



NORMATIVA JUEGOS DEPORTIVOS DEL PRINCIPADO 2023/2024

Categoría Benjamín

Participantes

La participación será exclusivamente mediante equipos de centros de enseñanza.

Denominación de los Equipos

La denominación será exclusivamente la oficial del centro, salvo lo establecido para la participación conjunta de dos o más centros.

Se entiende por equipos del mismo Centro o Asociación, aquellos que tienen igual denominación, o bien varían la letra que acompaña al nombre. Ejemplo “Centro o Asociación A”, “Centro o Asociación B”, etc.

Composición de los Equipos

Los equipos podrán inscribir un mínimo de 7 y un máximo de 15 jugadores y al menos un entrenador/a que deberá estar presente en cada encuentro.

Para la temporada actual será obligatorio que los entrenadores inscritos tengan al menos la titulación de Entrenador de Iniciación.

Podrán admitirse equipos mixtos, previa solicitud al Comité Técnico Autonómico, siempre que el centro o asociación no tenga equipo inscrito en esa misma categoría en masculino o femenino según la solicitud. En caso de ser admitida la solicitud, en el terreno de juego de los equipos que jueguen en femenino, nunca podrá haber más de un jugador/a de sexo opuesto (en masculino no hay límite de jugadoras en pista). El incumplimiento de esta norma será considerado como alineación indebida.

En los encuentros, será obligatorio presentar el tríptico (hoja de inscripción) y la licencia de los jugadores, acompañada del D.N.I., Pasaporte Individual, Libro de Familia, Libro de Escolaridad o fotocopia de uno de los mismos tanto en las Fases Locales, Inter-zonales como en la Fase Regional, y deberá ser presentado al árbitro del encuentro. Para las licencias de entrenador, estas deberán ser validadas y selladas por la FBPA la cual NO será válida sin este requisito. La persona que no lleve identificación alguna, no podrá ser alineado.

Sistema de Competición

El sistema será el más acorde con el número de equipos inscritos.

Con el calendario de cada categoría, se establecerá la normativa específica de participación en cada una de ellas.

Duración de los Encuentros

Cuatro períodos de 10 minutos cada uno, con un intervalo de 2 minutos entre el 1º y el 2º y entre el 3º y 4º, y un intervalo de 5 minutos entre el 2º y el 3º (salvo en las finales a 4 que será de 10 minutos).

En cada período los 8 primeros minutos se jugarán a reloj corrido y los 2 minutos finales a reloj parado. En las faltas se parará siempre el reloj en el momento en que el árbitro indique la existencia de tiros libres al anotador, señalizando estos antes de indicar el nº de jugador al que pertenece la falta. Además, también se parará en los tiempos muertos.

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

Composición y participación

Es obligatorio inscribir en el Acta del encuentro un mínimo de 7 jugadores y un máximo de 12.

Durante el encuentro cada jugador debe jugar como mínimo un periodo completo, antes del último cuarto, entendiéndose período completo desde que se inicia el período hasta que finaliza.

Ningún jugador podrá participar en los 4 períodos, se considera que un jugador ha participado en un período cuando lo haya hecho, aunque sólo fuera durante un período mínimo de tiempo con el balón de juego vivo.

Si en disputa de un partido un equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 40 puntos, no se anotará ningún punto más en el acta, siendo el resultado final el que en ese instante figura en el marcador. Durante el tiempo restante, el juego continuará, anotándose sólo las faltas personales y aquellas que manifiesten conducta antideportiva por si fuera motivo de sanción. Se jugará a reloj corrido el tiempo restante, deteniéndose únicamente en tiempos muertos. En caso de eliminatoria por el formato de ida y vuelta, no se aplicará dicha norma disputándose ambos encuentros sin tener en cuenta la diferencia de puntos.

Reglas de Juego

Inicio de cada periodo

El primer período debe ser iniciado con un salto entre dos en el círculo central. En el resto se aplicará el proceso de la posesión alterna, incluidas las prórrogas.

En todo lo no reglamentado en esta normativa referente a periodos y sustituciones se seguirá lo dispuesto en la reglamentación de Minibasket y normas FIBA.

Defensas

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, siendo responsabilidad del Árbitro el controlarlo, penalizándose la infracción con una falta

4

de Defensa Ilegal al equipo, que se reflejará en el Acta en las casillas del entrenador con la letra I. Esta falta se penalizará con un tiro libre y posesión contra el equipo infractor a la altura de la línea de 3 puntos. Esta falta **NO** acumula para la expulsión del entrenador.

Una vez que el balón se ponga en movimiento mediante saque de fondo o saque de banda, está prohibida la defensa sobre cualquiera de los jugadores atacantes en su zona de defensa hasta que el balón haya traspasado la línea de medio campo.

Tiempos muertos

1 tiempo muerto registrado a cada equipo en cualquier momento en cada período, mas uno adicional en cada parte, que no será acumulativo, pudiendo ser utilizado en el período que se desee dentro de cada parte.

Sustituciones

No se concederán sustituciones durante los 3 primeros períodos salvo lesión, descalificación o que haya cometido la quinta falta personal un jugador de los que está en la cancha, o para volver a cambiar a un jugador si anteriormente (en el mismo período), ha sido sustituido por lesión y por el mismo jugador que lo reemplazó siendo obligatorio, en estos casos, la sustitución por otro jugador que no hubiese sido eliminado, con el fin de que haya siempre en el terreno de juego 5 jugadores de cada equipo.

Regla de los 8"

Cuando el árbitro interprete que el jugador que tiene el control del balón, se detiene en su zona de defensa sin intención de pasar a su zona de ataque, el árbitro inmediatamente comenzará a hacer la cuenta de 8 segundos, a excepción del último minuto del cuarto periodo o prórrogas correspondientes, en que el árbitro contará oficialmente los 8 segundos y en la Fase Final que se aplicará durante todo el encuentro.

Transcurrido ese tiempo si el jugador que tiene el control del balón no pasó a su zona de ataque, el árbitro entregará el balón al otro equipo que sacará desde la línea más cercana

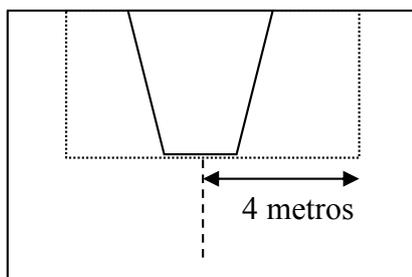
Regla de los 24"

NO existe la regla de 24 segundos, en su lugar si el árbitro interpreta que el equipo atacante no hace por lanzar a canasta o si el tiempo en lanzar a canasta es a su juicio excesivo, levantará ambas manos con las palmas abiertas, las bajará y comenzará a contar 10" de manera visible. Si el equipo atacante no consigue encestar o al menos tocar el aro en un lanzamiento a canasta, perderá la posesión del balón.

5

La línea de 3 puntos

Se trazará una línea tal y como se muestra en dibujo siguiente. Se recomienda trazar la línea indicada, en caso contrario podría no autorizarse el uso de canchas que no cumplan este requisito.



Otra Reglamentación

Para todo lo relativo a la reglamentación en estas categorías, se estará a lo establecido en el Reglamento Oficial de Minibasket y en el Reglamento General y de Competiciones de la Federación de Baloncesto del Principado de Asturias (FBPA) para la temporada actual, así como las distintas circulares de desarrollo, a excepción hecha de lo especificado en la presente normativa.

