

CATEGORÍA MINIBAKET PROVINCIAL

LIGA MINIBASKET CAJA RURAL

INSCRIPCIÓN DE LOS EQUIPOS

Fecha tope de inscripción el 28 de octubre de 2016 a las 13:00 horas.

DOCUMENTACIÓN NECESARIA PARA LA INSCRIPCIÓN

Justificante de pago de 270 € con concepto de: Inscripción y participación Liga Minibasket. En el caso de que finalmente pueda domiciliarse no será necesario el justificante.

OTRA DOCUMENTACIÓN

La tramitación de licencias se realizará a través de la Oficina Web Online para clubes: <https://intrafeb.feb.es/oficinawebclub/> Ahí deberán de darse de alta los jugadores y técnicos con su correspondiente imagen, fotocopia del DNI y licencia federativa.

Habrà que entregar a la Delegación Provincial las hojas de licencia firmadas por el médico debiendo concretar cita previa con la secretaria de la Delegación Provincial a través del correo electrónico secretaria.segovia@fbcyl.es o del teléfono 622.495.055.

HORARIOS DE LOS PARTIDOS

Los partidos se disputarán entre las 8:30 y las 20 horas, siendo las jornadas en Segovia Capital bien los sábados o domingos por la mañana, con carácter habitual, según horarios facilitados por el Instituto Municipal de Deportes. Los sábados y domingos por la tarde, y los festivos se jugarán jornadas o 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 18 partidos.

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

Competición de Liga

Se crearán dos o tres divisiones, una primera división denominada serie A, y una segunda división denominada Serie B, y si fuera necesario una tercera división denominada serie C, con número de equipo similar en ellas, aunque intentando que el mínimo de equipos sea de siete y el máximo de 10.

La categoría de cada equipo se debatirá entre los propios participantes solicitando plaza en una u otra, siendo obligatorio para aquellos clubes que presenten dos o más equipos participar con equipos en ambas categorías, aunque se permitirá el diálogo entre clubes para intercambiar plazas de sus equipos por el bien de la competición.

En caso de diferencia de solicitudes para militar en cada categoría será la delegación la que valore que equipos jugarán en cada una de ellas, teniendo en cuenta criterios de resultados de la temporada anterior, el número de chicos y de chicas, su edad o de puntuación en función del número de equipos inscritos.

Se juega una liga regular con partidos de ida y vuelta en ambas divisiones.

En función del número de equipos y si el calendario lo permitiese se jugarían unos play off de todas las divisiones con todos los participantes. Si esto no fuera posible se ajustará la competición a las jornadas disponibles para la disputa del título de cada categoría.

Fechas disponibles para la liga:

NOVIEMBRE	5-6	12-13	19-20	26-27	
DICIEMBRE	10-11	17-18			
ENERO	7-8	14-15	21-22	28-29	
FEBRERO	4-5	11-12	18-19	25-26	
MARZO	4-5	11-12	18-19	25-26	
ABRIL	1-2	22-23			
MAYO	1				

Competición de Copa

Al finalizar la primera vuelta de la competición, se disputará una final a cuatro de copa de minibasket donde los siguientes equipos disputarán los siguientes partidos:

- 1º de la Serie A Vs 1º de la Serie B
- 2º de la Serie A Vs 3º de la Serie A

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 en Segovia, 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** o domiciliado en su defecto si finalmente se impone ese sistema.

Cuotas, plazos de pago y contenidos de cada cuota

CONCEPTO	CANTIDAD	DOMICILIACIÓN	INFORMACIÓN
Inscripción en la Liga	50 €	21 de octubre de 2016	
Cuota de Participación	220 €	21 de octubre de 2016	Participación, arbitrajes, pabellones, licencias de plástico y tarjetero
Licencia Extra de Asistente	5 €	Al tramitarse	Licencia de plástico
Cuota árbitro nuevo	30 €	30 de enero de 2017	Esta cuota será abonada únicamente si el equipo no facilita un árbitro para la temporada
Compromiso de Entrenador	62 €	Junto a la solicitud	Preinscripción en próximo curso de entrenador
Pabellón Partidos	0 €		Pendiente de renovación de convenios

DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

Son de aplicación las REGLAS FIBA 2014 y las INTERPRETACIONES DE LAS REGLAS FIBA 2015 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.

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.

2.3.1 Si el oficial observa que uno o varios jugadores, que se encuentran en el terreno de juego, antes del inicio del periodo, 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.

2.3.2 Si el oficial observa que uno o varios jugadores, que se encuentran en el terreno de juego, una vez comenzado el periodo correspondiente, no están en el cinco inicial del mismo, el jugador o jugadores serán sustituidos por los que aparecieran en aquel contando como jugado/s y no descansado/s para ambos.

2.4.- 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.

2.5.- 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.

2.6.- 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.

2.7.- 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.

2.8.- 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.

2.9.1- 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.

2.9.2 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.

2.10.- 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.

2.11.-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.

2.12 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.

2.15 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.

2.14. 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 árbitro y 1 oficial de mesa, reduciéndose a 1 árbitro, como mínimo, cuando las disponibilidades de efectivos de la Delegación lo hagan imprescindible. Sin embargo, podrán ser dos árbitros, además del oficial de mesa, cuando uno de ellos sea un miembro del Comité en su primer año de formación.

4.- Oficiales de mesa

Avisarán cuando reste 1 minuto, 30 segundos y 15 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