

REGLAMENTO OFICIAL DEPORTE ESCOLAR



TEMPORADA 22/23

PROGRESION ENTRE LOS REGLAMENTOS

REGLAMENTO	PREMINIBASKET Y MINIBASKET		BALONCESTO			
	3x3	3x3, 5x5	5X5	INFANTIL	INFANTIL RENDIMIENTO	CADETE JUNIOR
Tiempo de juego	4 periodos de 10 minutos	4 partidos 12 minutos cada uno	6 periodos 8 minutos	4 periodos 10 minutos	4 periodos 10 minutos	4 periodos 10 minutos
Balón	Todos-as Baden escolar B-5		Todos-as Baden escolar B-5	Baden escolar Mas. B-7 Fem. y Mixto B-6	Baden escolar Mas. B-7 Fem. y Mixto B-6	Baden escolar Mas. B-7 Fem. y Mixto B-6
Reglas de 8'' y 24''	NO		NO	SI	SI	SI
Zona 3''	SI		SI	SI	SI	SI
4 faltas por periodo	2 tiros libres		2 tiros libres	2 tiros libres	2 tiros libres	2 tiros libres
Triple	SI		SI	SI	SI	SI
Defensa	Individual		Individual medio o todo el campo	Individual medio o todo el campo	Todo tipo de defensas	Todo tipo de defensas
Jugadores en acta	Todos-as juegan		Todos-as juegan	Todos-as juegan	Todos-as juegan	NO Todos-as juegan

INDICE

	Pág.
Introducción.....	3
Cadete y Junior.....	5
Infantil Rendimiento.....	7
Infantil participación.....	11
Minibasket y Preminibasket 5x5.....	15
Reglamento 3x3.....	19
Reglamento Preminibasket 3x3 para equipo que participen en la modalidad 3x3, 5x5.....	24
Eskola Laguntzaileak.....	25
Actas de los partidos.....	25
Señales oficiales Arbitros / Eskola Laguntzaileak.....	31
Campo de juego	
-Baloncesto.....	39
-Minibasket.....	42

INTRODUCCIÓN

El Deporte Escolar es una experiencia única y enriquecedora que sirve para iniciar en el baloncesto, preparándose así para una larga relación con este deporte. Basándose en unos firmes principios educativos proporcionan oportunidades al practicante para su desarrollo físico, intelectual, emocional y social.

Es importante reconocer la importancia de que el escolar viva una serie de experiencias competitivas respetando sus necesidades individuales. La competición en sí misma es uno de los grandes atractivos a la hora de realizar cualquier juego, pero ganar no debería ser el objetivo principal. Por el contrario debería hacerse hincapié en que cada practicante tenga la oportunidad de mejorar sus destrezas y su nivel de juego.

El Deporte escolar fomenta la amistad, la diversión y la deportividad así como el respeto hacia el resto de los participantes: el otro equipo, Eskola Laguntzailea, integrantes de la mesa y familias.

Todo el personal encargado de dirigir los equipos de Deporte Escolar debe reconocer, entender y respetar los principios y el espíritu de este juego. Debe comprometerse a desarrollar su competencia en el trabajo con los equipos.

El dirigir grupos en el Deporte Escolar supone una gran responsabilidad pero también una fuente de diversión y satisfacción personal. Hay que crear el ambiente adecuado para seguir disfrutando y hacer hincapié en el esfuerzo, el espíritu de equipo, fomentando la disciplina, el sentido de la justicia y el comportamiento deportivo.

A la Federación, a los centros escolares y a los clubes se les recomienda esforzarse para fomentar las buenas actitudes y el comportamiento deportivo. Todo el personal que participa en el

Deporte Escolar tiene que ser un agente activo para que la práctica del deporte y en este caso del baloncesto sea una experiencia positiva y satisfactoria.

NOTA

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) Lo dispuesto por el Reglamento de la Federación Vasca de Baloncesto.
- e) Lo dispuesto por el Reglamento de la Federación Bizkaina de Baloncesto.

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

CADETE y JUNIOR

1. A todos los efectos se aplicará el Reglamento de juego editado por la FEB y aprobado por FIBA al cual se añadirán estas Reglas que prevalecerán ante cualquier otra que pueda suponer conflicto, independientemente de las consecuencias que se deriven de su aplicación.
2. Los equipos deben presentar sus correspondientes licencias escolares, en caso contrario, deberán exhibir obligatoriamente el original del DNI o Pasaporte, requisito indispensable para poder inscribirse en el acta y si se da dicha circunstancia, se realizará el correspondiente informe.
3. Uno o dos eskola laguntzaile dirigirán el encuentro de acuerdo con las presentes Normas. Son responsables de la señalización de las faltas y violaciones, conceder, anular las canastas en juego y tiros libres y de administrar las penalizaciones de acuerdo con el Reglamento. El arbitraje lo podrán efectuar un eskola laguntzaile de cada equipo, actuando conjuntamente y durante todo el partido. Si un equipo admite un solo eskola de otro equipo, deberá respetar el arbitraje durante todo el partido y, ese consentimiento, no significa que en el partido de vuelta deba arbitrar solo el del otro equipo. Para facilitar el correcto desarrollo del partido, el equipo local, deberá disponer de personas para realizar la labor de cronometraje y de auxiliar de mesa, pudiéndose compartir dicha función con algún eskola del equipo visitante.
4. Se utilizarán actas escolares y el equipo local o el propio eskola laguntzaile será el encargado de remitirla a la Federación. El equipo vencedor o el propio eskola laguntzaile, deberá facilitar el resultado a la Federación.
5. Cada equipo podrá constar de 8 a 17 deportistas inscritos en las relaciones del Deporte Escolar de la Diputación Foral de Bizkaia. Durante los encuentros, el número mínimo de deportistas inscritos en acta será de 5 y el máximo de 15.

6. El encuentro se disputará si se presentan al menos 5 deportistas por equipo.
7. Se aplican las reglas de los 8 y 24 segundos.
8. El balón será el oficial de la Federación Bizkaina, Baden 400 de caucho nº 7 para masculino y Baden 415 de caucho nº 6 para femenino y mixto.
9. El partido termina cuando la persona encargada del cronómetro haga sonar la señal indicando el fin del tiempo de juego. No obstante, si se diese el caso de que uno de los equipos alcanza una diferencia de 50 puntos por delante del equipo contrario, el partido se continuará jugando, pero se dejarán de anotar en el acta las canastas conseguidas por ambos equipos, siguiendo apuntándose las faltas, tiempos muertos y los jugadores que toman parte en el partido.

A la hora de cerrar el acta, se reflejará como resultado final el que figurase en el momento de alcanzarse la diferencia de 50 puntos.

INFANTIL RENDIMIENTO

1. A todos los efectos se aplicará el Reglamento de juego editado por la FEB y aprobado por FIBA al cual se añadirán estas Reglas que prevalecerán ante cualquier otra que pueda suponer conflicto, independientemente de las consecuencias que se deriven de su aplicación.
2. Los equipos deben presentar sus correspondientes licencias escolares, en caso contrario, deberán exhibir obligatoriamente el original del DNI o Pasaporte, requisito indispensable para poder inscribirse en el acta y si se da dicha circunstancia, se realizará el correspondiente informe.
3. Se utilizarán actas escolares y el árbitro principal será el encargado de remitirla a la Federación.
4. El árbitro principal será el encargado de comunicar el resultado a través de la app, igual que hasta ahora en el resto de competiciones federadas.
5. El encuentro se disputa en 4 períodos de 10 minutos a reloj parado.
6. Los árbitros no tocarán el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, sustitución y tiempo muerto. Si se advirtiese alguna infracción durante el saque, se comunicará y posteriormente, si se repitiera, se sancionará en consecuencia.
7. Cada equipo podrá constar de 8 a 17 deportistas inscritos en las relaciones del Deporte Escolar de la Diputación Foral de Bizkaia. Durante los encuentros, el número mínimo de jugadores inscritos en acta será de 8 y el máximo de 15.
8. El encuentro se disputará si se presentan al menos 8 deportistas por equipo.
 - a. Si un equipo no presentase 8 deportistas, el encuentro se disputará igualmente y se realizará el correspondiente informe indicando si hay o no hay conformidad de ambos equipos para la validez del resultado, siempre antes del inicio del encuentro, siendo inapelable el resultado.

