

**XXXV JJDDMM**

**FEDERACIÓN BALONCESTO COMUNIDAD VALENCIANA**

# **Bases de Competición de Baloncesto**

**FBCV  
Temporada 2016/2017**

<b>1. COMPETICIONES</b>	<b>3</b>
<b>2. CATEGORÍAS DE COMPETICIÓN Y EDADES</b>	<b>3</b>
<b>3. RESULTADOS Y CLASIFICACIONES</b>	<b>4</b>
<b>4. INSCRIPCIONES</b>	<b>4</b>
<b>5. INICIO DE LA COMPETICIÓN Y SORTEOS</b>	<b>6</b>
<b>6. LICENCIAS</b>	<b>7</b>
<b>7. ALINEACIÓN DE JUGADORES</b>	<b>9</b>
<b>8. ARBITRAJES</b>	<b>10</b>
<b>9. TERRENO DE JUEGO</b>	<b>10</b>
<b>10.FECHAS Y HORARIOS DE LOS ENCUENTROS</b>	<b>10</b>
<b>11.MODIFICACIÓN DEL TERRENO DE UEGO, FECHA Y HORARIO</b>	<b>11</b>
<b>12.NORMAS Y OBLIGACIONES ADMINISTRATIVAS</b>	<b>13</b>
<b>13.REGLAMENTO DE JUEGO</b>	<b>14</b>

La normativa que aquí se presenta es una ampliación de lo indicado en las Bases Generales de los JJDDMM del Ayuntamiento de Valencia para la Temporada 16/17.

## 1 COMPETICIONES

La FDM del Ayuntamiento de Valencia y la FBCV organizarán en la temporada 2.016/2.017 las siguientes Competiciones:

- Juvenil masculino
  - 1ª Fase
  - 2ª Fase
- Juvenil femenino
  - 1ª Fase
  - 2ª Fase
- Cadete masculino
  - 1ª Fase
  - 2ª Fase
- Cadete femenino
  - 1ª Fase
  - 2ª Fase
- Infantil masculino
  - 1ª Fase
  - 2ª Fase
- Infantil femenino
  - 1ª Fase
  - 2ª Fase
- Alevín mixto
  - Fase Inicial
  - Fase de Niveles
- Benjamín mixto
  - Fase Inicial
  - Fase de Niveles

## 2 CATEGORÍAS DE COMPETICIÓN Y EDADES

Benjamín	Nacidos/as en el año 2007 o 2008
Alevín	Nacidos/as en los años 2005 y 2006
Infantil	Nacidos/as en los años 2003 y 2004
Cadete	Nacidos/as en los años 2001 Y 2002
Juvenil	Nacidos/as en los años 1998, 1999 y 2000

Las **categorías alevines y benjamines** serán mixtas, estableciéndose **en la Fase de Niveles cuatro niveles de competición**. La Fase Inicial, tanto en las categorías alevines como benjamines, se configurará con grupos de 4 equipos. **La clasificación**

final del grupo en la Fase Inicial determinará la configuración de cada uno de los niveles de competición en la Fase de Niveles; de esta manera, el equipo clasificado en primer lugar de la Fase Inicial estará en el nivel 1 de la Fase de Niveles; el segundo clasificado estará en el nivel 2; el tercero en el nivel 3 y el cuarto en el nivel 4.

### 3 RESULTADOS Y CLASIFICACIONES

Tanto en la categoría Benjamín como en la Alevín, la FBCV y la FDM organizarán la Fase de Niveles teniendo en cuenta el nivel demostrado por los equipos participantes en la Fase Inicial.

Habrán resultados y clasificación en todas las categorías, haciéndose públicas desde el primer momento, a excepción de las categorías Alevín y Benjamín en las que solo se publicará la clasificación del Nivel 1 de la Fase de Niveles de la categoría Alevín.

### 4 INSCRIPCIONES

#### 4.1 PLAZO Y LUGAR DE INSCRIPCIÓN

Participarán en los JJDDMM del Ayuntamiento de Valencia los equipos que hayan formalizado su inscripción en el plazo y lugar, cumpliendo todas las normas y requisitos, establecidos por la FDM en las Bases Generales de los JJDDMM del Ayuntamiento de Valencia para la Temporada 16/17.

#### 4.2 CUOTAS POR PARTICIPACIÓN

##### 4.2.1 Equipos de la ciudad de Valencia

Las cuotas establecidas por participación en los JJDDMM del Ayuntamiento de Valencia para la temporada 16/17 son:

Jugadores	14 € por jugador
Entrenadores	14 € por entrenador (en el primer equipo inscrito)
Delegados	0 € por delegado

##### 4.2.2 Equipos de fuera de la ciudad de Valencia (radio 15 km)

Se permite la participación de equipos de fuera de Valencia siempre que cumplan con la normativa establecida en las Bases Generales de los JJDDMM del Ayuntamiento de Valencia. Las entidades localizadas a más de 15 km de Valencia no podrán disputar sus encuentros como locales en su localidad. Deberán presentar un campo de juego en la ciudad de Valencia, o en una localidad situada en un radio máximo de 15 km de la ciudad de Valencia, para poder inscribirse en los JJDDMM del Ayuntamiento de Valencia.

Las cuotas establecidas por participación en los JJDDMM del Ayuntamiento de Valencia para la temporada 16/17 son:

Jugadores	22 € por jugador
Entrenadores	22 € por entrenador (solo en el primer equipo inscrito)
Delegados	0 € por delegado

#### 4.2.3 Fianza

Las entidades participantes deberán depositar una fianza de 90 euros por cada equipo que inscriban hasta cuatro en total. A partir del quinto equipo, la entidad deberá depositar 45 euros por cada equipo inscrito.

**Para que la tabla que se adjunta pueda aplicarse la entidad deberá inscribir en el mismo momento a todos sus equipos.** En el caso de no inscribirlos todos al mismo tiempo no se podrá aplicar dicha tabla, efectuándose, en este caso, el depósito de 90 euros por equipo.

