

NORMATIVA DE BALONCESTO

NORMAS DE PARTICIPACIÓN

- CATEGORÍAS: COMPETICIÓN MIXTA (+ 21 años y - 21 años);
ADAPTADA MIXTA (+21 Y -21 años)
HABILIDADES MIXTA
- Todos los deportistas, delegados y entrenadores que asistan a la competición deben de estar dados de alta en la Plataforma.
- Se pueden inscribir en cada equipo todos los deportistas que se deseen, únicamente a efectos del seguro deportivo, pudiendo desplazar a las competiciones un máximo de OCHO (8) jugadores, más UN (1) entrenador/a y UN (1) delegado/a.
- En un equipo de +21 se podrá incluir 1 jugador -21.

REGLAMENTO DE BALONCESTO

- Los partidos se regirán por el Reglamento Técnico de la Federación Extremeña de Baloncesto.
- Los partidos de COMPETICIÓN serán de CUATRO (4) tiempos de 10 minutos cada uno, a reloj corrido excepto los **dos últimos minutos del cuarto periodo** con un descanso de 5 minutos entre el segundo y tercer tiempo y de 1 minuto entre el primero y segundo, así como entre el tercero y el cuarto.
- El equipo que juegue en casa deberá solicitar pabellón y equipo arbitral, debiendo comunicar al equipo contrario hora y lugar de celebración, con al menos **SIETE días** de antelación.
- Deberá de haber mínimo 3 equipos en la categoría en caso contrario se anulará la competición.

REGIMEN DISCIPLINARIO

- Si un equipo no se presenta a un partido se le dará por perdido.
- Si un equipo no se presenta a dos partidos se le eliminará de la competición y se le sancionará con no permitiéndole participar en la siguiente temporada en este deporte, si el motivo no es justificado.
 - Si la federación aprecia una gran diferencia en el juego de algún equipo, podrá subir directamente ese equipo a la categoría superior.

ASCENSOS Y DESCENSOS

Al final de la temporada, ascenderán a superior categoría los dos equipos que jueguen la final de cada categoría y descenderá el último clasificado de cada categoría.

REGLAMENTO DE HABILIDADES DE BALONCESTO

- **HABILIDAD DE BOTE:** Deberán realizar un slalom botando el balón, con las menores pérdidas posible, a través de un recorrido sorteando obstáculos, **TODOS** los jugadores en el equipo. Se tomarán el tiempo desde la salida del primer jugador hasta la llegada del quinto jugador. Si se saltara cualquier obstáculo deberá volver hacia el último que pasara correctamente.

El equipo vencedor será el que menos tiempo consiga.

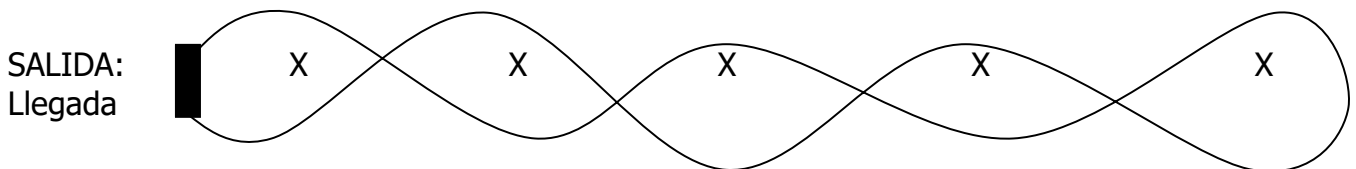
La puntuación será:

Primer clasificado: El número total de equipos más uno

Segundo clasificado: El número total de equipos menos uno

Tercer clasificado: El número total de equipos menos dos

y así sucesivamente hasta el último clasificado que tendrá un punto.



- **HABILIDAD TIRO A CANASTA:** Lanzaran CINCO (5) tiros a canasta desde distintas posiciones, (especificada en el dibujo), **TODOS** los componentes del equipo, contabilizándose el total de canastas del equipo (los cinco mejores jugadores). Si se saltara algún puesto de lanzamiento deberá volver hacia el último que hiciera correctamente.

Resultará vencedor el equipo que más número de canastas consiga. En caso de empate será ganador el que menos tiempo haya invertido.

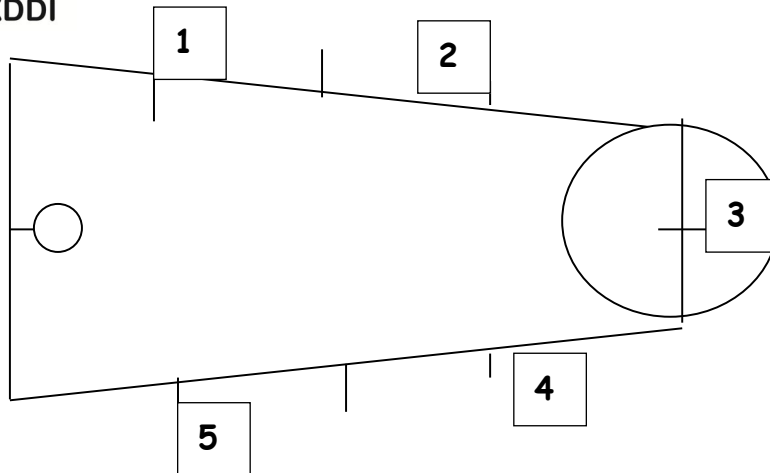
La puntuación será:

