

Reglamento categoría Minibasket (U12) ACB Kids

- 1) 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. Se parará siempre el reloj en las faltas que conlleven tiros libres (cuando un equipo se encuentra en penalización por faltas de equipo se parará automáticamente cuando se sancione a ese equipo con una falta que diese lugar a tiros libres) y en los tiempos muertos.
 - a. En el último periodo se jugarán los 5 primeros minutos a reloj corrido y los 3 minutos finales a reloj parado.
 - b. En los periodos extras se jugarán los 3 primeros minutos a reloj corrido y los dos minutos finales a reloj parado.
 - c. El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, sustitución y tiempo muerto o si el jugador intenta realizar el saque desde un lugar incorrecto.
- 2) Si en la disputa de un partido, un equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 50 puntos, el partido se dará por finalizado, siendo el resultado el que marque en ese momento el Acta oficial. Con los minutos restantes se jugará otro encuentro a reloj corrido sin anotarse los puntos ni en el Acta ni a efectos clasificatorios. Se continuarán anotando las faltas personales, y se seguirá teniendo en cuenta la participación por periodos.
- 3) La altura del aro estará situada a 2,65 metros.
- 4) En caso de coincidencia de color por parte de los equipos deberá cambiar el equipo que juegue como visitante.
- 5) El entrenador deberá confirmar a la mesa el cinco inicial en cada periodo. En caso de que los jugadores en el campo no coincidan con el cinco dado y el error se descubra después de iniciarse el periodo, el entrenador será sancionado con falta técnica (tipo B) en el momento que se descubra el error. El jugador que actúa indebidamente debe ser sustituido, contando el periodo como jugado para los dos jugadores.
- 6) La concesión de tiempos muertos se distribuirá de la siguiente manera:
 - a. Dos tiempos muertos en la primera parte y dos en la segunda parte.
 - b. Un tiempo muerto durante cada período extra.

Los tiempos muertos no utilizados, no podrán trasladarse a la segunda parte o período extra.

- 7) No está permitido hacer sustituciones durante los cinco primeros periodos salvo en los siguientes casos:
- Sustitución de un jugador lesionado. El jugador lesionado que haya disputado un solo cuarto de los cinco primeros y se recupere podrá jugar el sexto período.
 - Sustitución de un jugador descalificado.
 - Sustitución de un jugador que haya cometido 5 faltas personales.

Estas situaciones deberán ser informadas por el árbitro en informe al dorso del acta

- 8) Cada equipo deberá presentar entre 8 y 12 jugadores en cada partido. Ningún partido empezará con menos de 5 jugadores. Equipos con 5/6/7 jugadores perderán el partido por incomparecencia, manteniéndose el resultado original si la diferencia es superior a 20 puntos para el equipo rival.
- 9) Todos los jugadores registrados en el acta deben jugar 2 periodos completos entre los 5 primeros, y estar en el banquillo 2 periodos completos entre los 5 primeros. En caso de 8 jugadores, el jugador que participe en 4 periodos entre los 5 primeros no podrá participar en el último. Este jugador si podrá participar en periodos extra.

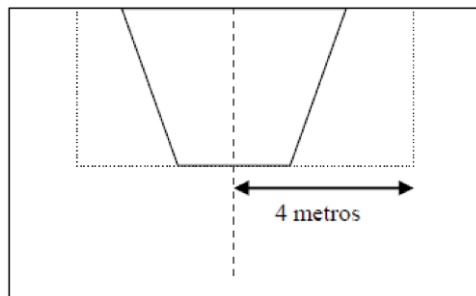
Se entiende periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, salvo las siguientes excepciones:

- Un jugador que no finalice un periodo por lesión, se considera que ya ha jugado un periodo completo. Toda lesión debe venir certificada por el Médico de la organización, bien sea por una sustitución en un periodo, bien sea por no poder seguir jugando el resto del partido.
- 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 le cuenta como completo.

Si esta regla no es cumplida por un equipo el resultado será la pérdida del partido por incomparecencia, manteniéndose el resultado original si la diferencia es superior a 20 puntos para el equipo rival.

- 10) Cada periodo debe empezar con 5 jugadores en pista, salvo no disponibilidad por jugadores eliminados o lesiones.