Categoría Alevín

Participantes

La participación será exclusivamente mediante equipos de centros de enseñanza.

Denominación de los Equipos

La denominación será exclusivamente la oficial del centro, salvo lo establecido para la participación conjunta de dos o más centros.

Se entiende por equipos del mismo Centro o Asociación, aquellos que tienen igual denominación, o bien varían la letra que acompaña al nombre. Ejemplo “Centro o Asociación A”, “Centro o Asociación B”, etc.

Composición de los Equipos

Los equipos podrán inscribir un mínimo de 7 y un máximo de 15 jugadores y al menos un entrenador/a que deberá estar presente en cada encuentro.

Para la temporada actual será obligatorio que los entrenadores inscritos tengan al menos la titulación de Entrenador de Iniciación.

Podrán admitirse equipos mixtos, previa solicitud al Comité Técnico Autonómico, siempre que el centro o asociación no tenga equipo inscrito en esa misma categoría en masculino o femenino según la solicitud. En caso de ser admitida la solicitud, en el terreno de juego de los equipos que jueguen en femenino, nunca podrá haber más de un jugador/a de sexo opuesto (en masculino no hay límite de jugadoras en pista). El incumplimiento de esta norma será considerado como alineación indebida.

El número mínimo de jugadores que se deben inscribir en el acta y estar disponibles en cada encuentro, será de 7, pudiendo alinearse hasta 12 jugadores de sus equipos de división y/o categorías inferiores. Los centros de enseñanza que tengan más de un equipo en la misma división o categoría, solo podrán alinear a un mismo jugador de la categoría inmediatamente inferior, en uno de esos equipos, durante toda la temporada.

En todas las categorías cada equipo podrá inscribir en la hoja de inscripción correspondiente jugadores/as de categoría inferior en la inmediata superior de las programadas en los Juegos, perdiendo automáticamente su categoría para toda la temporada y fases de competición, salvo lo previsto anteriormente para equipos de división y categoría inmediata inferior.

En los encuentros, será obligatorio presentar el tríptico (hoja de inscripción) y la licencia de los jugadores, acompañada del D.N.I., Pasaporte Individual, Libro de Familia, Libro de Escolaridad o fotocopia de uno de los mismos tanto en las Fases Locales, Inter-zonales como en la Fase Regional, y deberá ser presentado al árbitro del encuentro. En caso de alinear jugadores de categoría y/o división inmediatamente inferior, habrá que presentar el tríptico (hoja de inscripción) donde dichos jugadores aparezcan inscritos. Para las licencias de entrenador, estas deberán ser validadas y selladas

7

por la FBPA la cual NO será válida sin este requisito. La persona que no lleve identificación alguna, no podrá ser alineado.

Sistema de Competición

El sistema será el más acorde con el número de equipos inscritos.

Con el calendario de cada categoría, se establecerá la normativa específica de participación en cada una de ellas.

Duración de los Encuentros

Cuatro períodos de 10 minutos cada uno, con un intervalo de 2 minutos entre el 1º y el 2º y entre el 3º y 4º, y un intervalo de 5 minutos entre el 2º y el 3º (salvo en las finales a 4 que será de 10 minutos).

En cada período los 8 primeros minutos se jugarán a reloj corrido y los 2 minutos finales a reloj parado. En las faltas se parará siempre el reloj en el momento en que el árbitro indique la existencia de tiros libres al anotador, señalizando estos antes de indicar el nº de jugador al que pertenece la falta. Además, también se parará en los tiempos muertos.

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

Composición y participación

Es obligatorio inscribir en el Acta del encuentro un mínimo de 7 jugadores y un máximo de 12.

Durante el encuentro cada jugador debe jugar como mínimo un periodo completo, antes del último cuarto, entendiéndose período completo desde que se inicia el período hasta que finaliza.

Ningún jugador podrá participar en los 4 períodos, se considera que un jugador ha participado en un período cuando lo haya hecho, aunque sólo fuera durante un período mínimo de tiempo con el balón de juego vivo.

Si en disputa de un partido un equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 40 puntos, no se anotará ningún punto más en el acta, siendo el resultado final el que en ese instante figura en el marcador. Durante el tiempo restante, el juego continuará, anotándose sólo las faltas personales y aquellas que manifiesten conducta antideportiva por si fuera motivo de sanción. En caso de eliminatoria por el formato de ida y vuelta, no se aplicará dicha norma disputándose ambos encuentros sin tener en cuenta la diferencia de puntos. Quedarán prohibidas las defensas “a cancha completa” y se jugará a reloj corrido el tiempo restante, parándose únicamente en tiempos muertos.

Reglas de Juego

Inicio de cada periodo

El primer período debe ser iniciado con un salto entre dos en el círculo central. En el resto se aplicará el proceso de la posesión alterna, incluidas las prórrogas.

En todo lo no reglamentado en esta normativa referente a periodos y sustituciones se seguirá lo dispuesto en la reglamentación de Minibasket y normas FIBA.

Defensas

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, siendo responsabilidad del Árbitro el controlarlo, penalizándose la infracción con una falta de Defensa Ilegal al equipo, que se reflejará en el Acta en las casillas del entrenador con la letra I. Esta falta se penalizará con un tiro libre y posesión contra el equipo infractor a la altura de la línea de 3 puntos. Esta falta **NO** acumula para la expulsión del entrenador.

Tiempos muertos

Habrà 1 tiempo muerto registrado a cada equipo en cualquier momento en cada período, más uno adicional en cada parte, que no será acumulativo, pudiendo ser utilizado en el período que se desee dentro de cada parte.

Sustituciones

No se concederán sustituciones durante los 3 primeros períodos salvo lesión, descalificación o que haya cometido la quinta falta personal un jugador de los que está en la cancha, o para volver a cambiar a un jugador si anteriormente (en el mismo período), ha sido sustituido por lesión y por el mismo jugador que lo reemplazó siendo obligatorio, en estos casos, la sustitución por otro jugador que no hubiese sido eliminado, con el fin de que haya siempre en el terreno de juego 5 jugadores de cada equipo.

Regla de los 8"

Cuando el árbitro interprete que el jugador que tiene el control del balón, se detiene en su zona de defensa sin intención de pasar a su zona de ataque, el árbitro inmediatamente comenzará a hacer la cuenta de 8 segundos, a excepción del último minuto del cuarto periodo o prórrogas correspondientes, en que el árbitro contará oficialmente los 8 segundos y en la Fase Final que se aplicará durante todo el encuentro.

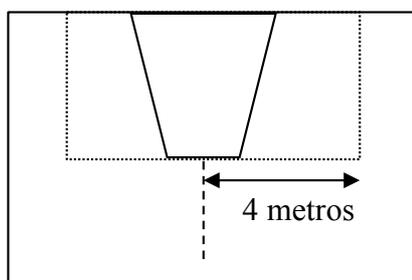
Transcurrido ese tiempo si el jugador que tiene el control del balón no pasó a su zona de ataque, el árbitro entregará el balón al otro equipo que sacará desde la línea más cercana.

