

## **NORMATIVA BALONCESTO** **JUEGOS ESCOLARES. FASE PROVINCIAL 2023-2024**

**ORGANIZACIÓN:** Comisión provincial de los Juegos escolares de Burgos.

**ARBITRAJES:** A cargo de la Delegación Burgalesa de baloncesto de Burgos.

**FECHA DE CELEBRACIÓN:** ver calendario de competición.

**LUGAR DE CELEBRACIÓN:**

Ver calendario.

**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 = 1 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.

**Incomparecencia:**

En caso de incomparecencia, se dará el partido por perdido.

**NORMATIVA APLICABLE:**

- Orden CYT975/2023, de 28 de Julio.

Instituto Provincial para el Deporte y la Juventud. C/Madrid, 24. 09002 Burgos. Tfno. 947 25 86 50. Ext. 2405

- Normativa General de la Fase Provincial.
- Por la presente normativa específica de baloncesto.
- Y en lo no dispuesto, por el Reglamento FEB.

### **INFORMACIÓN Y SEGUIMIENTO DE LA COMPETICIÓN:**

En la página web del Instituto Provincial para el Deporte y la Juventud: [Fase Provincial 2023-2024 | Instituto para el Deporte y Juventud :: Excma. Diputación Provincial de Burgos](#)

**FECHAS:** Ver calendario de partidos de cada categoría.

### **LUGAR DE CELEBRACIÓN:**

- Polideportivo municipal El Plantío. Burgos
- Otros. Ver calendario.

### **ACREDITACIÓN:**

Acreditación partidos: ver norma 8º

Personarse quince minutos antes del inicio del Partido. Los entrenadores deberán presentar la documentación de los jugadores del equipo, para la confección del acta.

### **COMPOSICIÓN EQUIPO:**

Ver Norma 7 de la convocatoria.

En caso de que un equipo se presente con menos jugadores de los mínimos, se dará por perdido el Partido pero se debe jugar. Aunque se concederá Partido Ganado al equipo que se presentó con el número mínimo con independencia del resultado.

### **NORMAS TÉCNICAS:**

#### **Categorías alevín e infantil**

En los periodos 1º, 2º y 3º deberán haber jugado todos.

Todos los jugadores jugarán, como mínimo, un cuarto.

Un jugador, como máximo, puede jugar tres periodos.

Un jugador puede jugar los tres últimos periodos.

En el 4º periodo se pueden hacer cambios.

### **INTERVALOS DE JUEGO:**

La **duración** de los partidos:

Alevín e infantil: 4 cuartos de 10 minutos.

Los **dos** últimos minutos del Partido o 4º periodo a reloj parado.

Cadete y juvenil: 4 cuartos de 10 minutos.

Los **tres** últimos minutos del Partido o 4º periodo a reloj parado.

La prórroga será de 3 minutos a reloj corrido y no habrá tiempos muertos.

Se parará el cronómetro en caso de: lesión, falta, descalificante o 5ª personal.

### **Descansos:**

Entre el 1º y 2º periodo : 2 minutos

Entre el 2º y 3º periodo: 5 minutos

Entre el 3º y 4º periodo: 2 minutos.

Entre el 4º y las prórrogas o entre prórrogas: 2 minutos.

### **Tiempos muertos: para todas las categorías.**

Un tiempo muerto en cada uno de los 3 primeros cuartos y dos tiempos muertos en el último cuarto.

Los tiempos muertos son a reloj corrido salvo en el último minuto de los 3 primeros periodos y en los tres últimos minutos del último periodo que será a reloj parado.

Ejemplo: Un entrenador que pide tiempo muerto a los 3'30'' últimos del cuarto período o último período, los primeros 30 segundos se realizarán a reloj corrido y los 30 segundos siguientes a reloj parado.

El tiempo muerto tiene una duración de 1 minuto. A los 50 segundos se avisará 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.

### **Defensa:**

- Alevín e infantil: NO defensa zonal
- Cadete y juvenil: SI defensa zonal.

### **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 seguirá, pero el resultado es 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, , 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**

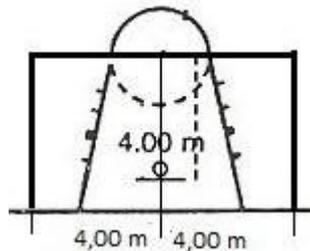
Procurarán agilizar el juego y actuar con rapidez cuando señalen las faltas, norma alternancia de balón y los tiros libres. Para evitar pérdidas de tiempo de juego, los árbitros no tocarán el balón para el saque de banda ni en pista trasera ni delantera después de violaciones ni fueras. Únicamente lo 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

## **BALÓN DE JUEGO:**

Para categoría alevín será de tamaño B5.

Para el resto de categorías (infantil, cadete y juvenil) femeninas será de tamaño B6, y masculinas será de tamaño B7.

Los equipos llevarán sus propios balones para el calentamiento. Previo al inicio del partido cada equipo presentará un balón al equipo arbitral, el cual decidirá con cual se juega, quedando el otro de reserva.

*Fecha de la última modificación: 5/04/2024*

Instituto Provincial para el Deporte y la Juventud. C/Madrid, 24. 09002 Burgos. Tfno. 947 25 86 50. Ext. 2405

