|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Cultura, Gazteria eta Kirol Departamentua *Departamento de Cultura, Juventud y Deporte* | | |  | Gipuzkoako Foru AldundiaDiputación Foral de Gipuzkoa | |
|  | **ESKOLA KIROLA**  **SASKIBALOIA** |  | **BALONCESTO**  **DEPORTE ESCOLAR** |

**CAMPEONATO DE GIPUZCOA DE BALONCESTO ESCOLAR TEMPORADA** 2.018-2.019

## BASES DE COMPETICION

La Diputación Foral de Gipuzkoa, con la asistencia técnica de la Federación Guipuzcoana de Baloncesto, organiza en el Curso **2.018-19** las siguientes COMPETICIONES:

**1.- COMPETICIONES ESCOLARES.**

1.1.- Competiciones locales y/o comarcales: BENJAMIN

1.2.- Camp. de Gipuzkoa ALEVIN MASCULINO Y FEMENINO PARTICIPACIÓN Y RENDIMIENTO

Camp. de Gipuzkoa INFANTIL TXIKI MASCULINO Y FEMENINO PARTICIPACION

Camp. de Gipuzkoa INFANTIL HAUNDI MASCULINO Y FEMENINO PARTICIPACION

Camp. de Gipuzkoa INFANTIL RENDIMIENTO MASCULINO Y FEMENINO

Camp. de Gipuzkoa CADETE MASCULINO Y FEMENINO (PARTICIPACION Y RENDIMIENTO)

**2.- PARTICIPACIÓN**

2.1.- Todos los equipos que hayan formalizado su inscripción y cumplidos todos los requisitos de la misma.

**3.- INSCRIPCIÓN DE EQUIPOS**

**3.1**.- La inscripción de equipos se realizará en la Diputación Foral de Gipuzkoa a través de **Internet, accediendo a la aplicación informática diseñada con tal finalidad de facilitar los trámites administrativos a los usuarios y dentro de los plazos que se indican a continuación:**

LAS CATEGORIAS: BENJAMIN **y** ALEVIN (Mini): antes de las 20:00 horas del día **30** de Septiembre de **2.018.**

LAS CATEGORIAS: INFANTIL DE RENDIMIENTO, INFANTIL HAUNDI, INFANTIL TXIKI y CADETE de Participación: antes de las 20:00 horas del día **15** de Septiembre **de 2.018.**

En la inscripción es obligatorio poner el campo y la hora de juego. De no hacerlo así se les asignará el terreno de juego de la entidad y el sábado las 12:00 como hora de juego.

**Ver cuotas de inscripción y forma de pago en el punto 4.3.6**

**3.2.- INSCRIPCIÓN DE JUGADORES Y ENTRENADORES**

La inscripción de jugadores y entrenadores, deberá efectuarse en la Diputación Foral de Gipuzkoa, a través de Internet antes del día **15** Octubre **2018**. ***En la categoría cadete de Rendimiento la inscripción de jugadores y entrenadores, deberá efectuarse en la Diputación Foral de Gipuzkoa, a través de Internet antes del día 15 Septiembre 2018***

No podrán participar aquellos equipos que no hayan efectuado la inscripción de ocho jugadores (salvo en categoría benjamín), como mínimo, antes del inicio de la competición correspondiente.

Desde la primera jornada los equipos deberán presentar en cada partido la relación informatizada de inscripción de participantes (salvo en categoría Benjamín). Oportunamente se comunicará a los Centros Escolares y clubes la fecha en que será obligatoria la presentación de la relación informatizada de jugadores y la ficha de todos y cada uno de los jugadores, así como del entrenador y delegado de equipo. Una vez sea obligatoria la presentación de licencias no se podrán inscribir en el acta jugadores/as que no presenten licencia o documento oficial acreditativo de la identidad: DNI, pasaporte…

Se recomienda que los entrenadores de equipos infantiles estén en posesión del título de monitor de Baloncesto o de Entrenador de iniciación de Baloncesto**,** este requisito será OBLIGATORIO para la categoría CADETE, de lo contrario no se podrá tramitar la licencia.

ALTAS Y BAJAS.

La fecha límite de tramitación de altas y bajas será el **30** Noviembre **2018** Estos trámites se realizarán, en la Diputación Foral de Gipuzkoa a través de Internet.

En las competiciones de participación el plazo será el que se determine en las bases específicas o en los acuerdos que se establezcan con la Diputación Foral de Gipuzkoa para esta categoría.