- b. En caso de desacuerdo, si el equipo que no presenta al menos 8 deportistas ganase dicho encuentro, el resultado será de 2-0 a favor del equipo que cumplió la norma. Si el equipo infractor de la norma perdiese el encuentro, se dará por bueno el resultado del mismo, señalando esa incidencia en el acta.
9. Cada deportista debe participar en al menos un período completo y como máximo en dos períodos durante los tres primeros períodos.
- a. Si se produjese alguna lesión, 5 faltas o descalificante, deberán participar deportistas que no incumplan esta norma.
 - b. El jugador o jugadora que no finalice un período por lesión, se considera que ya ha jugado un período completo.
 - c. Cada deportista deberá permanecer en el banquillo durante un período completo en los tres primeros períodos, entendiéndose período completo desde que se inicia el período hasta que finaliza, sin excepciones. Al deportista que sustituye al lesionado, descalificado o eliminado por faltas, el período jugado le cuenta como completo, por lo que no se considerará que ha permanecido en el banquillo un período completo.
 - d. Como excepción y siendo la última opción, un jugador o jugadora, podría participar en los tres primeros períodos, para preservar que el encuentro se dispute con 5 deportistas.
10. Como norma, solo durante el cuarto período se podrán realizar sustituciones.
11. Se aplican las reglas de los 8 y 24 segundos.
12. Un tiempo muerto registrado es la interrupción del partido a petición del entrenador o ayudante del entrenador. Cada tiempo muerto durará 1 minuto. Se pueden conceder 2 tiempos muertos a cada equipo durante la primera mitad (1º y 2º período) independientemente de que los mismos sean pedidos en uno de ellos o en ambos

períodos, y 3 tiempos muertos a cada equipo durante la segunda mitad (3º y 4º período), independientemente de que los mismos hayan sido pedidos en el 3º ó 4º período. Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto en cada prórroga.

Los tiempos muertos no utilizados en el 1º y 2º período no serán acumulables para el 3º y 4º período.

13. No hay restricción para utilizar cualquier tipo de defensa.
14. Un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo cuando ha cometido 4 faltas en un período.
15. El balón será el oficial de la Federación Bizkaina, Baden 400 de caucho nº 7 para masculino y Baden 415 de caucho nº 6 para femenino.
16. El partido termina cuando la persona encargada del cronómetro haga sonar la señal indicando el fin del tiempo de juego. No obstante, si se diese el caso de que uno de los equipos alcanza una diferencia de 50 puntos por delante del equipo contrario, el partido se continuará jugando, pero se dejarán de anotar en el acta las canastas conseguidas por ambos equipos, siguiendo apuntándose las faltas, tiempos muertos y los jugadores que toman parte en el partido.

A la hora de cerrar el acta, se reflejará como resultado final el que figurase en el momento de alcanzarse la diferencia de 50 puntos.

INFANTIL PARTICIPACIÓN

1. A todos los efectos se aplicará el Reglamento de juego editado por la FEB y aprobado por FIBA al cual se añadirán estas Reglas que prevalecerán ante cualquier otra que pueda suponer conflicto, independientemente de las consecuencias que se deriven de su aplicación.
2. Los equipos deben presentar sus correspondientes licencias escolares, en caso contrario, deberán exhibir obligatoriamente el original del DNI o Pasaporte, requisito indispensable para poder inscribirse en el acta y si se da dicha circunstancia, se realizará el correspondiente informe.
3. Uno o dos eskola laguntzaileak dirigirán el encuentro de acuerdo con las presentes Normas. Son responsables de la señalización de las faltas y violaciones, conceder, anular las canastas en juego y tiros libres y de administrar las penalizaciones de acuerdo con el Reglamento. El arbitraje lo podrán efectuar un eskola laguntzaile de cada equipo, actuando conjuntamente y durante todo el partido. Si un equipo admite un solo eskola de otro equipo, deberá respetar el arbitraje durante todo el partido y, ese consentimiento, no significa que en el partido de vuelta deba arbitrar solo el del otro equipo. Para facilitar el correcto desarrollo del partido, el equipo local, deberá disponer de personas para realizar la labor de cronometraje y de auxiliar de mesa, pudiéndose compartir dicha función con algún eskola del equipo visitante.
4. Se utilizarán actas escolares y el equipo local o el propio eskola laguntzaile será el encargado de remitirla a la Federación. El equipo vencedor o el propio eskola laguntzaile, deberá facilitar el resultado a la Federación.
5. El encuentro se disputa en 4 períodos de 10 minutos a reloj parado.
6. Los árbitros no tocarán el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, sustitución y tiempo muerto. Si se advirtiese alguna infracción durante el saque, se comunicará y posteriormente, si se repitiera, se sancionará en consecuencia.

7. Cada equipo podrá constar de 8 a 17 deportistas inscritos en las relaciones del Deporte Escolar de la Diputación Foral de Bizkaia. Durante los encuentros, el número mínimo de deportistas inscritos en acta será de 8 y el máximo de 15.
8. El encuentro se disputará si se presentan al menos 8 deportistas por equipo.
 - a. Si un equipo no presentase 8 deportistas, el encuentro se disputará igualmente y se realizará el correspondiente informe indicando si hay o no hay conformidad de ambos equipos para la validez del resultado, siempre antes del inicio del encuentro, siendo inapelable el resultado.
 - b. En caso de desacuerdo, si el equipo que no presenta al menos 8 deportistas ganase dicho encuentro, el resultado será de 2-0 a favor del equipo que cumplió la norma. Si el equipo infractor de la norma perdiese el encuentro, se dará por bueno el resultado del mismo, señalando esa incidencia en el acta.
9. Cada deportista debe participar en al menos un período completo y como máximo en dos períodos durante los tres primeros períodos.
 - a. Si se produjese alguna lesión, 5 faltas o descalificante, deberán participar jugadores o jugadoras que no incumplan esta norma.
 - b. Al jugador o jugadora que no finalice un período por lesión, se considera que ya ha jugado un período completo.
 - c. Cada deportista deberá permanecer en el banquillo durante un período completo en los tres primeros períodos, entendiéndose período completo desde que se inicia el período hasta que finaliza, sin excepciones. Al deportista que sustituye al lesionado, descalificado o eliminado por faltas, el período jugado le cuenta como completo, por lo que no se considerará que ha permanecido en el banquillo un período completo.

- d. Como excepción y siendo la última opción, un jugador o jugadora, podría participar en los tres primeros períodos, para preservar que el encuentro se dispute con 5 deportistas.
10. Como norma, solo durante el cuarto período se podrán realizar sustituciones.
 11. Se aplican las reglas de los 8 y 24 segundos.
 12. Un tiempo muerto registrado es la interrupción del partido a petición del entrenador o ayudante del entrenador. Cada tiempo muerto durará 1 minuto. Se pueden conceder 2 tiempos muertos a cada equipo durante la primera mitad (1º y 2º período) independientemente de que los mismos sean pedidos en uno de ellos o en ambos períodos, y 3 tiempos muertos a cada equipo durante la segunda mitad (3º y 4º período), independientemente de que los mismos hayan sido pedidos en el 3º ó 4º período. Los tiempos muertos no utilizados en el 1º y 2º período no serán acumulables para el 3º y 4º período. Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto en cada prórroga.
 13. Las defensas deberán ser individual, defensa en medio o campo entero, por lo que no se permiten defensas zonales. Si se advierte este hecho, se comunicará dicha circunstancia al entrenador infractor y si se repitiese, se sancionará una falta técnica (tipo B).
 14. Se entiende que las ayudas defensivas, los cambios en defensa y los dobles encierros son consustanciales a las diferentes variantes de defensa individual.
 15. No está permitido, en los saques de banda y fondo, que el defensor de la persona que saca realice doble defensa sobre algún receptor.
 16. Un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo cuando ha cometido 4 faltas en un período.

17. El balón de juego será el oficial de la Federación Bizkaina, Baden 400 de caucho nº 7 para masculino y Baden 415 de caucho nº 6 para femenino.

18. El partido termina cuando la persona encargada del cronómetro haga sonar la señal indicando el fin del tiempo de juego. No obstante, si se diese el caso de que uno de los equipos alcanza una diferencia de 50 puntos por delante del equipo contrario, el partido se continuará jugando, pero se dejarán de anotar en el acta las canastas conseguidas por ambos equipos, siguiendo apuntándose las faltas, tiempos muertos y los jugadores que toman parte en el partido.

A la hora de cerrar el acta, se reflejará como resultado final el que figurase en el momento de alcanzarse la diferencia de 50 puntos.

