

TIEMPO DE JUEGO

- **6 periodos de 6 minutos a reloj corrido.** Solo el primero se iniciará con salto entre dos. Los demás se iniciarán con un saque desde la prolongación de la línea de medio campo, en frente de la mesa de anotadores, atendiendo a la regla de alternancia.
- El reloj se para en tiempos muertos y si el balón se va muy lejos o por una lesión.
- En el último periodo los **2 últimos minutos serán a reloj parado.** Excepto que haya más de 25 puntos de diferencia, que será todo corrido. **Además se jugarán el 5º y 6º cuarto de 5 minutos corridos si la diferencia ha superado los 30 puntos.**
- En caso de prórroga/s, ésta/s serán de 5 minutos, los 3 primeros a reloj corrido y los 2 últimos a reloj parado.
- Descanso de 1 minuto entre cada periodo. El árbitro no tocará el balón salvo por faltas.

COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

- El número de jugadores necesarios para poder cumplir la norma relativa a la alineación de jugadores en cada uno de los periodos es de 9 (máximo de 15). En el caso que uno o los dos equipos presenten menos: 5, 6, 7 u 8 se anotará por detrás del acta y se jugará. Con 8 hay una variante de pasarela a aplicar (leer siguiente apartado). Se apercibirá a estos equipos pudiendo incluso perder puntos en la clasificación a juicio de la organización si se considera oportuno.

ALINEACIÓN DE JUGADORES POR PERIODOS Y SUSTITUCIONES (más información al final del documento)

- Cada jugador inscrito deberá jugar al menos dos periodos completos y haber descansado al menos dos periodos completos de los cinco primeros.
 - Salvo si el jugador se lesiona, es descalificado o comete 5 faltas personales. En los tres casos se considera que dicho jugador ha jugado un periodo completo.
 - El jugador que sustituye a un jugador lesionado, descalificado o eliminado por 5 faltas personales, se considera que el periodo no le cuenta como completo. Pero se marca la entrada en acta.
 - Solamente se permiten cambios durante el 6º periodo y periodos extra si los hubiera, salvo en los casos anteriores: jugador lesionado, descalificado o eliminado por 5 personales.
 - En caso de presentar 8 jugadores, **habrá un único jugador que sólo ha descansado un periodo entre los cinco primeros.** Éste ya no podrá entrar en el último.
 - Con menos jugadores ya no se puede cumplir la norma pasarela y ambos equipos podrán realizar cambios pero jugarán todos.

TIEMPOS MUERTOS

- Los entrenadores dispondrán de un tiempo muerto para los tres primeros periodos y otro para los tres últimos periodos. No serán acumulables entre partes.
- También dispondrán de un tiempo muerto por periodo extra.
- La duración de los tiempos muertos será de 60 segundos.

DISTANCIA DE LA LÍNEA DE TIROS LIBRES

- En Categoría Alevín: todos los jugadores sin excepción tirarán desde la línea oficial.
- En Categoría Benjamín: **solo en los campos donde la línea esté un poco lejos para esta edad** se lanzará desde un poco más cerca. El árbitro medirá 3-4 pies desde la línea.

REGLA DE ANTIPASIVIDAD

- Un equipo que ha conseguido el control del balón dispone de 30 segundos (adaptación para facilitar, flexibilizar y mejor control del anotador) para efectuar un lanzamiento (que toque aro o entre, lógicamente) y 8 para rebasar la línea de medio campo. El árbitro será el encargado de controlar el paso a pista de ataque y el anotador de controlar la posesión en la medida de sus posibilidades (grita "CINCO"). Flexibles primeras veces... ¡Avisar al entrenador!, "tienen que tirar! 5 segundos,... 3, 2, 1 piiiinii...! ¡Consejo lógico: mirar crono cada cambio posesión!