**3.3.- EDADES Y CATEGORIAS DE LOS JUGADORES.**

* **Benjamín:** nacidos y nacidas en 2009 y 2010
* **Alevín o minibasket:** nacidos y nacidas en 2007 y 2008
* **Alevín o minibasket Rendimiento :** nacidos y nacidas en 2007
* **Infantil Rendimiento:** nacidos y nacidas en 2005 y 2006
* **Infantil txiki:** nacidos y nacidas en 2006
* **Infantil Haundi:** nacidos y nacidas en 2005
* **Cadete:** nacidos y nacidas en 2003 y 2004

**4.- NORMAS ESPECÍFICAS DE LA COMPETICIÓN**

**4.1 BENJAMIN ( 3 X 3)**

Estas normas serán de aplicación en las zonas en que se juegue en la categoría Benjamín al 3c3.

4.1.1.- La Categoría Benjamín se jugará por el sistema de grupos, en función de los calendarios polideportivos de cada Comarca.

4.1.2.- Los equipos tendrán un mínimo de 5 jugadores y un máximo de 8. Los encuentros se jugarán siempre que se presenten tres o más jugadores. Forma de juego: 3c3 en medio campo .Tres jugadores en campo.

4.1.3.- Duración del encuentro: los partidos tendrán una duración de dos tiempos de 16 minutos cada uno, con un intervalo de 5 minutos entre ellos. Cada tiempo se divide en dos períodos de 8 minutos, con un intervalo de 2 minutos entre ellos. El anotador controlará el tiempo de juego sin parar el reloj, salvo en los casos siguientes:

a).- Al finalizar el tiempo de un período.

b).- Un tiempo muerto.

c).- Cuando un jugador cometa su quinta falta o una falta descalificante.

d).- Cuando un jugador esté lesionado.

e).- Cuando se sustituya a un jugador.

f).- Tiros libres.

4.1.4.- Sustituciones: a lo largo de los tres primeros períodos, cada uno de los jugadores inscritos en el acta del partido deberá jugar un mínimo de un período de 8 minutos. No se concederán sustituciones en ninguno de los tres primeros períodos, excepto para sustituir a un jugador lesionado, descalificado o que haya cometido su quinta falta personal y se considera que en estos casos un jugador ha participado en un período, cuando lo haya hecho aunque sólo fuera durante un período mínimo de tiempo. En el cuarto período se podrá conceder sustituciones siempre que el juego esté detenido.

4.1.5.- Cuando el encuentro termine con empate en el marcador los equipos podrán optar en dar por definitivo el resultado, adjudicándose un punto a cada equipo o jugar una prórroga y si persiste el empate ganará el equipo que anote el primer punto.

FINAL DEL PARTIDO

El partido termina cuando el cronometrador hace sonar la señal indicando el fin del tiempo de juego

No obstante, si se diese el caso de que uno de los equipos alcanza una diferencia de 50 puntos por delante del equipo contrario, el partido se continuará jugando, pero se dejarán de anotar en el acta las canastas conseguidas por ambos equipos, siguiendo apuntándose las faltas, tiempos muertos y los jugadores que toman parte en el partido. A la hora de cerrar el acta, se reflejará como resultado final el que figurase en el momento de alcanzarse la diferencia de 50 puntos.

4.1.6- Todos los equipos utilizarán exclusivamente la defensa individual.

4.1.7.- El saque de fondo tras canasta recibida es obligatorio recibirlo fuera de la zona. De no ser así se sancionará al equipo infractor con la pérdida de la posesión. No se podrá impedir que el equipo efectúe el saque de fondo después de canasta.

4.1.8.- Cuando un equipo recupere la posesión del balón, después de un rebote o de un robo de balón, deberá salir de la línea de 6’25 antes de lanzar a canasta.

4.1.9.- No se aplicará la norma de lanzamiento de tiros libres, a partir de la cuarta falta. Se lanzarán los tiros libres desde la línea discontinua del semicírculo de tiros libres. En los campos que no exista esta línea, el club responsable de la competición se encargará de marcarla.

4.1.10.- Tiempo muerto registrado: Dos tiempos-muertos registrados pueden ser concedidos a cada equipo en cualquier momento durante la primera mitad (1er y 2do período); tres tiempos muertos registrados en cualquier momento durante la segunda mitad (3er y 4to período) y un tiempo muerto registrado durante cada período extra.

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

**4.2 ALEVIN PARTICIACIÓN**

4.2.- La competición constará de TRES fases:

1. Fase Local / Comarcal
2. Fase Zonal
3. Fase Territorial

4.2.1.- FASE LOCAL / COMARCAL

En cada localidad o comarca deberá jugar un número mínimo de seis equipos por categoría, estableciendo el sistema de juego que consideren oportuno en función del número de equipos inscritos, debiendo finalizar el mismo antes del día **14 de abril de 2019** para las comarcas de la Provincia y antes del día **19-05-2019** la Comarca de Donostia deberá facilitar los campeones. En la categoría Infantil la competición es de ámbito territorial por lo que no es necesaria la organización comarcal y zonal. Los sistemas de juego deberán ser aprobados por la F.G.B.

