



BASES DE COMPETICIÓN MINIBASKET PROVINCIAL



SEGOVIA
FBCyL



ÁVILA
FBCyL

TEMPORADA 2025/2026



BASES DE COMPETICIÓN PROVINCIAL

MINIBASKET

SEGOVIA – ÁVILA 2025/2026

El presente Reglamento es específico para la competición Minibasket Provincial organizada por la Delegación Segoviana de Baloncesto.

Así mismo, en cualquier aspecto no reflejado en el presente reglamento, se aplicará de forma supletoria lo dispuesto en la normativa de la Federación de Baloncesto de Castilla y León.

La delegada Provincial de Segovia queda facultada para interpretar este Reglamento de Competiciones en interés del baloncesto y la motivación de jugadores/as, árbitros/as, entrenadores/as, clubes y también del equilibrio de las competiciones así como valorará acciones que garanticen la minimización del abandono que venimos confirmando en categorías superiores.

En aras a reducir al mínimo las incidencias en comunicaciones y para comunicados urgentes, se requiere a los clubes a facilitar, obligatoriamente, **una cuenta de correo electrónico y un número de teléfono móvil de persona de contacto, así como su nombre y apellidos, quien actuará en nombre del club con poderes ejecutivos.**

1. INSCRIPCIÓN DE EQUIPOS.

EQUIPOS INSCRITOS: 23 (Máximo 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.fb cyl.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 (23 EQUIPOS) a jugar 2 fases

Fase 1

Se formarán TRES grupos de nivel – Especial, Preferente, Challenge.

Primera Vuelta:

- Especial 7 equipos.
- Preferente 8 equipos.
- Challenge 8 equipos.



ASCENSOS Y DESCENSOS

Al término de la primera vuelta:

1ro de Preferente y 1ro de Challenge ascenderán automáticamente a la siguiente categoría es decir:

- 1er clasificado Preferente sube a Especial.
- 1er clasificado de Challenge sube a Preferente.

--

Promoción:

Jugarán los tres equipos clasificados en última posición de grupos Especial y Preferente y los tres clasificados (2do, 3ro, 4to) 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.

- 8vo Gr Especial vs 2do Preferente.
- 7mo Gr Especial vs 3ro Preferente.
- 6to Gr Especial vs 4to Preferente.
- 8vo Gr Preferentel vs 2do Challenge.
- 7mo Gr Preferentel vs 3ro Challenge.
- 6to Gr Preferente vs 4to Challenge.

Fase 2

Se formarán tres grupos de nivel – Especial, Preferente, Challenge de máximo 8 equipos cada uno priorizando en las principales categorías los grupos más numerosos si no hubiera 24 equipos. La fase se jugará a una vuelta, todos contra todos, 7 jornadas de primavera.

Segunda vuelta:

- Especial: 8 equipos
- Preferente: 8 equipos
- Challenge: 7 equipos

4. FINALES.

FINAL de COPA

Los dos primeros clasificados del grupo Especial jugarán la final de Copa

(*)



Final de LIGA por categorías

Final Liga Especial entre los dos equipos del grupo especial mejor clasificados de entre los que tengan al menos 4 jugadores/as inscritos/as en liga autonómica.

Final Liga Provincial entre los dos equipos del grupo especial que tengan menos de 4 jugadores/as inscritos/as en liga autonómica (**).

Final Liga Preferente entre los dos equipos mejor clasificados al término de la segunda vuelta.

Final Liga Challenge entre los dos equipos mejor clasificados al término de la segunda vuelta.

(**) La Delegación se reserva según se desarrolle la temporada la propuesta de un modelo de COMPETICIÓN durante el mes de mayo que promocione la competición provincial femenina incentivando la continuidad y motivación y velando por el equilibrio deportivo de los equipos participantes y la representatividad de todos los clubes segovianos.

5. MUTUALIDAD.

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

6. CUOTAS DE LICENCIAMIENTO.

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	1 balón
Cuota de Participación por partido	300€	Según FBCyL	
Mutualidad Jugadores Voluntaria o Autonómicos	18€ pendiente/lix.	Según FBCyL	Opcional en equipos de provincial, obligatorio con jugadores autonómicos
Licencia Extra de Asistente y entrenador	10€	Según FBCyL	Licencia extra (El equipo incluye 2 entrenadores y 2 delegados)

7. 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 FEDERACION DE BALONCESTO DE CASTILLA Y LEON 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 presentaran el nro. Mínimo de jugadores se jugará sin aplicación de las reglas.

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.
- Solicitar tiempo muerto al oficial de mesa.
- 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, según reglas 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 no obstante si por causas excepcionales en el banquillo solo hubiera

jugadores que siendo menores no están en disposición de gestionar el partido se interpreta que el equipo queda indefenso ante situaciones eventuales como (lesiones, cambios, tiempos muertos,...) se autorizará a un mayor de edad acompañante para organizar el juego pero en ningún momento podrá dirigirse a los árbitros adquiriendo las funciones del delegado. El equipo será sancionado con 50€ si se da esta circunstancia.

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 de forma habitual (4 o más partidos) 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, (Según inscripción inicial del roster) 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 atendiendo a: 1ra (Especial), 2da (Preferente), 3ra (Challenge).

1.6. Únicamente los jugadores con licencia FBCYL de MINIBASKET PROVINCIAL y BENJAMÍN PROVINCIAL podrán participar en esta categoría. En el caso de Benjamines deberán estar inscritos en equipo que juegue Pequebasket o en el equipo mini de lo contrario el club podrá ser sancionado. La Delegación podrá autorizar de manera excepcional a jugadores/as de más edad atendiendo a circunstancias especiales del equipo y del jugador/a. Todos deberán aparecer en el Roster Sellado y firmado.

