



BASES ESPECÍFICAS PARA LAS COMPETICIONES PROVINCIALES

-

DOCUMENTO ÚNICO TEMPORADA 2024/2025

BASES ESPECÍFICAS DE CADA CATEGORÍA

CATEGORÍA MINIBAKET y BENJAMÍN PROVINCIAL

1. INSCRIPCIÓN DE LOS EQUIPOS

EQUIPOS INSCRITOS: (Previsto 24)

2. DOCUMENTACIÓN NECESARIA PARA LA INSCRIPCIÓN

Inscripción online en la oficina web club

Documento SEPA del club para la domiciliación de recibos (solo uno por club)

La tramitación de licencias se realizará a través de la Oficina Web Online para clubes: clubs.fbcyl.es
Ahí deberán de darse de alta los jugadores con su correspondiente imagen, fotocopia del DNI, licencia federativa y consentimiento explícito.

3. SISTEMA DE COMPETICIÓN

MINIBASKET (24 EQUIPOS) a jugar 2 fases

Fase 1

Se formarán tres grupos de nivel – Especial, Preferente y Challenge de 8 equipos cada uno. Se jugará a una vuelta, todos contra todos, 7 jornadas de Invierno

FINAL de COPA

Los dos primeros clasificados del grupo A jugarán la final de Copa.

ASCENSOS Y DESCENSOS

Jugarán los tres equipos clasificados en última posición de grupos Especial y Preferente y los tres mejores clasificados de los grupos Preferente y Challenge

Se celebrará un único partido en el campo del equipo posicionado en la categoría más elevada o en campo neutro si la delegación entiende que es necesario para el cumplimiento de los plazos.

Jugarán

8vo Gr Especial vs 1ro Preferente

7vo Gr Especial vs 2do Preferente

6vo Gr Especial vs 3ro Preferente

8vo Gr Preferente vs 1ro Challenge

7vo Gr Preferente vs 2do Challenge

6vo Gr Preferente vs 3ro Challenge

Fase 2

Se formarán tres grupos de nivel – Primera, Segunda, Tercera de máximo 8 equipos cada uno máximo, la fase se jugarán a una vuelta, todos contra todos, 7 jornadas de primavera.

Final de LIGA por categorías

Los dos mejores de cada grupo (3 finales)

6. MUTUALIDAD

Todos los jugadores, entrenadores y delegados, quedan mutualizados por la Junta de Castilla y León a través del DEBA y tienen como seguro opcional el seguro privado FBCyL

7. CUOTAS DE DILIGENCIAMIENTO

La cuota de inscripción debe ser domiciliada en una cuenta del club que deberá de contar con la cuantía suficiente para afrontar los pagos en cada periodo establecido.

La cuota de participación sufraga los gastos de gestión y arbitrajes. Cada club deberá ser responsable de solicitar y pagar la mutualidad de cada jugador/entrenador/asistente.

Cuotas, plazos de pago y contenidos de cada cuota

| CONCEPTO | CANTIDAD | DOMICILIACIÓN | INCLUYE |
|---|--------------------|---------------|---|
| Inscripción en la Liga | 100€ | SEGÚN FBCYL | 2 balones |
| Cuota de Participación por partido | 300€ | SEGÚN FBCYL | |
| Mutualidad Jugadores Voluntaria o Autonómicos | 18€ pendiente/Lic. | SEGÚN FBCYL | Opcional clubes de provincial, obligatorio autonómico |
| Licencia Extra de Asistente y entrenador | 5 € | SEGÚN FBCYL | Licencia extra |

8. DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

Son de aplicación las REGLAS FIBA y las INTERPRETACIONES DE LAS REGLAS FIBA 2024 así como las REGLAS OFICIALES MINIBASKET de la FEDERACIÓN DE BALONCESTO DE CASTILLA Y LEÓN y los diferentes documentos oficiales mencionados en las bases generales de la Delegación 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 2024; en caso de ausencia, el capitán del

equipo asumirá sus funciones siendo informada en el reverso del acta. Si no presentarán el nro. Mínimo de jugadores se jugará sin aplicación de las reglas passarella pero sí que deberán cumplir que todos los jugadores descansen como mínimo un tiempo en los 5 primeros.

1.2 El delegado de equipo permanecerá, durante todo el partido, sentado (en el banquillo). Sólo podrá levantarse durante los tiempos muertos y los intervalos de juego únicamente para dirigir a sus jugadores y nunca para hablar con los árbitros.

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 desde el banquillo

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 obtenido entre ambos. Si un equipo incumple esta norma de forma habitual sin causa justificada 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 del mismo Grupo. Podrán jugar jugadores de grupos inferiores en el o los grupos inmediatamente superiores: 1ra, 2da y 3ra.

1.6. Los jugadores con licencia de MINIBASKET PROVINCIAL y BENJAMÍN PROVINCIAL podrán participar en esta categoría así como aquellos jugadores vinculados y/o autorizados por la Delegación Provincial que estén inscritos en la Liga Autonómica de categoría Minibasket que jugarán con sus clubes provinciales.

1.7. Una vez finalizado el partido y antes de cerrar el acta, se tacharán aquellos jugadores que no hayan participado en ningún periodo. Si, antes de disputar el quinto periodo, se detecta que alguno de los equipos está incumpliendo las reglas pasarella, se avisará al equipo infractor para que corrija la situación.