DEFENSAS

- **La única defensa permitida es la defensa individual. Permittedose hacerla en toda la pista siempre que la diferencia no supere los 25 puntos. A partir de ese momento se prohíbe la defensa en pista de ataque.** Tras haberlo avisado, si se persiste en defender en toda la pista se debe sancionar con una técnica al equipo infractor.
- **Si un equipo supera a otro por 40 puntos o más, el resultado final del partido será el que marque en ese momento el acta oficial.** Los minutos que resten por jugar no tendrán incidencia en el acta ni a efectos clasificatorios, salvo:
 - Las faltas, que se continuarán anotando.

TRIPLES

- **HAY TRIPLES EN AMBAS CATEGORIAS:**
 - Se considerará triple el tiro anotado lanzado desde fuera de la zona. Para ello, el jugador que lanza no deberá pisar la zona ni la línea de zona hasta que el balón toque la canasta o entre limpio.

CRITERIO ARBITRAL: ¿QUÉ PITAR?

SE SEÑALARÁN :	BENJA OCT- FEB	BENJA MARZ- MAYO	ALEVI OCT –FEB	ALEV MARZ-MAY
PASOS –DOBLES	LOS MUY CLAROS	CLAROS Y EN FUNCION DEL NIVEL EQUIPOS	CLAROS Y FUNCION DE NIVEL EQUIPOS	PRÁCTICAMENTE TODOS (OJO RETENCIÓN DE BALON TAMBIÉN)
CAMPO ATRÁS	LOS MUY CLAROS	TODOS	TODOS	TODOS
FALTAS	MANOTAZOS DE ARRIBA ABAJO Y USO INADECUADO DEL CUERPO...	MANOTAZOS DE ARRIBA ABAJO Y USO INADECUADO DEL CUERPO...	MANOTAZOS DE ARRIBA ABAJO Y USO INADECUADO DEL CUERPO...	MANOTAZOS DE ARRIBA ABAJO Y USO INADECUADO DEL CUERPO...
*LOS ENTRENADORES DEBEIS ENSEÑAR EN LOS ENTRENAMIENTOS A COLOCARSE A LOS NIÑOS Y NIÑAS EN LOS TIROS LIBRES. LOS ÁRBITROS AYUDARÁN EN LOS PRIMEROS PARTIDOS.				

CONSIDERACIONES FINALES: QUE IMPERE LA LÓGICA Y LA DEPORTIVIDAD

Todo lo que se escape de este reglamento, quedará a consideración del árbitro y el anotador. Con la posibilidad por parte de los entrenadores de firmar bajo protesta y poner aquello que consideran en la parte posterior del acta que llegará a la organización de la liga local para ser estudiado.

REGLAS DE JUEGO PARA LA LIGA LOCAL ALEVÍN Y BENJAMÍN TEMPORADA 2025/26

Jugadores	1º	2º	3º	4º	5º	6º
1	X	X		X	X	
2	X	X		X		
3	X		X	X		
4	X		X	X		
5	X		X		X	
6		X	X		X	
7		X	X		X	
8		X		X	X	

Ejemplos alineación de jugadores
según composición de los equipos.

Jugadores	1º	2º	3º	4º	5º	6º
1	X		X		X	
2	X		X			
3	X		X			
4	X			X		
5	X			X		
6		X		X		
7		X		X		
8		X		X		
9		X			X	
10		X			X	
11			X		X	
12			X		X	

Jugadores	1º	2º	3º	4º	5º	6º
1	X		X			
2	X		X			
3	X			X		
4	X			X		
5	X			X		
6		X		X		
7		X		X		
8		X			X	
9		X			X	
10		X			X	
11			X		X	
12			X		X	
13			X			X

Jugadores	1º	2º	3º	4º	5º	6º
1	X		X			
2	X			X		
3	X			X		
4	X			X		
5	X			X		
6		X		X		
7		X			X	
8		X			X	
9		X			X	
10		X			X	
11			X		X	
12			X			X
13			X			X
14			X			X

Jugadores	1º	2º	3º	4º	5º	6º
1	X			X		
2	X			X		
3	X			X		
4	X			X		
5	X			X		
6		X			X	
7		X			X	
8		X			X	
9		X			X	
10		X			X	
11			X			X
12			X			X
13			X			X
14			X			X
15			X			X