



Deporte escolar - Normativa de Competición 2022-23

BALONCESTO

1. - EL TERRENO DE JUEGO

El terreno de juego ha de ser una superficie rectangular, lisa y dura, sin obstáculos. Sus dimensiones serán las siguientes:

	Máximo	Mínimo
Benjamín – Alevín	25,60 m. x 15 m.	20 m. x 12 m.
Infantil – Cadete	28 m. x 15 m.	26 m. x 14 m.

En la categoría Benjamín 3x3, los partidos se disputarán en medio campo sin excepción. Se podrán disputar dos partidos Benjamines a la vez en un campo, cada uno en medio campo.

Se permiten medidas intermedias entre el máximo y el mínimo siempre que guarden la proporción.

2. - LA CANASTA

La canasta está formada por dos partes, el tablero y el aro. El tablero será de superficie lisa, hecho de madera maciza o de material transparente adecuado con unas dimensiones de 1,29 m. en su lado horizontal y 0,90 m. en su lado vertical para las categorías benjamín y alevín y de 1,80 m. en su lado horizontal y 1,05 m. en su lado vertical para infantil y cadete.

Los aros estarán contruidos en hierro macizo, tendrán un diámetro interior de 45 cm., y estarán pintados de color naranja. El metal de los aros deberá tener un diámetro mínimo de 17 mm y máximo de 20 mm. Podrán estar provistos de pequeños ganchos en el borde inferior o un dispositivo similar del que se pueda suspender la red. Deben estar rígidamente unidos al tablero, equidistantes de sus bordes verticales y en plano horizontal con el suelo, a una distancia de éste de 2,60 m. para categorías benjamín y alevín y 3,05 para infantil y cadete

	TABLERO	Distancia aro-suelo
Benjamín – Alevín	1,29 m. x 0,90 m.	2,60 m.
Infantil – Cadete	1,80 m. x 1,05 m.	3,05 m.

3. - EL BALÓN

El balón será esférico y de un color homologado, anaranjado, tendrá una superficie externa de cuero, goma o material sistemático. Su circunferencia y peso serán los siguientes:

	Circunferencia	Peso
Benjamín – Alevín	Entre 68 y 73 cm	Entre 450 y 500 g.
Infantil – Cadete	Entre 74,9 y 78 cm	Entre 567 y 650 g.

4. – EL/LA ENTRENADOR/A

Será obligatoria la presencia en los partidos del Entrenador/a-Educador/a inscrito con el equipo. El/la entrenador/a es el/la director/a del equipo, asesorará a los/las jugador@s desde la banda, siendo el/la responsable de las sustituciones de los/las jugador@s y solicitando los tiempos muertos.

También es el responsable del comportamiento de jugador@s, suplentes y de los/las acompañantes.

Realizar defensas ilegales será responsabilidad del entrenador/a y se deberá sancionar con Falta Técnica. Las sanciones de la Falta Técnica serán según norma F.I.B.A.

En la competición Benjamín 3x3, cada equipo tendrá un entrenador/a. Se permite que un mismo entrenador/a dirija dos equipos benjamines que jueguen a la misma hora en campos adyacentes.

5. – L@S JUGADOR@S

Los jugador@s se encuadrarán en las diferentes categorías de la siguiente forma.

	Nacidos en
Benjamín 3x3 1º año	2014
Benjamín 3x3 2º año	2013
Alevín 1º	2012
Alevín 2º	2011
Infantil	2009 - 2010
Cadete	2007 - 2008

Para participar en los Juegos Escolares de Álava, será necesario inscribir como mínimo a 8 jugadores/as y como máximo 16 jugadores/as. Para comenzar un partido al menos 8 jugadoras/es, de un mismo equipo, deberán estar presentes en el terreno de juego. En el campo solo podrán jugar a la vez 5 jugadores/as. En el caso de que el número de jugadores al comienzo del partido sea inferior a 8, el partido se jugará. En caso de reclamación por el equipo contrario, se dará el partido por perdido al equipo que no cumple con la normativa, siendo el resultado de diez puntos a cero.

