

REGLAMENTO  
BENJAMIN MIXTO

**BASES DE COMPETICION TEMPORADA 2022/2023**  
**FEDERACION DE BALONCESTO REGION DE MURCIA**  
**BENJAMIN MIXTO**  
**REGLAMENTO**

Todos los equipos participantes en cualquiera de los Grupos jugarán con la presente Normativa y Bases de Competición Benjamín de la FBRM.

**EL FORMATO DE JUEGO DE ESTA COMPETICION, SERA EL DE CUATRO CONTRA CUATRO (4X4)**

**LOS EQUIPOS**

Cada equipo deberá inscribir en el acta del partido un mínimo de 8 y un máximo de 12 jugadores.

Si un equipo presentara sólo 4, 5, 6, o 7, jugadores, se deberá jugar el partido y el árbitro hará constar esta circunstancia en el dorso del acta DIGITAL

**LOS ÁRBITROS**

Aplicarán el reglamento procurando actuar, más que como “jueces severos”, como colaboradores en la labor formativa que debe suponer la práctica del baloncesto de iniciación.

Procurará agilizar el juego y actuar con rapidez cuando señalen las faltas, los saltos entre dos y los tiros libres. El árbitro no deberá tocar el balón en los saques desde las líneas laterales y de fondo, salvo después de faltas, tiempos muertos y sustituciones.

**TIEMPO DE JUEGO**

El encuentro se dividirá en 7 (siete) periodos. Cada periodo será de 6 (seis) minutos, en los cuales se jugará a **reloj corrido los cinco primeros minutos y el último minuto a reloj parado**. En las faltas que conlleven tiros libres (cuando se tiene cubierto el cupo de faltas se parará automáticamente cuando se sancione a ese equipo con una falta que diese lugar a tiros libres) y en los tiempos muertos se parará siempre el reloj.

**En el último periodo (7º) se jugarán los 3 primeros minutos a reloj corrido y los 3 minutos finales a reloj parado.**

El descanso entre periodos: 1º y 2º, 2º y 3º, 3º y 4º, 5º y 6º, y 6º y 7º, será de un minuto y

de cinco minutos períodos 4º y 5º.

## JUGADORES EN JUEGO Y SUSTITUCIONES

Cada Jugador debe jugar al menos **dos periodos completos durante los 6 primeros periodos**, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, salvo las siguientes excepciones:

- Un jugador que no finalice un periodo por lesión, se considera que ya ha jugado un periodo completo.
- A un jugador lesionado no existe obligación de sustituirle si recibe asistencia, siempre y cuando el juego no se detenga por más de dos minutos.
- Un jugador que no finalice un periodo por que ha sido descalificado se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos periodos completos.
- Un jugador que cometa 5 faltas personales se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos periodos completos.
- El jugador que sustituye al jugador lesionado descalificado o eliminado por 5 faltas personales, el periodo jugado no le cuenta como completo.

Cada jugador deberá permanecer en el banco de sustitutos durante **dos periodos completos durante los 6 primeros periodos**, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza.

## REGLA DE LOS TRES SEGUNDOS

Un jugador no debe permanecer más de tres segundos en la zona restringida del adversario mientras su equipo tiene control del balón.

La infracción a esta regla es una violación y el balón se otorga al adversario para que lo ponga en juego.

El árbitro no debe sancionar a un jugador que accidentalmente se queda dentro de la zona restringida y no toma parte directa en el juego.

## REGLA ANTIPASIVIDAD

Se aplicará la regla de Antipasividad. (ART. 33 DEL R.O. MINI) siendo responsabilidad del equipo arbitral el controlarla.

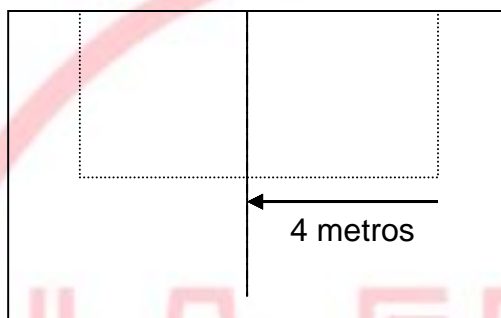
Un equipo que ha conseguido el control del balón vivo, dispondrá de un tiempo para efectuar un lanzamiento a canasta, que deberá controlar el árbitro del encuentro. Si pasado ese tiempo, el árbitro entiende que el equipo no tiene intención de tirar a canasta, elevará los dos brazos extendidos y paralelos sobre la cabeza con las manos abiertas y dedos separados. Desde ese momento, el

equipo en posesión del balón tendrá 10 segundos para realizar un lanzamiento. De no hacerlo se le señalará violación.

## REGLA DE LOS 8 SEGUNDOS

Será de aplicación esta regla.

**Se implanta la línea de tres puntos. Se recomienda adelantar la línea de tiros libres.**



## DEFENSAS

Es obligatoria la defensa individual, "queda prohibida aquella defensa zonal o en la que los jugadores defiendan zonas y no jugadores".

Un defensor no puede permanecer dentro de la zona defensiva 5 segundos consecutivos sin estar marcando estrechamente a un rival.

Si se produce esta situación el entrenador del equipo infractor será avisado y la segunda ocasión será sancionado con falta técnica.

## TIEMPOS MUERTOS

La concesión de tiempos muertos será de la siguiente forma:

- Se dispondrá de dos tiempos muertos por cada parte (una de cuatro periodos y la segunda de tres periodos).

Se podrá solicitar tiempo muerto después de canasta convertida y siempre que el juego esté parado.

Independientemente del momento del partido en el que se solicite el tiempo muerto, el cronometrador detendrá el tiempo durante el minuto solicitado.

## SISTEMA DE PUNTUACIÓN

La victoria en cada periodo se puntúa con un SET.

Un equipo puede puntuar como máximo 4 SET. Si llega a esa cifra, solo podrá anotar SET su rival, hasta 3.

Los puntos de cada periodo se llevan arrastrados en el acta, pero el set se anota debajo (donde aparecen los parciales de los periodos).

En caso de empate en un periodo, ese SET no puntúa.

Si al finalizar el encuentro el resultado es de empate a SETS, el partido finaliza en EMPATE.

## DÍA Y HORA DE LOS PARTIDOS

Todos los partidos será recomendable que comenzaran y finalizaran entre las 10 y las 14 horas de los sábados o domingos.

Se recomienda que los partidos se celebren en PISTAS TRANSVERSALES.

A los partidos se debe acudir con la convocatoria de jugadores cargada en terminal móvil o Tablet,

## OTROS PUNTOS.

1. Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepasen la 4ª falta por equipo en cada periodo, lo que indica que en cada nuevo periodo se iniciara la cuenta de faltas de equipo desde cero.

2. Todo equipo que no lleve al encuentro entrenador será sancionado con 30€, pero se ha de tener en cuenta que a estas edades es determinante la presencia de un entrenador-educador.

3. Para la anotación de los partidos, los equipos locales utilizarán la aplicación del acta digital "APP Acta Digital FBRM (Android, iOS)", - Revisar el día de antes del partido por la tarde si hay una nueva versión de la APP Acta Digital FBRM (Android, iOS) para actualizar.