

**CIRCULAR N° 21**  
**TEMPORADA 2016/2017**

**Asunto:** JUEGOS DEPORTIVOS DE NAVARRA: XX TORNEO BENJAMIN

**Destino:** Clubes

Pamplona a 7 de noviembre de 2016

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

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 milita 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.***

**Al disputarse este año la competición 3x3 en 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.

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 tras 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 15 minutos (por ejemplo las 16,15 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:** No se incluirán en el acta jugadores que no estén presentes en el inicio del encuentro, si estos no superan los 4 obligatorios. El Comité de Competición considerará como presentes a los jugadores incluidos en el acta.

**G – Arbitrajes y Mesas:** 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 (948 210799).

**H – Sustituciones:** Todos los jugadores inscritos en el acta deberán jugar obligatoriamente un periodo de 10 minutos antes del último cuarto, no pudiendo jugar ningún jugador 3 periodos mientras existan jugadores en el equipo que no hallan jugado 2 periodos completos. *En los casos en que un equipo acuda con 10, 11 o 12 jugadores, ningún jugador podrá disputar su segundo periodo mientras existan otros que no han jugado ninguno.*

No se concederán sustituciones en ninguno de los tres primeros periodos, excepto para sustituir un jugador lesionado, descalificado o que haya cometido la quinta falta personal, en cuyo caso es obligatoria su sustitución con el fin de que haya siempre en el

terreno de juego 3 jugadores de cada equipo, a excepción de que todos los suplentes estén eliminados por faltas.

En el cuarto periodo se podrán conceder sustituciones siempre que el balón esté muerto como consecuencia de un silbato del árbitro. También se pueden efectuar sustituciones durante un tiempo muerto.

**I – Duración del encuentro:** El partido se compone de 4 tiempos de 10 minutos cada uno, con un intervalo de 2 minutos entre el primero y el segundo y entre el tercero y el cuarto; y con un intervalo de 5 minutos entre el segundo y el tercer periodo.

El reloj de tiempo se parará en tiempos muertos, tiros libres, salto entre dos y sustituciones solo del cuarto periodo, jugando el resto de periodos a reloj corrido.

**J – Diferencia de tanteo:** En el torneo se darán por concluidos los encuentros si uno de los dos equipos supera, en cualquier fase del partido, una ventaja de 40 puntos sobre su oponente, debiéndose continuar el mismo estando los dos equipos de acuerdo con la obligada asistencia del árbitro hasta su finalización.

**K – Empate:** Los partidos no podrán concluir en empate. Si llega este caso, se jugará una prórroga de 5 minutos.

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

**M – 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.
- El saque de fondo tras canasta recibida, que debe realizarse excluyendo la parte posterior del tablero, es obligación recibirlo fuera de la zona. De no ser así, deberá sacarse de la misma antes de jugar a canasta sancionándose al equipo infractor en caso contrario 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 ambas categorías, 2007 y 2008, es obligatorio sacarlo más allá de la línea de de 6,25.

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 de 6,25.

**N – 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.

**Ñ – Tiros Libres:** Se lanzarán los tiros libres que se produzcan desde la línea discontinua del semicírculo de tiro 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.

**O – Triples:** Se contabilizarán las canastas de tres puntos.

**P – Tiempos Muertos:** Se puede solicitar un tiempo muerto por periodo.



Fdo.: Natxo Ilundain.  
Secretario Gral.