Primer clasificado: El número total de equipos más uno

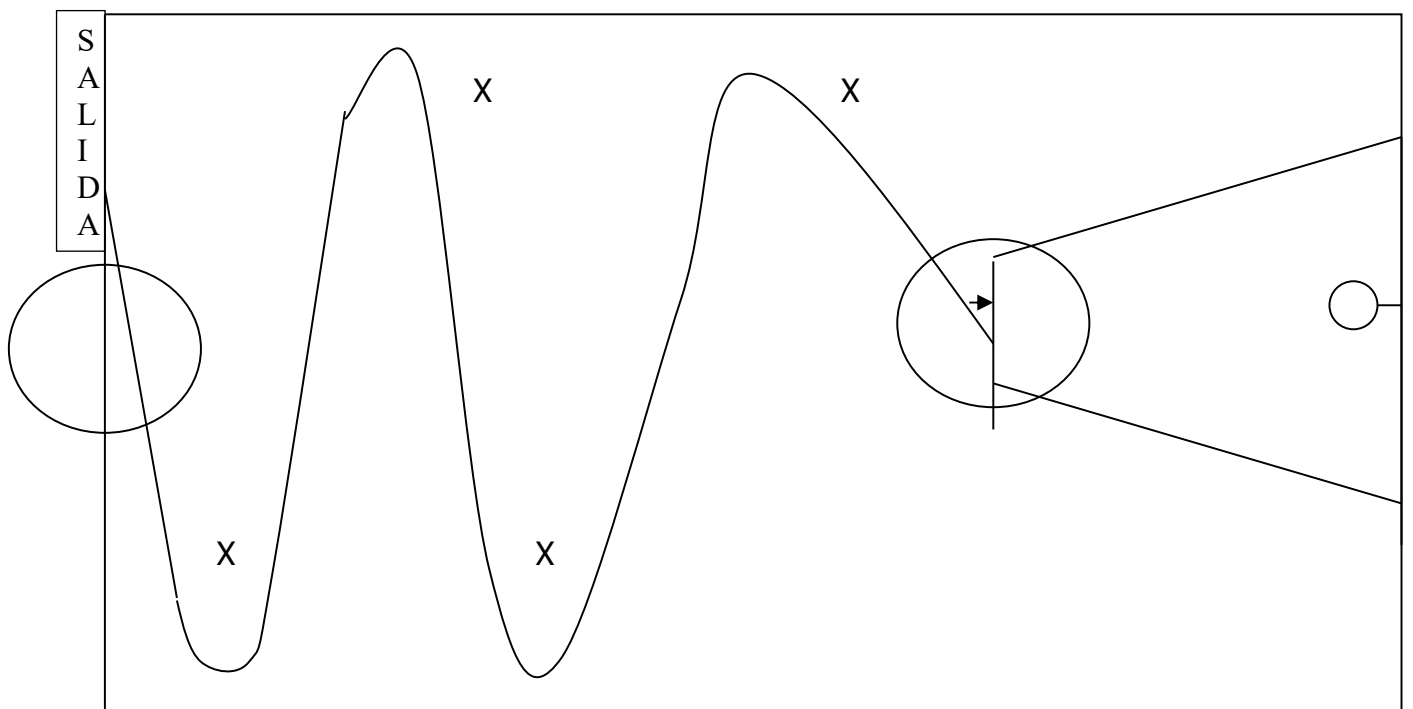
Segundo clasificado: El número total de equipos menos uno

Tercer clasificado: El número total de equipos menos dos

y así sucesivamente hasta el último clasificado que tendrá un punto



- HABILIDAD BOTE-LANZAMIENTO:** Es una mezcla de las dos anteriores, realizaran el recorrido TODOS los jugadores del equipo.
 Desde el centro del campo correrá botando el balón sorteando unos obstáculos hasta la línea del personal, desde donde lanzará a canasta.
 Se sumará el tiempo total (desde que inicia la carrera hasta que el balón toque el aro o en su defecto pase por la su perpendicular) de los Jugadores. Se le descontara TRES segundos por canasta cada conseguida. Se considerará NULO si se salta algún obstáculo o el lanzamiento no PASA POR LA PERPENDICULAR DEL TABLERO AL SUELO.
 Resultará vencedor el equipo que con menos tiempo consiga.
 La puntuación será: Primer clasificado: El número total de equipos más uno
 Segundo clasificado: El número total de equipos menos uno
 Tercer clasificado: El número total de equipos menos dos y así sucesivamente hasta el último clasificado





JEDES



PARTIDO de 2 tiempos 5 minutos en el que deberán jugar **TODOS** los componentes del equipo, caso de **NO** hacerlo se le dará el partido POR PERDIDO. Sistema de eliminatorias. Para dilucidar los primeros, segundos, terceros, etc. puestos se tendrá en cuenta el coeficiente entre la suma de los puntos a favor y en contra logrados en el total de los partidos. La puntuación será como en los ejercicios anteriores.

SE PROCLAMARÁ EQUIPO CAMPEÓN DE HABILIDAD EL QUE MÁS PUNTOS CONSIGA DE LA SUMA DE LAS CUATRO PRUEBAS. CASO DE EMPATE A PUNTOS, SERA EQUIPO VENCEDOR EL QUE MAS PRIMEROS, SEGUNTOS, ETC PUESTOS CONSIGUIERA.