En caso de participación de deportistas en una categoría inmediatamente inferior a la que corresponde por su edad, se deberán cumplir los siguientes requisitos:

- Que la suma de los tiempos de juego de jugadores/as autorizados no podrá superar en ningún caso el 50 por ciento de la duración total del encuentro.
- Asimismo, y si se autoriza a jugar a más de un jugador/a de categoría superior en un mismo equipo, no podrán jugar a la vez bajo ningún concepto.

El incumplimiento de este apartado será considerado alineación indebida.

Para la competición Benjamín 3x3 se implantan las siguientes normas:

- El número mínimo de jugador@s inscrit@s será de 5.
- Se inscribirán los jugador@s por entidad, club, colegio.
Ejemplo: Corazonistas inscribe 15 jugadores, 3 equipos.
Ejemplo: San Viator inscribe 11 jugadores, 2 equipos.
- Habrá dos categorías 1º año y 2º año y de carácter mixto.
Los equipos deben poner la categoría en el nombre del equipo. San Viator 1A (1ºaño) Corazonistas 2B (2ºaño)
- Los equipos con más el 50% o más de deportistas de 2º año, jugarán en la categoría benjamín 2º año.
- Cada semana se podrán modificar los equipos de cada entidad, no pudiendo competir un mismo niño en dos equipos.
- El saque después de canasta se realizará siempre desde el círculo central de medio campo. El primer pase debe ser libre.
- El resto de saque por violaciones y faltas se realizará del punto más cercano a donde se ha cometido. En caso de saque de fondo siempre se realizará el primer pase fuera de la zona. El primer pase debe ser libre.
- Todos los partidos deberán tener un árbitro, sin excepción alguna.
- Después de la recuperación de un balón, los tres jugadores atacantes deberán salir de la zona antes de comenzar un nuevo ataque.
- L@s deportistas deberán ser identificados antes del comienzo del partido. No se realizará acta. Se debe llevar la cuenta de las faltas cometidas por periodo.

Para la competición ALEVIN 4x4 se implantan las siguientes normas:

- El número mínimo de jugador@s inscrit@s será de 7.
- El tanteo por periodos de juego consiste en sumar un punto por periodo ganado. En caso de empate a puntos ganados, 3-3, se tendrá en cuenta los puntos totales sumados por cada equipo en los seis periodos.
- En caso de empate en los apartados anteriores, se disputará una prórroga de 4 minutos.
- Tod@s l@s deportistas deberán jugar y descansar un periodo completo en los tres primeros, con la excepción de los equipos con 11 o 12 deportistas, que deberán disputar dos tiempos completos y descansar dos tiempos completos en los seis periodos de juego.

6. - DURACIÓN DE LOS PARTIDOS ETA JOKURAKO DENBORA

Benjamín 3x3

El partido se divide en cuatro periodos de doce minutos cada uno con 1 minuto de descanso entre cada uno de los periodos y de 2 minutos máximo entre parte y parte. El partido es a tiempo corrido en su totalidad.

El árbitro nunca deberá tocar el balón para su puesta en juego, excepto después de una falta personal. El resto de situaciones de juego, (violaciones de pasos, zona, fueras de banda, etc...), no será necesario tocar el balón por parte del árbitro.

Alevín

El partido se divide en dos partes, que a su vez se subdividen en tres periodos de 8 minutos cada uno, con 1 minuto de descanso entre cada uno de los periodos y de 5 minutos máximo entre parte y parte. El partido es a tiempo corrido, excepto el último minuto del 6º periodo que se jugará a reloj parado. En caso de tiempo muerto el reloj se detendrá.

El árbitro nunca deberá tocar el balón para su puesta en juego, excepto después de una falta personal. El resto de situaciones de juego, (violaciones de pasos, zona, fueras de banda, etc...), no será necesario tocar el balón por parte del árbitro.