4.2.2.- FASE ZONAL

Los primeros clasificados de cada comarca, en que clasifique un solo equipo por categoría, jugarán a doble partido su clasificación para la Fase Final los días  **11 y 18 de Mayo**, con arreglo a los siguientes emparejamientos:

Eliminatoria A) Comarca Bidasoa - Comarca Oarso

Eliminatoria B) Comarca Kosta - Comarca Urola

Eliminatoria C) Comarca Bajo Deba - Comarca Alto Deba

Eliminatoria D) Comarca Bajo Goierri - Comarca Alto Goierri

Eliminatoria E) Comarca Donostialdea - Comarca Oria

4.2.3.- FASE TERRITORIAL: **Días 2, 8 y 9 de Junio** - FASE FINAL CTº Gipuzkoa (Mini), a expensas de los Juegos Escolares de Euskadi

La Fase Territorial se realizará en régimen de concentración en campo designado por la F.G.B. y por el sistema de copa a un solo encuentro.

Para esta Fase Territorial clasificarán por categoría, dos equipos de la comarca de Donostia, un equipo de cada una de las eliminatorias indicadas en el punto 4.2.2 y un equipo de la comarca con más número de participantes en la categoría. Total ocho equipos.

Cuando un equipo clasificado para participar en la Fase Territorial, renuncie a disputarla, la F.G.B. determinará si se cubre la vacante y en su caso la forma de designar al equipo sustituto.

Los emparejamientos serán los siguientes:

Cuartos de Final

A) 1º Comarca Donostia - 1º Eliminatoria ... C

B) 1º Eliminatoria ... B - 1º Eliminatoria ... A

C) Comarca de más Equipos - 1º Eliminatoria ... D

D) 2º Comarca Donostia - 1º Eliminatoria ... E

Para la Temporada **2.018-19**, se determinará mediante sorteo la distribución en los Cuartos de Final de los equipos vencedores de las eliminatorias A, B, C, D, y E de la Fase Clasificatoria señalada en el punto 4.1.2. . **Dicho sorteo** se efectuará en la reunión para la confección de calendarios **el día 10 de Octubre de 2.018**.

Semifinales

E) Vencedor A - Vencedor B

F) Vencedor C - Vencedor D

Final

G) Vencedor E - Vencedor F

Cuando en una categoría no haya más de 4 Zonas de competición, la F.G.B. podrá clasificar más equipos para los cuartos de final o suprimir éstos e iniciar la Fase Final en Semifinales. Cuando en una categoría haya menos de 4 zonas de competición la F.G.B. podrá clasificar más equipos para las semifinales o suprimir estas e iniciar la Fase Final en las Finales.

**4.3 INFANTILES**

4.3.1 Inscripción de los Equipos. Podrán participar en la competición Centros Escolares y Clubes.

* Los Centros Escolares para inscribirse deben estar asociados a un Club de Baloncesto o debe comprometerse a ofertar a los componentes del equipo la posibilidad de continuar compitiendo en temporadas sucesivas, en las categorías Infantil, Cadete y Junior. Deberá adoptarse el compromiso de constituirse en Club Deportivo.
* Los Clubes deberán acompañar a la inscripción el compromiso de realizar una oferta abierta a cualquier escolar de categoría infantil de los centros escolares a los que pertenezcan los integrantes del equipo.

4.3.2.-. Clasifican para el Campeonato de Euskadi los campeones de las Categorías INFANTIL HAUNDI MASCULINO Y FEMENINO DE PARTICIPACION

4.3.3- La categoría Infantil Haundi e Infantil Txiki se jugará toda la competición con ámbito territorial.

|  |  |
| --- | --- |
| INFANTIL HAUNDI | **2005** |
| INFANTIL TXIKI | **2006** |

* + 1. Fechas de inscripción.

Las licencias serán escolares. La fecha límite para inscribir equipos será el **15 (domingo)** de Septiembre y para inscribir deportistas será el 15 de Octubre.

Salvo casos excepcionales aprobados por la Diputación Foral, los jugadores deberán haber nacido en los años **2.005 y 2006**.

Se inscribirán en cada equipo un mínimo de 8 jugadores y un máximo de 15.

* + 1. Sistema de Competición

El sistema de competición dependerá del número de equipos inscritos. Si es posible se dispondrá de una primera fase donde prime la proximidad geográfica y unas fases posteriores según los resultados deportivos y proximidad geográfica.

En la categoría Infantil Txiki año **2006**, los equipos podrán tener hasta tres jugadores/as de edad infantil Haundi (**2005**), siempre y cuando no sobrepasen el 25% de los componentes.

