

MODIFICACIÓNS AO REGULAMENTO DE MINIBASKET E DIFERENZAS REGRAS FIBA

BORRADOR REGULAMENTO DE XOGO TEMPADA 2012/2013

(Están especificadas tanto as modificacións propostas como as diferenzas entre as Regras de Xogo FIBA e as de Minibasket; o resto de artigos son aplicados tal como están previstos no Regulamento FIBA)

Art. 2 Pista

2.1. Terreo de xogo

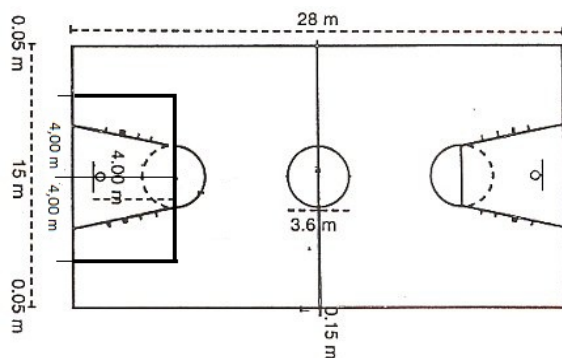
O terreo de xogo será unha superficie plana e dura, libre de obstáculos, cunhas dimensións de (28) metros de longo e quince (15) metros de ancho, medidos desde o bordo interior das liñas que o delimitan. *Tamén poden ser: 26x14, 24x13, 22x11*

2.2.3. Liñas de tiros libres e zonas restrinxidas

Trazarase unha liña de tiros libres, de 4,90 metros de lonxitude, paralela á liña de fondo e co seu bordo máis afastado a 4 metros do taboleiro.

2.2.4. Zona de canastra de tres puntos

A zona de canastra de tres puntos dun equipo é todo o terreo de xogo excepto o espazo próximo á canastra dos oponentes que inclúe e está delimitada polo rectángulo que forman, a prolongación do tiro libre, 4 metros a cada lado, coa unión ata a liña de fondo.



Art. 4 Equipos

4.2. Regra

4.2.1. Cada equipo componse de:

* Un máximo de doce (12) e un mínimo de dez (10) membros do equipo facultados para xogar, incluído un capitán, salvo que se recolla outro mínimo nas Normas Específicas da Competición. **(nas fases zonais permitirase un mínimo de 8 xogadores)*** Se os equipos presentan, 5, 6, 7, 8 ou 9 xogadores deberase celebrar o partido e o árbitro fará constar esta circunstancia no dorso do acta.

Art. 5 Xogadores: lesión

5.3. Se un xogador lesionado non pode continuar xogando inmediatamente (en, aproximadamente, 2 minutos) logo de recibir asistencia, pode ser substituído.

5.6. Calquera xogador que sangre ou teña unha ferida sen cubrir durante o partido deberá ser atendido para poder seguir participando cando se detivo a hemorraxia e a área afectada ou a ferida sexan cubertas por completo e de xeito seguro.

Art. 7 Adestradores: obrigas e dereitos

7.2. Así mesmo, facilitará os nomes e números dos membros do seu equipo que participarán en cada período, un minuto antes do inicio de cada un deles.

O adestrador deberá confirmar na mesa o cinco inicial en cada período. No caso de que os xogadores no campo non coincidan co cinco dado e o erro se descubra logo de iniciarse o período, o adestrador será sancionado con falta técnica "B" no momento no que este se descubra. O xogador que actúa indebidamente debe ser substituído, contando o período como xogado para os dous xogadores.

Art. 8 Tempo de xogo, tenteo empatado e períodos extra

8.1. O partido componse de seis (6) períodos de oito (8) minutos.

a. O tempo de xogo nos cinco primeiros períodos será de 7 minutos a tempo corrido e 1 minuto final a tempo normal de baloncesto FIBA.

b. O sexto período xogárase a 5 primeiros minutos a tempo corrido e 3 minutos finais a tempo normal de baloncesto FIBA.

c. Os períodos extra xogáranse os tres primeiros minutos a tempo corrido e 2 minutos finais a tempo normal de baloncesto FIBA.

d. O cronometrador controlará o tempo de xogo sen parar o reloxo nos minutos a tempo corrido, salvo que o árbitro faga soar o seu chifre, nos casos seguintes:

- Unha falta con penalización de tiro (párase cando o árbitro se dirixe aos oficiais de mesa e sinaliza a penalización).
- Ao finalizar un tempo dun período.
- Un tempo morto.
- Cando se concede unha substitución no sexto período ou períodos extras.
- Cando un xogador comete a súa quinta falta ou unha falta descalificante.
- Cando un xogador está lesionado.
- Cando o árbitro indique facelo ao cronometrador noutras situacións particulares.

8.2. Haberá intervalos de xogo de un (1) minuto entre o primeiro e segundo período, segundo e terceiro (primeira parte), entre o cuarto e quinto período, quinto e sexto (segunda parte, e de dous (2) minutos antes de cada período extra.

8.3. Haberá un intervalo de xogo na metade do partido de cinco (5) minutos, é dicir, entre o terceiro e o cuarto período.

8.8. Se durante a disputa dun encontro, un equipo supera no marcador ao seu rival por unha diferenza de 50 puntos, o partido darase por finalizado, sendo o resultado o recollido nese momento pola acta oficial. O encontro séguese disputando pero cos minutos restantes sen

parar o reloxo, salvo tempos mortos rexistrados. Na acta seguiranse anotando todas as incidencias, salvo os puntos, e *o equipo que superou esa diferenza non poderá facer defensas presionantes a toda a pista no que resta do mesmo.*

Art. 9 Comezo e final dun período ou do partido

9.5. Antes do primeiro e cuarto períodos, os equipos teñen dereito a quentar na metade do terreo de xogo na que se atopa a canastra do seu opoñente.