1.7. Una vez finalizado el partido y antes de cerrar el acta se tacharán 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.

Si durante el partido y antes de disputar el periodo 5 y una vez el entrenador haya indicado el cinco inicial se observa que aun habiendo inscrito 9 jugadores alguno de los equipos cuenta con menos efectivos se informará a los equipos de que el equipo con menos de 9 no puede cumplir las reglas passarela y se confirmará que podrán jugar con cambios a partir de ese momento lo que incluye situaciones especiales (lesiones, expulsados/as 5 faltas, descalificaciones).

El árbitro indicará en la parte de detrás del informe las circunstancias explicadas con anterioridad y enviará a Delegación para el control de incumplimientos, pero no se elevará a Juez de competición ni será motivo de sanción.

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 de cada partido.

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 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 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 60 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.
- Si un equipo se queda con menos de 9 jugadores bien por lesión, bien por faltas acumuladas el partido pasará a jugarse sin las reglas antes mencionadas pudiéndose realizar sustituciones. Los árbitros informarán a los equipos de ésta circunstancia.

2.6.- Cada Jugador/a inscrito/a en acta debe jugar y descansar , 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 le cuenta el periodo como jugado ni como descansado de forma completa.
- Si un equipo se queda con menos de 9 jugadores bien por lesión, bien por faltas acumuladas durante el partido, éste pasará a jugarse sin las reglas antes mencionadas pudiéndose realizar cambios

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. **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 sobreponga la 4^a 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 acta del partido se dará por cerrada, 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, ya que, a efectos de partido, el partido finalice al llegar a esa diferencia.

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 de árbitros y oficial de mesa (que debe consultar a los árbitros) 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).

(Nota. No se pone la regla de defensa en medio campo con más de 20 puntos de diferencia pero se recuerda en éste punto el compromiso de todos por mantener la motivación, el respeto y el juego limpio de las competiciones provinciales por lo que se recomienda valorar las opciones disponibles de juego que eviten humillar al equipo rival, decisión que corresponderán siempre al entrenador titular.)

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 2022.

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. Recordamos también que los árbitros menores portarán un brazalete que les identifica por lo que se hace especial incapié en extremar el trato y cuidado de los menores en campo (jugadores y equipo arbitral)

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 20 y 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 la Delegación se reserva la posibilidad de 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.

8.- Los Roster deberán de reflejar el listado de los jugadores y técnicos que tienen licencia en el equipo y que se van a sentar en el banquillo, 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. EL ROSTER DEBE ESTAR SELLADO POR LA DELEGACIÓN y sólo quien aparece en el mismo podrá sentarse a no ser que cuente con autorización expresa de la Delegación.

Los equipos podrán ser reforzados por jugadores de menos edad y/o categoría o grupo. En el Roster, en el campo rol aparecerá X o R en **Refuerzo** 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) y cada jugador reforzará a un máximo de 1 equipo de categoría superior. (**La delegación confirmará los refuerzos previstos por los clubes para asegurar el cumplimiento de la norma.**)

La Delegación sellará la plantilla en las primeras tres jornadas y supervisará el cumplimiento indicado en las presentes bases así como se reserva el derecho de limitar o cancelar su uso por necesidades de la competición o si se detecta información engañosa.

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

10. Este año se ha establecido un protocolo que sancionará las conductas antideportivas desde la grada con el objetivo de proteger a los participantes del juego equipo arbitral o jugadores y entrenadores especialmente si son menores de edad. La Federación de Baloncesto de Castilla y León (FBCyL) refuerza su compromiso contra con la implantación de un nuevo paquete de medidas para la temporada 2025/26.

El objetivo es claro: alcanzar la **tolerancia cero con los comportamientos violentos** procedentes de las gradas y proteger a todos los participantes del juego, especialmente a los árbitros.

El protocolo de actuación ante la violencia verbal, aprobado por la Secretaría General. Este documento, al que ha tenido acceso este periódico, unifica el procedimiento que deben seguir los colegiados, especialmente los más jóvenes, ante insultos, amenazas o manifestaciones racistas, xenófobas o sexistas. El protocolo establece tres pasos claros:

1. **Paso 1: Advertencia.** El árbitro detendrá el partido y advertirá una única vez al entrenador correspondiente para que intente concienciar a los seguidores de que su actitud puede llevar a la suspensión del encuentro.
2. **Paso 2: Expulsión.** Si las actitudes se repiten, el colegiado parará de nuevo el juego e invitará a abandonar la instalación a las personas responsables (a través del delegado de campo o del entrenador/es).
3. **Paso 3: Suspensión.** Si los implicados se niegan a abandonar el recinto o se producen nuevos incidentes, el árbitro principal podrá suspender definitivamente el partido, previa comunicación con su responsable directo.

La situación se transcribirá en el informe y será remitido al Juez de competición que podrá sancionar a los clubes.

11.- Sobre los aplazamientos, se deberán comunicar explicando la causa de solicitud del mismo por mail con copia a equipo/s involucrados, delegación y árbitros, así como proponer fecha alternativa.

Si el aplazamiento es por la no presencia del entrenador, pero el equipo cuenta con jugadores/as suficientes la delegación autorizará a otro entrenador del club ya que la prioridad es la disputa de la competición en las fechas establecidas.

Los partidos aplazados deben jugarse antes de la última jornada (la Delegación evaluará las propuestas para autorizarlas).