Regla de los 24"

NO existe la regla de 24 segundos, en su lugar si el árbitro interpreta que el equipo atacante no hace por lanzar a canasta o si el tiempo en lanzar a canasta es a su juicio excesivo, levantará ambas manos, las bajará y comenzará a contar 10" de manera visible. Si el equipo atacante no consigue encestar o al menos tocar el aro en un lanzamiento a canasta, perderá la posesión del balón.

La línea de 3 puntos

Se trazará una línea tal y como se muestra en dibujo siguiente. Se recomienda trazar la línea indicada, en caso contrario podría no autorizarse el uso de canchas que no cumplan éste requisito.



Otra Reglamentación

Para todo lo relativo a la reglamentación en estas categorías, se estará a lo establecido en el Reglamento Oficial de Minibasket y en el Reglamento General y de Competiciones de la Federación de Baloncesto del Principado de Asturias (FBPA) para la temporada actual, así como las distintas circulares de desarrollo, a excepción hecha de lo especificado en la presente normativa.

Reglamentación Infantil

Participantes

Podrán inscribirse centros escolares o entidades inscritas en el Registro de Asociaciones Deportivas del Principado de Asturias o cualquier otro registro público.

Denominación de los Equipos

Cuando se trate de un centro de enseñanza, la denominación será exclusivamente la oficial del centro, salvo lo establecido para la participación conjunta de dos o más centros.

Se entiende por equipos del mismo Centro o Asociación, aquellos que tienen igual denominación, o bien varían la letra que acompaña al nombre. Ejemplo “Centro o Asociación A”, “Centro o Asociación B”, etc.

Para que, en esta categoría, haya primera división, ésta estará formada por un mínimo de **8** equipos y un máximo de 12, NO permitiéndose más de un equipo del mismo Centro o Asociación, (salvo en caso de no llegar al mínimo de equipos inscritos o que haya plazas vacantes para llegar a completar el máximo de 12). En caso de no cubrir el número mínimo de inscritos, habrá categoría (división) única. Descenderán a 2ª categoría los equipos clasificados en los puestos 11 y 12. Ascenderá a 1ª Categoría los dos mejores clasificados de 2ª categoría de la temporada anterior y que no tenga representación en 1ª.

Composición de los Equipos

Los equipos podrán inscribir un mínimo de 8 y un máximo de 15 jugadores y al menos un entrenador/a que deberá estar presente en cada encuentro.

Para la temporada actual será obligatorio que los entrenadores inscritos tengan al menos la titulación de Entrenador de Iniciación.

En Categoría Infantil de 2ª, podrán admitirse equipos mixtos, previa solicitud al Comité Técnico Autonómico, siempre que el centro o asociación no tenga equipo inscrito en esa misma categoría en masculino o femenino según la solicitud. En caso de ser admitida la solicitud, en el terreno de juego de los equipos que jueguen en femenino, nunca podrá haber más de un jugador/a de sexo opuesto (en masculino no hay límite de jugadoras en pista). El incumplimiento de esta norma será considerado como alineación indebida.

El número mínimo de jugadores que se deben inscribir en el acta y estar disponibles en cada encuentro, será de 5, pudiendo alinearse hasta 12 jugadores de sus equipos de división y/o categorías inferiores. Los clubes que tengan más de un equipo en la misma división y/o categoría, solo podrán alinear a un mismo jugador de la categoría inmediatamente inferior, en uno de esos equipos, durante toda la temporada.

Un/a jugador/a alevín podrá participar en categoría infantil, con el impreso de vinculación correspondiente, suministrado por la propia FBPA, debidamente cumplimentado y sellado salvo que lo haga con el mismo centro escolar o entidad. **No está permitido vincular jugadores/as de Categoría Alevín con distintos Centros Escolares o Entidades si la misma a la que pertenece tiene equipo en Categoría Infantil.** Dichas vinculaciones deberán ser realizadas antes del comienzo de la competición Infantil a la que se vincula.

En todas las categorías cada equipo podrá inscribir en la hoja de inscripción correspondiente ~~un~~ **máximo de 4** jugadores/as de categoría inferior en la inmediata superior de las programadas en los Juegos, perdiendo automáticamente su categoría para toda la temporada y fases de competición, salvo lo previsto anteriormente para equipos de división y categoría inmediata inferior.

En los encuentros, será obligatorio presentar el tríptico (hoja de inscripción) y la licencia de los jugadores, acompañada del D.N.I., Pasaporte Individual, Libro de Familia, Libro de Escolaridad o fotocopia de uno de los mismos tanto en las Fases Locales, Inter-zonales como en la Fase Regional, y deberá ser presentado al árbitro del encuentro. En caso de alinear jugadores de categoría y/o división inmediatamente inferior, habrá que presentar el tríptico (hoja de inscripción) donde dichos jugadores aparezcan inscritos. Para las licencias de entrenador, estas deberán ser validadas y selladas por la FBPA la cual NO será válida sin este requisito. La persona que no lleve identificación alguna, no podrá ser alineado.

Se podrá aplicar acta digital (sin la función de estadísticas completas) para la Categoría de Infantil de 1ª. El equipo local dispondrá de una Tablet, con conexión de datos (a través de wifi o compartiendo con cualquier dispositivo móvil), en buen estado, actualizada y con la batería llena (o con posibilidades de usar mientras está cargando), que pondrán a disposición del equipo arbitral para los encuentros. La documentación a presentar a los encuentros, podrá variar, según necesidades y condiciones del sistema de gestión la misma, previa instrucción y aviso de la FBPA.

Los equipos que se clasifiquen para los Campeonatos de España Infantil estarán sujetos a la normativa que dictamine la Federación Española de Baloncesto en lo relativo a edades, cambios de categoría, número de inscritos, normativa, etc.

Sistema de Competición

El sistema será el más acorde con el número de equipos inscritos.

Con el calendario de cada categoría, se establecerá la normativa específica de participación en cada una de ellas.

Duración de los Encuentros

Cuatro períodos de 10 minutos cada uno, con un intervalo de 1 minutos entre el 1º y el 2º y entre el 3º y 4º, y un intervalo de 10 minutos entre el 2º y el 3º. El tiempo se llevará según Reglas FIBA.

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

Composición y participación

Será obligatorio inscribir en el Acta del encuentro un mínimo de 5 jugadores y un máximo de 12.

Si en disputa de un partido un equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 40 puntos, no se anotará ningún punto más en el acta, siendo el resultado final el que en ese instante figura en el marcador. Durante el tiempo restante, el juego continuará, anotándose sólo las faltas personales y aquellas que manifiesten conducta antideportiva por si fuera motivo de sanción. En caso de eliminatoria por el formato de ida y vuelta, no se aplicará dicha norma disputándose ambos encuentros sin tener en cuenta la diferencia de puntos. Quedarán prohibidas las defensas “a cancha completa” y se jugará a reloj corrido el tiempo restante, parándose únicamente en tiempos muertos.

Reglas de Juego

Inicio de cada periodo

El primer período debe ser iniciado con un salto entre dos en el círculo central. En el resto se aplicará el proceso de la posesión alterna, incluidas las prórrogas.

En todo lo no reglamentado en esta normativa referente a periodos y sustituciones se seguirá lo dispuesto en la reglamentación FIBA

Defensas

Se permite realizar cualquier tipo de defensa.

