



BASES ESPECÍFICAS PARA LAS CATEGORÍAS DE LAS COMPETICIONES PROVINCIALES DE SEGOVIA

TEMPORADA 2014/2015

CATEGORÍA MINIBAKET PROVINCIAL

LIGA MINI MASCULINA

LIGA MINI FEMENINA

LIGA MINI MIXTA

INSCRIPCIÓN DE LOS EQUIPOS

Fecha tope de inscripción el **31 de octubre de 2014** a las 13:00 horas.

DOCUMENTACIÓN NECESARIA PARA LA INSCRIPCIÓN

Hoja de inscripción disponible en las bases generales.

Justificante de pago de **225 €** con concepto de: Inscripción Liga Minibasket Masculina/Femenina/Mixta (indicar el género en el que se inscriba).

OTRA DOCUMENTACIÓN

Para la tramitación de licencias habrá que presentar:

- Tríptico
- Fotocopias DNI o NIE
- Inscripción de Licencias (Fotos, nombre y número identificación)
- Ficha individual de las licencias federativas con la firma del médico y un representante legal (padre, madre o tutor)
- Tríptico de la Junta de Castilla y León, que será el que constituye el seguro deportivo del jugador. Éste deberá sellarse previamente en la Delegación y posteriormente por la Junta de Castilla y León, finalmente habrá que entregar una copia en la Delegación. Se deberá entregar impresa por ambas caras en la misma hoja.

La entrega de documentación original se hará tras concretar cita previa con la secretaria de la Delegación Provincial a través del correo electrónico secretaria.segovia@fbcyl.com o del teléfono 622.495.055.

HORARIOS DE LOS PARTIDOS

Los partidos se disputarán entre las 8:30 y las 17 horas, siendo las jornadas en Segovia Capital bien los sábados por la mañana, con carácter habitual, según horarios facilitados por el Instituto Municipal de Deportes. Los sábados por la tarde o los domingos se jugarán partidos como casos excepcionales.

Los equipos que disputen sus partidos, como local, fuera de Segovia Capital, deberán enviar los horarios de los partidos con 15 días de antelación. La Delegación, como organizadora de la competición, se reserva el derecho a modificar el horario propuesto, dentro de la misma mañana o tarde, por necesidades de designación del Comité de Árbitros y Oficiales de Mesa de Baloncesto de Segovia.

Los partidos aplazados se jugarán en fechas, horarios y campos facilitados por el equipo que solicita el aplazamiento.

PUBLICACIÓN DEL CALENDARIO

Del 2 al 7 de noviembre se hará público el calendario.

SISTEMA DE COMPETICIÓN

La fase regular de competición no podrá contar con más de 17 partidos.

El sistema de competición se establecerá en la reunión con los equipos implicados y podría ser el siguiente:

Opción 2: 18 equipos

Se juega una liga regular con partidos de ida. (17 jornadas)

Se juega una segunda fase por clasificación en grupos de 3 equipos a única jornada.

Los dos primeros clasificados de cada una de las categorías en la segunda fase disputarán una final para decidir el campeón de cada una de ellas.

Fechas disponibles para la liga:

| | | | | |
|------------------|-------------|----|----|----|
| NOVIEMBRE | 8 | 15 | 22 | 29 |
| DICIEMBRE | 13 | | | |
| ENERO | 10 | 17 | 24 | 31 |
| FEBRERO | 7 | 14 | 21 | 28 |
| MARZO | 7 | 14 | 21 | 28 |
| ABRIL | 11 | 18 | 25 | |
| MAYO | 1 (finales) | | | |

COPA MINI SEGOVIA Y CASTILLA Y LEÓN

Para poder clasificarse para la Copa Mini de Castilla y León, deberá haber al menos cuatro equipos inscritos en la categoría masculina y/o femenina. Utilizándose los resultados de la liga conjunta para una clasificación a parte entre ellos, siendo los dos primeros clasificados los que disputen la final y la consiguiente clasificación para la Copa Mini de Castilla y León.

