

NORMATIVA DE COMPETICIÓN

II LIGA INTERCOMARCAL DE BALONCESTO



Comarca de la Comunidad de Calatayud Comarca del Aranda
Comarca de Valdejalón

Temporada 2010-2011

FILOSOFIA DE LA COMPETICIÓN

La filosofía de esta liga y la elaboración de esta normativa estarán basada en 4 pilares fundamentales:

- Que los niños y jóvenes conozcan y practiquen el baloncesto en su tiempo libre y de ocio.
- Realizar encuentros deportivos de baloncesto tras la práctica deportiva semanal.
- Divertirse a través de la práctica del baloncesto.
- Adquirir hábitos saludables a través de la práctica deportiva.
- Afianzar valores como el compañerismo, el respeto, la superación, el esfuerzo, la tolerancia, etc.

Para ello es imprescindible la complicidad de los entrenadores-educadores y de los padres y acompañantes, ya que se trata de intentar que la competición no sea traumática ni competitiva, sino participativa y con un fin lúdico.

CATEGORÍAS CONVOCADAS

Art.1. Categorías y edades

Categorías: En razón de su edad, los jugadores participantes pertenecerán a las siguientes:

CATEGORIA	MASC.	FEM.	MIXTO	FECHA NAC.	CICLO ESCOLAR
CADETE	✓	✓	✓	1995 y 1996	3º-4º ESO
INFANTIL	✓	✓	✓	1997 y 1998	1º-2º ESO
ALEVÍN	✓	✓	✓	1999 y 2000	5º-6º PRIMARIA
BENJAMÍN	✓	✓	✓	2001 y 2002	3º-4º PRIMARIA

Cambio de categoría

Podrá autorizarse la inscripción de jugadores con menos edad (los dos años anteriores) en la categoría inmediatamente superior, previa autorización paterna.



En el caso de jugadores/as de categoría INICIACIÓN (nacidos en 2003 y 2004), podrán participar en la categoría superior (categoría benjamín), también previa autorización paterna.

La utilización de esta norma acarreará la pérdida de la categoría que le corresponde por edad durante toda la temporada, si realiza un número de partidos en la categoría superior a 4 únicamente en el caso de las competiciones de formato liga.

Art.2. Tramitación de la Documentación

La Inscripción para participar en los XXVIII Juegos Deportivos en Edad Escolar de Aragón, se realizará necesariamente por Internet, en la forma establecida por las normas generales y dándose de alta para esta temporada 2010-2011.

El seguro cubre las **lesiones deportivas** producidas con motivo del desarrollo de los Juegos Deportivos en Edad Escolar. La Mutualidad General Deportiva no atenderá cualquier otro accidente sea deportivo o no. La cobertura del seguro abarca desde una semana después de la fecha de tramitación de la documentación hasta la conclusión de la competición, **nunca después del 30 de Junio del año 2011.**

Se realizará por Internet, o en su defecto (de no poder hacerse por Internet), se presentará el modelo 481 de ingresos, con el impreso de haber abonado el importe de la Mutualidad, que aparece en el programa de tramitación.

Las cuotas de tramitación de la Mutualidad General Deportiva son las siguientes:

JUGADORES 5,10 €
DELEGADOS o DIRECTIVOS 5,10 €
ENTRENADORES o TECNICOS 15,00 €

Pasos a seguir:

1. Darse de alta en la página www.iuegosescolaresdearagon.com
2. Pagar lo correspondiente a Mutualidad General Deportiva.
3. **Proporcionar a la organización una fotocopia de las licencias de cada jugador y entrenador antes del 22 de diciembre de 2010.**
4. **Llevar a cada partido la fotocopia compulsada por la organización de las licencias de cada jugador y entrenador para la comprobación por parte de los árbitros.**



Certificado de accidente deportivo

El Certificado de Accidente deportivo es un documento de control de la Mutualidad General Deportiva que será facilitado por la Secretaría de los JJDD.

Es el documento que hay que presentar con la licencia en la clínica concertada, para tener derecho a la cobertura de pago del seguro. Solo en caso de urgencia se puede presentar con posterioridad a la atención médica.

Cada Parte de Accidente deportivo tiene una tasa de la Mutualidad General Deportiva de 3 €, que será abonada por el interesado en la cuenta establecida para el ingreso de las cuotas de la Mutualidad.

El Certificado se extenderá en la Dirección General del Deporte, mediante la presentación de los datos del accidente deportivo refrendado por el responsable de la entidad, y del resguardo bancario acreditativo del ingreso de la citada tasa de 3 €. El delegado o entrenador del equipo que esté presente en el momento del accidente deportivo, deberá responsabilizarse por escrito de la veracidad de los hechos indicando las causas, lugar día y hora en que se produjeron.