Tiempos muertos

2 tiempos muertos registrados a cada equipo en cualquier momento durante la primera mitad (1º y 2º período). 3 tiempos muertos registrados en cualquier momento durante la segunda mitad (3º y 4º período) NO se permitirá la solicitud de más de 2 tiempos muertos en los 2 últimos minutos del 4º período a cada equipo.

Si se hubiesen de disputar periodos extras habrá un tiempo muerto por periodo extra.

Sustituciones

Se aplicará según Reglamentación FIBA.

Regla de los 8”

Se aplicará la regla de los 8” según reglamentación FIBA.

Regla de los 24"

Se aplicará la regla de los 24" - 14" según reglamentación FIBA. En el caso de no disponer de operador del reloj de lanzamiento (oficial de mesa de 24"), si el árbitro interpreta que el equipo atacante no hace por lanzar a canasta o si el tiempo en lanzar a canasta es a su juicio excesivo, levantará ambas manos con las palmas abiertas, las bajará y comenzará a contar 10" de manera visible. Si el equipo atacante no consigue encestar o al menos tocar el aro en un lanzamiento a canasta, perderá la posesión del balón.

Otra Reglamentación

Para todo lo relativo a la reglamentación en estas categorías, se estará a lo establecido en el Reglamento Oficial FIBA y en el Reglamento General y de Competiciones de la Federación de Baloncesto del Principado de Asturias (FBPA) para la temporada actual, así como las distintas circulares de desarrollo, a excepción hecha de lo especificado en la presente normativa.

Línea de 3 puntos

La línea de 3 puntos estará situada según reglamentación FIBA, es decir a 6,75 metros del centro del aro.

Reglamentación Cadete

Participantes

Podrán inscribirse centros escolares o entidades inscritas en el Registro de Asociaciones Deportivas del Principado de Asturias o cualquier otro registro público.

Denominación de los Equipos

Cuando se trate de un centro de enseñanza, la denominación será exclusivamente la oficial del centro, salvo lo establecido para la participación conjunta de dos o más centros.

Se entiende por equipos del mismo Centro o Asociación, aquellos que tienen igual denominación, o bien varían la letra que acompaña al nombre. Ejemplo “Centro o Asociación A”, “Centro o Asociación B”, etc.

Para que, en esta categoría, haya primera división, ésta estará formada por un mínimo de **8** equipos y el máximo de 12, NO permitiéndose más de un equipo del mismo Centro o Asociación, (salvo en caso de no llegar al mínimo de equipos inscritos o que haya plazas vacantes para llegar a completar el máximo de 12). En caso de no cubrir el número mínimo de inscritos, habrá categoría (división) única. Descenderán a 2ª categoría los equipos clasificados en los puestos 11 y 12. Ascenderá a 1ª Categoría los dos mejores clasificados de 2ª categoría de la temporada anterior y que no tenga representación en 1ª.

Composición de los Equipos

Los equipos podrán inscribir un mínimo de 8 y un máximo de 15 jugadores y al menos un entrenador/a que deberá estar presente en cada encuentro.

Para la temporada actual, será obligatorio que los entrenadores inscritos tengan al menos la titulación de Entrenador Nivel I.

El número mínimo de jugadores que se deben inscribir en el acta y estar disponibles en cada encuentro, será de 5, pudiendo alinearse hasta 12 jugadores de sus equipos (Club, Centro escolar o Entidad) de división y/o categorías inferiores. Los clubes que tengan más de un equipo en la misma división y/o categoría, solo podrán alinear a un mismo jugador de la categoría inmediatamente inferior, en uno de esos equipos, durante toda la temporada.

En todas las categorías cada equipo podrá inscribir en la hoja de inscripción correspondiente jugadores/as de categoría inferior en la inmediata superior de las programadas en los Juegos, perdiendo automáticamente su categoría para toda la temporada y fases de competición, salvo lo previsto anteriormente para equipos de división y categoría inmediata inferior.

En los encuentros, será obligatorio presentar el tríptico (hoja de inscripción) y la licencia de los jugadores, acompañada del D.N.I., Pasaporte Individual, Libro de Familia, Libro de Escolaridad o fotocopia de uno de los mismos tanto en las Fases Locales, Inter-zonales como en la Fase Regional, y

deberá ser presentado al árbitro del encuentro. En caso de alinear jugadores de categoría y/o división inmediatamente inferior, habrá que presentar el tríptico (hoja de inscripción) donde dichos jugadores aparezcan inscritos. Para las licencias de entrenador, estas deberán ser validadas y selladas por la FBPA la cual NO será válida sin este requisito. La persona que no lleve identificación alguna, no podrá ser alineado.

Se podrá aplicar acta digital (sin la función de estadísticas completas) para la Categoría de Cadete de 1ª. El equipo local dispondrá de una Tablet, con conexión de datos (a través de wifi o compartiendo con cualquier dispositivo móvil), en buen estado, actualizada y con la batería llena (o con posibilidades de usar mientras está cargando), que pondrán a disposición del equipo arbitral para los encuentros. La documentación a presentar a los encuentros, podrá variar, según necesidades y condiciones del sistema de gestión la misma, previa instrucción y aviso de la FBPA.

Los equipos que se clasifiquen para los Campeonatos de España Cadete estarán sujetos a la normativa que dictamine la Federación Española de Baloncesto en lo relativo a edades, cambios de categoría, número de inscritos, normativa, etc.

Sistema de Competición

El sistema será el más acorde con el número de equipos inscritos.

Con el calendario de cada categoría, se establecerá la normativa específica de participación en cada una de ellas.

Duración de los Encuentros

Cuatro períodos de 10 minutos cada uno, con un intervalo de 1 minutos entre el 1º y el 2º y entre el 3º y 4º, y un intervalo de 10 minutos entre el 2º y el 3º. El tiempo se llevará según Reglas FIBA.

Composición y participación

Será obligatorio inscribir en el Acta del encuentro un mínimo de 5 jugadores y un máximo de 12.

Reglas de Juego

Inicio de cada periodo

El primer período debe ser iniciado con un salto entre dos en el círculo central. En el resto se aplicará el proceso de la posesión alterna, incluidas las prórrogas.

En todo lo no reglamentado en esta normativa referente a periodos y sustituciones se seguirá lo dispuesto en la reglamentación FIBA

Defensas

Se permite realizar cualquier tipo de defensa.

Tiempos muertos

2 tiempos muertos registrados a cada equipo en cualquier momento durante la primera mitad (1º y 2º período). 3 tiempos muertos registrados en cualquier momento durante la segunda mitad (3º y 4º período). NO se permitirá la solicitud de más de 2 tiempos muertos en los 2 últimos minutos del 4º período a cada equipo.

Si se hubiesen de disputar periodos extras habrá un tiempo muerto por periodo extra.

Sustituciones

Se aplicará la regla según reglamentación FIBA.

Regla de los 8"

Se aplicará la regla de los 8" según reglamentación FIBA.

Regla de los 24"

Se aplicará la regla de los 24" – 14" según reglamentación FIBA. En el caso de no disponer de operador del reloj de lanzamiento (oficial de mesa de 24"), si el árbitro interpreta que el equipo atacante no hace por lanzar a canasta o si el tiempo en lanzar a canasta es a su juicio excesivo, levantará ambas manos con las palmas abiertas, las bajará y comenzará a contar 10" de manera visible. Si el equipo atacante no consigue encestar o al menos tocar el aro en un lanzamiento a canasta, perderá la posesión del balón.

