



JET

— Juegos —
Estudiantiles
Tucumán

REGLAMENTO OFICIAL

**BASQUET INTELLECTUALES
Y SORDOS 5x5**



Ministerio de
Educación



GOBIERNO DE
TUCUMÁN



JET

Juegos
Estudiantiles
Tucumán

REGLAMENTO

BASQUET INTELLECTUALES Y SORDOS 5x5

DESTINATARIOS

Alumnos con Discapacidad Intelectual y o sensorial auditiva.

CATEGORÍAS

Sub-14 – Sub-16- Sub 18 (masculino-femenino)

INSCRIPCIÓN

La lista de buena fe estará compuesta por 5 jugadores como máximo y dos personas de Staff, preferentemente una de cada género.

MEDIDAS Y DIMENSIONES

- 1.1 El campo de juego tiene una superficie de 14 metros de largo por 14 de ancho.
- 1.2 La altura del cesto estará a 3,05
- 1.3 Medidas del área restrictiva: 3,8 metros de largo por 2 de ancho.
- 1.4 La línea de tiros libres estará a 3,8 metros desde la línea final y a 3,00 m del aro.
- 1.5 El tablero estará 0,80 m dentro de la cancha.

BALÓN DE JUEGO

- 1.6 Se jugará con pelota de BASQUET N° 7 masculino N° 6 femenino

TIEMPO DE POSESIÓN

- 1.7 Utilizaremos el reloj de posesión en 24 segundos.

PUNTUACIÓN

- 1.8 Línea de 2 puntos: Existirá una zona donde la conversión tendrá un valor de 2 puntos, será por detrás de una línea elíptica ubicada a 4 metros del aro de conversión. La zona de canasta de 2 puntos de un equipo es todo el terreno de juego excepto el espacio cercano a la canasta de los oponentes, que incluye

y está limitada por: 2 líneas paralelas que parten de la línea de fondo y perpendiculares a esta, con su borde más alejado a 3 m de las líneas laterales de una longitud de 1,5 m desde la línea final y un semicírculo elíptico ubicado a 4 metros del aro de conversión.

NÚMERO DE JUGADORES

- 1.9 Cada equipo estará formado por hasta 5 jugadores, de los cuales 3 (tres) comenzarán el juego y 2 estará en la banca. No podrá darse comienzo al juego si alguno de los equipos participantes no tiene 3 jugadores en cancha.

SUSTITUCIONES

- 1.10 Las sustituciones son libres como en el básquet 5vs5.

EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

- 1.11 La identificación de los jugadores será la que el equipo decida debiendo ser numérica y del número 0 (cero) al 99 (noventa y nueve), debiendo utilizar esa camiseta elegida durante toda la competición. Se recomienda tener dos juegos de camisetas numeradas una de color clara y otra de color oscura.

EL ÁRBITRO Y MESA DE CONTROL.

- 1.12 El juego será controlado por un árbitro de juego,
- 1.13 En la mesa de control estarán el planillero, el cronometrista y el operador de los 24 segundos.

DURACIÓN DEL PARTIDO.

- 1.14 Cada partido estará compuesto por dos periodos de 10 minutos cada uno con un intervalo entre periodo de 2 minutos.
- 1.15 Tiempo muerto: Los equipos podrán solicitar 1 (un) tiempo muerto en el primer tiempo y 2 (dos) tiempos muertos



JET

Juegos Estudiantiles Tucumán

en el segundo tiempo. En caso de jugarse tiempo suplementario los equipos podrán pedir 1 (un) tiempo muerto por tiempo extra jugado.

- 1.16 En caso de haber empate al finalizar el partido se procederá a un periodo suplementario de 3 minutos hasta romper la igualdad.

INICIO Y REINICIO DEL PARTIDO.

- 1.17 El juego de inicia con un palmeo entre dos jugadores de distintos equipos ubicados en el círculo central de la mitad de cancha.
- 1.18 El proceso de posesión alterna será la que se utilizará para dirimir que equipo debe quedarse con el balón luego de la reanudación del partido o de sus tiempos suplementarios o cuando no queda claro quién tiene la posesión del balón o existe discrepancias arbitrales en una situación de juego. En todas esas situaciones de salto, los equipos irán alternando la posesión del balón para efectuar un saque desde el punto más cercano a donde se produjo la situación de salto.

VALOR DE LA CANASTA.

- 1.19 El equipo ofensivo por dentro de la línea de dos puntos, la conversión tiene un valor de 1 punto.
- 1.20 Línea de 2 puntos: Detrás de la línea de 2 puntos el lanzamiento convertido tendrá un valor de 2 puntos.
- 1.21 Los tiros libres convertidos tienen un valor de un punto.

FALTAS PERSONALES Y DE EQUIPO.

- 2.0 Cada jugador podrá realizar hasta 5 faltas personales antes de tener que abandonar el campo de juego.
- 2.1 Cada equipo tendrá hasta 2 faltas de equipo por período antes de entrar en penalización
- 2.2 Foul en situación de tiro de un punto sin conversión 1 tiro libre, en situación de tiro con conversión sigue el juego.
- 2.3 Foul en situación de tiro de 2 puntos sin conversión 2 tiros libres, en situación de tiro con conversión sigue el juego.

PELOTA FUERA DE CANCHA.

- 2.4 Tanto el fuera de campo como la reposición es de fuera de campo se realizará según normas consideradas por el arbitro.

DEFENSAS

- 2.5 Será obligatorio que los equipos participantes propongan defensas individuales, en cualquiera de sus formas y tipos. Quienes no lo cumplan serán pasibles de ser penalizado el entrenador con una falta técnica ya que esta falta será considerada una violación. Están prohibidas las defensas zonales y las defensas mixtas y las situaciones de atrapes con pelota viva.

NORMAS QUE NO TENDREMOS EN CUENTA.

- 2.6 Campo atrás.
- 2.7 Regla de los 5 y 8 segundos.

• Todas estas acciones quedan a criterio de los Jueces del partido, quien arbitrará justicia en estos casos.