

# **REGLAMENTO INFANTIL 24/25**



**LA FEDE**

FEDERACIÓN DE BALONCESTO  
DE LA REGIÓN DE MURCIA

# FEDERACION DE BALONCESTO DE LA REGIÓN DE MURCIA

Reglas oficiales de Categoría Infantil y Preinfantil  
Masculino y Femenino  
NORMATIVA TÉCNICA.TEMPORADA 2023/24

La Normativa Técnica es para las Competiciones Infantil y Preinfantil de la FBRM, y será la siguiente:

## **1. Composición de los equipos.**

El mínimo de jugadores/as exigidos para inscribir en el acta en esta categoría es el de 8 jugadores/as, debiendo presentar en los partidos al menos cinco licencias de jugadores infantiles, pre-infantiles, que serán alineados obligatoriamente durante el transcurso del partido.

## **2. Tiempo de juego.**

Los partidos estarán compuestos por 8 periodos de 5 minutos con un minuto de descanso entre cuartos y 5 minutos de descanso entre el cuarto y quinto periodo.

## **3. Alineación de jugadores/as por periodos y sustituciones.**

En el caso de que se sobrepase el minuto entre periodos por causa de alguno de los dos equipos en cualquier periodo del encuentro, sea cual fuere el motivo, el árbitro actuará de la siguiente manera, aplicando rigurosamente el procedimiento:

- 1ª situación: Aviso al entrenador.
- 2ª situación: Pérdida del primer tiempo muerto disponible.
- 3ª situación: Falta Técnica (C) al Entrenador.
- 4ª situación: Falta Técnica (C) al Entrenador (siendo descalificado en el caso de ser la 2 FT).

Cada jugador/a debe jugar al menos dos periodos completos durante los seis primeros periodos, entendiéndose como periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, salvo las siguientes excepciones:

- Jugador/a lesionado: Un jugador/a que no finalice un periodo por lesión, se considera que ha jugado un periodo completo. No existe obligación de ser sustituido si recibe asistencia, siempre y cuando el juego no se detenga por más de dos minutos. Si es sustituido/a no podrá volver a jugar en el periodo en que se lesionó.
- Jugador/a descalificado: Un jugador/a que no finalice un periodo porque ha sido descalificado, se considera que ha jugado un periodo completo.
- Jugador/a comete cinco faltas personales: Un jugador/a que no finaliza un periodo por haber cometido cinco faltas personales, se considera que ha jugado un periodo completo.
- Al jugador/a que sustituye al jugador/a lesionado/a, descalificado/a o eliminado/a por cinco faltas personales, el periodo jugado NO le cuenta como completo.
- El jugador/a que es sustituido/a por resultar lesionado, descalificado o eliminado por cinco faltas personales en su primer periodo disputado NO será causa de alineación indebida

para su equipo por no cumplir la norma de no haber disputado dos periodos completos en los seis primeros. Este hecho deberá ser reflejado en el dorso del acta por el árbitro.

Cada jugador/a deberá permanecer en el banco de sustitutos durante dos periodos completos en los seis primeros periodos, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, SIN EXCEPCIONES.

En el caso de que en alguno de los periodos en los que NO están contempladas las sustituciones, cuando uno o varios jugador/a/s no pueda/n continuar jugando en el periodo por haberse lesionado, o por haber sido expulsado/a/s del terreno de juego al cometer la quinta falta o al ser sancionado/a/s con una falta descalificante, será OBLIGATORIO que sean sustituido/a/s siempre que se disponga de sustituto/a/s habilitado/a/s para jugar en ese periodo, siendo esto responsabilidad del entrenador/a

Se entiende como jugador/a habilitado/a para jugar un periodo, cumplir la siguiente condición: Aquel jugador/a que participando en dicho periodo cumple la norma de permanecer en el banco de sustitutos durante dos periodos completos en los seis primeros periodos.

En el caso de que un equipo no disponga de jugadores/as habilitado/a/s para realizar la sustitución, podrá finalizar el periodo con menos de cinco jugadores/as (mínimo 2). Esta circunstancia se comunicará obligatoriamente al dorso del acta del encuentro.