- c. Si el balón abandona los límites del terreno de juego y es obvio que el saque posterior no se realizará con rapidez.
 - d. Sustitución de un jugador
 - e. Detención del juego por lesión de un participante.
7. Los árbitros no tocarán el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, sustitución y tiempo muerto. Si se advirtiese alguna infracción durante el saque, se comunicará y posteriormente, si se repitiera, se sancionará en consecuencia.
8. Cada equipo podrá constar de 8 a 17 deportistas inscritos en las relaciones del Deporte Escolar de la Diputación Foral de Bizkaia. Durante los encuentros, el número mínimo de participantes inscritos en acta será de 8 y el máximo de 15.
9. El encuentro se disputará si se presentan al menos 8 deportistas por equipo.
- a. Si un equipo no presentase 8 deportistas, el encuentro se disputará igualmente y se realizará el correspondiente informe indicando si hay o no hay conformidad de ambos equipos para la validez del resultado, siempre antes del inicio del encuentro, siendo inapelable el resultado.
 - b. En caso de desacuerdo, si el equipo que no presenta al menos 8 deportistas ganase dicho encuentro, el resultado será de 2-0 a favor del equipo que cumplió la norma. Si el equipo infractor de la norma perdiese el encuentro, se dará por bueno el resultado del mismo, señalando esa incidencia en el acta.
10. ALINEACIÓN.
- a. Cada deportista debe participar en al menos dos períodos completos durante los cinco primeros períodos, entendiéndose período completo desde que se inicia hasta que finaliza, excepto en el caso de disponer de 13, 14 o 15 que obligatoriamente todos deberán jugar dos tiempos completos en el transcurso del partido.
 - b. Los inscritos en el acta no pueden jugar en ningún caso más de dos períodos seguidos dentro de los cinco primeros tiempos.

- c. Cada jugador o jugadora deberá permanecer en el banquillo de sustitutos durante dos períodos completos durante los cinco primeros períodos, excepto en el caso de disponer de 8 deportistas que habrá uno que descansará uno solo.
- d. No está permitido realizar sustituciones durante los cinco primeros períodos salvo que se produjese alguna lesión, 5 faltas o descalificante. Deberán participar jugadores o jugadoras que no incumplan esta norma.
- e. Un jugador o jugadora que no finalice un período por lesión, se considera que ya ha jugado un período completo.
- f. El jugador o jugadora que sustituye al deportista lesionado, descalificado o eliminado por faltas, el período jugado le cuenta como completo.
- g. Como excepción y siendo la última opción, un jugador o jugadora, podría participar en los tres primeros períodos, para preservar que el encuentro se dispute con 5 deportistas. El eskola laguntzaile hará constar esta circunstancia en el acta del encuentro.

11. SUSTITUCIONES

- a. Como norma, solo durante el sexto período o en cualquier período extra se podrán realizar sustituciones siempre que se dé una situación de reloj parado. En los dos últimos minutos del sexto período y en los dos últimos minutos de cualquier período extra, después de canasta se puede conceder sustitución al equipo que ha recibido cesto.
 - b. En el momento en el que el eskola laguntzaile autorice una sustitución, el reloj será detenido.
 - c. En el sexto período o en cualquier período extra también se puede efectuar sustituciones durante un tiempo muerto. Después del último o único tiro libre convertido, se puede conceder cambio a cualquier equipo siempre que lo hayan solicitado antes de que el jugador que va a efectuar el saque de fondo tenga el balón.
12. Si el resultado es de empate al finalizar el sexto período, se deberán jugar tantos períodos extras de 5 minutos como fuesen necesarios para deshacer

el empate. Los dos últimos minutos de las prórrogas se jugarán a reloj parado.

13. Las defensas deberán ser individual, defensa en medio o campo entero, por lo que no se permiten defensas zonales. Si se advierte este hecho, se comunicará dicha circunstancia al entrenador infractor y si se repitiese, se sancionará una falta técnica (tipo B).
 - a. Se entiende que las ayudas defensivas, los cambios en defensa y los dobles encierros son consustanciales a las diferentes variantes de defensa individual.
 - b. No está permitido, en los saques de banda y fondo, que el defensor de la persona que saca realice doble defensa sobre algún receptor.
14. Un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo cuando ha cometido 4 faltas en un período.
15. Un tiempo muerto registrado es una interrupción del partido a petición del entrenador. Cada tiempo durará 1 minuto. Se pueden conceder 2 tiempos muertos a cada equipo durante la primera mitad (1º, 2º y 3º período) independientemente de que los mismos sean pedidos en uno de ellos, y 3 tiempos muertos a cada equipo durante la segunda mitad (4º, 5º y 6º período) independientemente de que los mismos sean pedidos en el 4º, 5º y 6º período. Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto en cada prórroga. Los tiempos muertos no utilizados en la primera mitad no serán acumulables para el 4º, 5º y 6º períodos.
16. El balón de juego será el oficial de la Federación Bizkaina, Baden 410 de caucho nº 5 para masculino y femenino.
17. El partido termina cuando la persona encargada del cronómetro haga sonar la señal indicando el fin del tiempo de juego. No obstante, si se diese el caso de que uno de los equipos alcanza una diferencia de 50 puntos por delante del equipo contrario, el partido se continuará jugando, pero se dejarán de anotar en el acta las canastas conseguidas por ambos equipos, siguiendo apuntándose las faltas, tiempos muertos y los jugadores que toman parte en el partido. A la hora de cerrar el acta, se reflejará como resultado final el que figurase en el momento de alcanzarse la diferencia de 50 puntos.

REGLAMENTO 3X3

1. A todos los efectos se aplicará el Reglamento de juego editado por la FEB y aprobado por FIBA al cual se añadirán estas Reglas que prevalecerán ante cualquier otra que pueda suponer conflicto, independientemente de las consecuencias que se deriven de su aplicación. Si se dieran situaciones no contempladas en ningún reglamento, la Dirección Técnica de la Federación propondrá a la Junta Directiva de la Federación de Bizkaia las medidas a adoptar.
2. Los equipos deben presentar sus correspondientes licencias escolares, en caso contrario, deberán exhibir obligatoriamente el original del DNI o Pasaporte, requisito indispensable para poder inscribirse en el acta y si se da dicha circunstancia, se realizará el correspondiente informe. Cada equipo podrá inscribir en el acta del partido un máximo de 7 y un mínimo de 4 miembros, facultados para jugar.
3. Uno o dos eskola laguntzaile dirigirán el encuentro de acuerdo con las presentes Normas. Son responsables de la señalización de las faltas y violaciones, conceder anular las canastas en juego y tiros libres y de administrar las penalizaciones de acuerdo con el Reglamento. El arbitraje lo podrán efectuar un eskola laguntzaile de cada equipo, actuando conjuntamente y durante todo el partido. Si un equipo admite un solo eskola de otro equipo, deberá respetar el arbitraje durante todo el partido y, ese consentimiento, no significa que en el partido de vuelta deba arbitrar solo el del otro equipo. Para facilitar el correcto desarrollo del partido, el equipo local, deberá disponer de personas para realizar la labor de cronometrar y auxiliar de mesa, pudiéndose compartir dicha función con algún eskola del equipo visitante.
4. Se utilizarán actas escolares y el equipo local o el propio eskola laguntzaile será el encargado de remitirla a la Federación. El equipo vencedor o el propio eskola laguntzaile, deberá facilitar el resultado a la Federación
5. Para el 3x3 la pista de juego debe ser una superficie, rectangular, plana y dura, sin obstáculos (media pista del campo reglamentario de minibasket). La cesta será la indicada en el Reglamento de Minibasket de la FVB, situada a 2,60 m. de altura. El resto de medidas serán las del Reglamento de Minibasket de la FVB.

6. El balón de juego será el oficial de la Federación Bizkaina, Baden 410 de caucho nº 5 para masculino y femenino.
7. Los banquillos de cada equipo se situarán delante de la canasta, (utilizando la línea de medio campo o una paralela a ella) uno a cada lado de la mesa de anotadores.
8. Todos los jugadores de cada equipo llevarán la camiseta del mismo color que tendrán un número que los identifique. Los números permitidos en las competiciones de la FVB son del 0 al 00 y del 1 al 99. En caso de coincidencia de colores, será el equipo visitante el que cambiará de camiseta.
9. Los dos equipos tendrán derecho a calentar de forma simultánea en la pista antes del partido. Para iniciar el partido, deben estar presentes y en disposición de jugar 3 jugadores en pista. El partido comenzará con un salto entre 2, colocándose para saltar a ambos lados del eskola laguntzaile pisando la línea de tiros libres.
10. Cada vez que haya un balón retenido, o situaciones de "lucha", el balón corresponderá al equipo al que señale la flecha de alternancia. Dadas las características del campo 3x3, la flecha señalará al banquillo del equipo que corresponda.
11. Los árbitros no tocarán el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, sustitución y tiempo muerto. Si se advirtiese alguna infracción durante el saque, se comunicará y posteriormente, si se repitiera, se sancionará en consecuencia.
12. Cada canasta vale 2 puntos, excepto las canastas conseguidas por el deportista desde fuera de la línea de 4 metros, que serán consideradas de 3 puntos. Los tiros libres valen 1 punto.
13. El partido constará de 4 períodos de 10 minutos. Los intervalos de descanso entre períodos, incluidos los períodos extras, será de un minuto salvo entre el segundo y tercero que el descanso será de 5 minutos. En caso de que el resultado al final del partido sea de empate, se disputarán tantos períodos extra de 5 minutos para deshacer el desempate, como sean necesarios.