EQUIPOS

Art. 1. Jugadores

1. Un miembro de un equipo estará facultado para jugar, cuando esté inscrito en el acta oficial, antes del inicio del partido, y en tanto en cuanto no haya sido descalificado, sancionado, ni haya cometido 5 faltas.
2. Cada equipo debe pasar al organizador de la competición las fichas que él mismo compulsará a principio de esta.
3. Durante el tiempo de juego, cada miembro del equipo es jugador o sustituto.
4. Durante el tiempo de juego debe haber en el terreno de juego 5 jugadores de cada equipo que podrán ser sustituidos, con la excepción de que en acta figuren 4 jugadores al principio del encuentro.
5. Un sustituto se convierte en jugador cuando el árbitro hace la señal para autorizar su entrada en el terreno de juego. Un jugador se convierte en sustituto cuando el árbitro hace la señal para autorizar su sustitución en el terreno de juego.



6. Cada jugador llevará una camiseta numerada en la parte trasera con números de un color sólido que contrasten con el de la camiseta.

Los equipos deben disponer como mínimo de 2 juegos de camisetas y:

- El equipo citado en primer lugar en el programa (local) deberá llevar su primera equipación.
- El equipo citado en segundo lugar (visitante) deberá llevar una equipación que no coincida con la del equipo local, siempre y cuando disponga de ella.
- Si los dos equipos implicados coinciden en el color de la equipación, **el equipo local** deberá proporcionar al visitante petos.

Inferioridad

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 **igual o inferior a 2**.

Art. 2. Alineaciones

- Será obligatorio inscribir en acta un mínimo de 4 jugadores en el peor de los casos y un máximo de 15.

Para que un jugador pueda alinearse en un partido de competición, se requiere:

- Que se halle reglamentariamente inscrito y en posesión de la licencia exigida por la organización.
- Que la inscripción se produzca dentro de los plazos reglamentarios.
- Que la edad sea la requerida por las disposiciones vigentes.
- Que no se encuentre sujeto a suspensión disciplinaria.

Art. 3. Lesiones

1. En caso de lesión de los jugadores, los árbitros pueden detener el juego.
2. Si el balón está en juego cuando se produce una lesión, los árbitros no harán sonar su silbato hasta que se haya completado la jugada, es decir; el equipo con control de balón haya lanzado a canasta, haya perdido el control de balón, se abstenga de jugarlo o haya quedado muerto. No obstante, cuando sea necesario proteger a un jugador lesionado, los árbitros pueden suspender el juego inmediatamente.
3. Sustitución de un jugador lesionado:
 - Si el jugador lesionado no puede continuar jugando inmediatamente (aproximadamente en 15 segundos) o si recibe asistencia, debe ser sustituido antes de 1 minuto, o tan pronto como sea posible.
 - No obstante, un jugador lesionado que haya recibido asistencia o que se recupere antes de 1 minuto, puede continuar en el partido, pero se le anotará un tiempo muerto a su equipo.
 - Además, si el jugador lesionado no se recupera antes de 1 minuto, o si su equipo no dispone de tiempos muertos registrados, no puede continuar jugando y debe ser sustituido obligatoriamente.

Excepción: Su equipo debe continuar el partido con menos de 5 jugadores.

4. Si se le han concedido tiros libres al jugador lesionado, deben ser lanzados por su sustituto. Si el jugador lesionado está implicado en un salto entre dos, deberá saltar su sustituto. El sustituto del jugador lesionado no podrá ser reemplazado hasta que haya jugado en la siguiente fase del partido con el reloj en marcha.
5. Un jugador que haya sido designado por el entrenador para iniciar el partido, podrá ser sustituido en caso de lesión, a condición que el árbitro principal esté convencido de la autenticidad de la lesión. En éste caso, los contrarios tendrán derecho a una sustitución, si lo desearan.
6. Durante el partido, los árbitros ordenarán que abandone el terreno de juego a cualquier jugador que sangre o presente una herida abierta y harán que ese jugador sea sustituido. El jugador sólo podrá volver al terreno de juego una vez



que la hemorragia se haya detenido y el área afectada o la herida abierta estén cubiertas completamente y de manera segura.