Equipos inscritos por entidad	Depósito de la fianza
1	90 €
2	180 €
3	270 €
4	360 €
5	405 €
6	450 €

Al final de la temporada, se devolverá a cada entidad que lo solicite, mediante talón nominativo, la fianza depositada menos las cantidades retiradas de la misma en concepto de incomparecencias, incumplimiento de mínimo de jugadores en un partido o por cualquier otro motivo recogido en esta normativa. La entidad también podrá optar por mantener la fianza para la temporada siguiente.

**En el caso de que una entidad agote toda su fianza antes de la finalización de la temporada, deberá reponer íntegramente la misma para continuar su participación con todos sus equipos en los JJDDMM del Ayuntamiento de Valencia,** independientemente de las sanciones deportivas establecidas por el Comité de Competición de la FBCV. No reponer la fianza podrá suponer la expulsión automática de todos los equipos de la competición.

#### 4.2.4 Forma de pago

Tanto la fianza como la inscripción de los equipos se realizarán mediante dos transferencias, diferenciando los dos conceptos en el siguiente número de cuenta:

**ES48 2100 8681 5602 0001 9142**

#### 4.2.5 Documentación necesaria para la inscripción

La Documentación necesaria e imprescindible para formalizar la inscripción será la siguiente:

- Hoja de inscripción en los Juegos Deportivos de la C.V. Los máximos y mínimos de deportistas a inscribir por cada equipo serán de 15 y 8 respectivamente, a excepción de la categoría Benjamín y Alevín en las que el mínimo será de 9 jugadores.
- Licencia Deportiva (ficha), solamente para aquellas categorías que se especifique en el apartado LICENCIAS.
- Copia de la transferencia de la fianza realizada al número de cuenta facilitado con anterioridad, en concepto de depósito de la fianza de todos los equipos de la entidad o de cada equipo inscrito.
- Copia de la transferencia de las inscripciones realizada al mismo número de cuenta facilitado con anterioridad en concepto de inscripción.

## 5 INICIO DE LA COMPETICIÓN Y SORTEOS

El calendario administrativo será el siguiente:

Fecha	Actividad
7 de octubre de 2016	20'00 H. Finaliza el plazo de Inscripción.
7 de octubre de 2016	18'00 H. Finaliza el plazo de petición de coincidencias de sorteos.
20 de octubre de 2016	17'00 H. Reunión técnica (Paseo de la Petxina 42)
20 de octubre de 2016	17'45 H. Sorteo de calendarios (Paseo de la Petxina 42)
29 de octubre de 2016	Inicio de la Competición

## 6 LICENCIAS

### 6.1 NORMAS GENERALES.

Las instrucciones para el diligenciamiento de licencias vienen recogidas en las Bases Generales de los JJDDMM del Ayuntamiento de Valencia.

#### 6.1.1 Fecha límite para tramitación

En el curso de una temporada se autorizará a un jugador el cambio de equipo, cualquiera que sea su categoría y nivel de competición, hasta las 14:00 horas del último día hábil, entre lunes y viernes, del mes de febrero.

#### 6.1.2 Uso obligatorio de la licencia

La presentación de las licencias de jugadores es obligatoria desde la primera jornada, excepto en las categorías Alevín y Benjamín en el caso de los jugadores/as. La presentación de licencia de entrenador será obligatoria siempre.

Aquellos equipos de Nivel 1 de la categoría Alevín que se clasifiquen para la Fase Provincial, deberán tramitar sus licencias antes del comienzo de la citada fase y además deberán validarlas, como el resto de categorías, en la Sección Territorial de Deportes de la Dirección Territorial de Educación, Cultura y Deporte.

#### 6.1.3 Procedimiento para desvinculación

Para poder tramitar la desvinculación de cualquier tipo de licencia, se deberá presentar en las oficinas de la FBCV el impreso de desvinculación debidamente cumplimentado (disponible en [www.fbcv.es](http://www.fbcv.es)) y firmado tanto por el club como por el jugador/a y/o técnico, adjuntando al mismo la licencia que se desea desvincular.

No se tramitará ninguna desvinculación sin la documentación anteriormente expuesta.

#### 6.1.4 Jugadoras en categoría masculina

Extraordinariamente, se podrá incluir a alguna jugadora en categoría masculina, siempre y cuando se presente escrito de solicitud por parte de la entidad y de los padres de la menor, asumiendo que inscriben a la menor en una competición masculina.

## 6.2 JUGADORES

### 6.2.1 Mínimos y máximos

El número máximo de licencias en vigor de jugador, por parte de un equipo, es de QUINCE en todas las categorías, siendo el número mínimo de OCHO (excepto en Alevín y Benjamín cuyo mínimo será NUEVE).

### 6.2.2 Tramitación de licencias en categorías superiores

En categoría juvenil, se permite la inscripción de jugadores de categoría inmediatamente inferior (cadetes), perdiendo su categoría de origen mientras mantenga su licencia en el equipo juvenil.

En categoría cadete, se permite la inscripción de jugadores de categoría inmediatamente inferior (infantiles), perdiendo su categoría de origen mientras mantenga su licencia en el equipo cadete.

En categoría infantil, se permite la inscripción de jugadores de categoría inmediatamente inferior (alevines), perdiendo su categoría de origen mientras mantenga su licencia en el equipo infantil.

En categoría alevín, se permite la inscripción de jugadores de categoría inmediatamente inferior (benjamín), perdiendo su categoría de origen mientras mantenga su licencia en el equipo alevín.

## **6.3 ENTRENADORES**

### **6.3.1 Mínimo entrenador por equipo**

Todas las entidades deberán contar obligatoriamente al menos con un entrenador para cada uno de los equipos que tengan. Su presentación al partido será obligatoria.

### **6.3.2 Requisito Nivel 1 o titulación deportiva oficial**

Todos los entrenadores de los equipos inscritos en los JJDDMM del Ayuntamiento de Valencia para la temporada 16/17, deberán contar con alguna de estas titulaciones:

- Entrenador de Baloncesto de Nivel 1, Nivel 2 o Superior, expedido por la FBCV o por la FEB.
- Licenciado o Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte
- Magisterio en Educación Física
- TAFAD
- Alumnos del curso de entrenadores de la FBCV que tengan aprobada la parte teórica y que sólo tengan pendiente la realización de las prácticas. Siempre que el periodo de realización de prácticas no haya expirado tal y como figura en la convocatoria del curso.