Si al inicio de un periodo, un equipo que ha cumplido con el número mínimo de jugadores/as inscritos/as en el acta, no dispone de 5 jugadores/as habilitados/as para iniciar un periodo podrá disputarlo con menos de cinco jugadores/as (mínimo 2). Esta circunstancia se comunicará obligatoriamente al dorso del acta del encuentro.

NO está permitido hacer sustituciones durante los seis primeros periodos SALVO:

- Sustituir jugador/a lesionado/a.
- Sustituir jugador/a descalificado/a.
- Sustituir jugador/a que haya cometido cinco faltas personales.

El entrenador deberá confirmar a la mesa el cinco inicial en cada periodo, dentro del tiempo establecido como descanso entre periodos. Caso de que los jugador/a/s en el campo no coincidan con el cinco dado y el error se descubra después de iniciarse el periodo, el entrenador será sancionado con falta técnica en el momento que se descubra el error. El jugador/a que actúa indebidamente debe de ser sustituido/a, contando el periodo como jugado para los dos jugadores/as

#### **4. Tiempos muertos.**

El entrenador dispondrá de los siguientes tiempos muertos durante el encuentro:

Primera mitad (1º, 2º, 3º y 4º periodo):

UN Tiempo Muerto, podrá ser concedido en cualquier momento durante la primera mitad (primero, segundo, tercero y cuarto período).

Segunda mitad (5º, 6º, 7º y 8º periodo)

DOS tiempos muertos, podrán ser concedidos en el quinto, sexto, séptimo y octavo periodo.

En cada periodo extra se concederá un tiempo muerto.

#### **5. Sustituciones.**

Se podrán realizar cambios solo en el séptimo y octavo periodo y en los periodos extra, siempre teniendo en cuenta **el obligado cumplimiento del punto 3.**

#### **6. Tiros libres**

Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepasa la 4ª falta por Equipo en el acumulado de los periodos, PRIMERO Y SEGUNDO; TERCERO Y CUARTO; QUINTO Y SEXTO; SÉPTIMO Y OCTAVO, lo que indica que al inicio de los periodos PRIMERO, TERCERO, QUINTO Y SÉPTIMO, se iniciará la cuenta de faltas de equipo desde cero. Sólo serán acumulativas las del último periodo para los periodos extras.

#### **7. Árbitro.**

El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, sustitución y tiempo muerto. El tiempo solo se detendrá si el balón va muy lejos a criterio del árbitro.

#### **8. Normativa del K.O**

Si en la disputa de un partido, un equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 50 puntos, el partido se dará por finalizado, siendo el resultado el que marque en ese momento el Acta oficial. Con los minutos restantes se jugará otro encuentro sin incidencias ni en el Acta ni a efectos clasificatorios, con las siguientes excepciones:

- Las faltas se continuarán contabilizando sin anotar en el acta
- Si hubiese alguna falta descalificante será llevada al Comité Competición.

#### **9. Reglamentación de tiempo de juego.**

Los partidos se jugarán con el reglamento establecido en el caso del tiempo. Se disputaran a Reloj Parado.

#### **10. Mínimo de jugadores.**

Cuando en un partido uno de los dos equipos no presente el mínimo de jugadores/as exigido en esta normativa para celebrar un encuentro, el partido se celebrará anotando las incidencias en el Acta, entendiendo que el mínimo para comenzar será siempre de 5 jugadores aptos para jugar.

#### **11. Regla de la Antipasividad.**

Cuando se dé la circunstancia de que no exista operador de 24", y para evitar que algunos equipos se excedan en el tiempo de ataque en cada posesión, el ARBITRO DEL PARTIDO APLICARA LA REGLA DE ANTIPASIVIDAD, AVISANDO Y MARCANDO CON LAS MANOS QUE SE CONTARAN DIEZ SEGUNDOS PARA LA FINALIZACION DEL TIEMPO DE ATAQUE.

De todas formas, todos los entrenadores y equipos, tienen que ser conscientes que al ser una apreciación por parte del árbitro, no será exacta ni igual en cada situación, por lo cual rogamos que los entrenadores/as enseñen a sus jugadores/as el juego del baloncesto, no

conductas pasivas de ataque, así como la comprensión de las decisiones arbitrales, todo ello en aras de la agilidad y mejor desarrollo del juego, en línea con la filosofía de las nuevas normas FIBA, incidiendo en el FAIR PLAY.