



**REGLAMENTO
OFICIAL
DEPORTE ESCOLAR**

**TEMPORADA
2024/2025**

PROGRESION ENTRE LOS REGLAMENTOS

REGLAMENTO	PREMINIBASKET Y MINIBASKET		BALONCESTO			
	3x3	3x3, 5x5 4 periodos de 12 minutos cada uno	5X5 6 periodos 8 minutos	INFANTIL 4 periodos 10 minutos	INFANTIL RENDIMIENTO 4 periodos 10 minutos	CADETE 4 periodos 10 minutos
Tiempo de juego	4 periodos de 10 minutos	4 partidos 12 minutos cada uno	Todos-as Baden escolar B-5	Baden escolar Mas, B-7 Fem. y Mixto B-6	Baden Mas, B-7 Fem. y Mixto B-6	Baden escolar Mas, B-7 Fem. y Mixto B-6
Balón	Todos-as Baden escolar B-5		Todos-as Baden escolar B-5	Baden escolar Mas, B-7 Fem. y Mixto B-6	Baden 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
Bonus	6 Faltas		4 Faltas	4 Faltas	4 Faltas	4 Faltas
Triple	Fuera de la zona 4 metros 2 puntos		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	5
Infantil Rendimiento.....	7
Infantil participación.....	11
Minibasket y Preminibasket 5x5	15
Reglamento 3x3.....	21
Reglamento Preminibasket 3x3 para equipo que participen en la modalidad 3x3, 5x5.....	26
Eskola Laguntzaileak	27
Actas de los partidos	27
Señales oficiales Arbitros / Eskola Laguntzaileak.....	28
Campo de juego	
-Baloncesto.....	37
-Minibasket.....	40

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 programa del Deporte Escolar de Bizkaia está ideado para desarrollar diferentes itinerarios que deben conocerse por los responsables e implementarse en las estructuras de centros y clubes. Los itinerarios de Iniciación, Participación y Rendimiento ofrecen un amplio abanico de posibilidades para cubrir la formación del alumnado de Bizkaia.

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 del deporte del País Vasco.
- b) DECRETO sobre Deporte Escolar.
- c) DECRETO 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

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. 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. 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.

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.

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. Los intervalos de descansos entre períodos, incluidas las prórrogas, será de 2 minutos salvo entre el 2º y 3º periodo que el descanso será de 5 minutos.
9. 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.
10. 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.
11. 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.

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. El partido se realizará con acta digital, en caso de utilizar acta en papel, 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 intervalos de descansos entre períodos, incluidas las prórrogas, será de 2 minutos salvo entre el 2º y 3º periodo que el descanso será de 5 minutos.
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 14 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 12.

Si el número de escolares inscritos es mayor que el máximo de deportistas posibles de convocar (12), 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 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. 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.
11. Como norma, solo durante el cuarto período se podrán realizar sustituciones.
 12. Se aplican las reglas de los 8 y 24 segundos.
 13. 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.
 14. No hay restricción para utilizar cualquier tipo de defensa.
 15. El balón de juego será cualquiera de los homologados por la Federación Bizkaína para sus competiciones federadas masculinas (nº 7) o femeninas (nº 6).

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. 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 encuentro se disputa en 4 períodos de 10 minutos a reloj parado.
6. Los intervalos de descansos entre períodos, incluidas las prórrogas, será de 2 minutos salvo entre el 2º y 3º periodo que el descanso será de 5 minutos.

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 deportistas 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. Cada deportista debe participar en al menos un período completo y como máximo en dos períodos durante los tres primeros períodos.
- Si se produjese alguna lesión, 5 faltas o descalificante, deberán participar jugadores o jugadoras que no incumplan esta norma.
 - Al jugador o jugadora que no finalice un período por lesión, se considera que ya ha jugado un período completo.
 - 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.
 - 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.
11. Como norma, solo durante el cuarto período se podrán realizar sustituciones.
12. Se aplican las reglas de los 8 y 24 segundos.
13. 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.

14. 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.
15. Un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo cuando ha cometido 4 faltas en un período.
16. 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.
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.

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.