En la categoría del año **2005** se podrán inscribir equipos aunque la mayoría de jugadores sean del año **2006**

* + 1. Cuotas de Inscripción

Cadete de Participación ---------------------------- ~~50 Euros~~

Infantiles Haundi y Txiki de Participación ------ ~~50 Euros~~

Infantiles de Rendimiento ------------------------- ~~100 Euros~~

La cuota de inscripción deberá ingresarse en la c/c **2095 5009 73 1061453543** de Kutxabank, en cualquiera de sus Sucursales, indicando el Colegio/Club que efectúa el ingreso y solicitando duplicado que deberá ser presentado inexcusablemente en el momento de efectuar la inscripción de los equipos.

* + 1. Tarifas arbítrales

Se aplicarán las tarifas arbítrales previstas para los arbitrajes PDJ

4.3.8 En lo no previsto se aplicarán los acuerdos establecidos con la Diputación Foral de Gipuzkoa para las competiciones de participación. **(Bases de Competición Federada)**

**5.- NORMAS DE JUEGO**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **CATEGORIA** | **REGLAS** | **CAMPO** | **BALÓN** | **Nº** |
|  |  |  |  |  |
| Benjamín Mas. y Fem. | Minibasket | Pequeño | Pequeño. | 5 |
|  | Reglamento 3c3 | Pequeño | Pequeño | 5 |
| Alevín Mas. y Fem. | Minibasket | Pequeño | Pequeño | 5 |
| Infantil Txiki Fem. | Pasarela | Grande | Pequeño | 5 |
| Infantil Haundi Femenino | Pasarela | Grande | Intermedio | 6 |
| Infantil Txiki Mas. | Pasarela | Grande | Pequeño | 5 |
| Infantil Haundi Masculino | Pasarela | Grande | Grande | 7 |
| Cadete Masc | Fiba | Grande | Grande | 7 |
| Cadete Fem | Fiba | Grande | Intermedio | 6 |

**5.1 BENJAMIN**

5.1.1- Los tiros libres se lanzarán desde la línea discontinua del semicírculo de tiros libres, tanto en las competiciones en que juegue 3c3 como en las que se juegue 5c5. En el caso de no estar marcada dicha línea en el terreno de juego se situará imaginariamente a 1,8 m de la línea de tiros libres (± dos pasos).

5.1.2.- **Tiempo muerto registrado**: Dos tiempos-muertos registrados pueden ser concedidos a cada equipo en cualquier momento durante la primera mitad (1er y 2do período); tres tiempos muertos registrados en cualquier momento durante la segunda mitad (3er y 4to período) y un tiempo muerto registrado durante cada período extra.

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

5.1.3.- Se podrá llevar el tanteo y el cronómetro del partido con instrumentos electrónicos visibles al público y a los participantes. En este caso al final del encuentro el árbitro redactará el acta haciendo constar el resultado final.

**5.2 ALEVÍN**

5.2.1.- En la categoría alevín se aplicará el Reglamento de Minibasket aprobado por la FIBA para el período 1.998-2002 .No se aplicarán los artículos 12,19 y 21 del Reglamento de Minibasket.

5.2.2- Cada equipo se compone de un máximo de 12 jugadores (rendimiento) y de 15 jugadores (participación) y un mínimo de 8, y de un entrenador. Cada equipo puede tener un ayudante de entrenador y un delegado. Si los equipos se presentan con 5, 6 ó 7 jugadores, siempre se deberá jugar el partido y el árbitro hará constar esta circunstancia en el dorso del acta.

5.2.3- Si un equipo se presenta con menos de 8 jugadores y gana el encuentro será sancionado con la pérdida del encuentro por el resultado de 20-0 ó 0-20 según figure como local o visitante y ocupará la última posición de todos los equipos empatados a puntos con él, sin que se tengan en cuenta los resultados obtenidos con los equipos con los que estuviera empatado a puntos.

5.2.4- En categoría ***Mini*** ***participación***, previo acuerdo de ambos entrenadores, recogido en el acta antes de iniciarse el encuentro, el resultado será válido aún y cuando alguno de los equipos juegue con menos de 8 jugadores.

5.2.5- En la categoría ***Mini*** ***participación***, será válido el resultado del encuentro, sin necesidad de la conformidad del equipo contrario, cuando el equipo tenga menos de 10 jugadores inscritos en la Diputación y se presente al partido con al menos 6 jugadores (este hecho deberá hacerse constar en el acta y no se darán por validos escritos posteriores que reflejen este aspecto). En este supuesto, cada uno de los jugadores inscritos en el acta del partido, deberá jugar un mínimo de dos períodos a los largo de los tres primeros períodos, salvo lesión o descalificación. Este apartado no se aplicará en la Fase Final del Campeonato de Gipuzkoa.

5.2.6- Un miembro del equipo se considera como jugador cuando está en el terreno de juego y está autorizado a jugar. De lo contrario, es un sustituto.