### **6.3.3 Límite en número de licencias**

Un entrenador podrá suscribir licencia por un máximo de TRES equipos de la misma entidad o de entidades distintas. Será condición necesaria que las solicitudes de licencias sean para equipos de distintas categorías.

### **6.3.4 Solo entrenadores acreditados**

Ninguna persona podrá desempeñar la dirección de un equipo sin que se encuentre debidamente acreditada para ello, quedando totalmente prohibido desempeñar esa labor con independencia del lugar donde pueda hallarse situada, tanto en el terreno de juego o fuera del mismo.

### **6.3.5 Más de un entrenador por equipo**



Un mismo equipo podrá contar con un máximo de dos entrenadores. Las condiciones para la inscripción de este segundo entrenador serán las mismas que las marcadas para el primer entrenador.

## **6.4 DELEGADOS**

### **6.4.1 Requisitos Delegados**

Podrá ser delegado, toda aquella persona que lo solicite, y suscriba la correspondiente licencia.

### **6.4.2 Número de Delegados**

Todas las entidades podrán contar con un delegado por equipo.

### **6.4.3 Limitaciones**

Nunca se podrá tener licencia de delegado en dos equipos de la misma categoría en distintas entidades. De igual forma, nunca se podrá tener licencia de delegado y entrenador en dos equipos de la misma categoría y nivel de competición de distintas entidades.

### **6.4.4 Incompatibilidad**

La condición de delegado, es radicalmente incompatible con la de entrenador en un mismo equipo y partido.

### **6.4.5 Límite en número de licencias**

El número de licencias de delegado y entrenador por persona, nunca podrá superar el número máximo de licencias establecido para los entrenadores.

## **7 ALINEACIÓN DE JUGADORES.**

### **7.1 REFUERZOS**

Además de los/as jugadores/as con licencia en el equipo que dispute el encuentro en cuestión, se podrán inscribir en el acta, hasta completar un máximo de doce, jugadores/as con licencia en equipos de la misma entidad, cumpliendo los siguientes requisitos:

- Nunca un jugador con licencia de un equipo de IR, podrá reforzar a un equipo de Nivel de Promoción (JJDDMM Ayuntamiento de Valencia) en la misma categoría.
- Un jugador podrá reforzar a otro equipo de su entidad siempre que tenga licencia en un equipo de la categoría inmediata inferior.

## 8 ARBITRAJES

### 8.1 DESIGNACIONES

Los encuentros serán dirigidos por un árbitro de la FBCV.

Los oficiales de mesa serán voluntariado aportado por los equipos participantes en cada encuentro. El equipo local está obligado a aportar un oficial de mesa, mientras que el equipo visitante, si lo desea, puede aportar otro oficial de mesa. En el caso de que el equipo visitante desee aportar oficial de mesa, se lo deberá comunicar al árbitro del encuentro. El anotador local se hará cargo del acta del partido, mientras que el visitante se hará cargo del control del tiempo.

## 9 TERRENOS DE JUEGO

### 9.1 CONDICIONES GENERALES

Cada equipo deberá contar con un terreno de juego oficial, que comunicará a la FBCV al cumplimentar su inscripción.

El terreno de juego deberá cumplir con todas las normativas técnicas en vigor, y además caso de ser necesario será homologado por la FBCV/FDM.

Los terrenos de juego deberán contar con los elementos técnicos necesarios: mesa de anotaciones, sillas o bancos para cada uno de los dos equipos, banderas de cuatro faltas, tablillas de personales, cronómetro y flecha de alternancia.

La entidad que actúe como equipo local deberá poner a disposición del equipo arbitral, veinte minutos antes del comienzo del encuentro, al menos SIETE balones que deberán estar en similares condiciones y cumplir con lo exigido en las Reglas de Juego, de los cuales TRES tendrán que facilitarse al equipo visitante.

## 10 FECHAS Y HORARIOS DE LOS ENCUENTROS

Las fechas de celebración de los encuentros serán las señaladas en la información que será publicada en los Calendarios de Competición. A efectos administrativos se considera el sábado como fecha oficial de los encuentros.

### 10.1 BANDAS HORARIAS

Sábado	Viernes
09'00 a 13'00	18'00 a 20'00

## 10.2 ESTABLECIMIENTO DE FECHA/HORA SI NO EXISTE ACUERDO DE LAS ENTIDADES.

Cuando esté pendiente el establecimiento de fecha y hora para la reanudación o disputa de un encuentro, la FBCV establecerá la nueva fecha y hora aplicando los siguientes criterios:

- El encuentro se celebrará el miércoles de la semana siguiente a la fecha en la que tuvo que disputarse el encuentro. En caso de considerarlo necesario por parte de la FBCV, podría establecerse como fecha para la disputa, un miércoles posterior.
- El horario de inicio será a las 18'00 horas en las categorías Alevín y Benjamín; en el resto de categorías el inicio tendrá lugar a las 19'00 horas.

Posteriormente a la comunicación de la FBCV con el establecimiento de la fecha y hora que corresponda, las Entidades podrán realizar modificaciones de la fecha, hora y campo de juego según la normativa establecida al respecto, sin coste alguno. De forma extraordinaria, la FBCV se reserva la modificación de la aplicación del presente punto, siempre que entienda que concurren circunstancias especiales.

## 11 MODIFICACIÓN DEL TERRENO DE JUEGO, FECHA Y HORARIO

### 11.1 CONDICIONES GENERALES

Cualquier solicitud de modificación del terreno de juego, fecha y/u horario de los encuentros, deberá ser tramitado siguiendo los pasos que a tal efecto se establezcan a través de [www.fbcv.es](http://www.fbcv.es). La FBCV facilitará una contraseña a todas las entidades participantes a través del correo electrónico facilitado en la inscripción.