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 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 cronometrador y un 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 local deberá facilitar el resultado a través de la intranet de 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. 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.
8. INICIO DE PARTIDO.- 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 sorteo. El equipo que gane el sorteo elegirá si quiere empezar atacando el tiempo de juego reglamentario o la prórroga.
9. El tiempo regular de juego comienza cuando el balón toca las manos del jugador atacante.
10. EL CHECK-BALL.-
Consiste en entregar la posesión del balón a un jugador del equipo que tiene que atacar después de una situación de balón muerto.
El jugador ofensivo que vaya a obtener el control del balón tiene que estar fuera del arco en la zona frontal con los dos pies. El jugador defensivo que entrega el balón lo hará a la mano o con un bote y deberá dejar distancia razonable de 1 metro aproximadamente.
El primer check-ball al inicio del tiempo regular de los periodos y de la prórroga lo administrará el laguntzaile.
El balón puede estar vivo o muerto. Estará vivo durante el check-ball, tras cualquier canasta o tiro libre, durante el tiro libre cuando el balón esté en manos del tirador.
El balón se considerará muerto cuando el laguntzaile haya silbado y cuando el reloj haya marcado el final del tiempo.

Todos los saques se realizarán desde la zona frontal y fuera del arco mediante un check-ball.

Si se advirtiese alguna infracción durante el saque, se comunicará y posteriormente, si se repitiera, se sancionará con la pérdida de la posesión.

11. VALOR DE LA CANASTA.- Cada canasta vale 1 punto, excepto las canastas conseguidas por el deportista desde fuera de la línea de 4 metros, que serán consideradas de 2 puntos. Los tiros libres valen 1 punto.
12. TIEMPO DE JUEGO.- El partido constará de 4 períodos de 10 minutos. Los intervalos de descanso entre períodos, incluido el período extra, será de dos minutos salvo entre el segundo y tercero que el descanso será de 5 minutos.

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.

13. LOS EQUIPOS.-

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. 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.

Los equipos deben hacer los esfuerzos necesarios para que los encuentros se celebren indicando en el acta las circunstancias acaecidas.

14. RESULTADO.-

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 jugará la prórroga correspondiente que terminará cuando uno de los dos equipos marque 2 puntos.

15. CÓMO JUGAR EL BALÓN.-

El aclarado del balón es la forma en la que el equipo ofensivo obtiene la posesión del balón saliendo de la zona para volver poder a tirar.

Un jugador del equipo que no ha anotado comienza un nuevo ataque botando o pasando el balón a un jugador fuera de la zona. El jugador defensivo no puede robar el balón dentro del semicírculo de no carga.

Un jugador se considera que está fuera de la zona cuando ninguno de sus pies está dentro o pisando la línea de la zona.

Tras un intento de tiro fallado o tiro libre, si un jugador ofensivo coge el rebote puede volver a tirar sin aclarar el balón. Si el rebote lo coge un jugador defensivo, deberá salir de la zona para volver a tirar.

Si el equipo defensivo roba o tapona el balón, tiene que salir de la zona para poder jugar.

Todas las posesiones que comiencen tras una situación de balón muerto deben comenzar con un check-ball desde la frontal de la pista y fuera del arco.

Cada vez que haya un balón retenido, o situaciones de "lucha", el juego se reanuda con un check-ball del último equipo defensor.

Si un jugador intenta un tiro sin haber aclarado el balón, se considerará una violación y la canasta no valdrá. El balón se pondrá en juego con un check-ball del equipo que defendía.

16. FALTAS.-

Un equipo estará en situación de bonus tras cometer 6 faltas en cada período. Los jugadores no son expulsados por acumulación de faltas.

Las faltas de la prórroga se suman a las del último período.

Si una falta se comete sobre un jugador en acción de tiro, el jugador será recompensado de la siguiente manera:

- Si el tiro entra, la canasta cuenta y se otorga un tiro libre adicional. Se otorgarán 2 tiros libres adicionales a partir de la 7ª falta de equipo.

- Si el tiro desde dentro de la línea de 4 metros no se anota, 1 tiro libre. 2 tiros libres a partir de la 7ª falta de equipo.
- Si el tiro se ha intentado desde fuera de la línea de 4 metros, 2 tiros libres.

Las faltas antideportivas y descalificantes cuentan como 2 faltas de equipo. La primera falta antideportiva de un jugador se sancionará con 2 tiros libres, pero no con la posesión del balón. Cualquier falta descalificante se sancionará con 2 tiros libres y posesión del balón.