5.2.7- A lo largo de los tres primeros períodos, cada uno de los jugadores inscritos en el acta del partido, deberá jugar un mínimo de un período de 10 minutos, pudiendo jugar un máximo de dos períodos. La infracción de este apartado se sancionará con la pérdida del encuentro con el resultado de 20-0. Si los dos equipos incumplen este apartado el resultado será válido. No se aplicará este apartado en el supuesto contemplado en el apartado 5.2.5

5.2.8.- Sólo se podrán hacer sustituciones en los tres primeros períodos por lesión, descalificación, por haber cometido 5 faltas personales, o para volver a cambiar a un jugador que anteriormente (en el mismo período) haya sido sustituido por lesión y por el mismo jugador que le reemplazó.

5.2.9- Se considerará que un jugador ha participado en un período cuando lo haya hecho aunque sólo fuera durante un período mínimo de tiempo.

5.2.10- En el cuarto período se podrán hacer sustituciones siempre que el balón esté muerto como consecuencia de que el árbitro haga sonar su silbato.

5.2.11- En el momento que el árbitro autorice una sustitución, el reloj será detenido. También se pueden efectuar sustituciones durante un tiempo muerto.

5.2.12- Si uno o varios jugadores de un equipo son expulsados, descalificados o tienen que abandonar el encuentro por lesión o por cualquier otro motivo, durante el transcurso de los tres primeros períodos, deberá ser sustituido a fin de que siempre haya 5 jugadores en el terreno de juego. Si por este motivo se incumple la norma 5.2.7 de estas Bases el equipo infractor si gana el encuentro será sancionado con la pérdida del encuentro, por el resultado de 20-0, aunque el encuentro deberá finalizar, excepto que la lesión, por su gravedad, pueda ser certificada por el árbitro del encuentro en la misma cancha, reflejándolo en el acta, o presentando en la Federación el lunes posterior a esa jornada el Parte de Urgencias fechado el mismo día del partido.

5.2.13.- Tiempo muerto registrado: Dos tiempos-muertos registrados pueden ser concedidos a cada equipo en cualquier momento durante la primera mitad (1er y 2do período); tres tiempos muertos registrados en cualquier momento durante la segunda mitad (3er y 4º período) y un tiempo muerto registrado durante cada período extra.

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

5.2.14.- Se podrá solicitar tiempo muerto después de canasta **recibida**.

5.2.15.- Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepase la 4ª falta por equipo en cada período, lo que indica que en cada nuevo período se iniciará la cuenta de faltas de equipo desde cero. Sólo serán acumulativas en el cuarto período para los períodos extras.

5.2.16.- Cuando el encuentro termine con empate en el marcador los equipos podrán en dar por definitivo el resultado, adjudicándose un punto a cada equipo o jugar prórrogas sucesivas hasta que gane uno de los equipos.

FINAL DEL PARTIDO

El partido termina cuando el cronometrador hace sonar la señal indicando el fin del tiempo de juego

No obstante, si se diese el caso de que uno de los equipos alcanza una diferencia de 50 puntos por delante del equipo contrario, el partido se continuará jugando, pero se dejarán de anotar en el acta las canastas conseguidas por ambos equipos, siguiendo apuntándose las faltas, tiempos muertos y los jugadores que toman parte en el partido. A la hora de cerrar el acta, se reflejará como resultado final el que figurase en el momento de alcanzarse la diferencia de 50 puntos.

5.2.17.- Quedan prohibidas las defensas en zona, tanto en medio campo como en todo el campo, penalizándose la infracción por parte de los árbitros, previa advertencia, con una falta técnica al entrenador. Sí se permitirá la defensa individual y la presión individual en todo el campo.

5.2.18.- Tiempo muerto registrado: Dos tiempos-muertos registrados pueden ser concedidos a cada equipo en cualquier momento durante la primera mitad (1er y 2do período); tres tiempos muertos registrados en cualquier momento durante la segunda mitad (3er y 4to período) y un tiempo muerto registrado durante cada período extra.

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

**5.2.19 REGLAMENTO ALEVIN (INICIACIÓN AL RENDIMIENTO)**

A todos los efectos se aplicarán las Reglas de Juego editadas por la F.E.B a las cuales se añadirán las siguientes reglas que prevalecerán sobre la 1ª en caso de discrepancia:

**1**.- Cada Equipo deberá inscribir en el acta entre 8 y 12 jugadores/as.

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

El entrenador deberá confirmar a la mesa el cinco inicial en cada periodo.

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

* Se tendrá dos tiempos muertos por parte (tres periodos).
* Un tiempo muerto registrado durante cada período extra.

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

**4**.- NO está permitido hacer sustituciones durante los cinco primeros periodos SALVO:

* Sustituir Jugador Lesionado. El jugador lesionado que haya disputado un solo cuarto de los cinco primeros y se recupere podrá jugar el sexto período.
* Sustituir Jugador descalificado.
* Sustituir Jugador que haya cometido 5 Faltas Personales.

