



BASES DEL TORNEO

1. PARTICIPACIÓN

Cada equipo debe estar formado por un mínimo de 3 jugadores y un máximo de 5.

Todos los jugadores deben ser alumnos del mismo colegio.

Las categorías del torneo son infantil masculino e infantil femenino. Los jugadores inscritos pueden ser los nacidos en 2000, 2001 y 2002.

2. INSCRIPCIÓN

La inscripción se realizará a través de la web del torneo en baloncestocolegial.com

Todos los jugadores inscritos deben acudir con un documento (DNI, Pasaporte o licencia federativa) que acredite su edad.

Cada equipo llevará el nombre de su colegio y acudirán con un delegado o responsable.

3. SISTEMA DE COMPETICIÓN

Dependiendo del número de equipo inscritos en cada categoría, se realizarán varios grupos con el fin de que todos los equipos jueguen un mínimo de partidos.

A continuación, los equipos clasificados en la fase de grupos disputarán partidos eliminatorios. El número de rondas eliminatorias dependerá del número de grupos y equipos clasificados.

La organización se reserva el derecho de cambiar el sistema de competición si lo considera conveniente.

4. ÁRBITRAJES Y ORGANIZACIÓN

La Federación de Baloncesto de Madrid y la Asociación de Baloncesto Colegial se harán cargo de la organización y coordinación del torneo.

Dentro de la misma la FBM dispondrá de anotadores para todos los partidos que anoten y que

arbitren los partidos... en caso de duda.

Los equipos participantes jugarán la fase final con la equipación de su colegio. En caso de coincidencia y de no disponer de equipación reserva la organización facilitará unos petos.

5. REGLAMENTO DE JUEGO

PISTA

1. Se juega en una sola canasta.

EQUIPOS

2. Cada equipo consistirá de un máximo de 5 jugadores/as por partido: 3 Jugadores/as de campo y 2 sustitutos.
3. Un miembro de equipo está facultado para jugar cuando haya sido inscrito por la Organización del torneo.
4. No se permite la participación en el torneo de jugadores/as que no estén inscritos en ese centro educativo.

TIEMPO DE JUEGO, TANTEO Y PERIODOS EXTRA

6. El tiempo regular de juego serán 15 minutos a reloj corrido.
7. No obstante, el primer equipo que anote 21 puntos o más, será el ganador del partido si ocurre antes del final del tiempo regular de juego. Esta regla se aplica sólo en el periodo regular de juego, no en un posible periodo extra.
8. En caso de que el partido finalice en empate, habrá un descanso de 1 minuto y a continuación se jugará un periodo extra. El primer equipo en anotar 2 puntos en el periodo extra ganará el encuentro.
9. Cada canasta vale 1 punto, excepto aquellas conseguidas desde más allá de la línea de triple, que valdrán 2 puntos. Los tiros libres valen 1 punto.
10. Después de cada cambio de posesión, rebote defensivo o balón recuperado, el balón deberá salir más allá de la línea de triple antes de poder anotar.
11. Tras un rebote defensivo o recuperación, el balón deberá salir de la línea de triple. Si no se respeta esta regla y:
 - Se consigue canasta o se comete falta: La canasta o falta se anularán y se sanciona con banda para el equipo contrario.
 - En la acción de tiro el equipo atacante es objeto de falta antideportiva o técnica: Ésta se sancionará con un tiro libre y posesión.

SUSTITUCIONES

12. Un equipo puede sustituir a uno o varios jugadores durante una oportunidad de sustitución, que comienza cuando el balón queda muerto y la autoriza el árbitro.

COMIENZO DE UN PARTIDO

13. La primera posesión y todas las situaciones de balón retenido, se resolverán con salto entre dos.

PARTIDO PERDIDO POR INCOMPARECENCIA

14. Un equipo perderá el partido por incomparecencia si:

- 5 minutos después de la hora programada para el inicio del partido, no se ha presentado o no puede presentar 3 jugadores preparados para jugar.
- Sus acciones impiden que se juegue el partido.
- Se niega a jugar después de haber recibido del árbitro principal la orden de hacerlo. Penalización:
- Se adjudica el partido al equipo contrario y el resultado será de 21 a 0.

FALTAS Y VIOLACIONES

15. Las faltas de tiro, y a partir de la 7ª falta de equipo (salvo falta en ataque), se sanciona con tiro libre y posesión (2 tiros libres y posesión si es lanzamiento triple). En canasta más falta, se lanza un tiro libre y saca el equipo contrario.

16. Un jugador que haya cometido 4 faltas, personales y/o técnicas, será informado al respecto por el árbitro y deberá abandonar el partido de inmediato.

17. No hay tiempos muertos

18. El resto de Reglas no reflejadas en esta Normativa se aplicarán de acuerdo a las Reglas Oficiales FIBA de Baloncesto.