Línea de 3 puntos

La línea de 3 puntos estará situada según reglamentación FIBA, es decir a 6,75 metros del centro del aro.

Otra Reglamentación

Para todo lo relativo a la reglamentación en estas categorías, se estará a lo establecido en el Reglamento Oficial de FIBA y en el Reglamento General y de Competiciones de la Federación de Baloncesto del Principado de Asturias (FBPA) para la temporada actual, así como las distintas circulares de desarrollo, a excepción hecha de lo especificado en la presente normativa.

Reglamentación 3x3

Terreno de juego y balón.

El partido se jugará en una cancha de baloncesto con 1 canasta. El terreno de juego tendrá la misma área restringida de baloncesto, incluyendo una línea de tiros libres (5,80 m.), una línea de 2 puntos (6,75 m.) y el área de “semicírculo de nocarga” debajo de la canasta. En Categoría Benjamín y Alevín, el área restringida será el mismo que determina las reglas minis basket. Se puede utilizar la mitad de una cancha tradicional de baloncesto.

El balón oficial que se utilizará en todas las categorías será el mismo que en la modalidad 5x5.

Notas:

A nivel de base, el 3x3 se puede jugar en cualquier lugar; las líneas del terreno de juego – en caso de que se utilicen – se adaptarán al espacio disponible. Sin embargo, en las competiciones oficiales FIBA 3x3 deben cumplir completamente con las especificaciones anteriores, incluyendo soportes de las canastas con el reloj de lanzamiento integrado en la protección de los soportes.

Equipos.

Cada equipo estará formado por 4 jugadores (3 jugadores en cancha y 1 sustituto).

Árbitros del partido.

El equipo arbitral del partido estará compuesto por 1 árbitros y 1 oficial de mesa.

Comienzo del partido

Ambos equipos calentarán simultáneamente antes del partido.

Un lanzamiento de moneda determinará qué equipo obtiene la primera posesión de balón. El equipo que gane el lanzamiento de moneda puede elegir para tener la posesión del balón al principio del partido o al principio de una posible prórroga.

El partido debe comenzar con tres jugadores de cada equipo en el terreno de juego.

Puntuación.

Para cada lanzamiento dentro del arco (área de tiro de campo de 1 punto) se concederá un 1 punto.

Para cada lanzamiento detrás del arco (área de tiro de campo de 2 puntos) se concederán 2 puntos.
Para cada tiro libre anotado se concederá 1 punto.

Situación:

En todas las situaciones en las que un equipo defensor establezca el control del balón y anote una canasta sin aclarar el balón, la canasta se cancelará ya que el equipo no ha aclarado el balón antes del intento de lanzamiento. Esto incluirá los palmeos dirigidos y las canastas inmediatas tras rebote. En todas las situaciones en las que un equipo defensor palmee un rebote defensivo dentro de la canasta sin haber controlado el balón o desvía un pase o palmea un regate directamente hacia la canasta, el cesto será válido y la canasta se anotará al último jugador atacante con control de balón. Si esta desviación o palmeo ocurre en el área de tiro de campo de 1 punto, la canasta concedida será de 1 punto. Si esta desviación o palmeo ocurre en el área de tiro de campo de 2 puntos, la canasta concedida será de 2 puntos.

Tiempo de Juego / Ganador de un Partido.

El tiempo de juego regular será un cuarto de 10 minutos. El reloj se detendrá en situaciones de balón muerto y en los tiros libres. El reloj se reiniciará una vez que se haya completado el check-ball (tan pronto como esté en la/s mano/s del jugador del equipo atacante).

Sin embargo, el primer equipo que anote 21 puntos o más gana el partido si ello ocurre antes del final del tiempo de juego regular. Esta regla de “muerte súbita” se aplica sólo al tiempo de juego regular (no en una posible prórroga).

Si el tanteo está empatado al final del tiempo de juego, se jugará una prórroga. Habrá un intervalo de 1 minuto antes de que comience la prórroga. El primer equipo que anote 2 puntos en la prórroga gana el partido.

Un equipo perderá el partido por incomparecencia, si en la hora programada de inicio el equipo no está presente en el terreno de juego con 3 jugadores preparados para jugar. En caso de una incomparecencia, el resultado del partido se registrará con 10-0 o 0-10.

Un equipo perderá el partido por inferioridad, si abandona el terreno de juego antes del final del partido o si todos los jugadores del equipo están lesionados y/o descalificados. En el caso de una situación de inferioridad, el equipo ganador puede optar por mantener su puntuación o ganarlo por incomparecencia, mientras que la puntuación del equipo que se ha quedado en inferioridad se establece en 0 en cualquier caso.

Un equipo que pierda por inferioridad o por incomparecencia simulada será descalificado de la competición.

Faltas/Tiros libres.

1. Un equipo se encuentra en una situación de penalización después de haber cometido 6 faltas. Los jugadores no serán excluidos en base al número de faltas personales.
2. Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro, se concederá a ese jugador el siguiente número de tiros libres:
 - Si el lanzamiento desde el terreno de juego entra en la canasta, será válido y se concederá además 1 tiro libre adicional. A partir de la 7ª falta de equipo, se concederán 2 tiros libres adicionales.
 - Si el lanzamiento desde dentro del arco no se convierte, se concederá 1 tiro libre. A partir de la 7ª falta de equipo, se concederán 2 tiros libres. –
Si el lanzamiento desde fuera del arco no se convierte, se concederán 2 tiros libres.
3. Las faltas antideportivas y descalificantes contarán como 2 faltas a efectos de las faltas de equipo. La primera falta antideportiva de un jugador se penalizará con 2 tiros libres, pero sin la posesión del balón. Todas las faltas descalificantes (incluida la segunda falta antideportiva de un jugador) se penalizarán siempre con 2 tiros libres y la posesión del balón.

Las faltas de equipo 7ª, 8ª y 9ª siempre serán penalizadas con 2 tiros libres. La 10ª falta de equipo y cualquier falta de equipo posterior serán penalizadas con 2 tiros libres y posesión de balón. Esta condición se aplica también a las faltas antideportivas y a las faltas cometidas durante la acción de tiro y anula los puntos 2 y 3.

Todas las faltas técnicas serán siempre penalizadas con 1 tiro libre. El tiro libre se administrará inmediatamente. Después del tiro libre, si el partido se reanuda mediante un check-ball, se administrará por el equipo que tenía el control del balón o tenía derecho al balón cuando se sancionó la falta técnica. El partido se reanudará como se indica a continuación:

- Si la falta técnica la cometió un defensor, el reloj de lanzamiento para los oponentes se reiniciará a 12 segundos.
- Si la falta técnica la cometió un atacante, el reloj de lanzamiento para ese equipo continuará desde el momento en el que fue detenido.

Nota: Una falta de equipo con control de balón (falta ofensiva) no será penalizada con tiros libres.

Cómo se juega el balón.