9.7. En todos os períodos extra, os equipos continuarán xogando cara ás mesmas canastras que no sexto período.

Art. 17 Saque

17.2. Procedemento

17.2.1. Os árbitros non tocarán o balón nin en pista dianteira nin en pista traseira nin dianteira para o saque de banda, salvo en faltas, tempos mortos e substitucións.

Art. 18 Tempo Morto

18.2.5. Pódense conceder dous (2) tempos mortos a cada equipo en calquera momento da primeira metade; tres (3) en calquera momento da segunda metade e un (1) durante cada período extra.

18.2.8. Non se concederá tempo morto ao equipo que converteu unha canastra cando se deteña o reloxo a continuación dun tiro de campo convertido durante os dous (2) últimos minutos do sexto período ou de calquera período extra, a menos que un árbitro interrompa o partido.

18.3.5. Durante o tempo morto e durante un intervalo de xogo antes do inicio do segundo, terceiro, cuarto, quinto, sexto ou calquera período extra, os xogadores poden abandonar o terreo de xogo e sentar no seu banco de equipo, e as persoas autorizadas a estar na zona de banco poden entrar no terreo de xogo sempre que permanezan preto da zona de banco.

Art. 19 Substitucións

19.2. Regra

19.2.1. Non está permitido facer substitucións durante os cinco primeiros períodos salvo:

- Substituír xogador lesionado. O xogador lesionado que dispute un só cuarto dos cinco primeiros e se recupere poderá xogar unicamente o sexto período.
- Substituír xogador descualificado.
- Substituír xogador que cometa 5 faltas persoais.
- Substituír ao xogador que cometa 2 faltas antideportivas.

19.2.2. Cada xogador debe xogar polo menos dous períodos completos durante os cinco primeiros períodos, entendéndose período completo desde que se inicia o período ata que finaliza, salvo as seguintes excepcións:

- Un xogador que non finalice un período por lesión, considérase que xa xogou un período completo, e se non pode incorporarse de novo ao xogo, considerárase que a súa aliñación é válida. Toda lesión debe vir certificada por un médico da organización, ben sexa nunha substitución nun período, ben sexa por non poder seguir xogando o resto do partido. En caso de non existir médico, o criterio dos árbitros prevalecerá.
- A un xogador lesionado non existe obrigación de substituílo se recibe asistencia, sempre cando o xogo non se deteña por un período aproximado de máis de dous minutos.
- Un xogador que non finalice un período por que sexa descualificado, cometa dúas faltas antideportivas ou cometa cinco faltas persoais, considérase que a súa aliñación é válida, aínda que non xogue os dous períodos completos.
 - O xogador que substitúe ao xogador lesionado, descualificado ou eliminado por 5 faltas persoais ou dúas antideportivas, o período xogado non lle conta como completo (nin xogado nin descansado).

19.2.3. Cada xogador deberá permanecer no banco de substitutos durante dous períodos completos nos 5 primeiros períodos, entendéndose período completo desde que se inicia o período ata que finaliza, sen excepcións.

19.2.4. Se nos cinco primeiros períodos chega o caso de que un equipo non dispón de xogadores suficientes para efectuar a substitución dun xogador lesionado, descualificado, eliminado por 5 faltas persoais ou dúas antideportivas, de maneira que todos os xogadores poidan descansar dous períodos completos, o partido continuarase xogando e efectuarase calquera substitución a fin de que haxa sempre cinco xogadores no terreo de xogo. O árbitro fará constar dita circunstancia no dorso da acta.

19.2.5. No sexto período e períodos extra un equipo pode substituír a un ou varios xogadores durante unha oportunidade de substitución.

19.2.6. Unha oportunidade de substitución comeza cando:

*Para ambos os equipos, o balón queda morto, o reloxo de partido está parado (3 últimos minutos sexto período e 2 últimos minutos dos períodos extra) e o árbitro finalizou a súa comunicación coa mesa de oficiais.

*Para ambos os equipos, o balón queda morto, o reloxo de partido segue en marcha (5 primeiros minutos período sexto e 3 primeiros minutos períodos extra) agás despois de canastra.

19.2.9. Non se concederá ningunha substitución ao equipo que converteu unha canastra cando se deteña o reloxo a continuación dun tiro de campo convertido durante os dous (2) últimos minutos do sexto período ou de calquera período extra, malia que un árbitro interrompa o partido.

Art. 28 Oito segundos

Aplicarase a regra para pasar de pista traseira a pista dianteira en menos de 8 segundos.

Art. 29 Vinte e catro segundos

A regra de vinte e catro segundos será de aplicación.



FEDERACIÓN GALEGA
DE BALONCESTO

Art. 38 Falta técnica

38.3.3. Unha falta técnica de defensa ilegal ("E") é unha falta que se produce cando un equipo realiza unha defensa ilegal. Permítese realizar calquera tipo de defensa e só se considerará defensa ilegal cando un xogador defensor permanece máis de 5 segundos na área restrinxida sen a presenza dun opoñente ao que defender.

38.4. Penalización

A defensa ilegal sancionarase con dous tiros libres e posesión do balón. A decisión sobre se un equipo está realizando unha defensa ilegal será competencia dos árbitros do partido ou comisario, se o houbese.

Por defensa ilegal ("E") anotarase no marcador correspondente na acta de xogo ("Defensas Ilegais") e non contarán para as faltas de equipo nin serán acumulables para penalizar ao adestrador.