Infantil y Cadete

El partido se divide en dos partes, que a su vez se subdividen en dos periodos de 10 minutos cada uno, con 2 minutos de descanso entre ellos y de 10 minutos entre parte y parte.

El árbitro nunca deberá tocar el balón para su puesta en juego, excepto después de una falta personal. El resto de situaciones de juego, (violaciones de pasos, zona, fueras de banda, etc...), no será necesario tocar el balón por parte del árbitro.

7. - LAS SUSTITUCIONES.-

En categorías benjamín y cadete está permitido realizar sustituciones libremente.

En categorías alevín 1º y 2º año sólo está permitido realizar sustituciones en el último periodo. En el resto de periodos se podrá sustituir a un jugador lesionado, descalificado o que haya cometido 5 faltas. Se considera que el/la jugad@r que abandona el terreno de juego por una de estas 3 causas ha jugado el periodo completo. Al jugad@r que le/la sustituye no le/la cuenta como periodo completo a efectos de mínimo y sí de máximo.

En caso de lesión no existe obligación de ser sustituid@ si se recibe asistencia siempre y cuando el juego no se detenga por más de dos minutos.

Todos l@s jugad@r@s deberán permanecer en el banco de sustitutos durante un periodo completo dentro de los tres o cinco primeros periodos, (con la excepción de Alevín 1º año), según categoría, entendiéndose por periodo completo desde que se inicia hasta que finaliza, sin excepciones.

En categoría infantil, se permiten hacer sustituciones en los periodos 3º y 4º, siempre que los deportistas sustituid@s hayan permanecido en el banquillo un periodo completo dentro de los tres primeros disputados, normativa Pasarela.

El no cumplimiento de esta norma supondrá la pérdida del partido, siendo el resultado de diez puntos a cero. No obstante, en caso de que la diferencia en el tanteo fuese mayor, se asumirá este resultado siempre que el equipo ganador no sea el infractor de esta norma.



Benjamín 3x3

- Todos los deportistas deberán participar en los tres primeros periodos.
- Las sustituciones son libres.

Alevín

En los 5 primeros periodos:

- Jugar 2 periodos completos, como mínimo.
(excepción Alevín 4x4 con equipos de 11 o 12 deportistas).
- Descansar 2 periodos completos, como mínimo.

En todo el partido:

- Jugar 4 periodos completos como máximo.

Infantil

En los 3 primeros periodos:

- Jugar 1 periodo completo, como mínimo
- Descansar 1 periodo completo como mínimo

En todo el partido

- Jugar 3 periodos completos como máximo.
- Sustituciones 3º y 4º periodo, habiendo cumplido normativa Pasarela.

Cadete

No hay mínimos ni máximos, pero todos los jugadores deben participar en el partido.

8. - LÍNEA DE TRES PUNTOS

Benjamín

No existe.

Alevín

Se implanta la línea de tres puntos y se marcará de la siguiente forma. Una línea paralela a la línea de fondo, a 4 metros de distancia de la misma y con una longitud de 8 metros teniendo su centro en la línea imaginaria que produce la prolongación del punto centro del aro. Así mismo, dos líneas paralelas unirán los bordes de la nueva línea pintada con la línea de fondo. En caso de no haber línea de tres puntos, no habrá canastas de tres puntos.

Infantil y Cadete

Según reglamento FIBA

9. - FALTAS DE EQUIPO

Si un equipo comete 4 faltas en un periodo, como consecuencia de la suma de las faltas personales y las faltas técnicas, este equipo será sancionado a partir de la 5ª falta con dos tiros.

Benjamín 3x3

Un jugador que cometa cuatro faltas en un periodo, deberá ser sustituido, pudiendo jugar los periodos restantes.

Cuando un equipo supere las cuatro faltas por periodo, cada falta será sancionada con un tiro libre.