Tras cada canasta de campo o último tiro libre convertido (excepto aquellos seguidos de posesión de balón):

- Un jugador del equipo que no ha anotado reanudará el partido botando o pasando el balón desde dentro del campo directamente debajo de la canasta (no desde detrás de la línea de fondo) hacia un lugar del terreno de juego detrás del arco.
- No se le permite al equipo defensor jugar el balón dentro del “área del semicírculo de no-carga” directamente debajo de la canasta (para Categorías Infantil y Cadete).

Tras cada canasta de campo fallada o último tiro libre fallado (excepto aquellos seguidos de posesión de balón):

- Si el equipo atacante consigue el rebote del balón, puede continuar intentando anotar sin llevar el balón detrás del arco.

- Si el equipo defensor obtiene el rebote del balón, debe llevar el balón detrás del arco (pasándolo o regateando).

Si el equipo defensor roba o tapona el balón, debe llevarlo detrás del arco (pasándolo o regateando).

La posesión de balón otorgada a cualquiera de los equipos tras cualquier situación de balón muerto comenzará con un check-ball, es decir, un intercambio del balón (entre el jugador defensor y el atacante) detrás del arco en la parte superior del terreno de juego.

Se considera que un jugador está “detrás del arco” cuando ninguno de sus pies está dentro del arco ni lo pisa.

En caso de una situación de salto, se concederá el balón al equipo defensor. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 12 segundos.

Stalling.

Stalling o evitar jugar activamente (es decir, sin intentar anotar) será una violación.

Si el terreno de juego está equipado con un reloj de lanzamiento, un equipo debe intentar un tiro en 12 segundos. La cuenta comenzará tan pronto como el balón se encuentre en las manos del jugador atacante (tras el cambio con el defensor o tras un cesto convertido, debajo de la canasta).

Es una violación si después de que el balón haya sido aclarado, un atacante está botando el balón dentro del arco con la espalda o su lateral hacia la canasta durante más de 5 3 segundos.

Nota: Si el terreno de juego no está equipado con un reloj de lanzamiento y un equipo no intenta de manera suficiente atacar la canasta, el árbitro avisará al equipo atacante contando públicamente los últimos 5 segundos.

Sustituciones.

Ambos equipos pueden realizar sustituciones cuando el balón pase a estar muerto y el reloj de partido esté parado, antes del check-ball o de un tiro libre. El sustituto puede entrar al partido sin previo aviso a los árbitros u oficiales de mesa. Las sustituciones pueden realizarse solamente detrás de la línea de fondo y no requieren ninguna acción de los árbitros u oficiales de mesa.

Tiempos muertos.

Cada equipo dispone de un tiempo muerto. Cualquier jugador o sustituto puede solicitar el tiempo muerto en una situación de balón muerto antes de un check-ball o tiro libre.

Todos los tiempos muertos tendrán una duración de 30 segundos.

Descalificación.

Cualquier jugador que cometa 2 faltas antideportivas (no aplicable a las faltas técnicas) será descalificado del partido y puede ser descalificado del evento por el organizador. Independiente de eso, el organizador descalificará al/los jugador(es) implicado(s) del evento por actos de violencia, agresión verbal o física, grave interferencia en los resultados del partido. El organizador también puede descalificar a todo el equipo del evento dependiendo de la contribución de los otros miembros del equipo (también por su inacción) al comportamiento mencionado anteriormente.

Adaptación a Categorías U12.

Las siguientes adaptaciones de las reglas son recomendadas para las categorías U12:

- Se jugará en media cancha medidas min basket.
- El primer equipo en anotar en la prórroga ganará el partido.
- No se usará reloj de lanzamiento; Si un equipo no trata de atacar suficientemente la canasta, el Árbitro lo avisará contando los últimos 5 segundos.
- Las situaciones de penalización no son aplicables. Todas las faltas conllevarán un check-ball, excepto aquellas en Acción de Tiro, Faltas Técnicas y Faltas Antideportivas.

DISCIPLINARIO

Incomparencias

Cuando un equipo no se haya presentado a un partido, deberá comunicar a la Federación de Baloncesto del Principado de Asturias dentro de las 48 horas siguientes a la fecha en la que se debería de haber disputado el encuentro, escrito firmado por el responsable del equipo (delegado o entrenador), comunicando los motivos de la incomparencia. En el caso de no justificar debidamente su no asistencia, ésta será considerada como **INCOMPARENCIA INJUSTIFICADA**.

La incomparencia injustificada de un equipo conllevará sancionar al equipo infractor con la pérdida del partido por el resultado de 20 - 0 o 0-20 según corresponda con descuento de un punto en la clasificación. En caso de una 2ª incomparencia del mismo equipo en la misma temporada, esto implicará la descalificación del equipo anulando todos los resultados que se hubieran producido con los demás equipos que con él hubieran competido como, así como la inhabilitación del **entrenador (que aparezca en primer lugar en la hoja de inscripción)** de dicho equipo para el resto de temporada en vigor en todas las categorías en las que tuviera licencia. Dichos Centros o Clubes podrán NO ser inscritos la siguiente temporada o excluidos de la subvención por desplazamientos y arbitrajes para dicha temporada. Si la incomparencia fuera de ambos equipos, estos quedarían descalificados anulando todos los resultados que se hubieran producido con los demás equipos que con los que hubieran competido como así como la inhabilitación de los entrenadores de dichos equipos para el resto de temporada en vigor en todas las categorías en las que tuvieran licencia.

Entrenador descalificado Categorías Alevín y Benjamín

En categoría Benjamín y alevín, en caso de que el entrenador sea descalificado y no haya otro entrenador o delegado en el banquillo, el partido se dará por finalizado dando por perdido al equipo infractor por el resultado de 20 – 0 o 0 – 20 según corresponda.

El entrenador que sea descalificado dos veces durante la temporada, este quedará inhabilitado con ese equipo, para el resto de la misma.

Defensa ilegal Categorías Alevín y Benjamín

La acumulación por penalización de 4 faltas de defensa ilegal en el mismo encuentro, conllevará sancionar al equipo infractor con la pérdida del partido por el resultado de 20 - 0 o 0-20 según corresponda, sí el encuentro es de liga, o pérdida de la eliminatoria si es partido de ida y vuelta.

Alineaciones indebidas

La infracción de la norma sobre composición y participación de los equipos y sustituciones en los diferentes periodos, supondrá para el equipo infractor la pérdida del encuentro por el resultado de 20-0 o 0-20 según corresponda con descuento de un punto en la clasificación, debiendo no obstante de finalizar el mismo hasta que queden en cancha menos de dos jugadores. Si fuera partido de

eliminatória de ida y vuelta, el equipo sancionado perdería la misma, no jugándose el 2º encuentro si esto sucediera en el 1º.

Si un equipo no dispone del mínimo de jugadores necesarios (según categoría) para comenzar el encuentro, el mismo se celebrará igualmente, pero haciendo constar el hecho al árbitro en el acta del encuentro. Esta circunstancia supondrá la pérdida del encuentro al equipo infractor, por el tanteo de 20 a 0 o 0-20 según corresponda con descuento de un punto en la clasificación, si el encuentro es de liga, o pérdida de la eliminatória si es partido de ida y vuelta.

Si la alineación indebida fuera de ambos equipos el resultado será de 0 – 0 con descuento de un punto para ambos en la clasificación general o pérdida de la eliminatória para ambos equipos.