Las faltas 7,8 y 9 siempre se penalizan con 2 tiros libres. La 10ª falta de equipo y las siguientes se penalizará con 2 tiros libres y check-ball.

Todas las faltas técnicas se penalizan con 1 tiro libre y este será administrado inmediatamente. Después del tiro libre, se le administrará un check-ball al equipo que tenía o iba a tener la posesión del balón.

17. Todos los deportistas deben participar en algún momento del juego y deberán permanecer en el banquillo sin jugar un período completo como mínimo.
18. Los equipos podrán realizar una o varias sustituciones a la vez en cualquiera de los períodos. Se pueden realizar los cambios en situaciones de balón muerto antes de un check-ball o tiro libre. No hay que solicitar el cambio.
19. TIEMPOS MUERTOS.- Cada equipo cuenta con un tiempo muerto de 30" de duración en cada cuarto. El tiempo muerto se podrá solicitar en situaciones de balón muerto antes de un check-ball o tiro libre. Cada equipo tendrá un tiempo muerto extra para la prórroga.

Los tiempos muertos no utilizados en un período no serán acumulables en otro período.

20. DEFENSAS.- 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.
21. 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.

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 participar en algún momento del juego.
 - 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.
3. 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.

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 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.

REGLAS OFICIALES BALONCESTO

SEÑALES ÁRBITROS

- 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



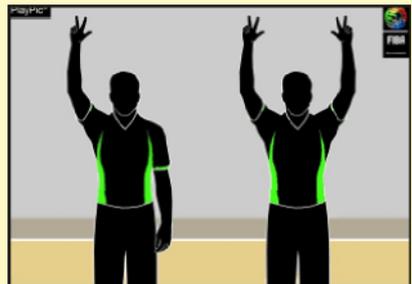
Un dedo, bajar la muñeca

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

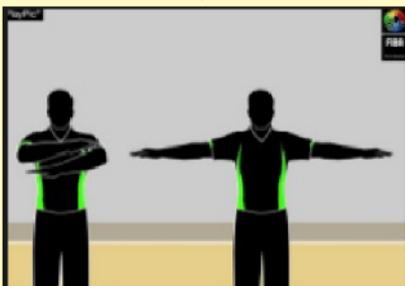
TIEMPO MUERTO PARA LOS MEDIOS DE COMUNICACION



