

MINIBASKET y PREMINIBASKET (5x5)

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 las 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. El partido se realizará con acta digital. En caso de utilizar acta en papel, el equipo local o el propio laguntzaile será el encargado de remitirla a la Federación. El equipo local deberá facilitar, a través de la intranet, el resultado a la Federación.
5. El partido constará de 6 períodos de 8 minutos a reloj corrido. Los intervalos de descanso entre períodos, incluidas las prórrogas, será de dos minutos salvo entre el tercer y cuarto que el descanso será de 5 minutos.

6. El tiempo no se detendrá salvo en los casos siguientes:
 - a. Tiempo muerto
 - b. Falta que conlleve tiros libres.
 - 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.

Si el número de escolares inscritos es mayor que el máximo de deportistas posibles de convocar (15), las ausencias de las jornadas tendrán que ser repartidas equitativamente a fin de que el total de deportistas inscritos tomen parte en un número similar de encuentros.
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.
18. En todas las categorías del Itinerario de Participación, NO se utilizarán los marcadores de las instalaciones para llevar el resultado durante el encuentro. Únicamente se podrán usar para llevar el tiempo de juego.