En caso de que no haya un mínimo de cuatro equipos en categoría masculina y/o femenina, se realizará un torneo de Copa de Segovia dentro de los dos fines de semana siguientes a la finalización de la competición MINI en el que participarán los equipos que se inscriban (cuota de participación de 30 €) debiendo contar al menos con 10 jugadores. En esta Copa serán de aplicación las mismas normas que en la LIGA MINI, con carácter general, salvo que, en aplicación del artículo 14 de las BASES GENERALES DE SEGOVIA, la Delegación decida modificar en parte o totalmente las mismas siendo comunicado con anterioridad a los participantes.

MUTUALIDAD

Todos los jugadores, entrenadores y delegados de los equipos deberán estar mutualizados por la Junta de Castilla y León. Deberán utilizar para las altas la aplicación informática DEBA.

CUOTAS DE DILIGENCIAMIENTO

La cuota de inscripción y participación sufraga los gastos de instalaciones, arbitrajes y licencias convenientemente mutualizados, así como los desplazamientos y dietas arbitrales. Debiendo ser abonada dentro del plazo establecido en cuenta Caja Rural ES98 3060 1026 67 2170679720

Cuotas, plazos de pago y contenidos de cada cuota

| CONCEPTO | CANTIDAD | PLAZO MÁXIMO | INCLUYE |
|-----------------------------|----------|-----------------------|---|
| Inscripción y Participación | 225 € | 31 de octubre de 2013 | Instalaciones, arbitrajes, desplazamientos, licencias jugador y entrenador mutualizados. Licencias de plástico y tarjetero. |
| Compromiso de Entrenador | 62 € | Junto a la solicitud | Preinscripción en próximo curso de entrenador |

Todos los equipos que hayan solicitado balón oficial a través de la hoja de inscripción y pagado junto a ella (40 € por balón) recibirán los balones de juego **Spalding Tack Soft Pro 5** tras el primer pago de la cuota de participación.

DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

Son de aplicación las **REGLAS FIBA 2014** y las **INTERPRETACIONES DE LAS REGLAS FIBA 2014** así como las **REGLAS OFICIALES MINIBASKET 2013** de la FEDERACION DE BALONCESTO DE CASTILLA Y LEON y los diferentes documentos oficiales mencionados en las bases generales de la Delegación Segoviana de Baloncesto, salvo aquellas consideraciones que se reflejan a continuación:

1.1 Todos los equipos deberán presentar un mínimo de 9 jugadores para la disputa del partido y un máximo de 12, acompañados por un entrenador, siendo el encargado de realizar las funciones que le corresponden conforme al Artículo 7 de las Reglas FIBA 2014; en caso de ausencia, el capitán del equipo asumirá sus funciones siendo informada en el reverso del acta.

1.2 El delegado de equipo permanecerá, durante todo el partido, sentado en el banquillo. Solo podrá levantarse durante los tiempos muertos y los intervalos de juego. Si no está presente el entrenador y a los únicos efectos de mantener un orden en el desarrollo del juego, el delegado de equipo podrá:

- indicar a sus jugadores que soliciten las sustituciones y
- solicitar tiempo muerto al oficial de mesa y
- dar las instrucciones que considere a sus jugadores.

1.3. Todos los equipos deberán estar acompañados por un mayor de edad responsable de los jugadores/as menores de edad. Si no tiene licencia con el equipo, deberá abandonar el terreno de juego situándose en la grada o como mínimo a 4 metros de las líneas laterales o de fondo una vez entregue la documentación de los jugadores.

1.4. Si un equipo inscribe menos de 9 jugadores y más de 4, el partido se jugará sin aplicar las reglas descritas en el punto 2, **siendo válido el resultado conseguido entre ambos.** **Si un equipo incumple esta norma en más de tres ocasiones no tendrá derecho a disputar la final de su categoría, salvo si el resto de equipos o todos menos uno también lo han incumplido en más de tres ocasiones, para lo que se seguirá utilizando la clasificación final para determinar los finalistas.** ~~pero el vencedor (20-0) será siempre el equipo que inscribió y presentó, al menos, 9 jugadores. Si ambos equipos no inscriben, al menos 9 jugadores, el partido se jugará pero sin aplicar las reglas descritas en el punto 2, a ambos, les computará como partido perdido y sumarán 0 puntos.~~

1.5. Un jugador que pertenezca a un equipo, no podrá disputar ningún partido con ningún equipo del club que se encuentre dentro de la misma categoría.