En caso de que alguno de los equipos, cuente con menos efectivos de los inscritos inicialmente, se informará de que no podrán cumplir las reglas pasarella, y siempre haciendo que todos sus jugadores presentes, descansen al menos uno de los cinco primeros periodos.

Finalmente, el Oficial de Mesa, tachará aquellos jugadores que, aunque inscritos, no hayan participado en el partido.

1.8. Los partidos estarán arbitrados por, al menos, un 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 2024 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 completos de cada partido. Si son menos de 9 deberán descansar un periodo completo dentro de los cinco primeros..

2.2 Al inicio de cada uno de los 6 periodos de juego, los jugadores del 5 inicial se situarán, dentro del terreno de juego, dando la espalda al OFICIAL DE MESA, para que éste 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, siendo éste el responsable último de su incumplimiento. 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 dos en la segunda parte cuya duración **será de 1 min.**

- Un tiempo muerto registrado durante cada período extra cuya duración será de 1 min. El oficial de mesa hará sonar su silbato a los 45 y a los 55 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 a un jugador lesionado. El jugador lesionado que haya disputado un solo periodo de los cinco primeros y se recupere, podrá jugar el sexto período.
- Sustituir al jugador descalificado.
- Sustituir a un 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 sustituirlo si recibe asistencia, siempre y cuando el juego no se detenga por más de dos minutos.
- Un jugador que no finalice un periodo porque 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 le 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. Si durante el partido el número de jugadores disminuye y esto provoca el incumplimiento de las reglas pasarela se jugará con la posibilidad de cambios para los dos equipos. No se considerará alineación indebida

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. En el caso de llegar a diferencia de 50 puntos en un cuarto distinto al sexto, se seguirán cumpliendo las reglas de periodos jugados y descansados por el bien de la competición, Por tanto, aunque el encuentro se considere concluido en términos de marcador, se seguirán registrando en el acta oficial los quintetos iniciales de cada periodo, así como las faltas cometidas, con el fin de llevar un control adecuado de la participación de los jugadores y sus infracciones.

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. O en caso de lesión u otra incidencia que a criterio del árbitro requiera parar el tiempo.

-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.

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.- Se permite realizar cualquier tipo de defensa y solo se considera defensa ilegal cuando un jugador permanece más de 5 segundos en el área restringida (la zona) sin la presencia del jugador al que defiende. La defensa ilegal se sancionará con dos tiros libres y posesión (se anotará en el acta en el lugar destinado al efecto).

2.12. 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).

2.13. 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 2024.

3.- Los partidos serán dirigidos, con carácter general por dos árbitros y 1 oficial de mesa, reduciéndose a 1 árbitro, como mínimo, cuando las disponibilidades de efectivos de la Delegación lo hagan imprescindible. En la mayor parte de partidos uno de los árbitros será un miembro del Comité en su primer año de formación, por lo que rogamos también la correcta gestión desde los banquillos de esta circunstancia. Cabe señalar que los árbitros pueden pertenecer a alguno de los clubes a los que arbitran, pero cuentan con la autorización de la Delegación para dirigir estos encuentros, siempre y cuando no sea su mismo equipo, garantizando así su imparcialidad.

5.- Se jugará con el campo que esté pintado, tanto en líneas de triple como en tiro libre, independientemente de las medidas que tengan.

6.- En competiciones provinciales no se aplica lo de los 15 minutos posteriores para firmar bajo protesta. Tiene que ser inmediatamente después y habrá que abonar la Tasa de 50 €, en las siguientes 24h, para que sea tramitado.

7.- Oficiales de mesa

Avisarán cuando reste 1 minuto, 30 segundos y 15 segundos para la finalización de cada cuarto.

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

Las actas se realizarán sin calcos, no habrá copias por lo que los equipos que lo deseen deberán hacer foto de la misma. A lo largo de la temporada es posible que se utilice el acta digital en algún partido.

Para ser más diligentes y rápidos en la confección de actas los equipos entregarán las plantillas-ROSTER selladas por la Delegación antes del inicio de los partidos, plantillas que sólo pueden ser sustituidas si no se tienen por la aplicación FBCYL del móvil con las licencias digitales. La presentación del roster no exime de la presentación de las licencias si así fuese requerido por el árbitro del partido.

8.- Los Roster deberán de reflejar el listado de los jugadores y técnicos que tienen licencia en el equipo así como los/las jugadores/as que cuenten con autorización indicando en el rol Autorizado en la columna correspondiente, estos jugadores y técnicos deberán tener licencia FBCYL y no deberán aparecer en funciones diferentes a las indicadas en la licencia.

Los equipos podrán ser reforzados por jugadores de menos edad y/o categoría o grupo, en el campo rol aparecerá la palabra **Reforzo** éstos jugadores deberán tener licencia FBCYL y no excederán el número de 10. Podrá actualizarse el roster un máximo de 2 veces en cada fase de la competición (tanto antes como durante)

Los/las jugadores/as podrán reforzar a un máximo de un equipo en misma categoría provincial (en el caso de minibasket con tres grupos y) y 1 equipo provincial en categoría superior.

La Delegación Sellará la plantilla en las primeras tres jornadas y supervisará el cumplimiento indicado en las presentes bases.

9.- El balón oficial de juego es MIKASA. Los equipos que actúen como locales deben proporcionar balón oficial de juego. Si no lo hacen o no es MIKASA los árbitros anotarán la circunstancia en la parte de atrás del acta y lo enviarán al juez de competición.