El control del tiempo se realizará a “tiempo corrido”, salvo en:

- a. Tiempo muerto
- b. Una falta que conlleve tiros libres.
- c. Cuando el balón abandona los límites del terreno de juego y es obvio que el saque posterior no se realizará con rapidez.
- d. Cuando debe realizarse una sustitución

14. LOS EQUIPOS:

- a. Si un equipo no presentase 4 deportistas, el encuentro se disputará igualmente y se realizará el correspondiente informe (al dorso del acta) indicando si hay o no hay conformidad de ambos equipos para la validez del resultado, siempre antes del inicio del encuentro, siendo inapelable el resultado.
- b. En caso de desacuerdo, si el equipo que no presenta al menos 4 deportistas ganase dicho encuentro, el resultado será de 2-0 a favor del equipo que cumplió la norma. Si el equipo infractor de la norma perdiese el encuentro, se dará por bueno el resultado del mismo, señalando esa incidencia en el acta.
- c. Los equipos deben hacer los esfuerzos necesarios para que los encuentros se celebren indicando en el acta las circunstancias acaecidas.

15. El resultado se contabilizará por períodos. Al equipo ganador de cada período se le asignan dos puntos. En el caso de empatar, se asignará un punto a cada equipo. Si al final del partido el resultado de la suma de períodos ganados y empatados es empate, se jugarán las prórrogas necesarias asignando dos puntos al ganador final de las mismas.

16. INICIO DE LA JUGADA DE ATAQUE.-

- a. Después de cada canasta el balón cambia de posesión y se inicia el juego desde el semicírculo de medio campo.
- b. Después de falta personal sin lanzamientos, violación o fuera, el balón se pondrá en juego desde la línea de banda más cercana.

- c. Después de cada rebote defensivo o recuperación, el balón deberá salir de la zona antes de poder anotar, es decir, tendrá que ser tocada por algún jugador que tenga los dos pies fuera de la zona. Si no se respeta esta regla y se consigue cesta: NO se anota la cesta en el acta y se considerará violación del equipo que encestó y se sancionará con posesión del balón al equipo contrario. En el supuesto de recibir falta EN ACCION DE TIRO, ésta no sería considerada ya que la acción de tiro sin que haya salido de la zona se considera violación, y se sancionará con posesión del balón para el equipo contrario.
- d. Después de cada tiro de campo o tiro libre no convertido, si el equipo ofensivo recupera el balón dentro de la zona puede intentar hacer una cesta sin sacar la pelota fuera de la zona.
- e. Si el balón no sale de la zona y en la acción de tiro del equipo atacante no hay canasta, el juego continuara desarrollándose, teniendo en cuenta quien tiene la posesión y que si la posesión cambia el balón debe salir de la zona antes de poder volver a tirar a canasta.

17. FALTAS.-

- a. Un jugador que haya cometido 5 faltas personales tendrá que dejar el partido de forma inmediata.
- b. Un equipo se encuentra en situación de BONUS de faltas de equipo después de cometer cinco faltas durante el cuarto.
- c. Sanciones de faltas personales:
 - 1. Falta cometida por un equipo que no se encuentra en situación de BONUS de faltas (+ 5), sobre un jugador que no está en acción de tiro: balón para el equipo que recibe la falta.
 - 2. Falta cometida por un equipo sobre un jugador contrario que se encuentra en acción de tiro, y no consigue encestar, dos tiros libres.
 - 3. Falta cometida por un equipo sobre un jugador contrario que se encuentra en acción de tiro, y consigue encestar: un tiro libre adicional.

4. Falta cometida por un equipo sobre un jugador contrario que se encuentra en acción de tiro, desde la línea de 3 puntos y no consigue encestar, 3 tiros libres.
5. En todos los casos de tiro libre correspondiente a falta personal, el juego se reanudará con la lucha por el rebote.
6. En el caso de faltas técnicas, antideportivas o descalificantes la sanción será de un tiro libre seguido de posesión para el equipo no infractor.
18. Todos los deportistas deben participar en algún momento del juego y deberán permanecer en el banquillo sin jugar un período completo como mínimo.
19. Los equipos podrán realizar una o varias sustituciones a la vez en cualquiera de los períodos. El balón tendrá que estar muerto y al eskola laguntzaile debe autorizarlo.

En caso de que haya oficiales de mesa, serán los encargados de controlar que los cambios se realicen de forma correcta.

20. Cada equipo podrá pedir un tiempo muerto de un minuto de duración en cada cuarto, cuando el balón esté muerto. Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto en cada prórroga. Los tiempos muertos no utilizados en un período no serán acumulables en otro período.
21. Cualquier defensa zonal se considera ilegal y se sancionará con falta técnica al entrenador o entrenadora del equipo que la cometa. No obstante, y antes de la señalización de dicha infracción, el eskola laguntzaile deberá advertir de esta situación al equipo infractor.

REGLAMENTO preminibasket 3X3

Para equipos que participan en la modalidad 3x3 5x5

1. La parte de la competición 5x5 se desarrollará con el reglamento de Minibasket.
2. La competición 3x3 se desarrollará con el reglamento general de 3x3 salvo en:
 - a. Cada equipo conformará dos sub-equipos (A1, A2 y B1, B2) con un mínimo de 4 participantes en cada sub-equipo y que podrán ser diferentes en cada jornada, pues las licencias no están diferenciadas.
 - b. En el campo tendremos cuatro equipos.
 - c. Se jugarán cuatro partidos, pudiéndose jugar dos simultáneamente, uno en cada medio campo. 1º grupo de partidos A1-B1 y A2-B2; 2º grupo de partidos A2-B1 y A1-B2.
 - d. La duración de cada partido será de 12 minutos.
 - e. Todo participante deberá intervenir en algún momento del juego, en cualquiera de los dos partidos.
 - f. Cada partido ganado se contabilizará con dos puntos y el empatado con 1 punto.
 - g. El resultado final se obtiene de la suma de los puntos obtenidos por los sub-equipos. Siendo válido el empate no disputándose prórroga.

ESKOLA LAGUNTZAILEAK

El programa de Eskola Laguntzaileak, diseñado desde la Federación de baloncesto y con el importante apoyo del área de Deporte Escolar de la Diputación Foral de Bizkaia, integra al personal encargado de arbitrar los partidos como un participante más del Deporte Escolar.

El Eskola Laguntzaile tiene que ayudar al desarrollo del juego, pero también debe participar en la comprensión de las reglas en estas primeras etapas del desarrollo. Es importante que las decisiones que se tomen sean explicadas de manera didáctica.

En su gran mayoría el Eskola Laguntzaile está también en periodo de formación por lo que necesita la comprensión y ayuda del resto de participantes.

ACTAS DE LOS PARTIDOS

El acta oficial del partido será la facilitada por la Federación y aprobada por Bizkaia Foru Aldundia. Consiste en un original y dos copias.

El Eskola laguntzaile es el responsable de las actas. El acta original está destinada para la Fvib, debiéndose enviar la misma en los cinco días siguientes a la celebración del encuentro al local de la Federación Bizkaina de Baloncesto sito en la calle Martín Barua Picaza 26, 48013 Bilbao. La primera copia está destinada para el equipo ganador y la segunda copia para el perdedor.

La comunicación del resultado, indicando claramente la categoría, nombres de los equipos y equipo vencedor, deberá realizarse a la finalización del encuentro llamando al contestador automático de la Federación telf. 944 395 722. En todo caso esta comunicación no puede rebasar nunca las 19:30 horas del lunes siguiente a la celebración del encuentro.