Los plazos establecidos serán las siguientes:

PLAZO SOLICITUD	MODIFICACION	CONFORMIDAD CONTRARIO	PRECIO
Más de 10 días antes de la fecha de la Jornada.	De fecha	NECESARIA	SIN COSTE
	De hora	NO	SIN COSTE
	De campo	NO	SIN COSTE
Más de 7 días antes de la fecha de la Jornada.	De fecha	NECESARIA	6 EUROS
	De hora	NECESARIA	6 EUROS
	De campo	NO	6 EUROS
Menos de 7 días antes de la fecha de la Jornada.	De fecha	NECESARIA	20 EUROS
	De hora	NECESARIA	20 EUROS
	De campo	NECESARIA	20 EUROS

**Los costes de los cambios, serán retirados de las fianzas de cada entidad**

## 11.2 LIMITE DE APLAZAMIENTO

Asimismo, cuando dos entidades soliciten el cambio de fecha de un encuentro, éste deberá adelantarse a la fecha señalada en el Calendario de Competiciones, pudiéndose retrasar la fecha de celebración, pero nunca podrá superar la fecha prevista para la siguiente jornada del Calendario de Competiciones.

La FBCV podrá permitir un retraso superior al señalado, en el caso de que se entienda que concurren circunstancias que así lo justifiquen.

## 11.3 EXENCION DE TASAS

### 11.3.1 Justificaciones

Los justificantes de cualquier entidad, propietaria o no del terreno de juego, para que sean válidos con el fin de no abonar ninguna tasa para efectuar un cambio, deberán tener entrada en esta FBCV junto con la solicitud de la modificación, de lo contrario se abonarán las tasas correspondientes.

### 11.3.2 No exento

Todo equipo que esté participando en una Competición Oficial organizada por la FBCV, y que disponiendo de la correspondiente autorización, se inscriba o participe en cualquier torneo organizado por la propia FBCV o cualquier otro organismo, deberá respetar la competición oficial, NO SIENDO CAUSA DE FUERZA MAYOR NI EXIMENTE, el participar en la otra. Por ello deberá adecuar los horarios y días de juego de la otra competición, abonando incluso los cánones correspondientes por cambios y demás normas.

## 11.4 PROTOCOLO EN CASO DE LLUVIA

En caso de inclemencia meteorológica, **el árbitro será el único responsable de decretar la suspensión** del mismo tras comprobar que la pista de juego no está en condiciones.

El árbitro redactará el acta del encuentro con la documentación aportada por los entrenadores (licencias, trípticos...). **En caso de suspensión, no será necesaria la presencia de los jugadores** para cumplimentar del acta. Por lo tanto, será responsabilidad de cada uno de los equipos (recomendamos comunicación previa entre los responsables del equipo), la presentación o no de sus jugadores al partido ya que será el árbitro quien decida la suspensión o no del encuentro. **En caso de no presentar alguno de los equipos a sus jugadores y de decidir el árbitro que el partido puede disputarse**, informará de la no presentación de dicho equipo en el dorso del acta para la posterior actuación del **Comité de Competición**.

## 12 NORMAS Y OBLIGACIONES ADMINISTRATIVAS

### 12.1 CONDICIONES GENERALES

Se recuerda a las entidades la obligación de respetar la armonía tanto en la organización como respecto a las demás entidades deportivas, no pudiendo llevar a cabo acciones o manifestaciones que atenten contra esta armonía.

Además de lo ya expuesto en estas Bases, cualquier equipo que tenga posibilidades de acudir a una Fase Provincial deberá presentar la documentación que se exija por parte de la Sección Territorial de Deportes de la Dirección Territorial de Educación, Cultura y Deporte.

Todas las entidades deberán descargar y/o consultar la información sobre la competición publicada en [www.fbcv.es](http://www.fbcv.es), siendo en cualquier caso responsabilidad de las propias entidades el hacerlo, eximiendo por lo tanto a la FBCV/FDM de cualquier responsabilidad referente a no disponer del mismo.

### 12.2 SANCIONES ECONÓMICAS

Con el fin de garantizar el cumplimiento de las normas recogidas en esta Bases, los Órganos Disciplinarios de la FBCV podrán establecer sanciones económicas en las resoluciones si así lo entienden necesario, además de las correspondientes sanciones deportivas, en los siguientes casos:

- **No presentación del número mínimo de licencias para la disputa de un encuentro.** En cualquier categoría la participación es obligatoria aun cuando no se disponga del mínimo de jugadores establecido para cada equipo (9 en alevín y benjamín; 8 en infantil y cadete femenino; 5 en cadete masculino y juvenil). Esta incidencia será anotada por el árbitro al dorso del acta para la correspondiente sanción deportiva por parte del Comité de Competición. Además, la presentación al partido con menos jugadores del mínimo establecido **supondrá la retirada de 10 euros de la fianza depositada por su entidad.**
- **Incomparecencias** a un encuentro. En este caso, se retirará de la fianza la cantidad de **40 euros.**
- **Retiradas de la competición. No se devolverá el depósito de la fianza.**
- **No presentación de entrenador al partido.** Se retirarán de la fianza **20 euros.**
- **Juego Limpio.** Los entrenadores que no realicen las valoraciones correspondientes serán sancionados con:
  - **Apercibimiento al entrenador y a la entidad:** Tras dos valoraciones sin efectuar.
  - **Amonestación: A partir de la 3ª valoración no efectuada,** el entrenador asistirá de forma obligatoria a una charla acerca del programa de Juego Limpio a indicar por la Fundación Deportiva. Además, se retirarán **10 euros de la fianza de la entidad por cada partido no valorado.**

- **Sanción: A partir de la 6ª valoración no efectuada, no se retirará cantidad alguna de la fianza de la entidad. El Comité de Competición podrá sancionar al entrenador con la no inscripción en el programa de los Juegos Deportivos Municipales de Valencia de la temporada 2017/2018**

### 12.3 CONDICIONES ESCRITOS

En todo escrito dirigido a la FBCV o a cualquiera de sus órganos, deberá ir plenamente identificado la entidad en cuestión y la persona que lo suscribe, con expresión de su cargo, número del DNI, y firmado por el mismo. Los escritos dirigidos al Comité de Competición de la FBCV deberán tener entrada en la misma antes de transcurridos DOS días hábiles desde la fecha señalada para la celebración del encuentro. Cualquier escrito presentado fuera de este plazo no será tenido en cuenta.

### 13 REGLAMENTO DE JUEGO A UTILIZAR EN LAS DISTINTAS COMPETICIONES

En todas las categorías de los JJDDMM del Ayuntamiento de Valencia se cumplirán las siguientes normas:

Solo podrán permanecer en la zona de banquillos los jugadores, entrenadores y delegados debidamente acreditados e inscritos en el acta del encuentro. El resto de personas no podrá permanecer detrás o al lado de la zona de banquillos, bajo ningún concepto.