Brazos abiertos con puños cerrados

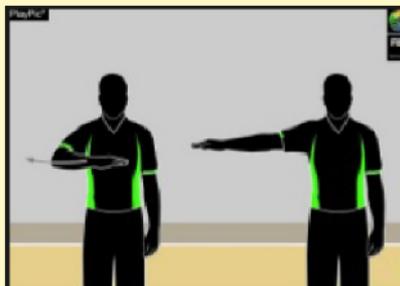
Informativas

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

REINICIO 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 ILEGAL



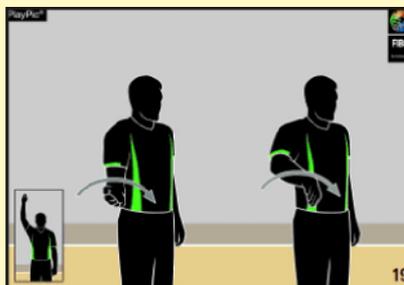
Rotar los puños

REGATE ILEGAL DOBLE REGATE



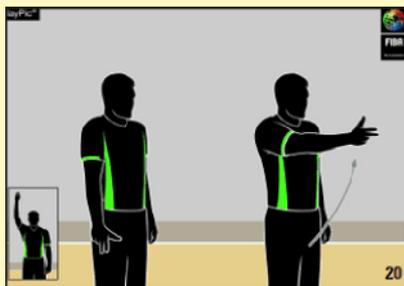
Palmear las manos

REGATE ILEGAL ACOMPANAMIENTO DE BALON



Media rotación con la mano

3 SEGUNDOS



Brazo extendido, mostrar 3 dedos

5 SEGUNDOS



Mostrar 5 dedos

8 SEGUNDOS



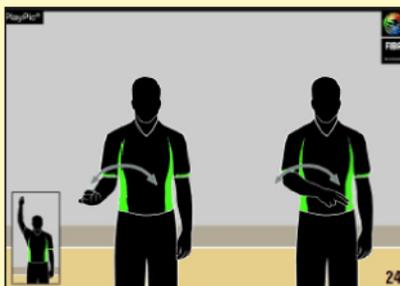
Mostrar 8 dedos

24 SEGUNDOS



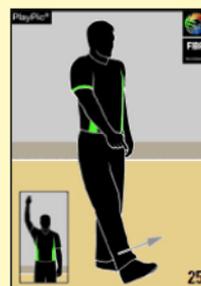
Tocar el hombro con los dedos

BALON DEVUELTO A PISTA TRASERA



Mover el brazo frente al cuerpo

PIE INTENCIONADO



Señalarse el pie



REGLAS OFICIALES BALONCESTO

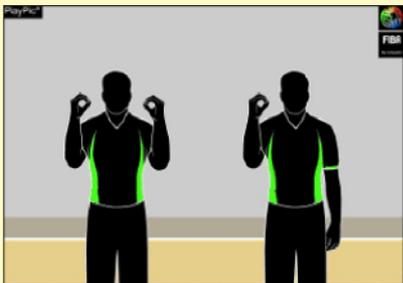
SEÑALES ARBITROS

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



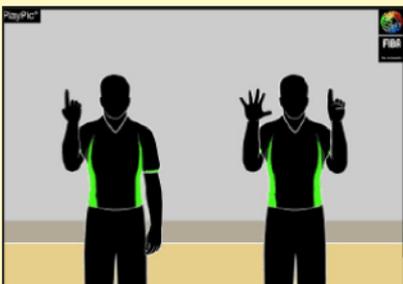
Mano derecha muestra el nº 5 la mano izquierda el nº del 1 al 5

Nº 11-15



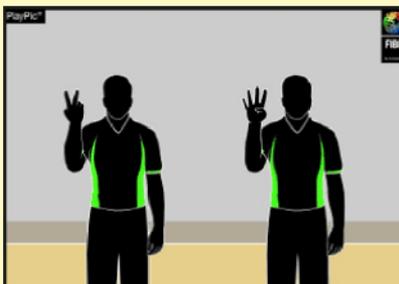
Mano derecha muestra el puño cerrado la mano izquierda el nº del 1 al 5

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.

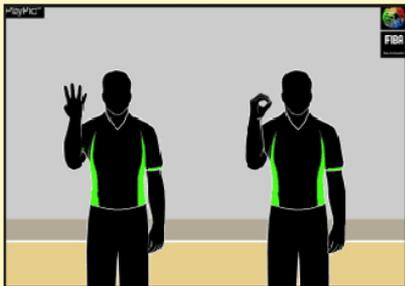


REGLAS OFICIALES BALONCESTO SEÑALES ARBITROS

FIBA

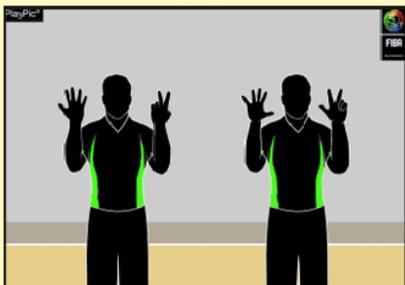
We Are Basketball

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 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.

Tipo de falta

BLOQUEO (DEFENSA) PANTALLA ILEGAL (ATAQUE)

AGARRAR



Agarrar la muñeca hacia abajo



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



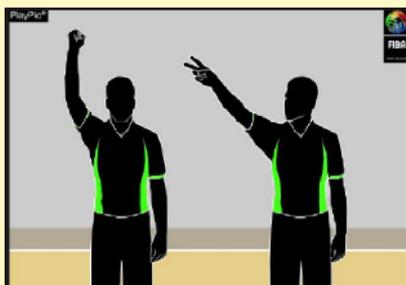
Imitar el contacto con la cabeza

FALTA DEL EQUIPO CON CONTROL DE BALON



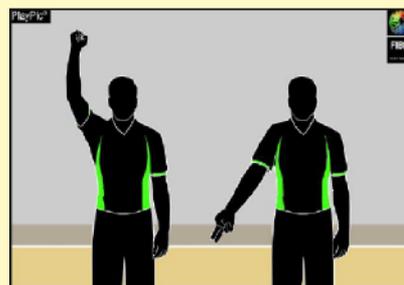
Señalar con el puño cerrado la canasta del equipo infractor