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

* Un jugador que no finalice un periodo por lesión, se considera que ya ha jugado un periodo completo.
* 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, el periodo jugado no le cuenta como completo.

**6**.- Cada jugador deberá permanecer en el banco de sustitutos durante dos periodos completos durante los 5 primeros periodos, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, a excepción de que el equipo haya inscrito en el acta solamente 8 jugadores, en cuyo caso un jugador podrá jugar 4 periodos de los cinco primeros.

**7**.- El equipo que recibe canasta podrá solicitar tiempo muerto.

**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.

**9**.- 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. El partido continuará, anotándose en el acta todas las incidencias, excepto los puntos.

**10**.- El encuentro se dividirá en dos partes de 3 periodos cada una. Cada periodo será de 7 minutos, en los cuales se jugara a reloj corrido los seis primeros minutos y el último minuto a reloj parado. En las faltas que conlleven tiros libres y en los tiempos muertos se parará siempre el reloj.

Control por los árbitros del tiempo de juego (situaciones anormales durante todo el período).

En el último periodo se jugarán los 5 primeros minutos a reloj corrido y los 2 minutos finales a reloj parado.

En los periodos extras se jugarán los 3 primeros minutos a reloj corrido y los dos minutos finales a reloj parado.

El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, sustitución y tiempo muerto.

**11**.- No se permite realizar defensa en zona y 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 un tiro libre y posesión (se anotará en el acta en el lugar destinado al efecto. NO acumula falta técnicas).

**12**.- Se aplicará 8” pasar el campo defensivo y la regla de pasividad (Regla de pasividad se aplicará en todas aquellas competiciones que se disputen sin reloj de 24”. Cuando el árbitro del encuentro estima que el equipo que tiene el control del balón está acercándose al final de una hipotética posesión de 24”, iniciará en voz alta y haciendo la señal de 8 con las manos, una cuenta de 8 segundos dentro de los cuales se tendría que efectuar un lanzamiento. No efectuar el lanzamiento sin que toque el aro constituye violación y el balón es concedido al equipo contrario.).

**13**.- Se implanta la línea de tres puntos**; para la semifinal se implantará la línea que se utiliza en los campeonatos de Euskadi y España.**

**14**.- El descanso entre periodos: 1º y 2º, 2º y 3º,4º y 5º, 5º y 6º, será de un minuto. Y entre los períodos 3º y 4º de cinco minutos.

**15**.- El balón oficial de juego será de una marca homologada.

**5.3 INFANTILES**

5.3.1 Las competiciones infantiles (Txiki y Haundi) serán a reloj corrido, parándose el reloj en las siguientes circunstancias:

* + En los tiempos muertos.
  + En los tiros libres.
  + En los últimos dos minutos de cada cuarto y en la totalidad de las prórrogas, si las hubiese.
  + En todas aquellas circunstancias que el árbitro considerase oportuno.

5.3.2 En las competiciones infantil Txiki e Infantil Haundi para la correcta aplicación de la reglas de sustituciones deben presentarse entre 8 y 12 jugadores. En las competiciones de participación de estas categorías los equipos con 9 o menos jugadores inscritos en la Diputación, se les permitirá disputar los encuentros con 6 o 7 jugadores. En este supuesto, cada uno de los jugadores inscritos en el acta del partido, deberá jugar un mínimo de dos períodos a los largo de los tres primeros períodos.

5.3.3 A lo largo de los tres primeros períodos, cada uno de los jugadores inscritos en el acta del partido, deberá jugar un mínimo de un período de 10 minutos, pudiendo jugar un máximo de dos períodos. La infracción de este apartado se sancionará con la pérdida del encuentro con el resultado de 20-0. Si los dos equipos incumplen este apartado el resultado será válido. No se aplicará este apartado en el supuesto contemplado en el apartado 5.3.2

5.3.4 Sólo se podrán hacer sustituciones en los tres primeros períodos por lesión, descalificación, por haber cometido 5 faltas personales, o para volver a cambiar a un jugador que anteriormente (en el mismo período) haya sido sustituido por lesión y por el mismo jugador que le reemplazó.

5.3.5 Se considerará que un jugador ha participado en un período cuando lo haya hecho aunque sólo fuera durante un período mínimo de tiempo.

5.3.6 Si uno o varios jugadores de un equipo son expulsados, descalificados o tienen que abandonar el encuentro por lesión o por cualquier otro motivo, durante el transcurso de los tres primeros períodos, deberá ser sustituido a fin de que siempre haya 5 jugadores en el terreno de juego. Si por este motivo se incumple la norma 5.3.3 de estas Bases el equipo infractor si gana el encuentro será sancionado con la pérdida del encuentro, por el resultado de 20-0, aunque el encuentro deberá finalizar.

