



# Comité Murciano de Árbitros y Auxiliares de Baloncesto

*Reglas de Juego 2011/12*

***MINIBASKET***

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 2012, 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 con ficha alevín. Si un equipo presentara sólo 5, 6, 7 u 8 jugadores alevines, se deberá jugar el partido y el árbitro hará constar esta circunstancia en el dorso del acta.

## ***Los Árbitros***

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

Procurará 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.

## ***Tiempo de Juego***

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**. En las faltas que conlleven tiros libres (cuando se tiene cubierto el cupo de faltas se parará automáticamente cuando se sancione a ese equipo con una falta que diese lugar a tiros libres) y en los tiempos muertos se parará siempre el reloj.

**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 por que 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. SIN EXCEPCIONES.

Excepcionalmente, si un equipo presenta solamente ocho jugadores al partido, y el equipo tiene diez o menos jugadores inscritos en la competición, podrá permitirse a un solo jugador descansar solamente un periodo completo entre los cinco primeros periodos.

### ***Regla de los 3 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.

El árbitro no debe sancionar a un jugador que accidentalmente se queda dentro de la zona restringida y no toma parte directa en el juego.

### ***Regla Antipasividad***

Se aplicara 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.

Si se produce una infracción a las reglas o el árbitro detiene el partido por cualquier motivo, implicará la interrupción de la regla antipasividad.

### ***Defensas***

Se permite cualquier tipo de defensa zonal.

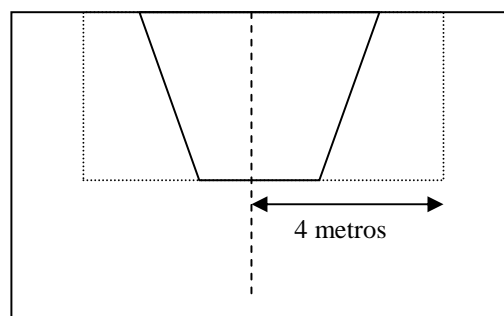
Un defensor no puede permanecer dentro de la zona defensiva 5 segundos consecutivos sin estar marcando estrechamente a un rival.

Si se produce esta situación el entrenador del equipo infractor será avisado y la segunda ocasión será sancionado con falta técnica.

### ***Regla de los 8 Segundos***

Será de aplicación esta regla.

Se implanta la línea de tres puntos





### ***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.

Independientemente del momento del partido en el que se solicite el tiempo muerto, el cronometrador detendrá el tiempo durante el minuto solicitado.

Se podrá solicitar tiempo muerto después de canasta convertida y siempre que el juego esté parado.

### ***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.

Se seguirá jugando, anotándose el hecho en el dorso del acta, con las siguientes 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 tenida en cuenta para aplicar las sanciones correspondientes.

3ª.- Se jugará a "reloj corrido"

### ***Otros Puntos:***

Se lanzaran dos tiros libres cuando se sobrepasen 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 seran acumulativas en el sexto periodo para los periodos extras.