1.6. Únicamente los jugadores con licencia de MINIBASKET PROVINCIAL y **BENJAMÍN PROVINCIAL** podrán participar en esta categoría.

1.7. Solo se tacharán del acta aquellos jugadores que no hayan participado en ningún periodo del partido siempre y cuando el equipo hubiera inscrito y hecho jugar, al menos, a 9 jugadores.

1.8. Los partidos estarán arbitrados por un solo árbitro y un oficial de mesa.

2. Las normas de juego específicas serán las que se detallan a continuación teniendo carácter supletorio las REGLAS DE MINIBASKET 2013 de FBCYL y el resto de normativa:

2.1.- Los Jugadores inscritos en el acta deberán intervenir como mínimo en dos de los 5 primeros periodos de cada partido.

2.2 Al inicio de cada uno de los 6 periodos de juego, los jugadores del 5 inicial se situaran, dentro del terreno de juego, dando la espalda al OFICIAL DE MESA, para que este formalice el CINCO INICIAL. En caso de no realizarlo, el entrenador será advertido por el árbitro principal del hecho y si lo vuelve a repetir, se le cargará un tiempo muerto que no podrá disfrutar. En caso de no disponer de ellos, será sancionado con una falta técnica del tipo B.

2.3 Si el oficial observa que uno o varios jugadores, que se encuentran en el terreno de juego, incumplen las normas referidas a alineación que se contienen en estas reglas, lo pondrá en conocimiento del ENTRENADOR para que lo subsane. En caso de repetirse durante el partido, al equipo del entrenador afectado se le cargará un tiempo muerto que no podrá disfrutar. En caso de no disponer de ellos, será sancionado con una falta técnica del tipo B.

2.3.- La concesión de tiempos muertos será de la siguiente forma:

- Se tendrá dos tiempos muertos en la primera parte (tres periodos) y tres en la segunda parte cuya duración será de 30 segundos.
- Un tiempo muerto registrado durante cada período extra cuya duración será de 30 segundos. El oficial de mesa hará sonar su silbato a los 20 y a los 30 segundos. En este último momento, los jugadores ya estarán dentro del terreno de juego preparados para jugar.

Los tiempos muertos registrados no utilizados no podrán trasladarse a la segunda parte o período extra.

2.4.- No está permitido hacer sustituciones durante los cinco primeros periodos

SALVO:

- Sustituir Jugador Lesionado. El jugador lesionado que haya disputado un solo periodo de los cinco primeros y se recupere, podrá jugar el sexto período.

- Sustituir Jugador descalificado.

- Sustituir Jugador que haya cometido 5 Faltas Personales.

2.5.- Cada Jugador debe jugar, al menos, dos periodos completos durante los 5 primeros periodos, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, salvo las siguientes situaciones:

- Un jugador, que no finalice un periodo por lesión, se considera que ya ha jugado un periodo completo.

- A un jugador lesionado no existe obligación de sustituirle si recibe asistencia, siempre y cuando el juego no se detenga por más de dos minutos.

- Un jugador que no finalice un periodo por que ha sido descalificado se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos periodos completos.

- Un jugador que cometa 5 faltas personales se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos periodos completos.

- El jugador que sustituye al jugador lesionado, descalificado o eliminado por 5 faltas personales, no el cuenta el periodo como jugado ni como descansado de forma completa.

2.6.- Cada jugador deberá permanecer en el banco de sustitutos durante dos periodos completos durante los 5 primeros periodos, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, SIN EXCEPCIONES.

2.7.- 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.

Sólo serán acumulativas las del sexto periodo para los periodos extras.

