

## **REGLAMENTO DE COMPETICIÓN EN PREBENJAMÍN (4x4 A TODA PISTA)**

En esta categoría, siempre que sea posible, disputaremos los partidos en 4x4 y con balón de la talla 3. Jugándose a toda la pista y con sólo un “árbitro-anotador”. **Si ambos equipos superan los 12 participantes, se jugará directamente en 5x5.**

### **JUSTIFICACIÓN DE ESTE FORMATO DE COMPETICIÓN**

La principal razón que recomienda este tipo de competición en lugar del clásico 5x5 es el hecho comprobado de la mayor participación de cada niño en estos partidos:

- Los niños/as participan más veces del balón, tiran más veces, tienen más probabilidades de éxito (anotar) pues tienen lo que se denomina “ventaja espacial” (más espacio, para el 1x1 que en un 5x5, lógicamente). Además el jugador atacante sin balón casi siempre es línea de pase.
- Es una actividad más controlada. En 5x5 suele pasar que solo dos o tres niños toquen el balón y los otros dos se aburran y protesten a su entrenador; ¡qué si no les pasan y/o directamente deciden no moverse! ¡Incluso se tiran en el suelo o se entretienen con otras cosas ajenas al partido! ¿Os suena esta situación?

### **NORMAS BÁSICAS PARA LA COMPETICIÓN PREBENJAMÍN**

Siempre que ambos equipos presenten al menos entre 7 y 12 jugadores el partido se disputará en el formato de 4x4 a toda la pista con las siguientes normas básicas:

- Se disputarán 6 cuartos de 5 minutos a reloj corrido.
- Todos los niños, entre el 1º y el 5º cuarto jugarán y descansarán un cuarto entero obligatorio **(la intención debe ser que participen en al menos 2)**.
- El último cuarto es libre y sólo en éste se pueden hacer cambios.
- Se permitirán cambios en los 5 primeros cuartos por estos motivos:
  - Lesión y/o excesivo cansancio.
  - Infracción de faltas personales continuas (lo determina el árbitro para que su entrenador le corrija).
- El “árbitro-anotador” conducirá el partido ayudado por los entrenadores con sus señalizaciones, además llevará el acta. Acta que es especial y sólo tiene una copia para la organización. **¡RECORDAD CASILLAS A CUBRIR TRAS EL 5º!**
- **¡NO HAY TIEMPOS MUERTOS! Y tan solo transcurrirán 30-45 segundos como máximo entre cuarto y cuarto.** El árbitro irá rápido a la mesa y pedirá los nuevos cuartetos y reanudará el partido en ese intervalo.
- Las fueras se sacan desde donde sale el balón y el árbitro puede o NO tocarlo.
- **No se anota el tanteo del partido. Pero sí se registrará si el partido ha sido equilibrado o si por el contrario hubo mucha diferencia entre equipos en tres apartados, uno para cada entrenador y uno para el árbitro.**
- Además se siguen cubriendo por el árbitro los “ítems” de comportamiento de ambos equipos durante el partido.
- **Tras las faltas de tiro: NO HAY TIROS LIBRES. ¡Los suprimimos en esta categoría!** Se realizará un saque desde donde proceda. Fondo o Banda.

- **¡Infracción de faltas personales persistentes por un jugador!** Lo determinará el árbitro para que su entrenador le corrija. Si un jugador abusa de los contactos y no rectifica al explicarle sobre la marcha, reincidiendo en el mismo error, será cambiado momentáneamente por el árbitro para que su entrenador le explique cómo debe intentar actuar para evitar hacer faltas (**no pueden entrar jugadores que luego conste que no han descansado un cuarto entero, se marcará el jugador que entra, ¡ojo!**).
- Los cambios, para el último cuarto, si ambos entrenadores están de acuerdo pueden realizarse tipo balonmano, sin parar el partido.
- **¡Sólo se permite inscribir en el acta a los niños presentes antes de iniciarse el 5º cuarto!**

FORMATO 3x3 POR NECESIDAD. (Pocos jugadores en uno o los dos equipos)

- Sigue existiendo la opción de jugar en formato 3x3 a toda pista cuando al menos uno de los dos equipos presenta sólo entre 3 y 6 niños.
  1. Se mantienen todas las reglas arriba explicadas pero para 3x3.
  2. Se puede variar el número de cuartos con la siguiente recomendación por número de jugadores presentados por equipos:
    - Equipo A = 5-6 y Equipo B= 8-9 jugadores; 4x4 normal a 4 cuartos (en el último se pueden realizar cambios).
    - Equipo A= 5-6 y Equipo B= 5-7 jugadores; 3x3 a 4 cuartos (en el último se pueden realizar cambios).
    - Equipo A y B = 5 ó menos jugadores; 3x3 con cambios a 4 cuartos (aunque esto es muy raro que pase).

**IMPORTANTE:** en las pistas donde sea posible debemos adelantar las canastas entre 2 y 4 metros para que la pista no sea tan “inmensamente larga” y si es 3x3 más aún, 4-6 metros.

**ARBITRAJES EN ESTA CATEGORÍA:** en relación a qué deben pitar y qué no deben pitar los árbitros. Que es algo en lo que aparecen dudas todos los años:

- 1) Campo atrás: Sí que se debe pitar. Siempre que se produzca de forma clara. **Los niños/as tienen que aprender desde el primer día que en el baloncesto el balón debe avanzar hacia la canasta en la que meten.** Y que una vez cruzada esa línea de media pista no pueden ir hacia atrás con el balón ni pasar a un compañero situado detrás de la misma. ¡Pases hacia delante y avanza! es la pauta adecuada para que aprendan y se atrevan a avanzar.
- 2) Los pasos y dobles: muy permisivos sobretodo hasta navidades. Un criterio aún flexible, de Enero a Marzo, que poco a poco se irán pitando los “muy claros”. Y desde Abril, aunque aún se debe ser permisivo los que sean “claros” se pitan.
- 3) Las faltas personales: los niños/as quieren el balón pero deben empezar a entender que para conseguirlo hay que mantener una distancia (no empujar) y que los manotazos son sólo al balón en bote o tiro y/o a los pases.... Si se exceden, su entrenador debe explicarles la diferencia entre una buena defensa y los contactos físicos continuados y/o excesivos (incluso siendo sustituido).

### **RECOMENDACIÓN METODOLÓGICA PARA ESTA CATEGORÍA:**

**ENTRENADOR:** en esta categoría deben jugar, correr, pasar, y tirar muchas veces. ¡Cuántas más mejor! Algo que harán y cada vez con más precisión si se les refuerza cada vez que deciden realizar una de estas acciones aunque no sean capaces de ejecutarla con éxito. Si está bien intentado, por así decirlo, hay que reforzarlo.

**ÁRBITRO:** en esta categoría hay que pitar, hablar y marcar correctamente (aunque no haya mesa) “saca tal cole, hacia allí”, deben familiarizarse con los gestos de los árbitros. Y hay que “ayudar” a los entrenadores a que aprendan la dinámica de juego, pero ojo “ayudar no es entrenarlos en los partidos”.