



REGLAMENTO ESPECÍFICO de MINIBASKET

Federación Extremeña de Baloncesto 2010-2011



REGLAMENTO ESPECÍFICO MINIBASKET FExB

A todos los efectos se aplicarán las Reglas de Juego editadas por la FIBA a las cuales se añadirán las siguientes reglas.

1. Todos los equipos tendrán un máximo de 12 jugadores y un mínimo de 6 para poder comenzar el partido. (Excepto en casos autorizados por la FExB).
2. Todos los partidos se jugarán en la modalidad de **4 contra 4**. (puede ser en pista completa o media pista según situación de los partidos). **Recomendable en pista completa siempre que se pueda.**
3. El entrenador deberá dar el cuarteto inicial en cada periodo, y en el caso que no coincidan y el partido se ha iniciado, el entrenador será sancionado con falta técnica. El jugador deberá ser sustituido, contando como periodo jugado a los dos jugadores, el sustituto y el sustituido. (especificamos que será jugado pero no completo para cada uno).
4. Los tiempos muertos:
 - a. Se podrán solicitar 2 tiempos en cada PARTE (3 Periodos). Cada tiempo muerto durará 1 minuto.
 - b. En los periodos extra se podrá solicitar uno en cada periodo si este se tuviese que jugar por motivos de la competición. Su duración es de 1 minuto.
5. Periodos jugados:
 - a. Los partidos se dividirán en 2 Partes con 3 periodos cada una. Cada periodo será de 7 minutos, 6 a reloj corrido y el último se para en cada periodo.
 - b. En los tiros libres y tiempos muertos del partido siempre se parará.
 - c. Los periodos extras se jugarán a 4 minutos, 2 a reloj corrido y los dos últimos minutos se parará.
6. Sustituciones:

EQUIPOS de 6 a 12 Jugadores;

Cada jugador deberá jugar y descansar un mínimo de 1 periodo completo por PARTE (cada tres periodos). (De tal forma que jugarán y descansaran un mínimo de 2 periodos completo por partido). **Si todos los jugadores inscritos cumplen la regla establecida, por ello RECORDAMOS, QUE SI EL EQUIPO INSCRIBEN 12 JUGADORES, no**



habrá posibilidad de Cambio, para cumplir con la regla antes citada. (Si lo hiciera con 11 sólo cabe la posibilidad de un cambio, y así sucesivamente).

6.1. Se considera sustitución y periodos completos;

Sustituir a un jugador lesionado que no pueda volver al partido

Sustituir a un jugador descalificado

Sustituir un jugador que haya cometido 4 faltas

6.2.- Los cambios del último periodo se podrán realizar cuando el equipo este en acción de ataque, y el jugador que es sustituido abandona el campo en su totalidad en la zona de banquillo, momento que el jugador que sustituye podrá entra en pista, nunca antes.

7. Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepase la 3ª falta por equipo en cada periodo (se tirará en la 4ª Faltas cometida).

8. ANOTACIÓN:

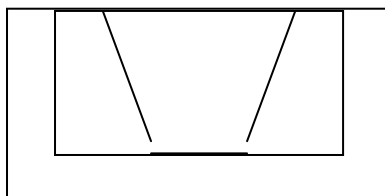
Cada Periodo se empezará jugando con el marcador a cero, de tal manera que cada ganador de periodo se contabilizará como 6 puntos en el tanteo general, por lo que los partidos se jugarán a 36 puntos como máximo (se ganará por tanto el partido si uno de los equipos consigue más puntos en el cómputo general al final del mismo). Si el periodo termina en empate se contabilizará con 5 puntos para cada equipo.

**Tanteo de Periodos: 6 Puntos Ganador
5 Puntos Empate
4 Punto Perdedor**

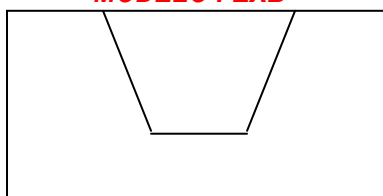
Tener claro que cada periodo se juega a un total de 25 puntos, si algún equipo llegará a esta puntuación en algún periodo el marcador se cerraría el periodo en ese momento (pero se terminaría el tiempo del mismo) , de no darse esta circunstancia se quedará el marcador como refleje una vez finalizado el tiempo reglamentario de dicho periodo.

En caso de empate al final del partido en el tanteo global de periodos, se jugará un periodo extra de 4 minutos, que tendrá la misma validez de punto que el resto (6 puntos para el ganador, 5 puntos para el empate, y 4 puntos para el perdedor). En el caso que en el periodo extra prosiga los empates se jugará tantos periodos extras hasta que un equipo gane ese periodo o uno de los equipos llegue a 25 puntos.

9. Se implanta el tiro de 3 puntos, que tendrá validez para todos los tiros fuera de la zona. (este criterio debe quedar claro antes de iniciar cada partido, ya que en muchas canchas no están pintadas las zonas). Si se puede, se deberá pintar la línea de 3 puntos que se utiliza también en el Campeonato de España de Minibasket.



MODELO FEXB



TODOS LOS TIROS FUERA de ZONA TENDRÁN UNA VALIDEZ de 3 PUNTOS

10. El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, o tiempo muerto.
11. Se aplicará la regla de los 8" para pasar de medio campo (en caso de jugar campo entero), y 24" de posesión para el ataque.
12. Se permite realizar cualquier tipo de defensa, siempre previo acuerdo y en consenso de los implicados en la liga, concentración o partido. **(Este punto se especificará en cada concentración o liga local).**
13. Los descansos entre periodos serán de 1 minuto entre el 1º y 2º, 2º y 3º, 4º y 5º, 5º y 6º. Entre las dos partes de 3 periodos el descanso será de 5 minutos.
14. Las medidas del Campo de Minibasket serán de un mínimo de 20 metros de largo por 12 en las pistas completas.

