

CIRCULAR N° 23
TEMPORADA 2021/2022

Asunto: JUEGOS DEPORTIVOS DE NAVARRA: XXV TORNEO BENJAMIN 3x3 y 5x5

Destino: Clubes

Pamplona a 4 de noviembre de 2021

A continuación, os remitimos el reglamento de juego del XXV Torneo Benjamín de Baloncesto con el ruego de que lo leáis con detenimiento y **comunicuéis a vuestros entrenadores**.

REGLAMENTO BENJAMÍN 3X3

1) DOCUMENTACION EQUIPOS

Tríptico de equipo y licencias debidamente cumplimentados. El número de licencias por equipo será un mínimo de 5 y un máximo de 12. Obligatoriamente todos los equipos deberán tener un entrenador.

*Se admitirá la tramitación de un máximo de dos licencias por equipo de jugadores un año superior al correspondiente a la categoría en la que milite el equipo. En categoría femenina, se permitirá tener un máximo de dos licencias masculinas. **En ambos casos, en la situación de juego no podrán nunca participar a la vez los jugadores que no adaptan a las características propias de la categoría; esto es, no podrán estar jugando a la vez dos chicos en categoría femenina, ni tampoco podrán jugar, al mismo tiempo, los jugadores de edad superior a la categoría.***

En los grupos en los que se juntan equipos masculinos y femeninos deja de existir la limitación en el número de licencias, femeninas o masculinas, que pueda tener tramitadas cada equipo, quedando sin validez el párrafo anterior, en lo que se refiere a este punto.

2) DIA Y HORARIO DE JUEGO:

Miércoles a la tarde debiendo los partidos comenzar entre las 16:00 h. y las 18:00 h.

Sábados, mañana, de 9,00 h. a 13,00 h. Los encuentros de estas categorías en las que algún equipo se desplace deberán tener un horario de inicio entre las 9'15 h. y 12'30 h.

3) CAMPO DE JUEGO:

Cada equipo dispondrá de su propio terreno de juego. Aquellos equipos que no dispongan de uno disputarán sus encuentros en el campo del equipo contrario, cuando la organización no pueda proporcionar campo en concentración.

4) REGLAMENTO ESPECIFICO DE LA COMPETICIÓN:

A – N° de licencias tramitadas por equipo: 5 Mínimo * 12 Máximo. Una vez alcanzado el máximo de 12 licencias, los equipos podrán tramitar tres altas con sus correspondientes bajas.

B – Forma de juego: 3 contra 3 en medio campo

C – Comienzo del partido: No se podrá dar comienzo a un partido si uno de los equipos no está en el terreno de juego con 3 jugadores dispuestos a jugar. Si 5 minutos (por ejemplo las 16,05 h. de un partido señalado para las 16,00 h.) después de la hora de comienzo un equipo no se hubiera presentado o no tuviera 3 jugadores en el terreno de juego, el equipo contrario ganará el partido por decisión. Por ello, se ruega a todos los equipos que acudan a los partidos con al menos un cuarto de hora de anterioridad a la hora de inicio de los mismos.

D - Equipación y Documentación: Todos los equipos deberán acudir a la cancha de juego debidamente equipados y documentados. La no presentación de la documentación necesaria supondrá para el equipo infractor la pérdida del encuentro aunque este deberá jugarse.

E – Mínimo de jugadores en el acta: Para que el resultado del encuentro sea válido, deberá presentar cada equipo 4 jugadores como mínimo. Caso de no ser así, el partido se jugará y, si ganara el equipo infractor, se señalará 2-0 a favor del equipo que presentó los 4 jugadores. Se sancionará con el descuento de un punto al equipo infractor, si este es el perdedor. Si el partido no llegara a jugarse por esta circunstancia, se entenderá como negativa a disputar el encuentro, sancionándose de acuerdo a lo establecido en el Reglamento Disciplinario de la F.N.B..

El comité de competición considerará como presentes a todos los jugadores incluidos en acta, salvo justificación acreditada de su ausencia.

