

REGLAMENTO DE BALONCESTO ADAPTADO

CAPÍTULO I DE LAS COMISIONES

ARTÍCULO 1. El campeonato tendrá dos clases de comisiones: organizadora y técnica.

CAPÍTULO II DE LOS PARTICIPANTES E INSCRIPCIONES

ARTÍCULO 2. En el campeonato de Baloncesto adaptado podrán tomar parte todos los inscritos desde los 50 años en adelante.

ARTÍCULO 3. Se jugará por equipos, mixto; y se jugará según las categorías acordadas del reglamento general

ARTÍCULO 4. Cada delegación podrá conformar máximo 2 equipos.

ARTÍCULO 5. Si no se conforman los mínimos deportistas en cada categoría, se fusionará con la categoría siguiente.

CAPÍTULO III SISTEMA DE JUEGO

ARTÍCULO 5.
Reglamento Técnico

1. Objetivo del Juego

El objetivo es anotar la mayor cantidad de cestas posibles en 5 minutos corridos, rotando por turnos entre los jugadores.

El equipo que más puntos acumule al finalizar el tiempo será declarado ganador.

2. Composición del Equipo

Cada equipo estará conformado por 6 jugadores: 3 mujeres y 3 hombres.

Durante el juego, participarán 4 titulares en cancha: Siempre debe haber una persona de género diferente en cancha.

Se permiten 2 jugadores suplentes.

Los cambios son ilimitados, pero solo podrán realizarse con el jugador que se encuentre en la posición A durante la dinámica de juego.

3. Formación y Turnos

Los jugadores se ubicarán en una hilera o fila, ocupando posiciones en formación en zigzag identificadas como A, B, C y D.

El jugador en la posición A inicia la jugada con el balón, pasando a B, luego B a C, y C a D, quien lanza al aro.

Tras cada intento, los jugadores rotan sus posiciones de forma secuencial: A pasa a B, B a C, C a D y D regresa a A.

Esta rotación garantiza que todos participen activamente en las distintas fases del juego.

4. Mecánica del Juego

Los enfrentamientos se organizan por delegaciones, de acuerdo con la cantidad de equipos inscritos, se establecerán rondas clasificatorias.

Clasifican a las fases finales los equipos que acumulen mayor puntaje en las fases previas.

Cada equipo dispone de 5 minutos continuos para ejecutar su dinámica de pase y lanzamiento, siguiendo el patrón de rotación.

5. Reglas de Lanzamiento

El lanzamiento debe realizarse desde el punto asignado, debidamente demarcado.

Si el jugador lanza desde otra ubicación, el intento será anulado.

Se permite cualquier tipo de lanzamiento con las manos desde el punto reglamentario.

Cada jugador tiene un solo intento por turno.

6. Duración del Juego

Cada partido dura 5 minutos corridos.

En caso de empate al finalizar el tiempo:

- Se realizará una ronda de desempate con 4 lanzamientos por equipo desde la línea de tiro libre.
- El capitán designará a los lanzadores, incluyendo suplentes si desea.
- El equipo con más cestas convertidas será el ganador. Si persiste el empate, se repite el procedimiento.

7. Control y Puntaje

Un árbitro o juez será responsable de:

- Controlar el tiempo de juego.
- Llevar el conteo oficial de puntos.
- Validar la ejecución correcta de los lanzamientos.

8. Conducta y Penalizaciones

Se espera respeto, honestidad y juego limpio.

Distracciones al rival o conducta antideportiva serán sancionadas con pérdida de turno.

Los lanzamientos desde ubicaciones no autorizadas no serán válidos.