

NORMATIVA
BALONCESTO 2019

La Dirección de Actividad Física y Deporte del Gobierno Vasco, en colaboración con la Federación Vasca de Baloncesto organizará los XXXVIII JUEGOS DEPORTIVOS ESCOLARES DE EUSKADI de Baloncesto en el ITINERARIO DE RENDIMIENTO CATEGORÍA INFANTIL, los días 25 y 26 de mayo y 1 de junio de 2019 en el Polideportivo Municipal Las LLanas de Sestao (Bizkaia), de acuerdo con la siguiente normativa:

1. SISTEMA DE JUEGO

Liga a una vuelta.

Los partidos se jugarán a cuatro tiempos de diez minutos (a reloj parado).

2. COMPOSICION DE LOS EQUIPOS

Se clasificará aquel equipo que haya resultado ganador de la competición de su territorio en cuyo itinerario haya participado.

Participarán los siguientes equipos por territorio:

Itinerario de rendimiento: Uno femenino y otro masculino de categoría infantil.

Cada equipo deberá acreditar para cada partido un mínimo de 8 deportistas y un máximo de 12, y un máximo de 3 técnicos o técnicas.

En todos los partidos se deberán presentar las licencias escolares de los o las componentes del equipo.

Sólo podrán participar las personas nacidas en los años 2005 y 2006.

Es obligatorio que todos los equipos dispongan de dos juegos de equipaciones de distinto color para evitar coincidencias.

3. NORMAS DE JUEGO

Los jugadores y jugadoras acreditadas deberán intervenir como mínimo en uno de los tres primeros periodos de todos los partidos que dispute cada equipo.

El entrenador o entrenadora deberá confirmar a la mesa el cinco inicial en cada periodo. Caso de que los jugadores y jugadoras en el campo no coincidan con el cinco dado y el error se descubra después de iniciarse el periodo, el entrenador o entrenadora será sancionado con falta técnica en el momento que se descubra el error. El jugador o jugadora que actúa indebidamente debe ser sustituido o sustituida, contando el periodo como jugado para ambos.

La concesión de tiempos muertos será de la siguiente forma:

- Dos tiempos muertos registrados pueden ser concedidos en cualquier momento durante la primera mitad (primer y segundo período).
- Tres tiempos muertos registrados en cualquier momento durante la segunda mitad (tercer y cuarto período).
- Un tiempo muerto registrado durante cada período extra.

Los tiempos muertos registrados no utilizados no podrán trasladarse a la segunda parte o período extra.

No esta permitido hacer sustituciones durante los tres primeros periodos salvo:

- Sustituir a un jugador o jugadora lesionada.
- Sustituir a un jugador o jugadora descalificada.
- Sustituir a un jugador o jugadora que haya cometido 5 faltas personales.

Cada deportista debe 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:

- Jugador o jugadora lesionada: un jugador o jugadora que no finalice un periodo por lesión, se considera que ya ha jugado un periodo completo.
- No existe obligación de ser sustituido o sustituida si recibe asistencia. Siempre y cuando el juego no se detenga por más de dos minutos.
- Jugador o jugadora descalificada: un jugador o jugadora que no finalice un periodo por que ha sido descalificado o descalificada, se considera que ya ha jugado un periodo completo.
- Jugador o jugadora comete 5 faltas personales: un jugador o jugadora que no finalice un periodo por haber cometido 5 faltas personales, se considera que ya ha jugado un periodo completo.

Cada deportista deberá permanecer en el banquillo durante un periodo completo en los tres primeros periodos, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, sin excepciones. A quien sustituya al participante que haya sufrido una lesión, descalificación o haya sido eliminado por 5 faltas personales, el periodo jugado no se considerará que hubiera permanecido en el banquillo un período completo

El equipo que recibe canasta podrá solicitar tiempo muerto.

Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepase la 4ª falta por equipo en cada periodo, lo que indica que en cada nuevo periodo se iniciará la cuenta de faltas de equipo desde cero. Sólo serán acumulativas las del cuarto periodo para los periodos extras.

Se aplicará la regla de posesión de balón de 24 segundos y la de 8 segundos.

Si en la disputa de un partido, 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. Con los minutos restantes se jugará otro encuentro sin incidencias ni en el acta ni a efectos clasificatorios con las excepciones:

- Las faltas se continuaran contabilizando sin anotar en el acta.
- Si hubiese alguna falta descalificante será llevada al Comité Deportivo.

El balón oficial de juego será Marca Baden Modelo BX 471 (a dos colores) ó Baden Modelo BX 450 en categoría masculina y BX 465 (a dos colores) ó Baden Modelo BX 445 en categoría femenina.

4. ANTE CUALQUIER IMPREVISTO

Ante una lesión o cualquier imprevisto se tendrá que comunicar de forma inmediata a la persona responsable designada por la organización que se encuentre en la instalación. Esta persona dirigirá los pasos a desarrollar.

5. NOTA FINAL

Para todas las cuestiones que no estén incluidas en el presente reglamento se tendrán en cuenta:

- a) LEY 14/1998, de 11 de junio, del deporte del País Vasco.
- b) DECRETO 125/2008, de 1 de julio, sobre Deporte Escolar.
- c) DECRETO 391/2013, de 23 de julio, sobre régimen disciplinario de las competiciones de deporte escolar.
- d) ORDEN de 10 de enero de 2019, del Consejero de Cultura y Política Lingüística, por la que se convoca la XXXVIII edición de los Juegos Deportivos Escolares de Euskadi para el año 2019.
- e) RESOLUCIÓN del 16 de enero de 2019, del Director de Juventud y Deportes, por la que se designa a la jueza única de competición de la XXXVIII Edición de los Juegos Deportivos Escolares de Euskadi para el año 2019.
- f) Lo dispuesto por el Reglamento de la Federación Vasca de Baloncesto.

En caso de conflicto en la interpretación de las normativas en euskara y castellano, prevalecerá lo determinado en la versión original.