Cuando la diferencia entre dos equipos llegue a los 25 puntos no se permitirá la defensa en pista de ataque. A partir de este momento, si se persiste en la defensa en pista de ataque, se considerará ilegal y se sancionará con falta técnica al entrenador del equipo que la cometa.

Si un equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 50 puntos o más, el resultado final del encuentro será el que marque en ese momento el acta oficial. Los minutos que resten por jugar no tendrán incidencia ni en el acta ni a efectos clasificatorios con las excepciones:

- Las faltas se continuarán contabilizando.
- Si hubiese alguna falta descalificante se trasladará al Comité Deportivo.

En la siguiente tabla podemos observar el tamaño del balón y la distancia de la línea de tres puntos en cada una de las categorías:

CATEGORÍAS	BALÓN	TRIPLE
JUVENIL, CADETE E INFANTIL FEMENINOS	INTERMEDIO (6)	6'25
JUVENIL, CADETE E INFANTIL MASCULINOS	SENIOR (7)	6'25
ALEVIN Y BENJAMIN	MINIBASKET (5)	ZONA

### 13.1 JUVENIL Y CADETE MASCULINO

A todos los efectos se aplicarán las Reglas Oficiales de Baloncesto aprobadas por la FIBA, añadiéndose las siguientes reglas que prevalecerán en caso de discrepancia:

#### 13.1.1 Tiempo de juego

Se jugarán 4 periodos.

El tiempo de juego de los tres primeros periodos será de 15 minutos a reloj corrido

El último periodo se jugará con 7 minutos a reloj corrido y 3 parados.

Los periodos extras tendrán una duración de 5 minutos a reloj parado.

Habrá un descanso de 1 minuto entre periodos, excepto entre el 2º y 3er periodo que será de 10 minutos de descanso.

#### 13.1.2 Tiros de 3 puntos

La zona de tiro de tres puntos estará a 6,25 metros de la canasta.

#### 13.1.3 Área restringida

Se permite indistintamente el área trapezoidal y la rectangular.

#### 13.1.4 Semicírculo de no carga

No se aplicará la regla del semicírculo de no carga.

### 13.2 CADETE FEMENINO

A todos los efectos se aplicarán las Reglas Oficiales de Baloncesto aprobadas por la FIBA, a las cuales se añadirán las siguientes reglas que prevalecerán en caso de discrepancia:

#### 13.2.1 Tiempo de juego

Se jugarán **8 periodos de 5 minutos a reloj parado**. El descanso entre cada periodo será de un minuto, salvo el descanso entre el cuarto y quinto periodo que será de 5 minutos.

En el caso de que se sobrepase el minuto entre periodos por causa de alguno de los dos equipos en cualquier periodo del encuentro, sea cual fuere el motivo, el árbitro actuará de la siguiente manera, **aplicando rigurosamente el procedimiento**:

- 1ª situación: Aviso al entrenador.
- 2ª situación: Pérdida del primer tiempo muerto disponible.
- 3ª situación: Falta Técnica (C) al Entrenador.
- 4ª situación: Falta Técnica (C) al Entrenador (siendo descalificado en el caso de ser la 2 FT)

#### 13.2.2 Composición de los equipos

El número mínimo de jugadoras para disputar el encuentro es ocho (8).

Si el equipo inscribe menos de 8 jugadoras, es decir 5, 6 o 7, el partido se celebrará.

En el caso de ser menos de 5 jugadoras para iniciar el encuentro, el partido no se celebrará.

Se informará, en ambos casos, en el dorso del acta de tal incidencia, siendo los Organismos Disciplinarios los que determinen la sanción correspondiente.

### 13.2.3 Alineación de jugadoras por periodos y sustituciones

Cada jugadora debe jugar al menos dos periodos completos durante los seis primeros periodos, entendiéndose como periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, salvo las siguientes excepciones:

- Jugadora lesionada: Una jugadora que no finalice un periodo por lesión, se considera que ha jugado un periodo completo. No existe obligación de ser sustituida si recibe asistencia, siempre y cuando el juego no se detenga por más de dos minutos. Si es sustituida no podrá volver a jugar en el periodo en que se lesionó.
- Jugadora descalificada: Una jugadora que no finalice un periodo porque ha sido descalificada, se considera que ha jugado un periodo completo.
- Jugadora comete cinco faltas personales: Una jugadora que no finaliza un periodo por haber cometido cinco faltas personales, se considera que ha jugado un periodo completo.

A la jugadora que sustituye a la jugadora lesionada, descalificada o eliminada por cinco faltas personales, el periodo jugado no le cuenta como completo.

La jugadora que es sustituida por resultar lesionada, descalificada o eliminada por cinco faltas personales en su primer periodo disputado NO será causa de alineación indebida para su equipo por no cumplir la norma de no haber disputado dos periodos completos en los cinco primeros. Este hecho deberá ser reflejado en el dorso del acta por el árbitro.

Cada jugadora deberá permanecer en el banco de sustitutas durante dos periodos completos en los seis primeros periodos, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, **SIN EXCEPCIONES**.

En el caso de que en alguno de los periodos en los que NO están contempladas las sustituciones, cuando uno o varias jugadoras no pueda/n continuar jugando en el periodo por haberse lesionado, o por haber sido expulsadas del terreno de juego al cometer la quinta falta o al ser sancionadas con una falta descalificante, será OBLIGATORIO que sean sustituidas siempre que se disponga de sustitutas habilitadas para jugar en ese periodo.

Se entiende como jugadora habilitada para jugar un periodo, cumplir la siguiente condición: Aquella jugadora que participando en dicho periodo cumple la norma de permanecer en el banco de sustitutas durante dos periodos completos en los seis primeros periodos.

En el caso de que un equipo no disponga de jugadoras habilitadas para realizar la sustitución podrá finalizar el periodo con menos de cinco jugadoras (mínimo 2).