F – Arbitrajes y Anotación del encuentro: Existe la obligación de disputar el encuentro, aun en caso de incomparecencia o no designación del equipo arbitral. Caso de no celebrarse el encuentro se entenderá como incomparecencia de ambos equipos.

Tras la finalización del encuentro, el equipo local deberá entregar el acta en federación así como comunicar el resultado del mismo siguiendo los cauces establecidos.

G – Sustituciones: Se recomienda que ningún jugador juegue su segundo periodo mientras haya jugadores que no han jugado ninguno, que no juegue el tercero mientras haya jugadores que solo han jugado uno, y así sucesivamente. El espíritu es buscar que haya un reparto equitativo del tiempo de juego permitiendo así que todos los jugadores puedan disfrutar de nuestro deporte, independientemente de su nivel.

No se podrán hacer cambios en ningún periodo, salvo que se produzca una lesión o una expulsión del jugador por descalificación o acumulación de faltas.

Todos los jugadores incluidos en acta deberán jugar en el encuentro.

H – Duración del encuentro: El partido se compone de 8 periodos de 5 minutos cada uno, con un intervalo de 1 minuto entre cada uno de ellos, salvo el descanso entre el cuarto y el quinto periodo, que tendrá un intervalo de 3 minutos.

El reloj de tiempo se parará exclusivamente en los tiros libres, jugando el resto del partido a reloj corrido.

I – Resultado: Cada uno de los periodos empezará con el marcador a cero. Los periodos se podrán ganar, perder o empatar. En los dos primeros casos, ganar o perder, el resultado del periodo será 1-0 ó 0-1, y en el caso de empate, 1-1. De esa forma, ganará el partido el equipo que más puntos acumule tras la disputa de todos los periodos. Se pretende así que todos los equipos tengan la oportunidad de ganar algún periodo al empezar cada uno de nuevo, y evitar jugar mucho tiempo con un marcador muy desfavorable. Es como jugar ocho mini-partidos o sets. Los resultados que se reflejarán al final del partido en el acta podrán ser: 5-3, 2-6, 7-1. e incluso 4-4 u 8-8 ya que se permite que el encuentro y/o los periodos acaben en empate.

J – Empate: Los partidos podrán concluir en empate. Por ello, en la clasificación, al equipo ganador se le dan 3 puntos, al perdedor 1 y, en caso de empate, 2 puntos a cada equipo.

K – Defensa Individual: Todos los equipos defenderán individual, hombre a hombre, valorando la responsabilidad individual de cada uno sobre su par.

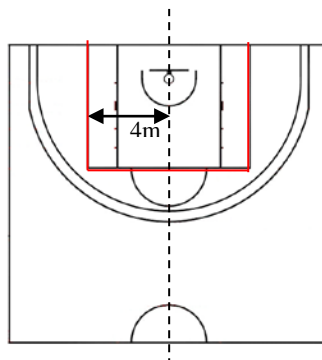
L – Puesta en Juego del Balón:

- Tras una infracción (violación o falta), el balón será puesto en juego desde la línea lateral más cercana a donde se produjo, por lo que se excluye, en todos los casos, la línea de fondo.
- Tras canasta recibida, se sacará siempre de fondo. Este saque debe realizarse excluyendo la zona de la parte posterior del tablero, En la puesta en juego del balón y antes de entrar a canasta, este debe salir fuera de la línea de triple, sancionándose al equipo infractor, en caso de lanzamiento a canasta, que no tendrá validez, con la pérdida de la posesión.
- En los tiros libres pueden situarse 5 jugadores al rebote 3 defensas y 2 atacantes.
- El rebote defensivo, en todas las categorías, es obligatorio sacarlo más allá de la línea de triple. Este punto es también de aplicación al robo de balón al equipo atacante, debiendo el equipo defensor que roba el balón, para iniciar su ataque, salirse de la línea de triple.

M – Bonos por faltas: Desde la valoración de que el objetivo es dar la máxima continuidad al juego y que los jugadores aprovechen el tiempo real del mismo, solo se tirarán las faltas de acción de tiro, independientemente del número de faltas que se acumulen.