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



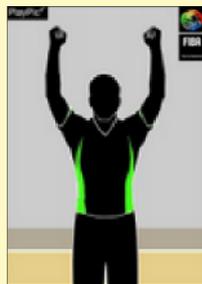
Forma de T, mostrando la palma

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 LIBRES



Levantar 2 dedos

3 TIROS LIBRES



Levantar 3 dedos



REGLAS OFICIALES BALONCESTO

SEÑALES ARBITROS



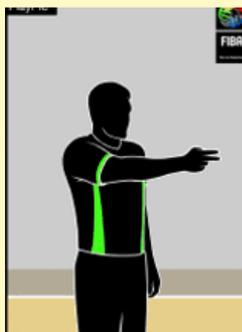
Administración de tiros libres - Árbitro Activo (Cabeza)

1 TIRO LIBRE



1 dedo horizontal

2 TIROS LIBRES



2 dedos horizontales

3 TIROS LIBRES



3 dedos horizontales

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

1 TIRO LIBRE



Dedo índice

2 TIROS LIBRES



Dedos juntos en ambas manos

3 TIROS LIBRES



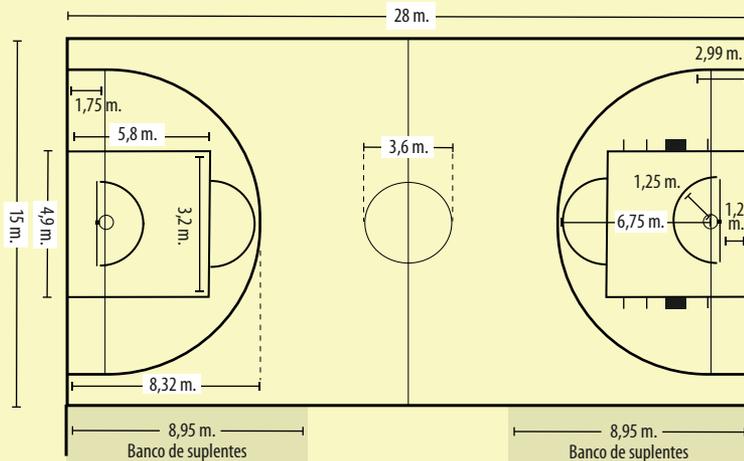
3 dedos extendidos en ambas manos

CAMPOS DE JUEGO

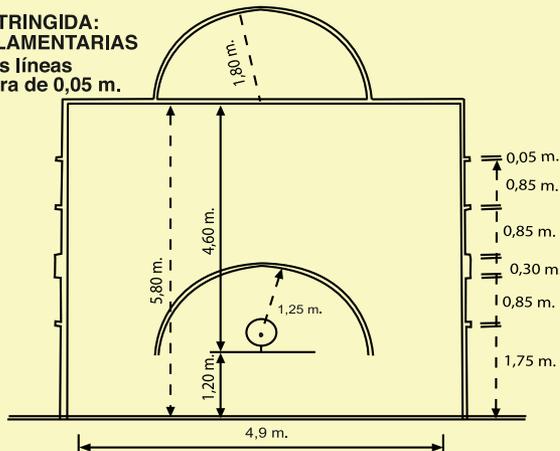
1. BALONCESTO El terreno de juego será una superficie plana, rectangular dura y libre de obstáculos. Las medidas desde el borde interior de las líneas de demarcación serán de 28 metros de largo por 15 metros de ancho. No obstante, la Federación está autorizada para aprobar terrenos de juego existentes, 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.