Las situaciones de falta en acción de tiro se sancionarán con un tiro libre.

Cualquier situación antideportiva conllevará la descalificación del partido.

10.- DEFENSAS

Benjamín 3x3

Sólo se permite defensa individual. Se considerará ilegal cualquier otra defensa y se sancionará con una falta técnica al entrenador del equipo que la cometa. No están permitidas las ayudas defensivas ni situaciones de 2x1 o defensa en triángulo.

Alevín

Cualquier defensa zonal, mixta incluida, se considerará ilegal y se sancionará con una falta técnica al entrenador del equipo que la cometa.

Están permitidas las defensas individuales en todo el campo.

Infantil y Cadete

Están permitidas todo tipo de defensas.

11- REGLAS DE LOS 3, 5, 8, 14 y 24 SEGUNDOS

Benjamín 3x3

No se aplica

Alevín

Se aplican las normativas de 3 segundos de zona, 5 segundos de saque y 8 segundos para pasar medio campo. No se aplican reglas de 14 y 24 segundos, (pasividad).

Infantil y Cadete

Aplicación de normativa F.I.B.A.

12.- TIEMPOS MUERTOS

Aunque el partido se juegue a reloj corrido se parará el reloj durante los tiempos muertos.

Benjamín 3x3

En el minuto 6 de cada periodo se realizará un muerto de 30" para sustituciones.

Alevín

Dos (2) tiempos muertos en cada partido, uno durante los tres primeros periodos y otro durante los tres últimos.

Infantil y Cadete

Normativa F.I.B.A. 5 Tiempos muertos.

13. - TANTEO DIFERENCIA SUPERIOR A 40 PUNTOS

Si en la disputa de un partido un equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 40 puntos, el partido se dará por finalizado, siendo el resultado el que marque en ese momento el acta oficial. Con los minutos restantes se jugará otro encuentro que no tendrá efectos clasificatorios y no se reflejará en el acta, excepto si se produjera una falta descalificante, que sí se anotará y se comunicará al Comité de Competición. Las faltas se seguirán contabilizando.

14. – ACTAS Y RESULTADO DE LOS PARTIDOS

Se utilizará en cada categoría el modelo de acta correspondiente. Las Actas se deben entregar en la F.A.B. antes de las 08:00h., del martes. En caso de enviarlas vía email, deben hacerlo a la dirección federación@basketaraba.com, poniendo como **título del email el partido, la categoría y el resultado.**

Los resultados de los partidos se deberán comunicar a la Federación Alavesa de Baloncesto, por parte del equipo local, antes de las 08:00h. del segundo día hábil después de la competición. Esta comunicación se realizará bien entregando el acta en los locales de la Federación (C/ Cercas Bajas nº 5, Casa del Deporte de Vitoria-Gasteiz) o por email. La no comunicación, por parte del equipo de casa, del resultado supondrá que serán sancionados con:

- a) primera vez: pérdida del encuentro con el resultado de diez puntos a cero, en caso de que la diferencia del tanteo del partido sea mayor, se asumirá este, siempre y cuando el ganador sea el equipo de fuera.
- b) las veces sucesivas en la misma competición: pérdida del encuentro por dos puntos a cero en caso de que la diferencia del tanteo del partido sea mayor, se asumirá este, siempre y cuando el ganador sea el equipo de fuera y descuento de un punto de la clasificación general.

15. - ALINEACIÓN INDEBIDA

El equipo que presente a jugar en un encuentro a un jugador cuya alineación sea indebida o no sea correcta, le será dado el partido por perdido, siendo el resultado de diez puntos a cero; en caso de que la diferencia del tanteo del partido sea mayor, se asumirá éste, siempre y cuando el equipo ganador no sea el infractor de esta norma.

Si la alineación indebida fuera a causa del incumplimiento de una norma de tipo administrativa, no haber diligenciado correctamente la licencia, etc., además de perder el encuentro, en las condiciones antes indicadas, se sancionará al equipo con el descuento de dos puntos de la clasificación general.

