

**X LIGA DE  
MINIBASKET**

**EXCMO. AYUNTAMIENTO- TROFEO JUAN LEDESMA**

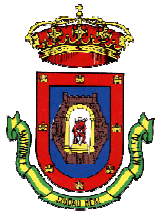
**HOJA DE INSCRICIÓN**

Club/Colegio	
Delegado	
Teléfono	
Mail	

Benjamín 2010/2011 (1)		Prebenjamin 2012 y 2013	
Nombre del Equipo			
Entrenador			

NOMBRE	1ER APELLIDO	2º APELLIDO

1 Marcar con una cruz la categoría del equipo a inscribir  
Una hoja de inscripción por equipo



## X TORNEO DE MINIBALONCESTO EXCMO AYUNTAMIENTO “TROFEO JUAN LEDESMA”

### NORMAS DE LA COMPETICIÓN

- Podrán participar todos los chicos y chicas nacidos entre 2.010 y 2.013. En dos categorías: Benjamín 2.010-2.011 y Minibenjamín 2.012-2.013, de cualquier club, entidad deportiva o centro escolar de la capital.
- Los equipos se podrán componer de chicos y chicas sin restricciones. Deberá haber un mínimo de 5 jugadores
- Los partidos se jugarán en dos tiempos de 24' divididos en tres períodos de 8' a reloj corrido, cada uno.
- Se permite un tiempo muerto de 1' por período, utilizado indistintamente por cualquiera de los dos equipos.
- Todos los jugadores tendrán que estar en pista un mínimo de 3 períodos y descansar, también, un mínimo de 2 períodos.
- Del período 1 al 3 no se podrán realizar cambios, excepto por lesión de alguno de los jugadores.
- Todas las faltas personales se castigarán con un tiro libre y posesión para el equipo receptor de la falta, excepto cuando sea canasta y falta que se sumarán 3 puntos de forma directa.
- No habrá ni zona ni campo atrás.
- El terreno de juego será el comprendido en la mitad de la cancha normal de baloncesto, con canastas de minibasket.
- Para la categoría minibenjamín (2.012-13) se utilizará el balón nº3 y para la categoría benjamín (2.010-11) el nº5.
- El tanteo se llevará arrastrado hasta el final del encuentro; si hubiera empate se jugaría una prórroga de 3'.
- El partido se pitará por un solo árbitro.
- El tiro libre se situará a 2'50 m. del aro.
- En todo lo que no quede reflejado en estas normas, se aplicará el reglamento del minibasket.

**El plazo de inscripción finaliza el 8 de marzo**