

# REGLAMENTO DE JUEGO COMPETICION INFANTIL TEMPORADA 2023/2024

El encuentro se dividirá en dos partes de dos periodos cada una. Cada periodo será de 10 minutos cada uno a reloj corrido, salvo en los siguientes casos:

Balón retenido.

Al finalizar el tiempo de un período.

Un tiempo muerto.

Cuando un jugador comete la quinta falta personal o es descalificado.

Cuando se produzca una lesión en el terreno de juego.

Cuando el árbitro indica hacerlo al cronometrador. Después de que el reloj del partido haya sido parado, el cronometrador lo pondrá en marcha:

- En un salto entre dos; si es el inicio del periodo, cuando el balón es tocado por primera vez por un jugador.
- Cuando el jugador toca el balón después de un saque desde la línea de fondo o de banda.
- Después de un tiro libre no conseguido cuando el balón es tocado por un jugador.

**En el cuarto período se jugará a reloj parado los 3 (tres) últimos minutos.**

Si al final del tiempo de juego del cuarto período el tanteo está empatado, el partido continuará con tantos periodos extra de cinco (5) minutos como sean necesarios para deshacer el empate.

Habrá un intervalo de 1 minuto entre el primero y el segundo período y entre el tercero y el cuarto; y con un intervalo de 5 minutos entre el segundo y el tercero.

El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta,

sustitución y tiempo muerto. El árbitro solo tocará el balón tras falta personal, no siendo necesario que lo toque tras cualquier violación, salvo que no se saque del lugar adecuado, siendo en este caso el árbitro quien corrija tal circunstancia. Si se diera esta situación se obligará a sacar desde el lugar adecuado entregándose el balón al jugador en este caso por parte del Árbitro.

2. El resultado de empate **NO** será válido.
3. Cada equipo podrá presentar un máximo de 12 jugadores en el terreno de juego y mínimo de 5 jugadores dispuestos para jugar.
4. Se permiten las sustituciones en cualquier momento, según Reglamento F.I.B.A.

5. Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto por cada período de juego. Los tiempos muertos no pueden ser acumulables para utilizarlos en el siguiente período. Ejemplo: Se podrá pedir en el primer período uno y en el segundo otro. Nunca cero y dos.
6. Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepase la 4ª falta por equipo en cada periodo, lo que indica que en cada nuevo periodo se iniciará la cuenta de faltas de equipo desde cero.
7. Serán acumulativas las del cuarto periodo con las del tiempo extra.  
En el caso que la falta sea cometida por un jugador cuyo equipo controle el balón, tendrá que aplicarse la disposición siguiente:  
*“Una falta cometida por un jugador cuyo equipo controla el balón, se tendrá que sancionar siempre anotando la falta en la cuenta del infractor, y con saque de banda del adversario realizado desde el exterior del terreno de juego, en el punto más cercano en que se cometió la falta y desde la línea de banda.”*
8. Si en la disputa de un partido, un equipo supera en el tanteo a otro por una diferencia de 50 puntos, el partido se dará por finalizado siendo el resultado el que marca en ese momento el acta oficial. El resto del encuentro se disputará reflejándose en el acta todas las incidencias excepto los puntos.
9. Se castigará la defensa en zona penalizándola con dos tiros libres y posesión contra el equipo infractor. Esta infracción NO acumulará para descalificación del entrenador o delegado.  
Se permite defender 2 contra 1.
10. La línea de 3 puntos se encuentra a 6.25m.
11. El balón de juego para esta categoría será:
  - Masculino: grande tamaño 7
  - Femenino: intermedio tamaño 6
  - Si no se disputara el encuentro con dicho balón se hará constar al dorso del acta.
12. Podrán jugar en la categoría inmediatamente superior, cuatro jugadores como máximo de la categoría inferior con licencia en la superior. Es decir, podrán jugar en cadete cuatro jugadores como máximo infantiles con licencia tramitada en cadete o cuatro jugadores cadetes como máximo en junior con licencia tramitada en junior.
13. Si un jugador no presenta licencia federativa; si no posee D.N.I., deberá firmar por detrás del acta debajo de su nombre y 2 apellidos, único requisito para que pueda jugar. Si se trata de todo el equipo, se procederá de la misma manera, incluido el entrenador quien además deberá presentar su D.N.I, debiendo presentar en la Sede federativa las licencias correspondientes antes de las 18:00 horas del lunes siguiente a la celebración del encuentro, independientemente de las acciones disciplinarias correspondientes.

14. Si un encuentro se suspende por inclemencias meteorológicas, mal estado del terreno de juego o del equipamiento (aros, tableros, campo, etc), ambos equipos podrán ponerse de acuerdo en la celebración o reanudación del encuentro desde el día siguiente hasta 13 días después de su suspensión. Si el encuentro había comenzado, se deberán poner los minutos y segundo jugados y como se debe reanudar el encuentro. Será obligatorio que el árbitro comunique a la F.B.M., el acuerdo al siguiente día hábil posterior a la fecha de suspensión (si se suspende un sábado; el lunes). Así mismo será imprescindible que ambos entrenadores firmen el acuerdo.  
En caso de no acuerdo entre ambos equipos, la Delegación de baloncesto determinará la fecha y hora para la disputa del partido, siendo esta inamovible. Si un equipo se retira del terreno de juego, se suspende por esa causa y se informa al dorso del acta. En ambos casos, no se puede firmar bajo protesta, ni se puede cerrar el acta al no haber finalizado el tiempo de juego.
15. Si finalizado el encuentro, un equipo desea firmar bajo protesta, el capitán del equipo deberá hacerlo sólo en el espacio reservado para ello. Esta incidencia deberá ser anotada al dorso del acta: *"el capitán del equipo A o B firma bajo protesta"*.
16. Este reglamento podrá ser susceptible de cambio en los términos y condiciones que dicte la F.B.M. previo al comienzo de la Temporada.