16. - INCOMPARECENCIA A LOS PARTIDOS

Los equipos participantes, que no comparezcan a un encuentro a la hora señalada en el calendario establecido, serán sancionados con:

- a) primera incomparecencia: pérdida del encuentro con el resultado de diez puntos a uno.
- b) segunda incomparecencia en la misma competición: pérdida del encuentro por diez puntos a cero y descuento de un punto de la clasificación general.
- c) pérdida de todos los derechos que le pudieran corresponder, siendo descalificado de la competición, no obstante, y de acuerdo con el equipo contrario, podrá seguir disputando los partidos sin que éstos puntúen para la clasificación.

El equipo que se presente al partido con un número insuficiente de jugadores para poder comenzar el partido, será considerado no presentado, aplicándose las correspondientes sanciones. Todos los resultados obtenidos por parte del equipo descalificado serán anulados de la clasificación General

17. - PETICIÓN DE CAMPOS

Cuando se tenga que solicitar a la Federación Alavesa de Baloncesto la utilización de campos para la celebración de partidos, dicha petición se deberá realizar con una antelación mínima de 15 días.

18. - HORARIO DE LOS PARTIDOS

El horario del partido, se deberá poner en la aplicación de la Federación (extranet.basketaraba.com). Se deberá comunicar a la Federación, obligatoriamente por parte del equipo que juegue en casa, la hora y lugar de la celebración del partido, antes de las 23:59 horas del DOMINGO anterior a la celebración del mismo. En todo caso cualquier cambio posterior a la publicación de los horarios necesitará la conformidad del otro equipo obligatoriamente. De no comunicar la hora y lugar de celebración del partido, el equipo que juega en casa será sancionado con el partido perdido.

Los sábados tarde se permiten programar partidos de categorías Infantiles y Cadetes en horario de 16:00 a 20:00h. Para los partidos en los que exista desplazamiento de uno de los equipos, el horario de celebración del mismo deberá ser entre las 16:30 y las 19:00 horas.

Para los partidos en los que exista desplazamiento de uno de los equipos, el horario de celebración del mismo deberá ser entre las 09:30 y las 13:00 horas.

20.-CAMBIOS DE HORARIOS DE LOS PARTIDOS

Se deberá comunicar a la Federación, obligatoriamente por parte del equipo que desee hacer un cambio. No obstante, este cambio no se hará sin el consentimiento del equipo contrario. Esta comunicación al equipo contrario se realizará como mínimo con 48 horas de anticipo. De no tener la conformidad del equipo contrario, y jugarse el partido con el nuevo horario, en este caso se dará por perdido al partido al equipo que realizó el cambio.

21. - ALTERACIONES EN LOS CALENDARIOS DE COMPETICIÓN

Según se recoge en D.F.A. Orden Foral 154/2015, del 25 de junio, Anexo II, punto 4.6.5

Sólo se permitirán alteraciones en la celebración de las competiciones cuando éstas sean derivadas de **fuera mayor**, y en todos los casos se deberán solicitar por escrito a las entidades colaboradoras correspondientes, **Federación Alavesa de Baloncesto y Deporte Escolar D.F.A.**, con la suficiente antelación, aportando la conformidad del equipo contrario y la nueva fecha, la hora y el lugar de celebración del encuentro.

El incumplimiento de esta norma en alguno de sus apartados conllevará la aplicación del Régimen Disciplinario en sus artículos sobre incomparecencias.

Los gastos que se deriven del cambio de fecha (desplazamientos, instalaciones, etc...) serán por cuenta del equipo que solicite en cambio.

22. - SEGURO VOLUNTARIO

Si bien existe un seguro que ampara a todos los escolares participantes en la campaña de Deporte Escolar (Art. nº 9), la inscripción en estas categorías, no impide la formalización voluntaria del seguro de asistencia ofrecido por la Federación Alavesa de Baloncesto para los participantes en la categoría de Cadete Federado.