- 11) Se permite realizar cualquier tipo de defensa y solo se considera defensa ilegal cuando un jugador permanece más de 5 segundos en el área restringida (la zona) sin la presencia del jugador al que defiende.
La defensa ilegal se sancionará con dos tiros libres y posesión (no acumula falta técnicas).
- 12) Se aplicará 8" pasar el campo defensivo y 24" de posesión (24/14 conforme al reglamento FIBA 2017).
- 13) La línea de tres puntos será:



- 14) El descanso entre periodos: 1º y 2º, 2º y 3º, 4º y 5º, 5º y 6º, será de un minuto. Y entre los períodos 3º y 4º de cinco minutos.
- 15) El balón de juego será talla 5.
- 16) Los encuentros serán dirigidos por árbitros de la Federación Insular de Gran Canaria, 1 árbitro en toda la competición y dos en el PlayOff 'A'

Cualquier cambio que se produzca en el reglamento será comunicado a los equipos antes del inicio de la competición.

Reglamento categoría Infantil (U14) ACB Kids

La normativa se regirá con carácter general en base al reglamento FIBA vigente, con los siguientes aspectos a tener en cuenta:

1. Se aplicará el artículo 12.18 del reglamento ACB: El equipo local escogerá banquillo y atacará durante el calentamiento y la primera mitad en el aro contrario, jugando la segunda mitad en el aro de su banquillo.
2. El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo excepto tras falta, sustitución y tiempo muerto o si el jugador intenta realizar el saque desde un lugar incorrecto.
3. El descanso tendrá una duración de 10 minutos.
4. Si en la disputa de un partido, un equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 50 puntos, el partido se dará por finalizado, siendo el resultado el que marque en ese momento el Acta oficial. Con los minutos restantes se jugará otro encuentro a reloj corrido sin anotarse los puntos ni en el Acta ni a efectos clasificatorios. Se continuarán anotando las faltas personales.
5. En caso de coincidencia de color por parte de los equipos deberá cambiar el equipo que juegue como visitante.
6. Los encuentros serán dirigidos por árbitros de la Federación Insular de Gran Canaria, 1 árbitro en toda la competición y dos en el PlayOff 'A'
7. El balón utilizado será talla 6 en categoría femenina y talla 7 en categoría masculina.

Cualquier cambio que se produzca en el reglamento será comunicado a los equipos antes del inicio de la competición.

Clasificación y desempates

El criterio para establecer la clasificación de grupos en caso de empates será el siguiente:

1. Si son dos los equipos empatados se establecerá su clasificación teniendo en cuenta, los siguientes criterios:
 - 1o. Las victorias obtenidas en los partidos jugados entre ellos, clasificándose en primer lugar el que sume más victorias.
 - 2o. Mayor diferencia de tantos a favor y en contra en la suma de los encuentros jugados entre ellos.
 - 3o. Mayor número de tantos a favor de uno en los encuentros jugados entre ellos.
 - 4o. Mayor diferencia de tantos a favor y en contra en la suma de todos los encuentros de la competición.
 - 5o. Mayor número de tantos a favor en la suma de todos los encuentros de la competición

2. Si son más de dos los equipos empatados, se establecerá su clasificación teniendo en cuenta, los siguientes criterios:
 - 1o. Las victorias obtenidas en los partidos jugados entre ellos, clasificándose en primer lugar el que sume más victorias.
 - 2o. Mayor diferencia de tantos a favor y en contra en la suma de los encuentros jugados entre ellos.
 - 3o. Mayor número de tantos a favor de uno en los encuentros jugados entre ellos.
 - 4o. Mayor diferencia de tantos a favor y en contra en la suma de todos los encuentros de la competición.
 - 5o. Mayor número de tantos a favor en la suma de todos los encuentros de la competición

- Si en el transcurso de la aplicación de cualquiera de los criterios previstos en el párrafo anterior el desempate se resolviera parcialmente, de forma que una parte de los equipos implicados generen un nuevo empate, para la resolución de éste se aplicará nuevamente el mismo procedimiento desde el inicio, aplicando siempre en primer lugar el mayor número de victorias en los partidos disputados únicamente entre ellos.

3. Cuando intervenga en uno de los supuestos anteriores un equipo que contase en su contra con algún tanteo de 20-0 o haya cometido una infracción cuya sanción pudiera ser este resultado, éste ocupará la última posición de todos los equipos empatados a puntos con él, independientemente de los resultados obtenidos con los equipos con los que estuviera empatados a puntos.