CONFECCION DEL ACTA

Al menos 20' antes del comienzo del encuentro, el Eskola Laguntzaile preparará el Acta de la siguiente manera:

1. Inscribirá el nombre de los dos equipos en el espacio a la cabecera del Acta. El primer equipo es siempre el equipo local. En caso de torneos o partidos en terreno neutral el primer equipo será el citado en primer lugar en el programa. El primer equipo será el equipo "A" y el segundo el equipo "B".
2. Si el partido es parte de un torneo, se indicará el número del partido, el lugar, la fecha y la hora del encuentro.
3. Se tiene que hacer constar el número de los Eskola Laguntaileak que tomen parte en el encuentro.
4. Hay que inscribir los nombres de los participantes del equipo "A" en la parte superior y los del equipo "B" en la inferior. En la primera columna se refleja el número (últimas tres cifras) de la licencia de, en la segunda columna, el apellido e iniciales del nombre en letras mayúsculas; en la tercera, el número del jugador. Se hará constar, inmediatamente después del nombre, con la inscripción (CAP) al capitán del equipo.
5. Al pie del espacio de cada equipo, se anotará el nombre entrenador, ayudante y delegado.
6. Por lo menos 10' antes del comienzo del partido, los entrenadores darán su conformidad con los nombres y números inscritos, firmando el Acta e indicando al mismo tiempo quienes de los inscritos van a iniciar el partido. El equipo "A" será el primero en facilitar la información. El Eskola Laguntzaile trazará una pequeña "X" en los deportistas que participen en el respectivo período.
7. En Infantiles y Minibasket, cuando se realiza una sustitución hay que registrarla anotando un círculo a la "X" correspondiente al retirado y al mismo tiempo se anotará una "X" al deportista que entra a jugar.
8. El equipo local deberá encestar durante la primera mitad en el cesto situado a la derecha de la mesa, a no ser que ambos equipos se pongan de acuerdo para cambiarlos. Si el tanteo acaba en empate al final de los tiempos reglamentarios, todos los períodos extras necesarios se seguirán jugando en la misma dirección.

9. Siempre que se tenga que anotar el minuto de un suceso (tiempo muerto, una falta, canasta en juego o tiro libre, indicará el minuto en que se ha producido. Así, un suceso que ocurra a los 0,15", se indicará que ha ocurrido en el minuto 1'; un suceso ocurrido a los 3'47", se indicará que ha ocurrido a los 4'.
10. TIEMPO MUERTO REGISTRADO.- Se anotará cada tiempo muerto registrado inscribiendo en el correspondiente cuadrado el minuto en el que fue concedido. Al final de cada medio tiempo o cada periodo extra, los cuadrillos no utilizados se cruzarán por dos líneas.
11. FALTAS,- Las faltas de entrenadores, ayudantes, sustitutos y seguidores de equipo son faltas técnicas y serán anotadas al entrenador. Las faltas personales, antideportivas o técnicas serán anotadas a los jugadores que las cometan. El registro de las faltas se efectuará como sigue:
- Falta personal que no implica penalización de tiro libre, inscribiendo el tiempo (minuto) en que se ha cometido la falta.
 - Falta personal penalizada con uno o más tiros libres añadiendo un subíndice con dichos tiros al minuto en el que se ha producido la falta.
 - Las faltas en contra de ambos equipos que impliquen sanciones de la misma gravedad se indicarán añadiendo una "c" inmediatamente después del minuto en que se han producido.
 - La falta antideportiva se indica con una "U"
 - La descalificante se indica añadiendo una "D" inmediatamente después del minuto en que se ha producido la falta.
 - La falta técnica se indica con una "T" inmediatamente después del minuto en que se ha producido.
 - Si uno o varios deportista son descalificados del partido y deben abandonar el área del banquillo de equipo, después de anotar la falta de acuerdo con el punto e) anterior, en cada uno de los sus espacios

reservados para faltas se anotarán tantas "D" como espacios. Además las faltas descalificantes se anotarán como faltas de equipo.

Al final de cada parte se dibujará una línea de trazo grueso entre los cuadritos que han sido utilizados y los que no han sido utilizados. Al final del partido se inutilizarán los cuadritos vacíos que queden con una línea horizontal de trazo grueso.

12. FALTAS DE EQUIPO.- En el acta hay habilitados grupos de 4 espacios, para los diferentes períodos. Se cruzará progresivamente cada espacio, desde el número 1 al número 4, a medida que los jugadores del equipo van cometiendo las faltas. Cuando se cometa la cuarta falta se utilizará el último espacio, anotando en él el tiempo (minuto).
13. TANTEO ARRASTRADO.- Se llevará un resumen arrastrado cronológico de los tanteos logrados por ambos equipos. El acta del partido tiene 5 columnas para el tanteo arrastrado. Las primeras 2 columnas son para el Primer Tiempo (1º y 2º periodos), las siguientes 2 columnas son para el Segundo Tiempo (3º y 4º periodos), y la última columna es para los posibles Periodos Extras.
14. Cada columna contiene 5 espacios verticales. El espacio central, que está sombreado y marcada con una "M", se reserva para el minuto en el que sucede la acción. Los dos espacios gemelos, a la izquierda y a la derecha, son para los dos equipos. El primer espacio es para el número del jugador que ha marcado un cesto desde el terreno de juego o que ha marcado (o fallado) un tiro libre. El segundo espacio es para el tanteo arrastrado en sí, para reflejar el número total de tantos marcados por cada equipo, añadiendo los tantos marcados al total anterior. Los tiros libres que corresponden a la misma penalización se unirán mediante un paréntesis en el espacio entre el número de jugador y el tanteo arrastrado, y en tales casos no es necesario repetir el número del jugador. Se indicará el tiro libre no convertido mediante un trazo corto horizontal en el cuadrito correspondiente.
Sólo deberá efectuarse una anotación en cada espacio horizontal.

15. Al anotar hay que tener en cuenta las siguientes instrucciones adicionales:
 - a. Un tanto con una validez de 3 puntos, será registrado en el acta trazando un círculo alrededor del número del jugador que lo consiguió.
 - b. Cuando un equipo introduce el balón en su propio cesto, se registrará como marcado por el Capitán del equipo contrario.
 - c. Los puntos logrados cuando el balón no entra en el cesto, se registrarán como marcados por el que intentó el cesto.
 - d. Al final de cada tiempo, se trazará una línea horizontal gruesa inmediatamente bajo la última anotación.
 - e. Al comienzo del segundo tiempo (y de un posible periodo extra) se inscribirá, en la cabecera de la columna (1º espacio horizontal) el tanteo total logrado al final del periodo anterior.
 - f. Siempre que sea posible, se deberá contrastar el tanteo arrastrado en el acta con el del marcador expuesto en el terreno de juego (en el supuesto de que existiese). Si hay discrepancia, y su tanteo no es correcto, se tomará inmediatamente medidas para que el tanteo del marcador sea corregido. Si hay alguna duda, o si uno de los dos equipo pone objeciones a la corrección, el Eskola Laguntzaile resolverá en cuanto el balón está muerto y el reloj del partido detenido.
16. RESULTADO TOTAL.- Al final de cada periodo, la persona responsable de anotar, inscribirá el tanteo obtenido por los dos equipos en la sección correspondiente de la parte inferior del Acta. Asimismo anotará el tanteo de los periodos extras si los hubiese. Al final del partido se registrará el tanteo final, dando el nombre del equipo vencedor en la

parte inferior derecha del acta. Finalmente se firmará el acta por las personas responsables de confeccionarla. El Eskola Laguntzaile, después de repasar el Acta, será el último en firmar y después de entregar las copias correspondientes a los equipos participantes, se da por terminada la administración del partido.

17. SEÑALIZACIONES.-

- A.- Las señales manuales ilustradas a continuación son las únicas oficiales.
- B.- Se recomienda que a la hora de señalar a la mesa de oficiales, se apoye dicha comunicación en voz alta.
- C.- Es importante que los miembros de mesa de anotadores también se familiaricen con estas señales



