

# **REGLAMENTO MINIBASKET TEMPORADA 2023/2024**



**LA FEDE**  
FEDERACIÓN DE BALONCESTO  
DE LA REGIÓN DE MURCIA

# FEDERACIÓN DE BALONCESTO DE LA REGIÓN DE MURCIA

Todos los equipos participantes en cualquiera de los grupos jugarán con la Normativa y Bases de Competición establecidas para el Campeonato de España de Selecciones Autonómicas de Minibasket 2024, que pueden consultar en [www.feb.es](http://www.feb.es)

## LOS EQUIPOS

Cada equipo deberá inscribir en el acta del partido un mínimo de 9 y un máximo de 12 jugadores. Si un equipo presentara sólo 5, 6, 7, u 8 jugadores, se deberá jugar el partido y el árbitro hará constar esta circunstancia en el acta.

Los equipos inscritos en el grupo "ORO" tanto masculino como femenino y que accedan a la final a cuatro, deberán jugar obligatoriamente con 12 jugadores en cada partido, pudiendo elegir entre todos los autorizados para jugar en ese equipo. Como consecuencia, **todos aquellos equipos que no tengan 12 jugadores habilitados no podrán jugar la fase final.**

## LOS ARBITROS

Aplicarán el reglamento procurando actuar, más que como "jueces severos", como colaboradores en la labor formativa que debe suponer la práctica del minibasket.

Procurarán agilizar el juego y actuar con rapidez cuando señalen las faltas, los saltos entre dos y los tiros libres. El árbitro no deberá tocar el balón en los saques desde las líneas laterales y de fondo, salvo después de faltas, tiempos muertos y sustituciones.

## TIEMPOS MUERTOS

El encuentro se dividirá en dos partes de 3 periodos cada una. Cada periodo será de 8 minutos, en los cuales se jugará a **reloj corrido los siete primeros minutos y el último minuto a reloj parado**. Solo se detendrá el reloj de partido en los tiros libres cuando se tenga cubierto el cupo de faltas de ese periodo, así como en los tiempos muertos.

**En el último periodo se jugarán los 5 primeros minutos a reloj corrido y los 3 minutos finales a reloj parado.**

En los periodos extras, de cinco minutos de juego, los primeros 3 minutos se jugarán a reloj corrido y los dos últimos minutos se jugarán a reloj parado.

El descanso entre periodos: 1º y 2º, 2º y 3º, 4º y 5º, 5º y 6º, será de un minuto. Y entre periodos 3º y 4º de cinco minutos.

## **JUGADORES EN JUEGO Y SUSTITUCIONES**

Cada Jugador debe jugar al menos **dos periodos completos durante los 5 primeros periodos**, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, salvo las siguientes excepciones:

- Un jugador que no finalice un periodo por lesión, se considera que ya ha jugado un periodo completo.
- A un jugador lesionado no existe obligación de sustituirle si recibe asistencia, siempre y cuando el juego no se detenga por más de dos minutos.
- Un jugador que no finalice un periodo porque ha sido descalificado, se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos periodos completos.
- Un jugador que cometa 5 faltas personales se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos periodos completos.
- El jugador que sustituye al jugador lesionado descalificado o eliminado por 5 faltas personales, el periodo jugado **no le cuenta como completo**.

Cada jugador deberá permanecer en el banco de sustitutos durante **dos periodos completos durante los 5 primeros periodos**, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza.

Con el objeto de agilizar el juego y no retrasar el transcurso del encuentro, los entrenadores deberán entregar el quinteto durante el descanso entre periodos.  
Se recomienda que los clubes actualicen los dorsales antes de los encuentros con el mismo objetivo que el anterior.

## **REGLA DE LOS TRES SEGUNDOS**

Un jugador no debe permanecer más de tres segundos en la zona restringida del adversario mientras su equipo tiene control del balón.

La infracción a esta regla es una violación y el balón se otorga al adversario para que lo ponga en juego.