23. - DISPOSICIÓN FINAL

Para las categorías benjamín y alevín, se recomienda la aplicación estricta de las normas de juego en todos los aspectos que se relacionan con los comportamientos violentos o antideportivos, y que se sea más permisivo en los aspectos relacionados con los elementos técnicos o reglamentarios aplicándoles en estas cuestiones criterios más pedagógicos que competitivos.

24.- REGLAMENTO DISCIPLINARIO

Será de aplicación el DECRETO 391/2013, de 23 de julio, sobre régimen disciplinario de las competiciones de deporte escolar.

TODAS LAS SITUACIONES DE JUEGO NO PREVISTAS EN ESTE REGLAMENTO SE RESOLVERAN SEGÚN LAS REGLAS DE JUEGO DEL COMITÉ NACIONAL DE BALONCESTO



BENJAMÍN	
Edades	Nacidos/as en 2013 (1º año) – 2014 (2º año)
Tiempo de juego	4 tiempos de 12 minutos
Control tiempo	Tiempo corrido.
Balón	Mini
5, 8, 14 y 24 segundos	No (pasividad)
Faltas de equipo y Faltas acción de tiro Bonus (4 faltas/periodo)	1 tiro libre
Canasta triple	No
Defensas permitidas	Individual
Defensas no permitidas	Defensas zona, (triángulo). Defensas mixtas. Cualquier situación de 2x1.
Jugadores inscritos en acta	Todos los jugadores deberán participar en los tres primeros tiempos. Se permiten sustituciones en todos los periodos.
Tiempos muertos	Un tiempo muerto de 30" por periodo para sustituciones. Se deberá parar el reloj.
Comienzo del partido	Se realizará por tiros libres conseguidos por parejas.
Forma de juego	Cada vez que un equipo recupere el balón, todos los/las deportistas deberán salir de la zona para volver a atacar. El rebote ofensivo no implica salir de la zona para atacar de nuevo. El saque después de canasta se realizará siempre desde el círculo central de medio campo. El primer pase siempre es libre. El resto de saque por violaciones y faltas se realizará del punto más cercano a donde se ha cometido. En caso de saque de fondo siempre se realizará el primer pase fuera de la zona. El primer pase debe ser libre.
Zona 3"	Hay ZONA 3 segundos



ALEVÍN 1º AÑO 4X4	
Edades	Alevín 1er año: nacidos/as en 2012.
Tiempo de juego	6 tiempos de 8 minutos
Control tiempo	Tiempo corrido excepto último minuto del último periodo
Balón	Mini
Reglas 5 y 8 segundos	Si
Reglas 14 y 24 segundos	No (pasividad)
Faltas de equipo Bonus (4 faltas/periodo)	2 tiros libres
Canasta triple	Sí, línea a 4 m. de la línea de fondo.
Defensas permitidas	Individual todo el campo
Defensas no permitidas	Defensas presionantes Defensas zona Defensas mixtas Cualquier situación de 2x1
Jugadores inscritos en acta	Mínimo: jugar/descansar 2 periodos completos en los 5 primeros periodos. Excepción de equipos con 11 o 12 deportistas. Máximo: jugar 4 periodos en todo el partido. Sólo se permite cambios en el 6º periodo.
Tiempos muertos	Dos (2): uno a lo largo de los tres primeros periodos y otro en los tres últimos. Se deberá parar el reloj.
Salto entre dos	Solo existe salto inicial. Luego, posesión de balón alternativo.
Tanteo diferencia por puntos	El tanteo por periodos de juego consiste en sumar un punto por periodo ganado. Cuando un equipo alcance un parcial de 4-0 se dará por finalizado el tanteo. El partido se seguirá disputando hasta completar el tiempo reglamentario. No se anotarán puntos y faltas en el acta, salvo faltas descalificantes y situaciones extraordinarias.
Zona 3''	Hay ZONA 3 segundos