Ausencia documentación

Cuando un equipo no haya presentado la documentación obligatoria (tríptico (hoja de inscripción, de tantos equipos como sea necesario en caso de haber jugadores/as de otras entidades permitidas y/o distintas Categorías o Divisiones), licencia y D.N.I., Pasaporte Individual, Libro de Familia, Libro de Escolaridad o fotocopia de uno de los mismos) para jugadores y licencias validadas y selladas por la FBPA para entrenadores a un encuentro, en aquellas Categorías donde sea necesario y el presente Reglamento especifique, este se disputará, sancionándose al entrenador del equipo infractor con una falta leve prevista en el reglamento disciplinario, que en todo caso llevará aparejada suspensión. Si la ausencia de dicha documentación fuera de ambos entrenadores, ambos serán sancionados siguiendo el mismo criterio disciplinario.

Para aquellas Categorías en las que exista el acta digital, la documentación a presentar podrá variar, según necesidades y condiciones del sistema de gestión la misma, previa instrucción y aviso de la FBPA.

En ambos supuestos y en caso de reincidencia, la sanción interpuesta será, en todo caso, el doble de la que figure en la resolución inmediatamente anterior, y por los mismos hechos.

Se entiende por reincidencia a los efectos de este artículo, la ausencia de documentación en cualquier otro encuentro de la temporada, que se ha dirigido por el mismo entrenador, con independencia del tipo de documentación que falte o del equipo que el mismo entrenador dirija.

Si debido a la reincidencia, la suspensión superarse los límites máximos previstos para considerar la infracción como leve, esta será calificada inmediatamente como grave o muy grave, atendiendo a la duración de la suspensión que corresponda".

Ausencia entrenador

Si un equipo no dispone de entrenador y si de delegado, el encuentro se celebrará igualmente, pero haciendo constar el hecho al árbitro en el acta del encuentro. Esta circunstancia supondrá la pérdida del encuentro al equipo infractor, por el tanteo de 20-0 o 0-20 según corresponda si el encuentro es de liga, o pérdida de la eliminatória si es partido de ida y vuelta, **sancionándose al entrenador del equipo infractor, que aparezca en primer lugar en la hoja de inscripción (salvo que el Club infractor identifique a otro), con una falta leve prevista en el reglamento disciplinario, que en todo caso llevará aparejada suspensión.**

Si el equipo no dispone ni de entrenador ni delegado, el encuentro NO se celebrará y supondrá la pérdida del encuentro al equipo infractor, por el tanteo de 20-0 o 0-20 según corresponda si el encuentro es de liga, o pérdida de la eliminatoria si es partido de ida y vuelta, **sancionándose al entrenador del equipo infractor con una falta leve prevista en el reglamento disciplinario, que en todo caso llevará aparejada suspensión.**

Si la ausencia de entrenador fuera de ambos equipos el resultado será de 0 – 0 con descuento de un punto para ambos en la clasificación general o pérdida de la eliminatoria para ambos equipos. **Ambos entrenadores, serán sancionados siguiendo el mismo criterio disciplinario que en los casos anteriores.**

Ausencia arbitrajes

El equipo local será el responsable del arbitraje, para ello deberán disponer de las personas cualificadas necesarias para llevar a cabo las funciones de arbitraje y anotación, pudiendo el equipo visitante participar en dichas labores si así lo solicita antes del inicio del partido.

El equipo local deberá notificar el resultado del partido obligatoriamente a la FBPA a través de la intranet, email, teléfono, antes de las 12:00 horas del lunes, en caso de no comunicarlo el partido se dará por perdido por 0-20 o 20-0 según corresponda.

El equipo local deberá entregar el acta del encuentro a la FBPA por los medios que estime oportunos pasadas 48 horas después de la celebración del encuentro, en caso de no hacerlo se le dará el partido por perdido con el resultado 0-20 o 20-0 según corresponda.

Conducta Antideportiva (TARJETA NEGRA)

En los encuentros en los que se observen comportamientos de menosprecio, actos de violencia verbal, discriminación por razón de sexo, amenazas e insultos contra miembros del equipo arbitral, jugadores y técnicos desde las gradas, se detendrá la competición como primera medida disuasoria, para ello el árbitro mostrará de forma visible una tarjeta negra, lo cual significará un aviso de finalización del encuentro en caso de repetirse estos comportamientos. En caso de persistir dichos comportamientos, el árbitro solicitará al responsable del equipo local (en caso de que no haya una persona designada para ello, el responsable será el entrenador), el desalojo de las instalaciones con el fin de seguir con el desarrollo del encuentro. En caso de que no pueda llevarse a cabo, el árbitro mostrará por segunda vez la tarjeta negra, dando por finalizado el encuentro. El colegiado hará constar en el acta del encuentro los motivos bien de la detención o en su caso la suspensión, identificando, si es posible, a que equipo corresponde la parte de la grada motivo de dicha detención o suspensión.

Quedará prohibido el uso de bombos, vuvuzelas o cualquier otro utensilio sonoro que interfiera en el desarrollo deportivo y normal del encuentro.

Sanciones 20 – 0

En los casos en los que, por fallo de Comité de Competición, la sanción sea de resultado de 20 – 0 o 0-20 según corresponda en contra del equipo infractor, este quedará anulado si la diferencia de dicho resultado al finalizar el encuentro es mayor en contra del mismo, permaneciendo como resultado oficial el reflejado en el acta de dicho encuentro.

Recursos y sanciones

A los efectos de reclamaciones, recursos y sanciones serán competentes los Comités de Competición y Apelación de la Federación de Baloncesto del Principado de Asturias, contra cuyas resoluciones cabe recurso ante el Comité Asturiano de Disciplina Deportiva, agotando la vía administrativa.

GENERAL

Cuadro Resumen

Categoría	Nacidos	Balón	Campo	Reglas
CDTE. MASC.	2008/2009	Mikasa Talla 7	Normal	F.I.B.A. F.I.B.A.
CDTE. FEM.		Mikasa Talla 6		
INF. MASC.	2010/2011	Mikasa Talla 7		F.I.B.A. F.I.B.A.
INF. FEM.		Mikasa Talla 6		
ALEVÍN	2012/2013	Mikasa Talla 5	Minibasket	Minibasket
BENJAMÍN	2014/2015 y posteriores			

Bandas horarias

COMPETICIONES ESCOLARES

CADETE E INFANTIL MASCULINO Y FEMENINO 1ª

MIÉRCOLES -JUEVES VIERNES	17:30 – 19:30 horas (Con conformidad equipo rival)
SABADO	09:30 – 12:30 horas y 16:00 – 20:30 horas
DOMINGO	09:30 – 12:30 y 16:00 – 20:00 horas (a partir de la 1ª jornada de enero de la temporada en vigor que no implique desplazamiento subvencionado por parte de la DGD)

RESTO CATEGORIAS

LUNES – MARTES	16:30 – 19:30 horas (Con conformidad equipo rival; NO se designará árbitro)
MIÉRCOLES – JUEVES - VIERNES	16:30 – 19:30 horas (Con conformidad equipo rival)
SABADO	09:30 – 14:00 horas
DOMINGO	09:30 – 12:30 horas (Con conformidad equipo rival y con conformidad del coordinador visitante en el caso de solicitar transporte)

Desempates

En todas las categorías, si un encuentro finalizase en empate, se jugará una prórroga de 5 minutos o cuantas prórrogas de 5 minutos sean necesarias para deshacer el mismo, con un intervalo de 2 minutos entre cada una.

