

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 o la árbitra actuará de la siguiente manera, **aplicando rigurosamente el procedimiento**:
  - 1ª situación: Aviso al entrenador o entrenadora
  - 2ª situación: Pérdida del primer tiempo muerto disponible.
  - 3ª situación: Falta Técnica (C) al entrenador o entrenadora.
  - 4ª situación: Falta Técnica (C) al entrenador o entrenadora, con la consiguiente descalificación al ser la segunda FT.

### Marcador 40 puntos

- Cuando un equipo supere en el marcador a otro por una diferencia de 40 puntos o más, el resultado final del encuentro será el que marque en ese momento el acta oficial. Los minutos que resten por jugar no tendrán incidencia ni en el acta ni a efectos clasificatorios con las siguientes excepciones:
  - Las faltas se continuarán contabilizando
  - Si hubiese alguna falta descalificante se trasladará a los Órganos Disciplinarios competentes.

### Composición de los equipos

- El número mínimo de jugadores/as para disputar el encuentro es ocho (8).
- Si el equipo inscribe menos de 8 jugadores/as, es decir 5, 6 o 7, el partido se celebrará.
- En el caso de ser menos de 5 jugadores/as para iniciar el encuentro, el partido no se celebrará.
- Se informará, en ambos casos, en el dorso del acta de tal incidencia, siendo los Organismos Disciplinarios los que determinen la sanción correspondiente.

### Alineación de jugadores/as por periodos y sustituciones

- Cada jugador/a 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/a lesionado: Un jugador/a que no finalice un periodo por lesión, se considera que 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/a no podrá volver a jugar en el periodo en que se lesionó.
  - Jugador/a descalificado: Un jugador/a que no finalice un periodo porque ha sido descalificado, se considera que ha jugado un periodo completo.

- Jugador/a comete cinco faltas personales: Un jugador/a que no finaliza un periodo por haber cometido cinco faltas personales, se considera que ha jugado un periodo completo.
  - Al jugador/a que sustituye al jugador/a lesionado/a, descalificado/a o eliminado/a por cinco faltas personales, el periodo jugado no le cuenta como completo.
  - El jugador/a que es sustituido/a por resultar lesionado, descalificado o eliminado por cinco faltas personales en su primer periodo disputado NO será causa de alineación indebida para su equipo por no cumplir la norma de no haber disputado dos periodos completos en los cinco primeros. Este hecho deberá ser reflejado en el dorso del acta por el árbitro.
- Cada jugador/a deberá permanecer en el banco de sustitutos/as durante dos periodos completos en los seis primeros periodos, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, **SIN EXCEPCIONES**.
  - En el caso de que en alguno de los periodos en los que NO están contempladas las sustituciones, cuando uno o varios jugador/a/s no pueda/n continuar jugando en el periodo por haberse lesionado/a, o por haber sido expulsado/a/s del terreno de juego al cometer la quinta falta o al ser sancionado/a/s con una falta descalificante, será OBLIGATORIO que sean sustituido/a/s siempre que se disponga de sustituto/a/s habilitado/a/s para jugar en ese periodo.

Se entiende como jugador/a habilitado/a para jugar un periodo, cumplir la siguiente condición:

- Aquel jugador/a que participando en dicho periodo cumple la norma de permanecer en el banco de sustitutos/as durante dos periodos completos en los seis primeros periodos.

En el caso de que un equipo no disponga de jugadores/as habilitado/a/s para realizar la sustitución podrá finalizar el periodo con menos de cinco jugadores/as (mínimo 2). **Esta circunstancia se comunicará obligatoriamente al dorso del acta del encuentro.**

Si al inicio de un periodo, un equipo que ha cumplido con el número mínimo de jugadores/as inscritos/as en el acta, no dispone de 5 jugadores/as habilitados/as para iniciar un periodo podrá disputarlo con menos de cinco jugadores/as (mínimo 2). **Esta circunstancia se comunicará obligatoriamente al dorso del acta del encuentro.**

- NO está permitido hacer sustituciones durante los seis primeros periodos SALVO:
  - Sustituir jugador/a lesionado/a.
  - Sustituir jugador/a descalificado/a.
  - Sustituir jugador/a que haya cometido cinco faltas personales.
  - El jugador/a sustituto/a en cualquier caso se anotará en el acta con un redondel en la casilla correspondiente. (X)
- El entrenador o entrenadora deberá confirmar a la mesa el cinco inicial en cada periodo, dentro del tiempo establecido como descanso entre periodos. Caso de que los jugador/a/s en el campo no coincidan con el cinco dado y el error se descubra después de iniciarse el periodo, el entrenador o la entrenadora serán sancionados/as

con falta técnica en el momento que se descubra el error. El jugador/a que actúa indebidamente debe de ser sustituido/a, contando el periodo como jugado para los dos jugadores/as.

### 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.

### Tiros de 3 puntos

- La zona de tiro de tres puntos estará a 6'25 metros, (**excepto en el NIVEL 1 y en el CAMPEONATO AUTONÓMICO, que estará a 6'75 metros.**)

### Actuación arbitral

- No tocará el balón salvo al señalar una falta, o tras tiempo muerto o sustitución.

---

## ANEXO 1

### Sólo aplicación en JJDDMM Ayuntamiento de Valencia

- **Área restringida**
  - Se permite indistintamente el área trapezoidal y la rectangular.
- **Semicírculo de NO carga**
  - No se aplicará la regla de semicírculo de NO carga.
- **Tiros de 3 puntos**
  - En todos los niveles de competición, la zona de tres puntos estará a 6'25 metros.