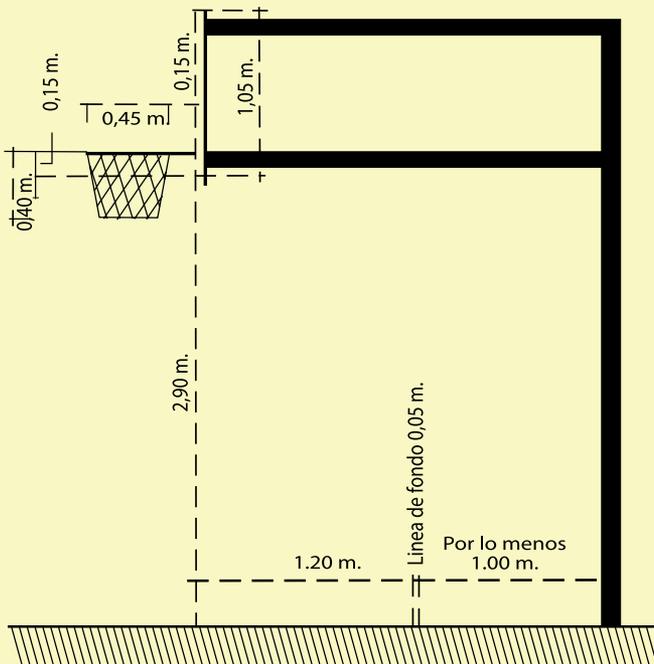


**ÁREA RESTRINGIDA:
MEDIDAS REGLAMENTARIAS**
Todas las líneas
de una anchura de 0,05 m.

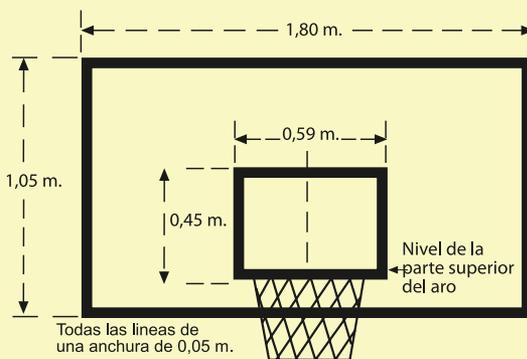


Los tableros se montarán rígidamente, en un plano perpendicular al suelo, paralelos a la línea de fondo en cada uno de los extremos del terreno de juego. Sus puntos centrales estarán en las perpendiculares erigidas en los puntos del terreno de juego a 1,20 metros del borde interior del punto medio de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

SOPORTE REGLAMENTARIO PARA LOS CESTOS



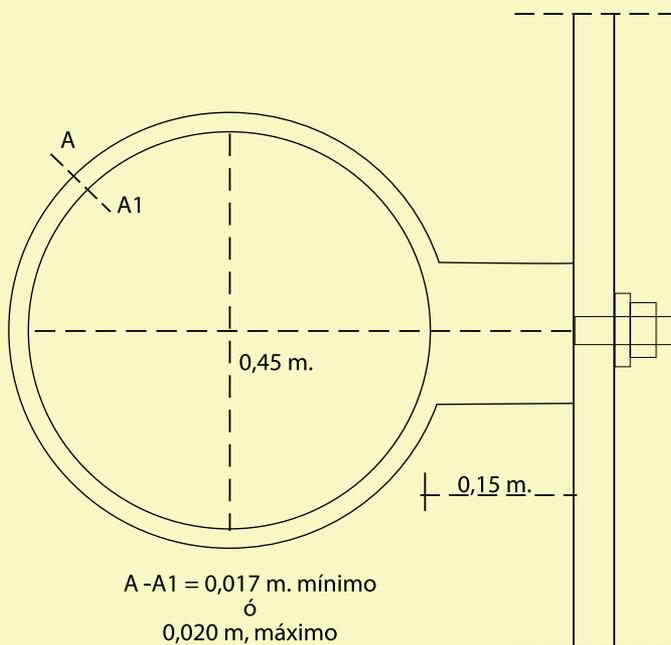
MARCAJE REGLAMENTARIO DE LOS TABLEROS



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.