**Esta circunstancia se comunicará obligatoriamente al dorso del acta del encuentro.**

Si al inicio de un periodo, un equipo que ha cumplido con el número mínimo de jugadoras inscritas en el acta, no dispone de 5 jugadoras habilitadas para iniciar un periodo podrá disputarlo con menos de cinco jugadoras (mínimo 2). **Esta circunstancia se comunicará obligatoriamente al dorso del acta del encuentro.**

NO está permitido hacer sustituciones durante los seis primeros periodos SALVO:

- Sustituir jugadora lesionada.
- Sustituir jugadora descalificada.
- Sustituir jugadora que haya cometido cinco faltas personales.

La jugadora sustituta en cualquier caso se anotará en el acta con un redondel en la casilla correspondiente: X.

El entrenador deberá confirmar a la mesa el cinco inicial en cada periodo, dentro del tiempo establecido como descanso entre periodos. Caso de que las jugadoras en el campo no coincidan con el cinco dado y el error se descubra después de iniciarse el periodo, el entrenador será sancionado con falta técnica en el momento que se descubra el error. La jugadora que actúa indebidamente debe de ser sustituida, contando el periodo como jugado para las dos jugadoras.

#### 13.2.4 Tiempos muertos

La concesión de tiempos muertos será de la siguiente forma:

- Un tiempo muerto registrado puede ser concedido en cualquier momento durante la primera mitad (primer, segundo, tercer y cuarto periodo).
- Un tiempo muerto registrado puede ser concedido en cualquier momento durante la segunda mitad (quinto, sexto, séptimo y octavo periodo).
- Un tiempo muerto registrado durante cada periodo extra.
- El tiempo muerto registrado no utilizado no podrá trasladarse a la segunda parte o periodo extra. El equipo que recibe canasta podrá solicitar tiempo muerto.

#### 13.2.5 Tiros libres

Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepase la 4ª falta por equipo en el acumulado de los periodos 1º y 2º; 3º y 4º; 5º y 6º; 7º y 8º, lo que indica que al inicio de los periodos 1º, 3º, 5º y 7º se iniciará la cuenta de faltas de equipo desde cero. Para los periodos extras serán acumulativas las del último periodo jugado.

#### 13.2.6 Tiros de 3 puntos

La zona de tiro de tres puntos estará a 6,25 metros de la canasta.

#### 13.2.7 Área restringida

Se permite indistintamente el área trapezoidal y la rectangular.

#### 13.2.8 Semicírculo de no carga

No se aplicará la regla del semicírculo de no carga.

### 13.3 INFANTIL MASCULINO Y FEMENINO

A todos los efectos se aplicarán las Reglas Oficiales de Baloncesto aprobadas por la FIBA, a las cuales se añadirán las siguientes reglas que prevalecerán en caso de discrepancia:

#### 13.3.1 Tiempo de juego

Se jugarán 8 periodos de 5 minutos a reloj parado. El descanso entre cada periodo será de un minuto, salvo el descanso entre el cuarto y quinto periodo que será de 5 minutos.

En el caso de que se sobrepase el minuto entre periodos por causa de alguno de los dos equipos en cualquier periodo del encuentro, sea cual fuere el motivo, el árbitro actuará de la siguiente manera, **aplicando rigurosamente el procedimiento:**

- 1ª situación: Aviso al entrenador.
- 2ª situación: Pérdida del primer tiempo muerto disponible.
- 3ª situación: Falta Técnica (C) al Entrenador.
- 4ª situación: Falta Técnica (C) al Entrenador (siendo descalificado en el caso de ser la 2 FT)

#### 13.3.2 Composición de los equipos

El número mínimo de jugadores/as para disputar el encuentro es ocho (8).

Si el equipo inscribe menos de 8 jugadores/as, es decir 5, 6 o 7, el partido se celebrará.

En el caso de ser menos de 5 jugadores/as para iniciar el encuentro, el partido no se celebrará.

Se informará, en ambos casos, en el dorso del acta de tal incidencia, siendo los Organismos Disciplinarios los que determinen la sanción correspondiente.

#### 13.3.3 Alineación de jugadores/as por periodos y sustituciones

Cada jugador/a debe jugar **al menos dos periodos completos durante los seis primeros periodos**, entendiéndose como periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, salvo las siguientes excepciones:

- Jugador/a lesionado: Un jugador/a que no finalice un periodo por lesión, se considera que ha jugado un periodo completo. No existe obligación de ser sustituido si recibe asistencia, siempre y cuando el juego no se detenga por más de dos minutos. Si es sustituido/a no podrá volver a jugar en el periodo en que se lesionó.
- Jugador/a descalificado: Un jugador/a que no finalice un periodo porque ha sido descalificado, se considera que ha jugado un periodo completo.
- Jugador/a comete cinco faltas personales: Un jugador/a que no finaliza un periodo por haber cometido cinco faltas personales, se considera que ha jugado un periodo completo.

- Al jugador/a que sustituye al jugador/a lesionado/a, descalificado/a o eliminado/a por cinco faltas personales, el periodo jugado no le cuenta como completo.
- El jugador/a que es sustituido/a por resultar lesionado, descalificado o eliminado por cinco faltas personales en su primer periodo disputado NO será causa de alineación indebida para su equipo por no cumplir la norma de no haber disputado dos periodos completos en los cinco primeros. Este hecho deberá ser reflejado en el dorso del acta por el árbitro.

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

En el caso de que en alguno de los periodos en los que NO están contempladas las sustituciones, cuando uno o varios jugador/a/s no pueda/n continuar jugando en el periodo por haberse lesionado, o por haber sido expulsado/a/s del terreno de juego al cometer la quinta falta o al ser sancionado/a/s con una falta descalificante, será OBLIGATORIO que sean sustituido/a/s siempre que se disponga de sustituto/a/s habilitado/a/s para jugar en ese periodo.

Se entiende como jugador/a habilitado/a para jugar un periodo, cumplir la siguiente condición: Aquel jugador/a que participando en dicho periodo cumple la norma de permanecer en el banco de sustitutos durante dos periodos completos en los seis primeros periodos.