ALEVÍN 2º AÑO	
Edades	Alevín 2º año: nacidos/as en 2011
Tiempo de juego	6 tiempos de 8 minutos.
Control tiempo	Tiempo corrido excepto último minuto del último periodo.
Balón	Mini
Reglas 5 y 8 segundos	Si
Reglas 14 y 24 segundos	No (pasividad)
Faltas de equipo Bonus (4 faltas/periodo)	2 tiros libres
Canasta triple	Sí, línea a 4 m. de la línea de fondo.
Defensas permitidas	Individual todo el campo
Defensas no permitidas	Defensas presionantes Defensas zona Defensas mixtas Cualquier situación de 2x1
Jugadores inscritos en acta	Mínimo: jugar/descansar 2 periodos completos en los 5 primeros periodos. Máximo: jugar 4 periodos en todo el partido. Sólo se permite cambios en el 6º periodo.
Tiempos muertos	Dos (2): uno a lo largo de los tres primeros periodos y otro en los tres últimos. Se deberá parar el reloj.
Salto entre dos	Solo existe salto inicial. Luego, posesión de balón alternativo.
Tanteo diferencia 40 puntos	Si en el transcurso del partido se llega a una diferencia en el tanteo igual o superior a 40 puntos, se dará por terminado el partido, siendo el resultado el que marque en ese momento el Acta oficial Con los minutos restantes se jugará un partido que no se anotará en el acta, salvo falta descalificante.
Zona 3''	Hay ZONA 3 segundos



INFANTIL	
Edades	Nacidos/as en 2009 y 2010
Tiempo de juego	4 periodos de 10 minutos
Control tiempo	Tiempo corrido excepto último minuto de cada periodo que se jugará a reloj parado. Se parará el reloj durante los lanzamientos de tiros libres y tiempos muertos.
Balón	Masculino: Normal Femenino: Intermedio
8, 14 y 24 segundos	Sí
Faltas de equipo Bonus (4 faltas/periodo)	2 tiros libres
Canasta triple	Si
Defensas permitidas	Todas
Jugadores inscritos en acta	Mínimo: jugar/descansar 1 periodo completo en los 3 primeros periodos. Máximo: jugar 3 periodos en todo el partido. Se permiten cambios en los periodos 3º y 4º.
Tiempos muertos	Cinco (2+3): Normativa F.I.B.A. Se deberá parar el reloj.
Salto entre dos	Solo existe salto inicial. Luego, posesión de Balón alternativo.
Tanteo diferencia 40 puntos	Si en el transcurso del partido se llega a una diferencia en el tanteo igual o superior a 40 puntos, se dará por terminado el partido, siendo el resultado el que marque en ese momento el Acta oficial Con los minutos restantes se jugará un partido que no se anotará en el acta, salvo falta descalificante.
Zona 3''	Hay ZONA 3 segundos



CADETE	
Edades	Nacid@s en 2007 y 2008
Tiempo de juego	4 periodos de 10 minutos
Control tiempo	Reloj parado
Balón	Masculino: Normal Femenino: Intermedio
8, 14 y 24 segundos	Sí
Faltas de equipo Bonus (4 faltas/periodo)	2 tiros libres
Canasta triple	Si
Defensas permitidas	Todas
Tiempos muertos	Cinco (5): Normativa F.I.B.A.
Salto entre dos	Solo existe salto inicial. Luego, posesión de Balón alternativo.
Tanteo diferencia 40 puntos	Si en el transcurso del partido se llega a una diferencia en el tanteo igual o superior a 40 puntos, se dará por terminado el partido, siendo el resultado el que marque en ese momento el Acta oficial Con los minutos restantes se jugará un partido que no se anotará en el acta, salvo falta descalificante.
Zona 3''	Hay ZONA 3 segundos