

# FEDERACIÓN ARAGONESA DE BALONCESTO

# RESUMEN NORMAS TÉCNICAS - JUEGOS ESCOLARES DE ARAGÓN

CATEGORÍA	TIEMPO JUEGO	RELOJ DEL PARTIDO	JUGADORES/AS EN ACTA PARTIDO	ALINEACIONES	SUSTITUCIONES	TIEMPOS MUERTOS	TOCA BALÓN EL ÁRBITRO	TRIPLE	NORMA 50 PUNTOS
CADETE A	4 X 10	RELOJ PARADO	MÍNIMO 5 / MÁXIMO 12	REGLAS FIBA	REGLAS FIBA	2 + 3	SI	6,75	NO
CADETE B-C	4 X 10	RELOJ PARADO	MÍNIMO 5 / MÁXIMO 12	REGLAS FIBA	REGLAS FIBA	2 + 3	SI	6,25	NO
INFANTIL A	4 X 10	RELOJ PARADO	MÍNIMO 8 <b>(VER 3)</b> MÁXIMO 12	TODOS JUEGAN COMO MÍNIMO UN CUARTO COMPLETO (DA IGUAL EL CUARTO QUE SEA)	EN TODOS LOS CUARTOS	2 + 3	NO <b>(VER 1)</b>	6,75	SI <b>(VER 2)</b>
INFANTIL B-C INFANTIL MIXTO PREINFANTIL A-B-C	4 X 10	RELOJ PARADO	MÍNIMO 8 <b>(VER 3)</b> MÁXIMO 12	TODOS JUEGAN COMO MÍNIMO UN CUARTO COMPLETO DURANTE LOS 3 PRIMEROS CUARTOS  TODOS DESCANSAN COMO MÍNIMO EN UNO DE LOS 3 PRIMEROS CUARTOS	SÓLO EN EL ÚLTIMO CUARTO, SALVO POR LESIÓN, 5 FALTAS O DESCALIFICANTE	2+3	NO <b>(VER 1)</b>	6,25	SI <b>(VER 2)</b>
ALEVÍN BENJAMÍN	6 X 8	<b>VER (4)</b>	MÍNIMO 8 <b>(VER 3)</b> MÁXIMO 14	CADA JUGADOR DEBERÁ DE JUGAR AL MENOS 2 PERIODOS COMPLETOS  CADA JUGADOR DEBERÁ DESCANSAR COMO MÍNIMO 2 PERIODOS COMPLETOS	SÓLO EN EL ÚLTIMO PERIODO, SALVO POR LESIÓN, 5 FALTAS O DESCALIFICANTE	2+2	NO <b>(VER 1)</b>	TRIPLE MINI	SI <b>(VER 2)</b>

**(1)** EL ÁRBITRO NO TOCARÁ EL BALÓN TRAS SAQUE DE BANDA O FONDO, EXCEPTO TRAS FALTA, SUSTITUCIÓN O TIEMPO MUERTO

**(2)** SI EN LA DISPUTA DE UN PARTIDO UN EQUIPO SUPERAR AL OTRO POR 50 PUNTOS EL PARTIDO FINALIZARÁ CON EL RESULTADO QUE MARQUE EL ACTA EN ESE MOMENTO. CON LOS MINUTOS RESTANTES SE JUGARÁ OTRO ENCUENTRO SIN INCIDENCIAS EN EL RESULTADO, CON LAS SIGUIENTES EXCEPCIONES: SE SEGUIRÁN CONTABILIZANDO LAS FALTAS Y SI HUBIESE ALGUNA DESCALIFICANTE O INCIDENCIA SE INFORMARÁ EN EL ACTA Y RESOLVERÁ EL COMITÉ DE COMPETICIÓN

**(3)** SERÁ OBLIGATORIO INSCRIBIR EN EL ACTA UN MÍNIMO DE 8 JUGADORES/AS, SI BIEN DE NO CUMPLIRSE ESTA NORMA, SIEMPRE QUE HAYA UN MÍNIMO DE CINCO JUGADORES SE JUGARÁ EL PARTIDO DECIDIENDO EL RESULTADO DEL MISMO EL COMITÉ DE COMPETICIÓN

**(4)** SE JUGARÁ A RELOJ CORRIDO EN LOS SIETE PRIMEROS MINUTOS Y EL ÚLTIMO MINUTO A RELOJ PARADO. SALVO EN EL ÚLTIMO PERIODO, DONDE SE JUGARÁN LOS 5 PRIMEROS MINUTOS A RELOJ CORRIDO Y LOS TRES ÚLTIMOS A RELOJ PARADO. EN LOS PERIODOS EXTRAS LOS DOS ÚLTIMOS MINUTOS SERÁN A RELOJ PARADO. TAMBIÉN SE PARARÁ SIEMPRE EL RELOJ DEL PARTIDO EN LAS FALTAS QUE CONLLEVEN TIROS LIBRES Y EN LOS TIEMPOS MUERTOS.