5.3.7 En las competiciones infantil txiki e infantil haundi de participación cuando un equipo alcance los 50 puntos de diferencia se dejará de llevar el tanteador, siendo el resultado final el que en ese momento se refleje en acta.

5.3.8 Regla de antipasividad se aplicará en todas aquellas competiciones que se disputen sin reloj de 24”. Cuando el árbitro del encuentro estima que el equipo que tiene el control del balón no hace un esfuerzo por realizar un ataque hacia la canasta, iniciará en voz alta y haciendo la señal de 8 con las manos, una cuenta de 8 segundos dentro de los cuales se tendría que efectuar un lanzamiento. No efectuar el lanzamiento constituye violación y el balón es concedido al equipo contrario, si se efectúa el lanzamiento el balón debe tocar el aro, de lo contrario es violación.

5.3.9 En las competiciones Infantil Txiki e Infantil Haundi (participación), no se permite realizar defensa en zona y 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 un tiro libre y posesión (se anotará en el acta en el lugar destinado al efecto. NO acumula falta técnicas).

**5.4 CADETES**

Se jugará todo con normas Fiba y reglamentos FGB.

**6.- FECHAS DE LOS ENCUENTROS**

**6. 1 INFANTIL**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Mes | Días | | | | |
| **2.018** | Octubre | 7 | 14 | 21 | 28 |  |
| Noviembre | 4 | 11 | 18 | 25 |  |
| Diciembre | 2 | 9 | 16 | 23 | 30 |
| **2.019** | Enero | 6 | 13 | 20 | 27 |  |
| Febrero | 3 | 10 | 17 | 24 |  |
| Marzo | 3 | 10 | 17 | 24 | 31 |
| Abril | 7 | 14 | 21 | 28 |  |
| Mayo | 5 | 12 | 19 | 26 |  |

**6.2.- ALEVIN** 1ª Local / Comarcal

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Mes | Días | | | | |  |
| **2.018** | Octubre | 6 | 13 | 20 | 27 |  | 13 Octubre - ***Puente*** |
| Noviembre | 3 | 10 | 17 | 24 |  |  |
| Diciembre | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 | 8 Diciembre Puente Constitución |
| **2.019** | Enero | 5 | 12 | 19 | 26 |  | 29 Diciembre y 5 Enero **NAVIDAD** |
| Febrero | 2 | 9 | 16 | 23 |  | 2 Marzo **CARNAVALES** |
| Marzo | 2 | 9 | 16 | 23 | 30 | 20 y 27 Abril **S. SANTA** |
| Abril | 6 | 13 | 20 | 27 |  | 13 de abril última jornada Provincia |
| Mayo | 4 | 11 | 18 | 25 |  | 18 de Mayo última jornada Donostia **para Campeones** |
| 11 y 18 Mayo Fase Clasificatoria PROVINCIA |
| Junio | 1 | 8 |  |  |  | 2, 8 y 9 de Junio - FASE FINAL CTº Gipuzkoa (Mini), a expensas de los Juegos Escolares de Euskadi |

6.2.1- 2ª Fase: Zonal

**11 y 18 de mayo 2019**

6.2.2.- 3ª Fase: Territorial

|  |  |
| --- | --- |
| **Cuartos de Final** | Días 2, 8 y 9 de Junio - FASE FINAL CTº Gipuzkoa (Mini), a expensas de los Juegos Escolares de Euskadi |
| **Semifinal** |
| **Final** |

**7.- JORNADA DE JUEGO Y HORARIO DE LOS ENCUENTROS**

En categoría Mini y Benjamín, todos los encuentros deberán celebrarse los SABADOS, iniciándose los mismos no antes de las 09.00 horas ni después de las 13:30 horas (a excepción de la Fase Final que podrá disputarse en Domingo)

**8.- MODIFICACION DE FECHA, HORA O CAMPO DE JUEGO. (Mini y Benjamín)**

8.1.- El campo de juego y hora será el que figure en la Hoja de Inscripción y no podrán ser modificados durante la temporada.

8.2.- La F.G.B podrá admitir el cambio de hora y/o día de un equipo siempre que sea notificado por escrito y con la conformidad del equipo contrario antes de las 20 horas del quinto día anterior al señalado para su celebración y siempre que éste se celebre con anterioridad a la fecha oficial designada.

8.3.- En ningún caso se autorizará el aplazamiento de un encuentro salvo causa de fuerza mayor debidamente justificada documentalmente y en todos los casos a criterio de la F.G.B. En los casos de enfermedad de los participantes sólo se podrá conceder el aplazamiento cuando esta afecte a un número de jugadores que impida que el equipo pueda presentar al menos 5 jugadores. Se obliga la presentación de certificación médica de todos los jugadores imposibilitados para jugar, en las 48 horas siguientes a la suspensión.

