3º	4º	SÍ
1º	2º		4º	SÍ

1. NO está permitido hacer sustituciones durante los tres primeros periodos SALVO

- Sustituir Jugador Lesionado
- Sustituir Jugador Descalificado
- Sustituir Jugador que haya cometido 5 Faltas Personales

2. Cada jugador deberá jugar al menos un periodo completo durante los tres primeros periodos, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, salvo las siguientes excepciones:

- Un jugador no finaliza un periodo por lesión: se considera que ya ha jugado un periodo completo. A un jugador lesionado no existe obligación de sustituirle si recibe asistencia, siempre y cuando el juego no se detenga por más de dos minutos.
- Un jugador no finaliza un periodo porque ha sido descalificado: se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos periodos completos.
- Un jugador comete 5 faltas personales: se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos periodos completos.
- Un jugador sustituye a un jugador lesionado, descalificado o eliminado por 5 faltas personales: el periodo jugado Sí cuenta como completo.

4. Control por los árbitros del tiempo de juego (situaciones anormales durante todo el período). El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, sustitución y tiempo muerto. 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.

GRUPOS A BALONCESTO INFANTIL Y CADETE

Es obligatorio poner los partidos del grupo A (Infantiles y Cadetes) 8 días antes de la jornada de competición, a través de la Zona Privada de la Web de Juegos Escolares.

Los equipos del mismo club o de la misma localidad, excepto Valladolid, tienen que programar los partidos de forma consecutiva.

Cuando el partido no se ha puesto en fecha o por alguno de los medios indicados anteriormente, el equipo encargado de hacerlo se considera como no presentado, tramitándose de oficio por la UDE al comité de competición dicha circunstancia.

La fecha de celebración de los encuentros de las diferentes ligas provinciales o torneos organizados por la D.V.B., son inamovibles. Los días y horas de la programación son las siguientes:

- Sábado: 16.00h ó 16.30h, 18.00h ó 18.30h, 16.30h ó 18.30 h (si se programa un encuentro)
- Domingo: 10.00h ó 10.30 h, 12.00h ó 12.30h, 16.00h ó 16.30h, 18.00h ó 18.30h, 16.30h (si se programa un encuentro)

*Material, cronómetro y demás

En los campos con línea de 6,75 m, se aplicarán las normas correspondientes. En aquellos que existan las dos se aplicará la de 6,75 m (aplicable también al resto de GRUPOS). Cualquier incidencia debe ser reflejada al dorso del acta.

Si sólo existe la de 6,25 m, se jugará con esa medida, sin hacerlo figurar detrás del acta (aplicable también al resto de GRUPOS).

CADETE Y JUVENIL

1) En Cadete Masculino grupo "A" se jugarán 4 periodos de 10 minutos a reloj parado. En caso de empate se jugará una prórroga de 5 minutos a reloj parado

2) El resto de Grupos Cadete se jugarán 4 periodos de 10 minutos los 7 primeros a reloj corrido y los 3 últimos a reloj parado. En caso de empate se jugará una prórroga de 5 minutos los primeros 3 minutos a reloj corrido y los 2 últimos a parado.

3) Categoría Juvenil se jugarán 4 periodos de 10 minutos los 7 primeros a reloj corrido y los 3 últimos a reloj parado. En caso de empate se jugará una prórroga de 5 minutos los primeros 3 minutos a reloj corrido y los 2 últimos a parado.