2.8.1- Si en la disputa de un partido, un Equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 50 puntos, el partido se dará por finalizado, siendo el resultado el que marque en ese momento el Acta oficial.

2.8.2 El partido continuará de la siguiente forma:

-El tiempo de juego será a reloj corrido durante lo que quede de partido, excepto tiempo muerto, que sí se parará el reloj.

-En el acta, seguirá reflejándose todo tipo de faltas, faltas de equipo, tiempos muertos, entradas, como de un partido normal se tratase, de manera que si un jugador comete su quinta falta debe ser expulsado y no puede volver a jugar.

-AMBOS EQUIPOS deben seguir cumpliendo las normas de entradas y descansos con los jugadores inscritos.

2.9.- Un partido tendrá 6 periodos de 7 minutos, divididos en dos partes de tres periodos, a reloj corrido excepto el último minuto de cada periodo. En caso de empate, se jugarán tantos periodos extra de 3 minutos, a reloj corrido excepto el último minuto, como sean necesarios. Los tiempos muertos serán a reloj parado; **tras ellos, si el juego se reanuda con tiro/s libre/s, el crono empezará a correr tan pronto el árbitro entregue el balón al tirador del primer o único tiro libre salvo que sea el último minuto de cada periodo o periodo extra.** El descanso será de 1 minuto entre los periodos 1-2,2-3,4-5, 5-6, y periodos extra y 3 minutos entre el 3-4.

2.10.-Está totalmente prohibido la realización de cualquier tipo de defensa zonal, presionante o no, considerándose defensa ilegal, siendo sancionada con falta técnica del tipo B que será anotada al entrenador o quien ejerza sus funciones.

2.11 Cuando un equipo alcance la diferencia de 20 puntos, no podrá presionar al oponente en su campo trasero. En caso de incumplimiento, será defensa ilegal siendo sancionada con falta técnica al jugador responsable del mismo. **La acumulación de dos o más técnicas por incumplimiento de este apartado no conllevará la descalificación del jugador.**

2.12 El árbitro solo tocará el balón para efectuar un saque tras la señalización de una falta, un tiempo muerto o una sustitución. En el resto de situaciones, el jugador hará el saque directamente desde el lugar más cercano donde se produjo la detención del juego. El jugador del equipo que pierda el derecho al balón deberá soltarlo, de forma inmediata, para que pueda ser puesto en juego por el otro equipo. Retrasar esta acción podrá ser sancionada con falta técnica al amparo del artículo 36.3.1 de las REGLAS FIBA 2014.

2.13. Durante los tiros libres, los jugadores que no estén situados en los pasillos de tiro libre, permanecerán por detrás de la línea de 3 puntos (6.75 m) de los terrenos de juego de dimensiones normales (28*15).

3.- Los partidos serán dirigidos, con carácter general, por un equipo arbitral compuesto de 2 árbitros y 1 oficial de mesa, reduciéndose a 1 árbitro, como mínimo, cuando las disponibilidades de efectivos de la Delegación lo hagan imprescindible.

4.- Oficiales de mesa

Avisarán cuando reste 1 minuto, 30 segundos y 10 segundos para la finalización de cada cuarto.

Avisarán al entrenador y al árbitro cuando la diferencia de un equipo sobre el otro llegue a 20 y a 50 puntos.

Las actas se realizarán con 3 COLORES distintos siguiendo el orden para favorecer su lectura y comprensión:

| SECUENCIA | RELLENAR EL ACTA | 1 P | 2P | 3P | 4P | 5P | 6P | P EXTRAS |
|-----------|------------------|------|------|------------|------|------|-----------------|------------|
| COLOR | AZUL/NEGRO | ROJO | AZUL | OTRO COLOR | ROJO | AZUL | MISMO QUE EL 3P | EL DEL 6P |
| CALCOS | SIN CALCOS | ROJO | AZUL | SIN CALCOS | ROJO | AZUL | SIN CALCOS | SIN CALCOS |



Bases específicas de categorías provinciales