8.4.- En la Fase Final no se admitirán, a petición de los equipos, cambios en los horarios de los encuentros.

**9.- ARBITRAJE**

9.1.- La F.G.B. por medio de su Comité de Árbitros y su Escuela, efectuará la designación de árbitros correspondiente.

9.2.- En el supuesto de que el árbitro no se presentase, los equipos están obligados a jugar el encuentro, pudiendo designar un árbitro cada uno de los equipos y los auxiliares de mesa el equipo local.

9.3.- En el supuesto del punto 9.2 el equipo local está obligado a entregar el Acta del encuentro antes de las 20.00 horas del lunes siguiente de la jornada correspondiente, en la sede de la F.G.B.

En el caso de que el equipo local no presente el acta del encuentro tal y como se señala en el párrafo anterior, y el equipo visitante lo hiciera (como equipo ganador) fuera de plazo, el resultado será válido pero NO se le sumará el punto por pérdida del encuentro al equipo Local.

9.4.- En caso de incomparecencia de un equipo, el equipo presente estará obligado a entregar el Acta correspondiente antes de las 20.00 horas del lunes siguiente a la jornada correspondiente.

9.5.- El incumplimiento de la norma establecida en el punto 9.3 llevará consigo la pérdida del encuentro por el resultado de 0 – 20 y además descuento de un punto en su clasificación general.

9.6.- Cuando se designe un árbitro PDJ se aplicará la normativa prevista en las competiciones federadas para el cambio de día, hora o campo de juego de los partidos. Así mismo se aplicará la normativa de las competiciones federadas relativas al cobro de los arbitrajes y presentación del acta del encuentro.

**10.- DISPOSICIONES FINALES.**

10.1.- Un equipo perderá el partido por incomparecencia si:

* Se niega a jugar de forma injustificada después de haber recibido del árbitro principal la orden de hacerlo.
* Sus acciones impiden que se juegue el partido.
* Quince minutos después de la hora de inicio del partido el equipo no se presenta en el terreno de juego injustificadamente o no puede presentar 5 jugadores. La presencia de jugadores sin licencia ni documento sustitutivo de la identidad del mismo equivale a la no presentación.

La infracción de este apartado se sancionará con la pérdida del encuentro con el resultado de 20-0, descuento de un punto en su clasificación general y multa de 30 euros en las competiciones Benjamín y Alevín de participación. Para el resto de competiciones la multa será la que estipule el Reglamento Disciplinario de la F. Vasca y las Bases de Competición Federadas.

10.2- Un equipo perderá el partido por inferioridad si, durante el mismo, el número de jugadores que ese equipo tiene en el terreno de juego es inferior a dos. Si el equipo al que se le adjudica la victoria del partido está por delante en el marcador se dará por valido el tanteo alcanzado en el momento de la interrupción. Si no está por delante en el marcador, se registrará un tanteo de 20-0 a su favor.

10.3- Al equipo ganador se le sumarán 2 puntos en la clasificación. Al equipo perdedor se le sumará 1 punto en la clasificación. En los encuentros no será válido el resultado de empate, salvo que se admita en las normas específicas de la competición.

10.4- Los partidos se disputarán en la cancha de juego del equipo nominado en primer lugar en el calendario de la competición.

10.5.- En caso de similitud en el color de las camisetas presentadas por ambos equipos, será de aplicación la reglamentación vigente (2.2.2 C Vestimenta de participantes, Programa de actividades de Deporte Escolar), como regla general, en alevín debe cambiar el equipo local, en cadete e infantil el equipo visitante (Bases FGB)

10.6- En las categorías Benjamín y Alevín (Minibasket participación) siempre que haya sido autorizado a inscribir más de 12 jugadores en la Hoja de Inscripción de Participantes, previa autorización del equipo contrario, un equipo podrá inscribir en el Acta del Encuentro a más de 12 jugadores

10.7.- En la categoría Benjamín y Alevín el resultado de los partidos en las zonas o comarcas que lo acuerden, se podrá determinar por el número de cuartos que ha ganado cada equipo

10.8.- Todo incidente ocurrido, antes, en el transcurso o al final del encuentro deberá hacerse constar en Acta y en su defecto, en escrito dirigido al Comité de Competición de la F.G.B. antes de las 20.00 horas del lunes siguiente del encuentro en cuestión.

**NOTA IMPORTANTE.**

La reunión para el **SORTEO** de las competiciones CADETE de “Participación” e INFANTIL Haundi y Txiki de “Participación” será en la sede de la Federación el día **26 de Septiembre de 2.018** (**miércoles**) a las 19:00 Horas.

En la Zona de Donostia la reunión para el **SORTEO** y confección de grupos y calendarios (ALEVIN/MINI) será en la sede de la Federación el día **10 de Octubre de 2.018** (**miércoles**) a las **10:00** Horas.