REGLAS OFICIALES BALONCESTO

SEÑALES ARBITROS

FIBA

We Are Basketball

Señales del reloj del partido

DETENER EL BALON



Palma abierta

DETENER EL RELOJ POR UN AFALTA



Un puño cerrado

INICIAR EL RELOJ



Cortar con la mano

Tanteo

UN PUNTO



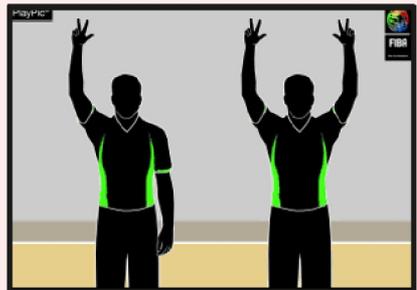
Un dedo, bajar la muñeca

DOS PUNTOS



Dos dedos, bajar la muñeca

TRES PUNTOS



Tres dedos extendidos
Una mano: Intento
Dos manos: Convertido



REGLAS OFICIALES BALONCESTO

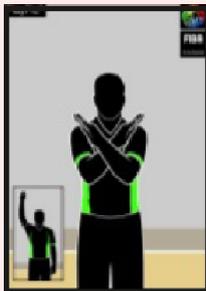
SEÑALES ARBITROS

FIBA

We Are Basketball

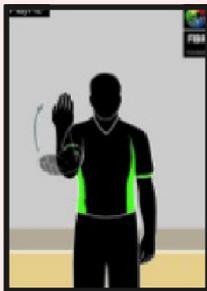
Situación y tiempo muerto

SUSTITUCION



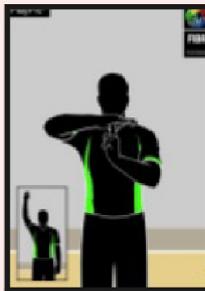
Brazos cruzados

AUTORIZACION



Palma abierta, acercar al cuerpo

TIEMPO MUERTO



Forma de T, mostrar el dedo índice

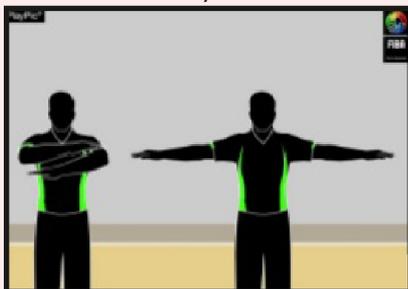
TIEMPO MUERTO PARA LOS MEDIOS DE COMUNICACION



Brazos abiertos con puños cerrados

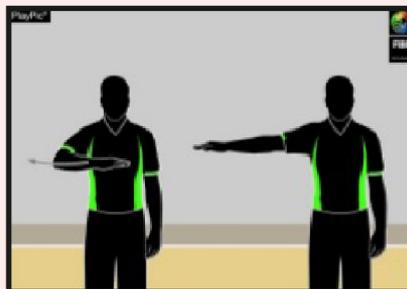
Informativas

ANULAR CANASTA, CANCELAR JUEGO



Mover los brazos como en tijera, una vez a la altura del pecho

CONTEO VISIBLE



Contar mientras se mueve la palma

COMUNICACION



Dedo pulgar hacia arriba

REINIO DEL RELOJ DE LANZAMIENTO



Girar la mano, dedo índice extendido

DIRECCION DE JUEGO Y/O FUERA DE BANDA



Señalar en la dirección del juego, brazo en paralelo a la línea lateral

SITUACION DE BALON RETENCION/SALTO



Dedos pulgares hacia arriba, después señalar la dirección de juego según la flecha de posición alterna



REGLAS OFICIALES BALONCESTO

SEÑALES ARBITROS

FIBA

We Are Basketball

Violaciones

AVANCE LEGAL



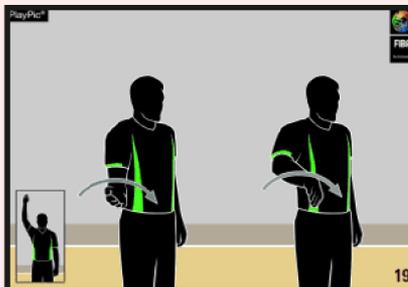
Rotar los puños

REGATE ILEGAL DOBLE REGATE



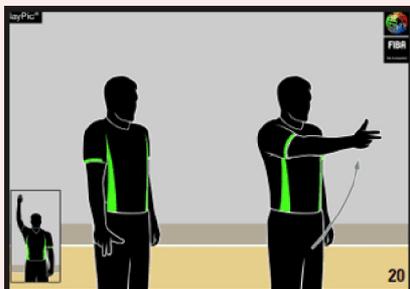
Palmear las manos

REGATE ILEGAL ACOMPANIAMIENTO DE BALON



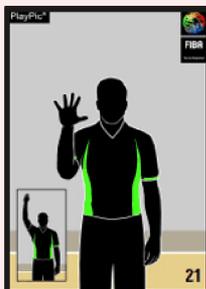
Media rotación con la mano

3 SEGUNDOS



Brazo extendido, mostrar 3 dedos

5 SEGUNDOS



Mostrar 5 dedos

8 SEGUNDOS



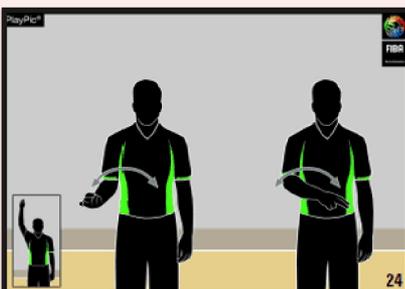
Mostrar 8 dedos

24 SEGUNDOS



Tocar el hombro con los dedos

BALON DEVUELTO A PISTA TRASERA



Mover el brazo frente al cuerpo

PIE INTENCIONADO



Señalarse el pie



REGLAS OFICIALES BALONCESTO

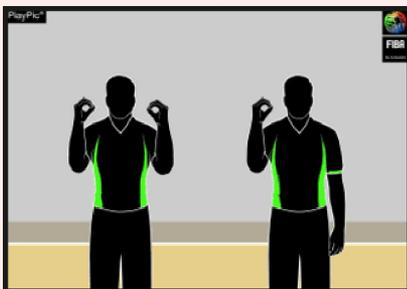
SEÑALES ARBITROS

FIBA

We Are Basketball

Tipo de falta

Nº 00 y 0



Ambas manos muestran el nº 0

Una mano muestra el nº 0

Nº 1-5



Mano derecha muestra el nº del 1 al 5

Nº 6-10



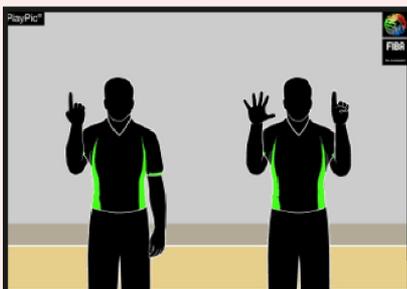
Mano derecha muestra el nº 5
la mano izquierda el nº del 1 al 5

Nº 11-15



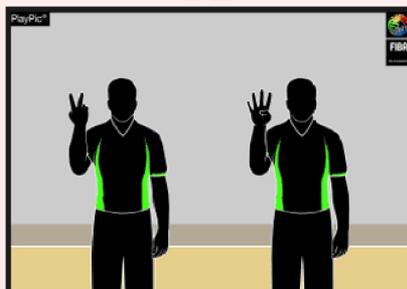
Mano derecha muestra el puño cerrado
la mano izquierda el nº del 1 al 5

Nº 16



Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el nº 1 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestra el nº 6 de la unidad.

Nº 24



Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el nº 2 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el nº 4 de la unidad.

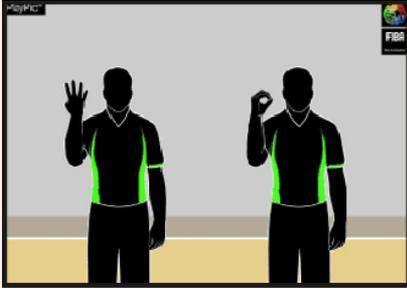


REGLAS OFICIALES BALONCESTO SEÑALES ARBITROS

FIBA

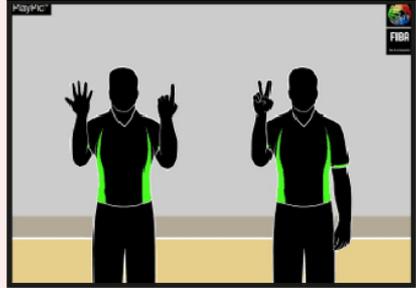
We Are Basketball

Nº 40



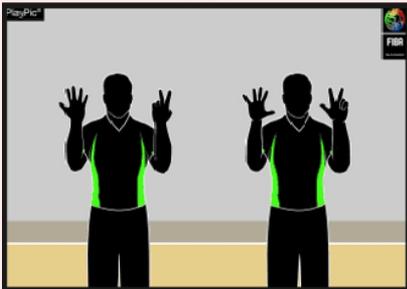
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el nº 4 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el nº 0 de la unidad.

Nº 62



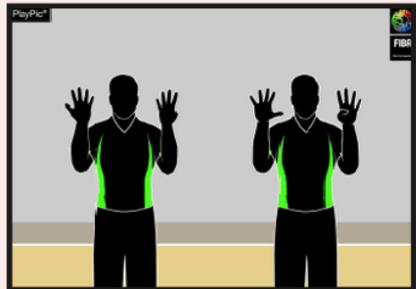
Primero las manos con la palma hacia el árbitro muestran el nº 6 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el nº 2 de la unidad.