En el caso de que un equipo no disponga de jugadores/as habilitado/a/s para realizar la sustitución podrá finalizar el periodo con menos de cinco jugadores/as (mínimo 2). **Esta circunstancia se comunicará obligatoriamente al dorso del acta del encuentro.**

Si al inicio de un periodo, un equipo que ha cumplido con el número mínimo de jugadores/as inscritos/as en el acta, no dispone de 5 jugadores/as habilitados/as para iniciar un periodo podrá disputarlo con menos de cinco jugadores/as (mínimo 2). **Esta circunstancia se comunicará obligatoriamente al dorso del acta del encuentro.**

NO está permitido hacer sustituciones durante los seis primeros periodos SALVO:

- Sustituir jugador/a lesionado/a.
- Sustituir jugador/a descalificado/a.
- Sustituir jugador/a que haya cometido cinco faltas personales.

El jugador/a sustituto/a en cualquier caso se anotará en el acta con un redondel en la casilla correspondiente: (X)

El entrenador deberá confirmar a la mesa el cinco inicial en cada periodo, dentro del tiempo establecido como descanso entre periodos. Caso de que los jugador/a/s en el campo no coincidan con el cinco dado y el error se descubra después de iniciarse el periodo, el entrenador será sancionado con falta técnica en el momento que se descubra el error. El jugador/a que actúa indebidamente debe de ser sustituido/a, contando el periodo como jugado para los dos jugadores/as.

#### **13.3.4 Tiempos muertos**

La concesión de tiempos muertos será de la siguiente forma:

- Un tiempo muerto registrado puede ser concedido en cualquier momento durante la primera mitad (primer, segundo, tercer y cuarto periodo).
- Un tiempo muerto registrado puede ser concedido en cualquier momento durante la segunda mitad (quinto, sexto, séptimo y octavo periodo).
- Un tiempo muerto registrado durante cada periodo extra.
- El tiempo muerto registrado no utilizado no podrá trasladarse a la segunda parte o periodo extra. El equipo que recibe canasta podrá solicitar tiempo muerto.

#### **13.3.5 Tiros libres**

Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepase la 4ª falta por equipo en el acumulado de los periodos 1º y 2º; 3º y 4º; 5º y 6º; 7º y 8º, lo que indica que al inicio de los periodos 1º, 3º, 5º y 7º se iniciará la cuenta de faltas de equipo desde cero. Para los periodos extras serán acumulativas las del último periodo jugado.

#### **13.3.6 Tiros de 3 puntos**

La zona de tiro de tres puntos estará a 6,25 metros de la canasta.

#### **13.3.7 Área restringida**

Se permite indistintamente el área trapezoidal y la rectangular.

#### **13.3.8 Semicírculo de no carga**

No se aplicará la regla del semicírculo

## 13.4 MINIBASKET

A todos los efectos se aplicarán las Reglas Oficiales de Baloncesto aprobadas por la FIBA, a las cuales se añadirán las siguientes reglas que prevalecerán en caso de discrepancia:

### 13.4.1 Tiempo de juego

Se jugarán 6 periodos. Sólo el primero se iniciará con salto entre dos. El resto de periodos y periodos extras se iniciarán con saque desde la prolongación de la línea de medio campo, enfrente de la mesa de anotadores, atendiendo a la regla de la alternancia.

El tiempo de juego de cada periodo será de 8 minutos a reloj corrido, excepto en el último periodo, en el que los tres últimos minutos serán a reloj parado. Los periodos extras tendrán una duración de 5 minutos a reloj parado.

Habrà un descanso de 1 minuto entre periodos, excepto entre el 3<sup>er</sup> y 4<sup>o</sup> periodo que será de 5 minutos.

En el caso de que se sobrepase el minuto entre periodos por causa de alguno de los dos equipos en cualquier periodo del encuentro, sea cual fuere el motivo, el árbitro actuará de la siguiente manera, **aplicando rigurosamente el procedimiento:**

- 1<sup>a</sup> situación: Aviso al entrenador.
- 2<sup>a</sup> situación: Pérdida del primer Tiempo Muerto disponible.
- 3<sup>a</sup> situación: Falta Técnica (C) al Entrenador.
- 4<sup>a</sup> situación: Falta Técnica (C) al Entrenador (siendo descalificado en el caso de ser la 2 FT)

El árbitro no tocará el balón salvo por faltas.

El tiempo sólo se detendrá si el balón va muy lejos a criterio del árbitro.

### 13.4.2 Composición de los equipos

El número mínimo de jugadores/as para disputar el encuentro es nueve (9). Si el equipo inscribe menos de 9 jugadores/as, es decir 5, 6, 7 u 8 el partido se celebrará siempre, indicando el árbitro al dorso del acta esta incidencia (los Organismos Disciplinarios determinarán la sanción correspondiente). En el caso de ser menos de 5 jugadores/as, el partido no se celebrará y se informará, del mismo modo, en el dorso del acta de tal incidencia.

### 13.4.3 Alineación de jugadores/as por periodos y sustituciones

Cada uno de los jugadores/as inscritos en el acta deberá jugar al menos dos periodos completos y permanecer en el banco dos periodos completos en el transcurso de los cinco primeros periodos, entendiéndose como periodo completo desde que éste se inicia hasta que finaliza, salvo en las siguientes excepciones:

- **Jugador/a Lesionado:** Un jugador/a que no finalice un periodo por lesión, se considera que ha jugado un periodo completo. No existe obligación de ser

sustituido si se recibe asistencia, siempre y cuando el juego no se detenga por más de dos minutos.

- **Jugador/a descalificado**: Un jugador/a que no termina un periodo por haber sido descalificado, se considera que ha jugado un periodo completo.
- **Jugador/a comete cinco faltas personales**: Un jugador/a que no finalice un periodo por haber cometido cinco faltas personales, se considera que ha jugado un periodo completo.
- **Al jugador/a que sustituye** al jugador/a lesionado, descalificado o eliminado por cinco faltas personales, el periodo jugado no le cuenta como completo.
- **El jugador/a que es sustituido** por resultar lesionado, descalificado o eliminado por cinco faltas personales en su primer periodo disputado NO será causa de alineación indebida para su equipo por no cumplir la norma de no haber disputado dos periodos completos en los cinco primeros. Este hecho deberá ser reflejado en el dorso del acta por el árbitro.

