

ADAPTACIONES BALONCESTO DISCAPACIDAD INTELECTUAL

<u>Nivel I</u>	<p>Es el nivel más alto de participación. Está dirigido a aquellos deportistas que posean un nivel de competencia deportiva lo suficientemente alto como para poder practicar el DEPORTE SIN MODIFICACIÓN del Reglamento correspondiente. Los participantes deberán conocer y respetar el Reglamento de la Federación Española. Además, deberán demostrar la preparación y el dominio suficiente del deporte correspondiente.</p>	<p>ADAPTACIONES:</p> <p>NINGUNA</p> <p>*Ser muy riguroso con las faltas personales; si se deja demasiado contacto el partido se puede ir de las manos.</p>
<u>Nivel II</u>	<p>Es el nivel intermedio de participación. Está dirigido a aquellos deportistas que posean un nivel de competencia deportiva que necesiten una PEQUEÑA ADAPTACIÓN DEL REGLAMENTO a sus necesidades. Se realizarán las modificaciones técnicas en los reglamentos (respetándose al máximo las normas de juego) de acuerdo a sus posibilidades físicas y psíquicas. Los participantes deberán conocer y respetar el Reglamento. Además, estos deberán demostrar la preparación y el dominio suficiente de acuerdo a sus condiciones.</p>	<p>ADAPTACIONES:</p> <ul style="list-style-type: none"> - No se pitan 3 seg. en zona pero se fomenta que no se hagan. - Los cambios se hacen sin parada, pero sí se avisan en mesa. - Todos los jugadores deberán jugar al menos un cuarto del tiempo que dure el partido. - Se cerrará el acta cuando la diferencia de tanteo llegue a 25 puntos.
<u>Nivel III</u>	<p>Es el nivel más bajo de participación. Está dirigido a aquellos deportistas que posean un nivel de competencia motriz muy baja y que necesiten realizar GRANDES ADAPTACIONES de la modalidad deportiva correspondiente adaptadas a sus posibilidades. No obstante, los participantes deberán conocer y respetar la normativa, el sentido del juego...etc. Además, estos deberán demostrar la preparación y el dominio suficiente de acuerdo a sus posibilidades.</p>	<p>ADAPTACIONES:</p> <ul style="list-style-type: none"> - No se pitan los 3 seg. en zona. - No se lanzan tiros libres en caso de falta, se saca siempre de banda. - Se pitan pasos siempre que se saque ventaja y den 4 o más. - No se pita el campo atrás. - Los cambios se hacen sin parada pero sí se avisan en mesa. - Todos los jugadores deberán jugar al menos un cuarto del tiempo que dure el partido. - Se cerrará el acta cuando la diferencia de tanteo llegue a 25 puntos.

***NORMAS DE CARÁCTER GENERAL:** los partidos se regirán por la normativa de la FBCYL con las adaptaciones recogidas en este documento.

- Los partidos se disputarán a un tiempo de 10 minutos en el 3x3, a 4 cuartos de 10 minutos en el nivel II y a 4 cuartos de 8 minutos en el nivel III, todo a tiempo corrido salvo en los casos definidos a continuación.
- Sólo se parará el cronómetro durante los tiempos muertos, en caso de haber un incidente grave/ lesión y durante el último minuto del partido siempre que la diferencia en el tanteo sea inferior a 5 puntos.
- El descanso entre los cuartos de cada tiempo será de 2 minutos y el de la mitad del partido de 5 minutos.
- Cada equipo dispone de 1 tiempo muerto por cuarto no acumulables.
- En los niveles II y III todos los jugadores deberán jugar al menos un cuarto del tiempo que dure el partido. Además, en estos niveles se cerrarán las actas cuando la diferencia de tanteo sea de 25 puntos. No obstante, el partido continuará hasta que finalice el tiempo.
- Las prórrogas serán de 5 minutos en el nivel II y de 3 minutos en el 3x3 y en el nivel III. El número máximo de prórrogas será de dos en todos los niveles. Si una vez finalizadas el empate persiste, se decidirá el partido a tiros libres (al mejor de 3).
- Las adaptaciones específicas del 3X3 son las siguientes:

RESUMEN REGLAS BALONCESTO 3X3

- EL BALONCESTO 3X3 SE JUGARÁ A UNA SOLA CANASTA CON LOS LÍMITES DE MEDIO CAMPO DE LA CANCHA OFICIAL DE BALONCESTO
- HABRÁ 3 JUGADORES EN EL CAMPO, COMPONIÉNDOSE EL EQUIPO DURANTE LAS JORNADAS DE 5 JUGADORES MÁXIMO
- CADA EQUIPO DISPUTARÁ 2 PARTIDOS POR JORNADA
- EL PARTIDO SE DISPUTARÁ A 10 MINUTOS A RELOJ CORRIDO, SALVO EN LOS TIEMPOS MUERTOS O LESIÓN GRAVE QUE SE PARARÁ, O HASTA QUE UNO DE LOS DOS EQUIPOS LLEGUE A 21 PUNTOS
- LAS CANASTAS SE CONTABILIZAN CON 1 PUNTO ó 2 PUNTOS SI ES TRAS LA LÍNEA DE TRIPLE
- TRAS FALTA SANCIONADA CON TIRO LIBRE, SOLO SE LANZARÁ UNO, QUE VALDRÁ UN PUNTO SI SE ANOTA
- LA POSESIÓN TRAS CANASTA ES PARA EL EQUIPO QUE DEFIENDE. EL SAQUE DEBE REALIZARSE DESDE Y HACIA FUERA DE LA LÍNEA DE TRIPLE Y CON CHECK BALL. LOS SAQUES DE BANDA O FUERAS SE REALIZARÁ DESDE DONDE SE HAYAN PRODUCIDO Y SIN CHECK BALL
- TRAS REBOTE DEFENSIVO O ROBO, SE DEBE SALIR DE LA ZONA
- SE PUEDEN REALIZAR CAMBIOS ALEATORIAMENTE, SIEMPRE QUE EL JUGADOR QUE ENTRA ESPERE A QUE SALGA COMPLETAMENTE EL SUSTITUIDO
- CADA EQUIPO DISPONDRÁ DE UN TIEMPO MUERTO POR PARTIDO
- EN CASO DE EMPATE AL FINALIZAR LOS 10 MINUTOS, SE DISPUTARÁ UNA PRÓRROGA QUE DURARÁ 3 MINUTOS O HASTA QUE UNO DE LOS DOS EQUIPOS ANOTE 2 PUNTOS CONSECUTIVOS