## **REGLA ANTIPASIVIDAD**

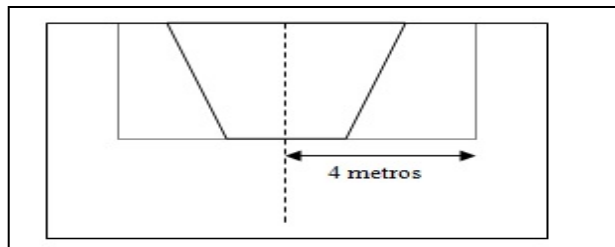
Se aplicará la regla de Antipasividad. (ART. 33 DEL R.O. MINI ) siendo responsabilidad del equipo arbitral el controlarla.

Un equipo que ha conseguido el control del balón vivo, dispondrá de un tiempo para efectuar un lanzamiento a canasta, que deberá controlar el árbitro del encuentro. Si pasado ese tiempo, el árbitro entiende que el equipo no tiene intención de tirar a canasta, elevará los dos brazos extendidos y paralelos sobre la cabeza con las manos abiertas y dedos separados. Desde ese momento, el equipo en posesión del balón tendrá 10 segundos para realizar un lanzamiento. De no hacerlo se le señalará violación.

## **REGLA DE LOS 8 SEGUNDOS**

Será de aplicación esta regla.

## **DIMENSIONES DE LA ZONA DE TRES PUNTOS**



## **MODALIDAD DE DEFENSA**

Es obligatoria la defensa individual, "queda prohibida aquella defensa zonal o en la que los jugadores defiendan zonas y no jugadores".

Un defensor no puede permanecer dentro de SU zona defensiva 5 segundos consecutivos sin estar marcando a un rival.

En los grupos diferentes de ORO, queda prohibida la defensa presionante a toda pista cuando la diferencia sea mayor de 25 puntos.

Si se produce cualquiera de estas situaciones, el entrenador del equipo infractor será avisado y la segunda ocasión será sancionado con falta técnica.

## **TIEMPOS MUERTOS**

La concesión de tiempos muertos será de la siguiente forma:

- Se dispondrá de dos tiempos muertos por cada parte de tres períodos.
- Un tiempo muerto registrado durante cada período extra.

## **DIFERENCIA DE 50 PUNTOS**

Si en la disputa de un partido, un equipo supera al otro en el marcador en 50 puntos, se procederá de la siguiente manera.

- El resultado final será el señalado en ese momento.
- El encuentro se seguirá jugando, salvo que los entrenadores no quieran continuar.

Matizaciones:

1ª No se anotarán las canastas conseguidas.

2ª Las faltas se seguirán contabilizando sin anotar en el acta, eliminando al jugador que llegara a 5 o fuese descalificado. En caso de descalificación de jugador o entrenador, deberá ser anotado por el árbitro en el acta y esta descalificación será tomada en cuenta para aplicar las sanciones correspondientes.

## **DIA Y HORA DE LOS PARTIDOS**

### **GRUPOS ORO**

Los grupos "ORO", tanto masculino como femenino, no jugarán por concentración.

Se recomienda que los clubes que disputen esta competición, combinen partidos de la categoría referida, con otros de categoría superior en la misma banda horaria y en el mismo lugar de juego, para hacer la competición más operativa desde el punto de vista arbitral, de lo contrario no se garantiza el arbitraje.

### **RESTO GRUPOS**

Todos los partidos o jornadas del resto de grupos se jugarán con el formato de concentración, (todos los partidos del grupo en la misma instalación) no pudiendo aplazarse ningún partido.

Días de juego Sábado y Domingo mañana:

Banda horaria para concentraciones de 8 equipos, 10,00 y 12,00 horas.

Banda horaria para concentraciones de tres partidos seguidos, 9,30, 11,00 y 12,30 h.

### **OTROS PUNTOS**

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

Es obligatorio que cada equipo presente entrenador al inicio del partido, en caso contrario será sancionado por el Comité de Competición.

Todo equipo que no presente al encuentro entrenador será sancionado con 30€, pero se ha de tener en cuenta que a estas edades es determinante la presencia de un entrenador-educador.

Se recomienda, siempre que sea posible, jugar en pistas con reglamentación oficial FIBA, sobre todo en los grupos "ORO", para adecuar la competición al formato de los campeonatos de España.