Nº 78



Primero las manos con la palma hacia el árbitro muestran el nº 7 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestra el nº 8 de la unidad.

Nº 99



Primero las manos con la palma hacia el árbitro muestran el nº 9 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el nº 9 de la unidad.

Tipo de falta

AGARRAR



Agarrar la muñeca hacia abajo

BLOQUEO (DEFENSA) PANTALLA ILEGAL (ATAQUE)



Ambas manos en la cadera

EMPUJAR O CARGAR SIN BALON



Imitar un empujón

TACTEO



Agarrar la palma y desplazar hacia adelante



REGLAS OFICIALES BALONCESTO

SEÑALES ARBITROS

FIBA

We Are Basketball

USO ILEGAL DE MANOS



Golpear la muñeca

CARGAR CON BALON



Golpear palma abierta con puño cerrado

CONTACTO ILEGAL SOBRE LA MANO



Golpear la palma abierta contra el otro antebrazo

BALANCEO EXCESIVO DE CODOS



Balancear el codo hacia atrás

GOLPE EN LA CABEZA



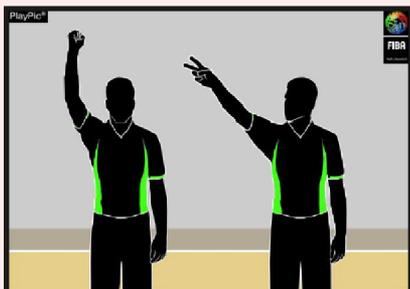
Imitar el contacto con la cabeza

FALTA DEL EQUIPO CON CONTROL DE BALON



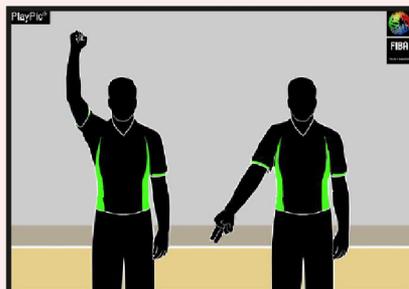
Señalar con el puño cerrado la canasta del equipo infractor

FALTA EN ACCION DE TIRO



Un brazo con el puño cerrado, indicando después el número de tiros libres

FALTA SIN ACCION DE TIRO



Un brazo con el puño cerrado señalando después el suelo



REGLAS OFICIALES BALONCESTO

SEÑALES ARBITROS

FIBA

We Are Basketball

Faltas especiales

DOBLE FALTA



Agitar los puños cerrados de ambas manos

FALTA TECNICA



Forma de T, mostrando la palma

FALTA ANTIDEPORATIVA



Agarrarse la muñeca en alto

FALTA DESCALIFICANTE



Puños cerrados de ambas manos

Administración de penalizaciones

Señales a la mesa de oficiales

TRAS FALTA SIN TIRO(S) LIBRES



Señalar dirección del juego brazo paralelo a la línea lateral

TRAS FALTA DEL EQUIPO CON CONTROL DEL BALON



Puño cerrado en dirección del juego brazo paralelo a la línea lateral

1 TIRO LIBRE



Levantar 1 dedo

2 TIROS LIBRE



Levantar 2 dedos

3 TIROS LIBRE



Levantar 3 dedos



REGLAS OFICIALES BALONCESTO

SEÑALES ARBITROS



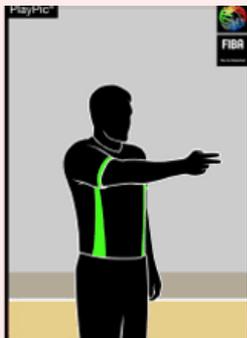
Administración de tiros libres - Árbitro Activo (Cabeza)

1 TIRO LIBRE



1 dedo horizontal

2 TIROS LIBRE



2 dedos horizontales

3 TIROS LIBRE



3 dedos horizontales

Administración de tiros libres - Árbitro Pasivo (Cola y centro)

1 TIRO LIBRE



Dedo índice

2 TIROS LIBRE



Dedos juntos en ambas manos

3 TIROS LIBRE



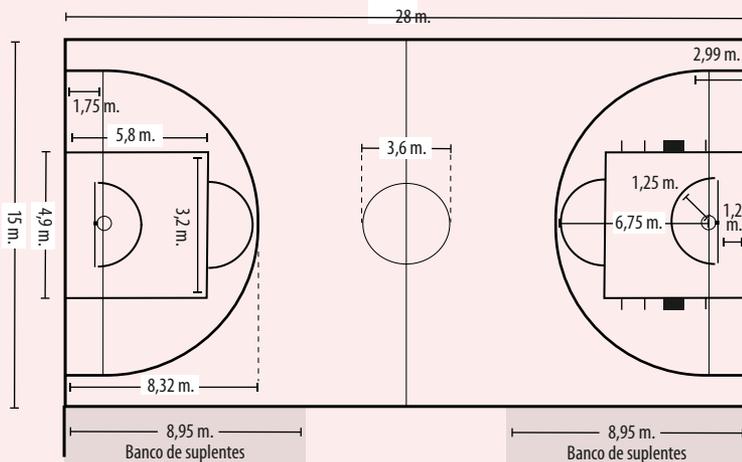
3 dedos extendidos en
ambas manos

CAMPOS DE JUEGO

1. BALONCESTO El terreno de juego será una superficie plana, rectangular dura y libre de obstáculos. Las medidas desde el borde interior de las líneas de demarcación serán de 28 metros de largo por 15 metros de ancho. No obstante, la Federación está autorizada para aprobar terrenos de juego existentes, cuyas dimensiones estarán comprendidas dentro de los siguientes límites: 4 metros menos de longitud y 2 metros menos de anchura, siempre que las variaciones sean proporcionales.

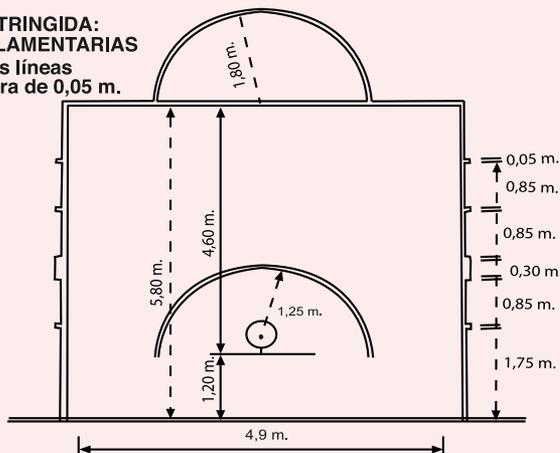
Todas las líneas tendrán una anchura de 0,05 m.

El techo deberá estar a una altura mínima de 7 metros y la iluminación deberá colocarse donde no entorpezca la visión de los deportistas participantes.



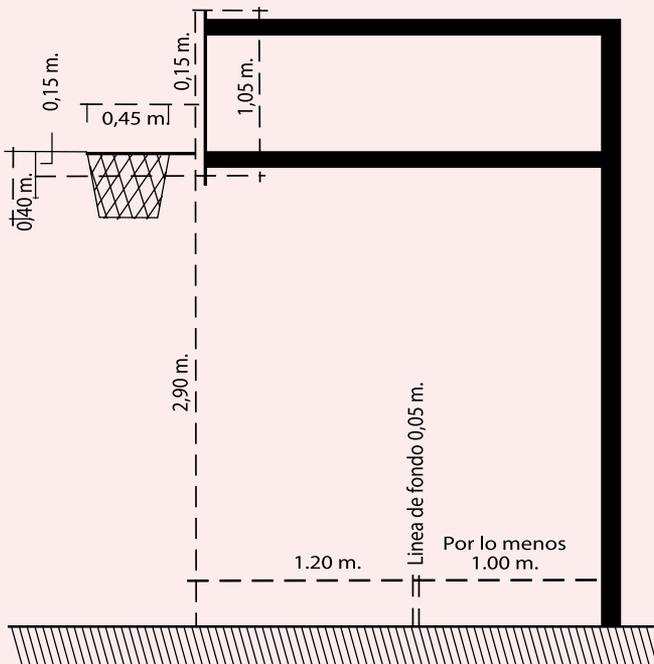
ÁREA RESTRINGIDA: MEDIDAS REGLAMENTARIAS

Todas las líneas
de una anchura de 0,05 m.

