

REGLAS DE JUEGO

Pre-Benjamín

En esta categoría se seguirá un Juego Modificado, con las siguientes características:

NORMAS GENERALES

- ▶ No se puede botar. El desplazamiento de balón sólo está permitido mediante el pase. Por lo tanto, no se pueden dar pasos con el balón en las manos. Si está permitido pivotar.
- ▶ La defensa no puede tener contacto con el atacante. Sólo se puede tocar el balón.
- ▶ Las canastas se sitúan a la altura del tiro libre.
- ▶ Ni el ataque, ni la defensa puede invadir el círculo de la zona. Si alguien defiende dentro y toca el balón, se sanciona a la defensa con un "tiro libre" en contra desde la línea de tres puntos (en la frontal).
- ▶ Las faltas se sacan de banda.
- ▶ El árbitro no tocará el balón, excepto cuando se señale falta personal.

TIEMPO DE JUEGO

- ▶ Se jugarán 4 periodos de 10 minutos cada uno a reloj corrido, excepto en el 4º periodo, cuyo último minuto será a reloj parado. Habrá descanso de 1 minutos entre periodos.
- ▶ Se podrá solicitar un tiempo muerto en uno de los 2 primeros periodos, y un segundo tiempo muerto en uno de los 2 últimos periodos. Los tiempos muertos durarán 50 segundos y en ellos se parará el reloj.

ALINEACIÓN DE JUGADORES POR PERIODO Y SUSTITUCIONES

- ▶ Cada jugador deberá jugar al menos un periodo completo y permanecer en el banco al menos un periodo completo en el transcurso de los tres primeros periodos, entendiéndose como periodo completo desde que éste se inicia hasta que finaliza, salvo en las siguientes excepciones:
 - Un jugador que no finalice un periodo por lesión, se considera que ya ha jugado uno completo.
 - No existe obligación de ser sustituido si se recibe asistencia, siempre y cuando el juego no se detenga por más de dos minutos.
 - Un jugador que no termina un periodo por haber sido descalificado, se considera que ya ha jugado un periodo completo.
 - Un jugador que no finalice un periodo por haber cometido cinco faltas personales, se considera que ya ha jugado un periodo completo.
 - El jugador que sustituye al jugador lesionado, descalificado o eliminado por cinco faltas personales, se considera que el periodo jugado no le cuenta como completo.
- ▶ Solamente se permitirán sustituciones en el 4º periodo.

COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

- ▶ El **número de jugadores necesarios** para poder cumplir con la norma relativa a la alineación de jugadores en cada uno de los periodos es de **8**.
- ▶ En cada encuentro se inscribirán en el acta y jugarán todos los jugadores que se hayan acreditado.

Alevín - Benjamín

- ▶ Cada lanzamiento fuera de la zona valdrá tres puntos. Para ello, el jugador no pisará ni la línea ni el interior de la zona hasta que el balón haya tocado el aro o entrado a canasta.
- ▶ Sólo el primer periodo se iniciará con salto entre dos. El resto de periodos y periodos extras se iniciarán con saque desde la prolongación de la línea de medio campo, enfrente de la mesa de anotadores, atendiendo a la regla de la alternancia.
- ▶ El árbitro no tocará el balón excepto cuando se señale falta personal.

TIEMPO DE JUEGO

- ▶ Se jugarán 6 periodos de 8 minutos cada uno. El tiempo de juego será de 8 minutos a reloj corrido excepto en el 6º periodo, que serán 7 minutos a reloj corrido y el último a reloj parado. Los periodos extras tendrán una duración de 5 minutos a reloj parado. Habrá un descanso de 1 minuto entre periodos.
- ▶ Se permite cualquier tipo de defensa y en toda la pista con las siguientes restricciones:
 - Cuando la diferencia entre dos equipos llegue a los 25 puntos no se permitirá la defensa en pista de ataque. A partir de este momento, si se persiste en la defensa en pista de ataque, se sancionará con falta técnica al entrenador del equipo que la cometa.
 - Si un equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 50 puntos o más, el resultado final del encuentro será el que marque en ese momento el acta oficial. Los minutos que resten por jugar no tendrán incidencia ni en el acta ni a efectos clasificatorios, con la excepción de que las faltas se continuarán contabilizando.

ALINEACIÓN DE JUGADORES POR PERIODO Y SUSTITUCIONES

- ▶ Cada jugador deberá jugar al menos dos periodos completos y permanecer en el banco al menos dos periodos completos en el transcurso de los cinco primeros periodos, entendiéndose como periodo completo desde que éste se inicia hasta que finaliza, salvo en las siguientes excepciones:
 - Un jugador que no finalice un periodo por lesión, se considera que ya ha jugado uno completo.
 - No existe obligación de ser sustituido si se recibe asistencia, siempre y cuando el juego no se detenga por más de dos minutos.
 - Un jugador que no termina un periodo por haber sido descalificado, se considera que ya ha jugado un periodo completo.
 - Un jugador que no finalice un periodo por haber cometido cinco faltas personales, se considera que ya ha jugado un periodo completo.
 - El jugador que sustituye al jugador lesionado, descalificado o eliminado por cinco faltas personales, se considera que el periodo jugado no le cuenta como completo.
- ▶ Solamente se permitirán sustituciones en el 6º periodo. En los cinco anteriores se podrán realizar siempre que se deba a alguna de estas situaciones:
 - Sustituir a un jugador lesionado;
 - Sustituir a un jugador descalificado;
 - Sustituir a un jugador eliminado por cinco faltas.

TIEMPOS MUERTOS

- ▶ Se podrán solicitar dos tiempos muertos en cada una de las partes (2 tiempos por tres periodos). No serán acumulables entre partes. Un tiempo muerto por periodo extra. La duración será de 30 segundos.

COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

- ▶ El número máximo de jugadores que se podrán acreditar en el Día del Mini será de 15, pudiendo ser inscritos en Acta sólo 12 por partido.
- ▶ El **número de jugadores necesarios** para poder cumplir con la norma es de **9**. En cada encuentro se inscribirán en el acta todos los jugadores que se hayan acreditado, a excepción de cuando sean 15.