En caso de partidos empatados que necesiten uno o varios periodos de juego adicionales, los equipos seguirán jugando en la misma dirección que durante la segunda parte o el cuarto periodo.

Los encuentros pertenecientes a una eliminatoria cuando esta se juegue a dos partidos, podrá finalizar en empate.

En caso de empate en el global de la eliminatoria se aplicaría lo reglamentado por la Federación de Baloncesto del Principado de Asturias.

Cambios y aplazamientos

Los aplazamientos de partidos se solicitarán a la F.B.P.A. a través de los protocolos oficiales para ello. Para que un aplazamiento sea autorizado deberá contar con la conformidad del equipo contrario. Sin estos requisitos el aplazamiento no será concedido. En dicha solicitud, deberá figurar obligatoriamente la fecha de juego prevista del encuentro aplazado, en caso contrario se asignará fecha de oficio en los límites establecidos, teniendo que, en caso de cambio de fecha por parte de los equipos, esta ser ratificada por ambos con al menos 72 horas de antelación a la misma.

Cuando un partido se haya aplazado, los equipos dispondrán de un plazo máximo de **60 días** para jugar el encuentro. En caso de no disputarse en dicho plazo se dará por perdido al equipo solicitante del aplazamiento, por el resultado de 0-20 ó 20-0 según corresponda, y descuento de un punto en la clasificación general. Se podrán disputar encuentros aplazados fuera de jornada oficial sin que ello conlleve dieta

Ningún encuentro podrá quedar pendiente de jugar una vez finalizada la vuelta o Fase actual de la Competición de que se trate. En el caso de jugarse, dicho resultado no será contabilizado a efectos de la clasificación para la siguiente Fase.

Los partidos que no se hayan podido disputar por deficiencias en cuanto a la presentación de documentación de los jugadores serán dados por perdido al equipo causante de que no se haya podido jugar por el resultado de 0-20 ó 20-0 según corresponda.

En Categorías Cadete e Infantil de 1ª se permitirán un máximo de 2 cambios por equipo y temporada

Altas y bajas

Se podrán realizar un máximo de 3 altas y 3 bajas independientemente del número de jugadores que figuren en la primera inscripción, siempre que no se sobrepasen el límite máximo establecido de 15 jugadores y exista un mínimo de 7.

Las bajas deberán ser autorizadas por el Centro Escolar /Club al que pertenece o en el que está inscrito/a cada jugador/a presentando debidamente cumplimentado, el correspondiente impreso de desvinculación a disposición por la FBPA.

La fecha límite de altas hasta el máximo permitido será la del **29 de febrero de 2024**.

Acta digital

Se podrá aplicar acta digital (sin la función de estadísticas completas) para las Categorías de Cadete e Infantil de 1ª. El equipo local dispondrá de una Tablet, con conexión de datos (a través de wifi o compartiendo con cualquier dispositivo móvil), en buen estado, actualizada y con la batería llena (o con posibilidades de usar mientras está cargando), que pondrán a disposición del equipo arbitral para los encuentros. La documentación a presentar a los encuentros, podrá variar, según necesidades y condiciones del sistema de gestión la misma, previa instrucción y aviso de la FBPA.

Material obligatorio

El equipo local deberá suministrar al equipo arbitral un material mínimo indispensable para el normal comienzo y desarrollo de cada encuentro. Dicho material estará compuesto por 3 actas (original y 2 copias), 2 calcos color negro, 2 calcos color rojo, 1 bolígrafo negro, 1 bolígrafo rojo, 2 cronos de mano (1 para el tiempo de encuentro y otro para tiempos muertos) y dos conos o similares para la marcación de la 5ª falta de equipo.

Premios

Se premiará a los cuatro primeros equipos clasificados de cada categoría, 5x5 y 3x3, con trofeo y medallas a todos sus componentes.

Documentación obligatoria (a presentar a los encuentros)

Colectiva

Hoja de inscripción que deberá tramitarse y descargarse de la página web: <http://dgdpa.deporteasturiano.org/>

La denominación que ha de consignarse en dicha hoja de inscripción es la señalada conforme a las reglas establecidas en el apartado PARTICIPANTES, sub apartado: denominación.

Individual

- Licencia Deportiva de los Juegos del Principado según modelo que deberá tramitarse y descargarse de la página web: <http://dgdpa.deporteasturiano.org/>
- D.N.I., Pasaporte Individual, Libro de Familia, Libro de Escolaridad o fotocopia de los mismos

En el caso de extranjeros, se admitirá como documento acreditativo la tarjeta de residencia o pasaporte extranjero individual o fotocopia de los mismos.

Para aquellas Categorías en las que exista el acta digital, la documentación a presentar podrá variar, según necesidades y condiciones del sistema de gestión la misma, previa instrucción y aviso de la FBPA.

Documentación adicional

Todos aquellos jugadores que pertenezcan a Centro de enseñanza deberán estar incluidos en el documento de vinculación correspondiente a la hora de participar en una categoría o división inmediatamente superior con un club siempre y cuando dicho Centro de enseñanza NO tenga equipo en dicha categoría o división. Dicho documento se presentará debidamente firmado por el Director del Centro Escolar y el Presidente del Club así como sellado por la FBPA presentando el mismo a los encuentros en los que haya inscritos jugadores que pudieran incurrir en dicha circunstancia. Dichas vinculaciones deberán ser realizadas antes del comienzo de la competición a la que se vincula.

Inscripciones

Las inscripciones para participar en los Juegos Deportivos del Principado se realizarán necesariamente por Internet.

Para poder realizar la tramitación telemática de participantes se accederá a la página web

<http://dgdpa.deporteasturiano.org/>. Todo ello dentro de los plazos establecidos en la normativa.

Aquellas zonas que convoquen competiciones exclusivamente de ámbito local o zonal, podrán establecer una fecha límite de inscripción distinta de la señalada para las competiciones de carácter regional.

El hecho de la inscripción en los Juegos Deportivos del Principado de Asturias, supone el conocimiento y aceptación de todas y cada una de las bases de la presente convocatoria. **En aquellas categorías donde exista más de una división, el equipo que se inscriba en 1ª, no podrá renunciar a la misma para participar en cualquier otra.**

Plazo de inscripción:

- **Plazo de inscripción de Equipos**

El equivalente en su inicio al de las Categorías Federadas (Junior y Senior) organizadas por la FBPA según la temporada y finalizando 7 días después de la convocatoria de los Juegos Deportivos por parte de la Dirección General de Deportes (Lo que antes ocurra).

CADETE 2ª, INFANTIL DE 2ª – DESDE EL 1 HASTA EL 18 DE SEPTIEMBRE DE 2023 INCLUSIVE.

ALEVIN, BENJAMIN – HASTA EL 9 DE OCTUBRE DE 2023 INCLUSIVE.

- **Plazo de inscripción de jugadores**

En todas las categorías se podrán inscribir jugadores como fecha límite 7 días antes del comienzo de la competición en la categoría correspondiente.

PARA COMPETICION 3X3, INSCIPCION DE EQUIPOS Y JUGADORES, PENDIENTE DEL SISTEMA DE COMPETICION Y FECHAS DE JUEGO.