N – Tiros Libres: Se lanzarán los tiros libres que se produzcan desde la línea discontinua del semicírculo de tiros libres, con objeto de adecuar la distancia hasta el aro con las condiciones de los jugadores. Esta norma será de aplicación siempre. En las pistas que no exista esta línea, la coordinación se encargará de marcarla.

Ñ – Triples: Se contabilizarán las canastas de tres puntos. Se mantiene el triple en las categorías de benjamín. Para ello, se debe trazar esta línea de acuerdo a este esquema que prolonga la línea de tiros libres hasta 4m desde el eje central del campo a cada lado. Luego se baja perpendicular a la línea de fondo. En el dibujo, línea roja.



O – Tiempos Muertos: No existirán tiempos muertos.

P - Participación arbitral: Los árbitros tocarán el balón únicamente en los saques de banda originados por una falta.

REGLAMENTO BENJAMÍN 5X5

1) DOCUMENTACION EQUIPOS

Tríptico de equipo y licencias debidamente cumplimentados. El número de licencias por equipo será un mínimo de 8 y un máximo de 20. Obligatoria todos los equipos deberán tener un entrenador.

2) DIA Y HORARIO DE JUEGO:

Sábados, mañana, de 9,00 h. a 13,00 h. Los encuentros de estas categorías en las que algún equipo se desplace deberán tener un horario de inicio entre las 9'15 h. y 12'30 h.

3) CAMPO DE JUEGO:

Cada equipo dispondrá de su propio terreno de juego. Aquellos equipos que no dispongan de uno disputarán sus encuentros en el campo del equipo contrario, cuando la organización no pueda proporcionar campo en concentración.

4) REGLAMENTO ESPECIFICO DE LA COMPETICIÓN:

A – N° de licencias tramitadas por equipo: 8 Mínimo * 20 Máximo. Una vez alcanzado el máximo de 20 licencias, los equipos podrán tramitar tres altas con sus correspondientes bajas.

B – Comienzo del partido: No se podrá dar comienzo a un partido si uno de los equipos no está en el terreno de juego con 5 jugadores dispuestos a jugar. Si 5 minutos (por ejemplo las 11'05 h. de un partido señalado para las 11'00 h.) después de la hora de comienzo, un equipo no se hubiera presentado o no tuviera 5 jugadores en el terreno de juego, el equipo contrario ganará el partido por decisión. Por ello, se ruega a todos los equipos que acudan a los partidos con al menos un cuarto de hora de anterioridad a la hora de inicio de los mismos.

C - Equipación y Documentación: Todos los equipos deberán acudir a la cancha de juego debidamente equipados y documentados. La no presentación de la documentación necesaria supondrá para el equipo infractor la pérdida del encuentro aunque este deberá jugarse.

D – Mínimo de jugadores en el acta: Para que el resultado del encuentro sea válido, deberá presentar cada equipo 8 jugadores como mínimo. Caso de no ser así, el partido se jugará y, si ganara el equipo infractor, se señalará 2-0 a favor del equipo que presentó los 8 jugadores. Se sancionará con el descuento de un punto al equipo infractor, si este es el perdedor. Si el partido no llegara a jugarse por esta circunstancia, se entenderá como negativa a disputar el encuentro, sancionándose de acuerdo a lo establecido en el Reglamento Disciplinario de la F.N.B..

Los equipos podrán incluir en el acta un máximo de 15 jugadores.

El comité de competición considerará como presentes a todos los jugadores incluidos en acta, salvo justificación acreditada de su ausencia.

E – Arbitrajes y Anotación del encuentro: Existe la obligación de disputar el encuentro, aun en caso de incomparecencia o no designación del equipo arbitral. Caso de no celebrarse el encuentro se entenderá como incomparecencia de ambos equipos. Tras la finalización del encuentro, el equipo local deberá entregar el acta en federación así como comunicar el resultado del mismo siguiendo los cauces establecidos.

F – Sustituciones: Se recomienda que ningún jugador juegue su segundo periodo mientras haya jugadores que no han jugado ninguno, que no juegue el tercero mientras haya jugadores que solo han jugado uno, y así sucesivamente. El espíritu es buscar que haya un reparto equitativo del tiempo de juego permitiendo así que todos los jugadores puedan disfrutar de nuestro deporte, independientemente de su nivel.

