

CUADRO RESUMEN DE LAS NORMAS DE COMPETICIÓN

BALONCESTO 2014 / 2015

	PREBENJAMIN	BENJAMIN	ALEVIN	INFANTIL	CADETE	JUV-SUB22
TIEMPO DE JUEGO	4 periodos de 10 min a reloj corrido, excepto los 2 últimos min del 4º cuarto que será a reloj parado, siempre que la diferencia sea inferior a 15 puntos. Entre periodos no habrá descanso y entre tiempos 5 min. Se podrá pedir un máximo de un tiempo muerto de 30 seg en cada periodo, parándose el tiempo.					
FICHAS	Sólo se inscribirán en acta los jugadores presentes en el partido. Si un equipo no presenta fichas o documento oficial, el partido se disputará, debiendo firmar cada jugador en el reverso del acta, reflejando nombre y dos apellidos, fecha de nacimiento y número de D.N.I de aquellos que lo tengan.					
MÍNIMO JUGADORES	Un partido puede comenzar con 4 jugadores. Una vez comenzado, si un equipo por las circunstancias que fuese, quedase con menos de 2 jugadores en pista, el árbitro suspenderá el partido.					
NORMA DEL "7"	Si un equipo se presenta con menos de 7 jugadores y más de 4, el partido se jugará y tendrá validez, pero se puntuará según acuerdo comité zonal 2.				No se aplica	
SUSTITUCIONES	No se permiten durante los 3 primeros cuartos, debiendo haber jugado al menos un cuarto todos los jugadores inscritos en acta. Un jugador no podrá jugar los 3 primeros cuartos seguidos, a no ser que su equipo presente 7 jugadores o menos.				Si	Si
LUCHAS	En caso de lucha, se resolverá con balón para la defensa (en caso de duda balón para el equipo que está en campo defensivo).			Salto entre dos		
EMPATE	El empate no es válido. En caso de empate, se jugará una prórroga de 3 min. Si persiste el empate prórrogas sucesivas hasta determinar un vencedor.					
DIFERENCIA DE PUNTOS	Cuando la ventaja de puntos supere los 30 puntos el marcador se parará, siguiendo el partido en tiempo y faltas, pero dejándose el resultado como figure en ese momento.				No se aplica	
DEFENSA	Defensa individual en medio campo			Individual	Libre	
EQUIPACIONES	En caso de coincidencia de colores en las equipaciones cambia el equipo local.					