

A todos los efectos se aplicarán las Reglas Oficiales de Baloncesto aprobadas por la FIBA, a las cuales se añadirán las siguientes reglas que prevalecerán en caso de discrepancia:

TIEMPO DE JUEGO

- Se jugarán 8 periodos de 5 minutos a reloj parado. El descanso entre cada periodo será de un minuto, salvo el descanso entre el cuarto y quinto periodo que será de 5 minutos.
- En el caso de que se sobrepase el minuto entre periodos por causa de alguno de los dos equipos en cualquier periodo del encuentro, sea cual fuere el motivo, el árbitro actuará de la siguiente manera:
 - 1ª situación: Aviso al entrenador.
 - 2ª situación: Pérdida del Tiempo Muerto de la primera mitad.
 - 3ª situación: Pérdida del Tiempo Muerto de la segunda mitad.
 - 4ª situación: Falta Técnica al Entrenador.

COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

- El número de jugadores necesarios para poder cumplir con la norma relativa a la alineación de jugadores en cada uno de los periodos es de 8 (máximo de 12).
- Si el equipo inscribe menos de 8 jugadores, es decir 5, 6 o 7, el partido se celebrará.
- En el caso de ser menos de 5 jugadores, el partido no se celebrará.
 - Se informará, en ambos casos, en el dorso del acta de tal incidencia.

ALINEACIÓN DE JUGADORES POR PERIODOS Y SUSTITUCIONES

- Cada jugador debe jugar al menos dos periodos completos durante los seis primeros periodos, entendiéndose como periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, salvo las siguientes excepciones:
 - Jugador lesionado: Un jugador que no finalice un periodo por lesión, se considera que ya ha jugado un periodo completo. No existe obligación de ser sustituido si recibe asistencia, siempre y cuando el juego no se detenga por más de dos minutos. Si es sustituido no podrá volver a jugar en el periodo en que se lesionó.
 - Jugador descalificado: Un jugador que no finalice un periodo porque ha sido descalificado, se considera que ya ha jugado un periodo completo.
 - Jugador comete cinco faltas personales: Un jugador que no finaliza un periodo por haber cometido cinco faltas personales, se considera que ya ha jugado un periodo completo.
 - El jugador que sustituye al jugador lesionado, descalificado o eliminado por cinco faltas personales: el periodo jugado no le cuenta como completo.
- Cada jugador deberá permanecer en el banco de sustitutos durante dos periodos completos en los seis primeros periodos, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, **SIN EXCEPCIONES**.

- NO está permitido hacer sustituciones durante los seis primeros periodos SALVO:
 - Sustituir jugador lesionado.
 - Sustituir jugador descalificado.
 - Sustituir jugador que haya cometido cinco faltas personales.
- El entrenador deberá confirmar a la mesa el cinco inicial en cada periodo. 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 en el momento que se descubra el error. El jugador que actúa indebidamente debe de ser sustituido, contando el periodo como jugado para los dos jugadores.

TIEMPOS MUERTOS

- La concesión de tiempos muertos será de la siguiente forma:
 - Un tiempo muerto registrado puede ser concedido en cualquier momento durante la primera mitad (primer, segundo, tercer y cuarto periodo).
 - Un tiempo muerto registrado puede ser concedido en cualquier momento durante la segunda mitad (quinto, sexto, séptimo y octavo periodo).
 - Un tiempo muerto registrado durante cada periodo extra.
- El tiempo muerto registrado no utilizado no podrá trasladarse a la segunda parte o periodo extra. El equipo que recibe canasta podrá solicitar tiempo muerto.

TIROS LIBRES

- Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepase la 4ª falta por equipo en el acumulado de los periodos 1º y 2º; 3º y 4º; 5º y 6º; 7º y 8º, lo que indica que al inicio de los periodos 1º, 3º, 5º y 7º se iniciará la cuenta de faltas de equipo desde cero. Para los periodos extras serán acumulativas las del último periodo jugado.

REGLA DE LA ALTERNANCIA

- Se aplicará la regla de la alternancia

REGLA DE LA ANTIPASIVIDAD

- Un equipo que ha conseguido el control del balón dispone de 24 segundos para efectuar un lanzamiento y 8 segundos para rebasar la línea de medio campo.