No se podrán hacer cambios en ningún periodo, salvo que se produzca una lesión o una expulsión del jugador por descalificación o acumulación de faltas.

Todos los jugadores incluidos en acta deberán jugar en el encuentro.

G – Duración del encuentro: El partido se compone de 8 periodos de 5 minutos cada uno, con un intervalo de 1 minuto entre cada uno de ellos, salvo el descanso entre el cuarto y el quinto periodo, que tendrá un intervalo de 3 minutos.

El reloj de tiempo se parará exclusivamente en los tiros libres, jugando el resto del partido a reloj corrido.

H – Resultado: Cada uno de los periodos empezará con el marcador a cero. Los periodos se podrán ganar, perder o empatar. En los dos primeros casos, ganar o perder, el resultado del periodo será 1-0 ó 0-1, y en el caso de empate, 1-1. De esa forma, ganará el partido el equipo que más puntos acumule tras la disputa de todos los periodos. Se pretende así que todos los equipos tengan la oportunidad de ganar algún periodo al empezar cada uno de nuevo, y evitar jugar mucho tiempo con un marcador muy desfavorable. Es como jugar ocho mini-partidos o sets. Los resultados que se reflejarán al final del partido en el acta podrán ser: 5-3, 2-6, 7-1, ... E incluso 4-4 u 8-8 ya que se permite que el encuentro y/o los periodos acaben en empate.

I – Empate: Los partidos podrán concluir en empate. Por ello, en la clasificación, al equipo ganador se le dan 3 puntos, al perdedor 1 y, en caso de empate, 2 puntos a cada equipo.

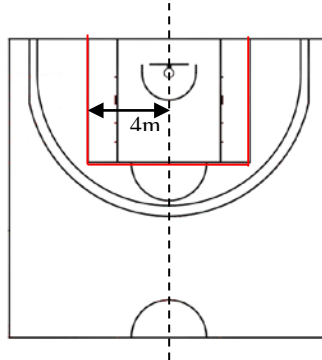
J – Bonus por faltas: El número de faltas personales necesarias para alcanzar el bonus es de 3 y se tirarán, si procede, dos tiros libres a partir de la 4ª falta personal.

K – Tiros libres: Los tiros libres que se produzcan se lanzarán desde la línea discontinua del semicírculo de tiros libre, con objeto de adecuar la distancia hasta el aro a las condiciones de los jugadores. Esta norma será de aplicación siempre en los polideportivos y pistas que tengan pintada dicha línea discontinua y en los que no sea así, deberá señalarse el punto desde el que se lanzarán estos tiros libres.

L – Reglas del juego: Se aplicará la regla de 24 segundos de posesión que incluye los 14 segundos en campo de ataque cuando es necesario, tal y como refleja el Reglamento FIBA, regla de 8 segundos para pasar al campo de ataque, regla de cinco segundos para mover el balón, regla de tres segundos en zona, además de campo atrás.

M – Triples: Se contabilizarán las canastas de tres puntos.

Se mantiene el triple en las categorías de benjamín. Para ello, se debe trazar esta línea de acuerdo a este esquema que prolonga la línea de tiros libres hasta 4m desde el eje central del campo a cada lado. Luego se baja perpendicular a la línea de fondo. En el dibujo, línea roja.



N – Tiempos Muertos: No existirán tiempos muertos.

Ñ- Presión Individual al equipo contrario: Dentro del espíritu que debe presidir esta categoría, se insta a no realizar un abuso de este recurso táctico en aquellos encuentros en que la diferencia entre los dos equipos es considerable.

O – Defensa en zona: Se prohíben todas las defensas en zona en cualquier espacio del campo, siendo sancionadas con un tiro libre para el equipo atacante, que mantendrá la posesión del balón, sacando de banda a la altura de medio campo. Por tanto, solo se permitirán las defensas individuales, hombre a hombre.

P - Participación arbitral: Los árbitros tocarán el balón únicamente en los saques de banda originados por una falta.



Fdo.: Natxo Ilundain.
Secretario Gral.