Solamente se permitirán sustituciones en el 6º periodo, salvo en estas situaciones:

- Sustituir a un jugador/a lesionado (el lesionado no podrá volver a jugar en el mismo periodo en que se produjo la lesión). Se informará al dorso del acta de esta incidencia.
- Sustituir a un jugador/a descalificado.
- Sustituir a un jugador/a eliminado por cinco faltas.

El jugador/a sustituto en cualquier caso se anotará en el acta con un redondel en la casilla correspondiente. (X)

En el caso de que en alguno de los periodos en los que NO están contempladas las sustituciones, cuando uno o varios jugador/a/s no pueda/n continuar jugando en el periodo por haberse lesionado, o por haber sido expulsados del terreno de juego al cometer la quinta falta o al ser sancionados con una falta descalificante, será OBLIGATORIO que sean sustituidos siempre que se disponga de sustitutos habilitados para jugar en ese periodo.

Se entiende como jugador/a habilitado para jugar un periodo, cumplir la siguiente condición: Aquel jugador/a que participando en dicho periodo cumple la norma de permanecer en el banco de sustitutos durante dos periodos completos en los cinco primeros periodos.

En el caso de que un equipo no disponga de jugadores/as habilitados para realizar la sustitución podrá finalizar el periodo con menos de cinco jugadores/as (mínimo 2). **Esta circunstancia se comunicará obligatoriamente al dorso del acta del encuentro.**

Si al inicio de un periodo, un equipo que ha cumplido con el número mínimo de jugadores/as inscritos en el acta no dispone de 5 jugadores/as habilitados para iniciar un periodo podrá disputarlo con menos de cinco jugadores/as (mínimo 2). **Esta circunstancia se comunicará obligatoriamente al dorso del acta del encuentro.**

El entrenador deberá confirmar a la mesa el cinco inicial en cada periodo, dentro del tiempo establecido como descanso entre periodos. Caso de que los jugadores/as en el campo no coincidan con el cinco dado y el error se descubra después de iniciarse el periodo, el entrenador será sancionado con falta técnica en el momento que se descubra el error. El jugador/a que actúa indebidamente debe de ser sustituido, contando el periodo como jugado para los dos jugadores/as.

#### **13.4.4 Tiempos muertos**

Se podrán solicitar dos tiempos muertos en cada una de las partes (2 tiempos por tres periodos). No serán acumulables entre partes.

Un tiempo muerto por periodo extra.

La duración de los tiempos muertos será de 60 segundos.

#### **13.4.5 Defensas**

Se permite cualquier tipo de defensa y en toda la pista con las siguientes restricciones:

Cuando la diferencia entre dos equipos llegue a los 25 puntos no se permitirá la defensa en pista de ataque. A partir de este momento, si se persiste en la defensa en pista de ataque, se considerará ilegal y se sancionará con falta técnica al entrenador del equipo que la cometa.

Si un equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 50 puntos o más, el resultado final del encuentro será el que marque en ese momento el acta oficial. Los minutos que resten por jugar no tendrán incidencia ni en el acta ni a efectos clasificatorios con las excepciones:

- Las faltas se continuarán contabilizando.
- Si hubiese alguna falta descalificante se trasladará al Comité Deportivo.

#### **13.4.6 Línea de tres puntos**

Cada lanzamiento fuera del área restringida valdrá tres puntos.

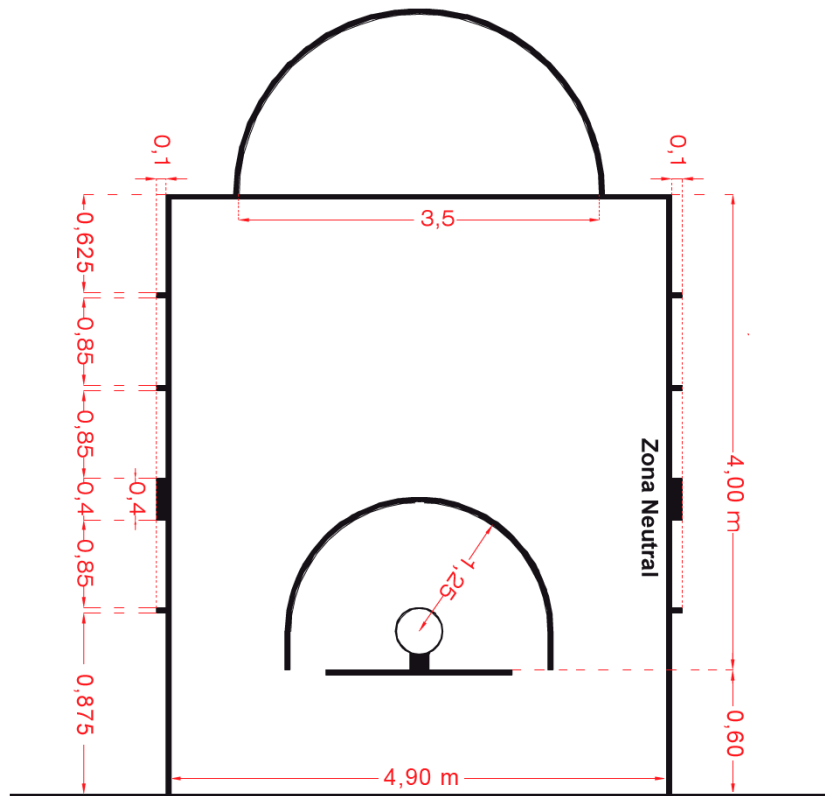
El jugador/a no pisará ni la línea ni el interior de la zona hasta que el balón haya tocado el aro o entrado a canasta

#### **13.4.7 Actuación del árbitro**

No tocará el balón salvo al señalar una falta.

El tiempo sólo se detendrá si el balón se desplaza lejos a criterio del árbitro.

### 13.4.8 Área restringida



### 13.4.9 Regla del semicírculo de no carga

No se aplicará la regla del semicírculo de no carga en minibasket, no siendo obligatorio tener pintado sobre el terreno de juego la línea correspondiente.

### 13.4.10 Medidas campo minibasket

Las medidas del campo de minibasket son las de la pista oficial de baloncesto, es decir 28x15 metros, permitiendo también las siguientes medidas en las categorías de alevín y de benjamín:

- 26x14 metros
- 24x13 metros
- 22x12 metros