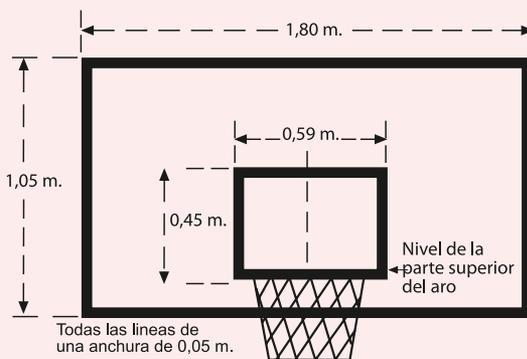


Los tableros se montarán rígidamente, en un plano perpendicular al suelo, paralelos a la línea de fondo en cada uno de los extremos del terreno de juego. Sus puntos centrales estarán en las perpendiculares erigidas en los puntos del terreno de juego a 1,20 metros del borde interior del punto medio de cada línea de fondo.

SOPORTE REGLAMENTARIO PARA LOS CESTOS



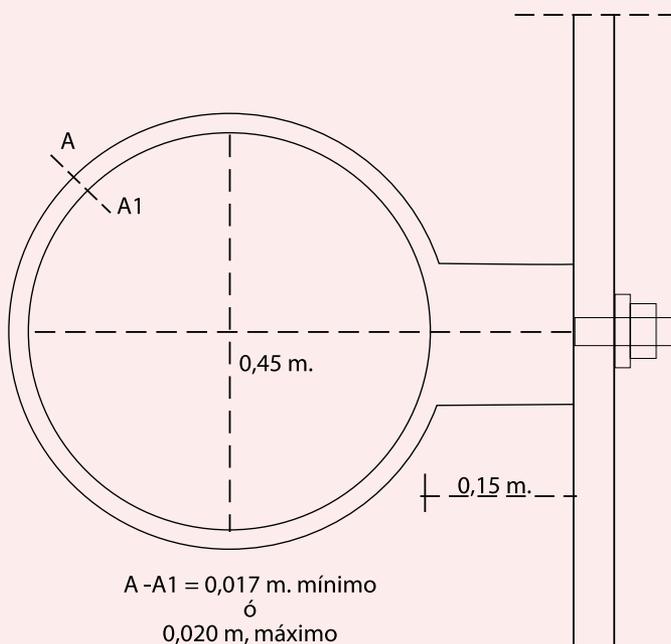
MARCAJE REGLAMENTARIO DE LOS TABLEROS



Los cestos comprenden los aros y las redes. Los aros estarán contruïdos en hierro macizo tendran un diametro de 45 cm. y estaran pintados de color naranja. El metal de los aros debera tener un diametro mınimo de 17 milımetros y un maximo de 20 milımetros. Podran estar provistos de pequeos ganchos en el borde inferior o un dispositivo similar del que pueda suspenderse la red. El aro debe estar rıgidamente unido al tablero, situado a 3,05 metros del suelo, en plano horizontal y equidistante de los bordes verticales del tablero. La distancia mas proxima entre las caras de los tableros y el borde interior de los aros sera de 15 centımetros.

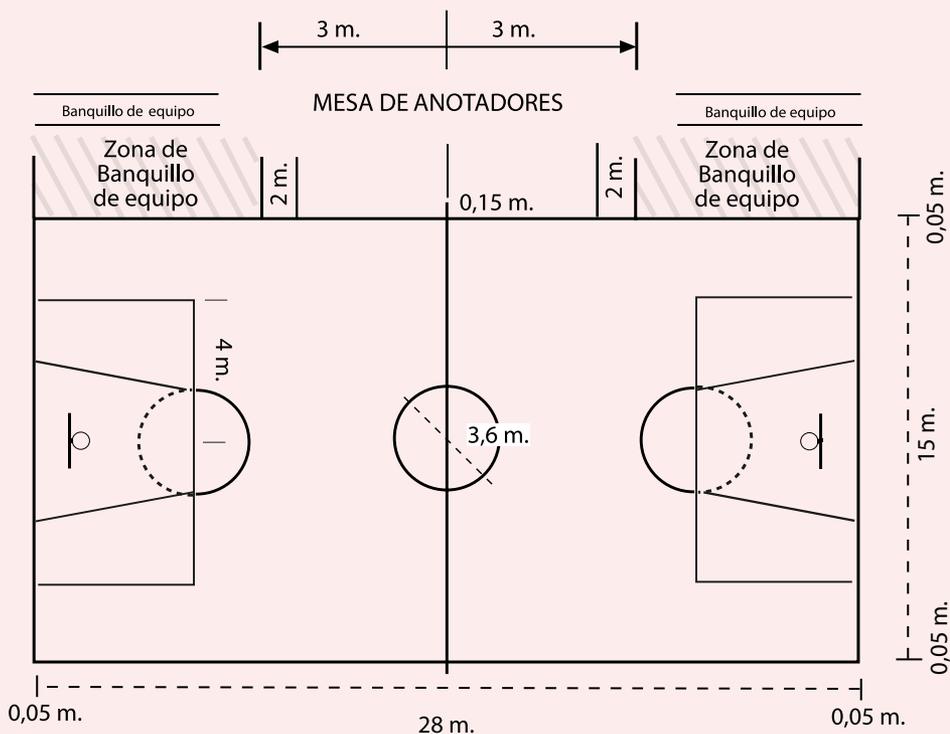
Las redes seran de cordon blanco, se suspenderan de los aros y estaran contruïdas de tal forma que el balon quede momentaneamente detenido cuando pasa por el cesto. Tendran una longitud de 40 centımetros.

MEDIDAS REGLAMENTARIAS DEL ARO

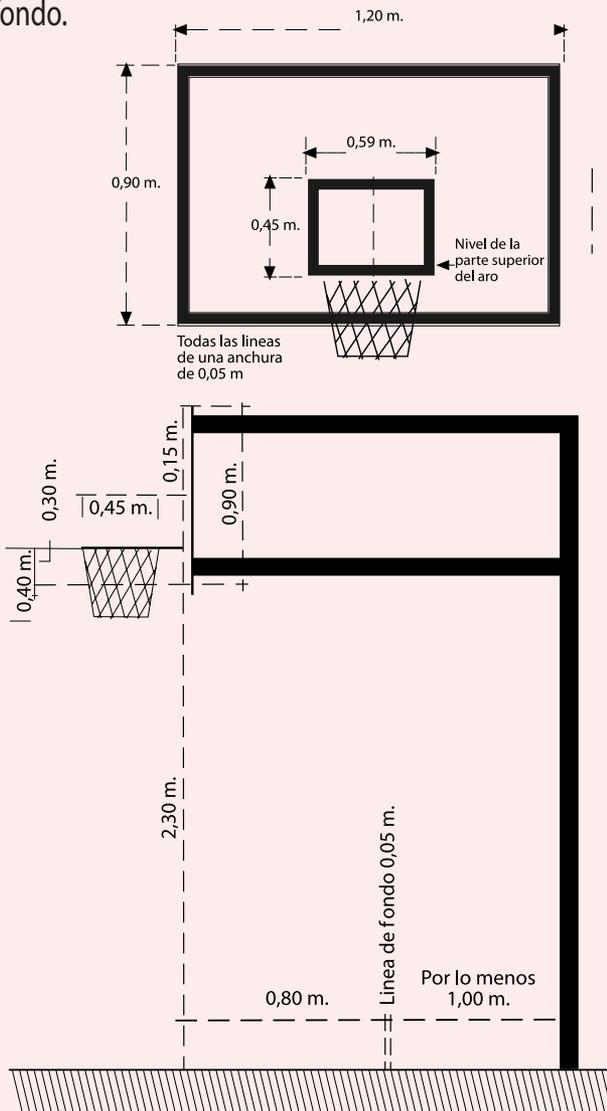


2. MINIBASKET El terreno de juego será una superficie plana, rectangular dura y libre de obstáculos. Las medidas desde el borde interior de las líneas de demarcación serán de 28 metros de largo por 15 metros de ancho. No obstante, la Federación está autorizada para aprobar terrenos de juego existentes, cuyas dimensiones estarán comprendidas dentro de los siguientes límites: 4 metros menos de longitud y 2 metros menos de anchura, siempre que las variaciones sean proporcionales. (28x15; 26x14; 24x13).

Todas las líneas tendrán una anchura de 0,05 m. y el techo deberá estar a una altura mínima de 7 metros. La iluminación deberá colocarse donde no entorpezca la visión de los deportistas participantes.



Los tableros se montarán rígidamente, en un plano perpendicular al suelo, paralelos a la línea de fondo en cada uno de los extremos del terreno de juego. Sus puntos centrales estarán en las perpendiculares erigidas en los puntos del terreno de juego a 0,80 metros del borde interior del punto medio de cada línea de fondo.



Los cestos comprenderán los aros y las redes. Cada uno de los dos cestos se situará a una altura de 2,60 metros del suelo.