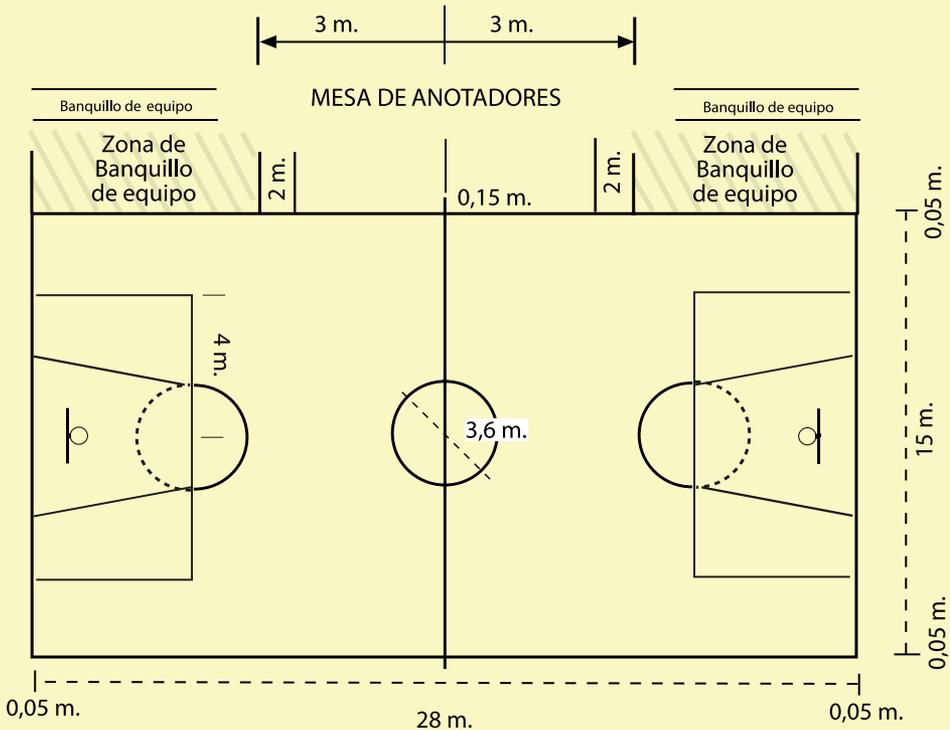
Las redes seran de cordon blanco, se suspenderan de los aros y estaran contruïdas de tal forma que el balon quede momentaneamente detenido cuando pasa por el cesto. Tendran una longitud de 40 centımetros.

MEDIDAS REGLAMENTARIAS DEL ARO

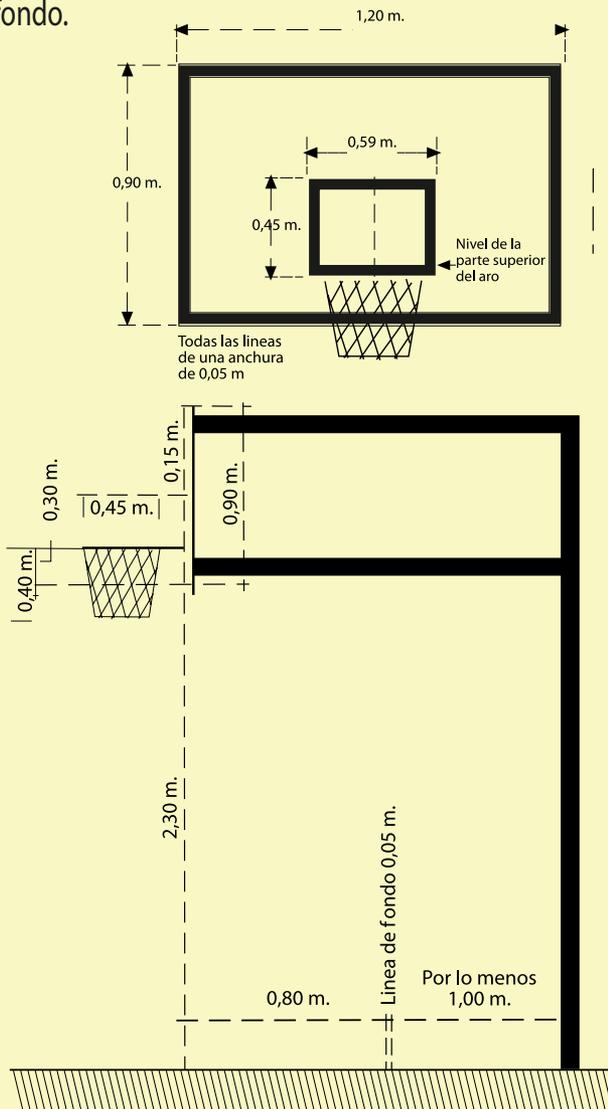


2. MINIBASKET El terreno de juego será una superficie plana, rectangular dura y libre de obstáculos. Las medidas desde el borde interior de las líneas de demarcación serán de 28 metros de largo por 15 metros de ancho. No obstante, la Federación está autorizada para aprobar terrenos de juego existentes, 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.