Art. 4. Entrenadores y Delegados: Obligaciones y derechos

1. El entrenador o delegado son los únicos representantes del equipo que pueden dirigirse a los oficiales de mesa o al árbitro durante el partido, para obtener información estadística. Esto se realizará de forma educada y sin interferir en el desarrollo normal del partido.
2. Al menos 20 minutos antes de la hora fijada para el inicio del partido cada entrenador, delegado, o un representante suyo, debe proporcionar al oficial de mesa una lista escrita con los nombres y los números de los miembros del equipo aptos para jugar el partido (licencias), así como los nombres del entrenador y/o delegado.
3. Al menos 10 minutos antes de la hora fijada para el inicio del partido, ambos entrenadores darán su conformidad con los nombres y los números correspondientes de los jugadores de su equipo y del visitante y con el nombre de los entrenadores inscritos. Al mismo tiempo debe indicar los 5 jugadores que van a iniciar el encuentro. El entrenador del equipo local será el primero en proporcionar esta información.
4. Los sustitutos que lleguen tarde podrán jugar siempre que el entrenador los haya incluido en la lista de los jugadores aptos del equipo y entregada al anotador 20 minutos antes del inicio del partido.
5. Solamente el entrenador y el delegado pueden realizar las solicitudes de tiempos muertos registrados.
6. Los Entrenadores o Delegados de cada equipo, junto con el árbitro principal y el oficial de mesa deberán firmar el acta del partido cuando termine.
7. La firma de las 4 partes sellará la conformidad con el resultado del partido. En caso de firmar y comprobar que se firmo un resultado erróneo, no será posible reclamar ante el comité el resultado, si éste ya ha sido reflejado como resultado definitivo del encuentro.



EL ÁRBITRO Y EL OFICIAL DE MESA

Art. 1. Los Árbitros

1. Los árbitros son: un árbitro principal y un oficial de mesa. Ambos serán titulados y tienen la autoridad para aplicar el sistema de arbitraje.
2. El árbitro principal del partido no debe tener relación con ninguna de las organizaciones o entidades representadas en el terreno de juego.
3. El árbitro y el oficial de mesa conducirán el juego de acuerdo con estas reglas y no tendrán autoridad para modificarlas.
4. El uniforme de los árbitros deberá ser distinto al de los dos equipos que se enfrenten en el terreno de juego.

Art.2. El Árbitro principal: deberes y derechos

El árbitro principal

1. Inspeccionará y aprobará todo el equipamiento que se utilizará durante el partido.
2. No permitirá que ningún jugador utilice objetos que puedan causar lesiones.

No se permitirá utilizar:

- Protectores en dedos, manos, muñecas, codos, antebrazos o refuerzos hechos en cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal ni ningún otro material duro, aunque estén recubiertos por un acolchado blando.
- Equipo que pueda originar cortes o abrasiones (las unas deben llevarse cortas).
- Tocados, accesorios para el pelo ni joyas.

Se permitirá utilizar:

- Protecciones en los hombros, brazos, en los muslos o en las piernas, siempre que el material está acolchado y no represente un peligro para los demás jugadores.



- Refuerzos en las rodillas si están adecuadamente cubiertos.
 - Máscaras faciales, aunque sean de material duro.
 - Gafas, siempre que no representen un peligro para los demás jugadores
 - Cintas para la cabeza.
3. Administrará un salto entre dos en el círculo central para iniciar cada período y período extra, con alternancia en el salto inicial y en la lucha.
 4. El árbitro **no tocará el balón cuando se meta canasta o salga fuera de banda** para realizar un pase hacia el jugador que realice el saque, con el objetivo de no retrasar ni demorar el partido.
 5. Tendrá autoridad para detener un partido cuando las condiciones lo justifiquen.
 6. Tendrá autoridad para determinar que un equipo debe perder el partido si se niega a jugar después de habersele advertido para hacerlo o si un equipo o acompañantes de este con su comportamiento, evitan que se dispute el encuentro.
 7. Examinará cuidadosamente el acta al final del tiempo de juego del 2º y 4º período, y de cada período extra si lo hubiera, y siempre que lo considere necesario para aprobar el tanteo.
 8. Tomará la decisión final siempre que sea necesario. Para tomar esta decisión podrá consultar al oficial de mesa.
 9. Tendrá autoridad para tomar decisiones sobre cualquier aspecto no contemplado específicamente en estas reglas.

Momento y lugar de las decisiones.

1. Los árbitros tienen autoridad para tomar decisiones sobre las infracciones de estas reglas cometidas, tanto en el interior como en el exterior de las líneas de demarcación del terreno de juego, incluyendo la mesa de anotadores, los bancos de equipos y las áreas inmediatamente detrás de las líneas.
2. Esta autoridad tendrá efecto cuando lleguen al terreno de juego, que será de veinte (20) minutos antes de la hora prevista para el inicio del partido y concluirá con el final del tiempo de juego del partido con la aprobación de los



árbitros. Con la aprobación y firma del acta del partido por el árbitro principal al final del mismo concluye la vinculación de los árbitros con el partido.

3. Si se produjera una conducta antideportiva por parte de los jugadores, entrenadores, ayudantes de entrenador o acompañantes del equipo antes de los 20 minutos previos al inicio del partido o entre el final del tiempo de juego y la aprobación y firma del acta del partido, el árbitro principal deberá hacer constar el incidente en el acta junto con su firma y deberá enviar un informe detallado al organizador de la competición (Coordinador de Deportes de la Comarca Comunidad de Calatayud)
4. En caso de que sea necesario administrar el tiro o tiros libres derivados de una falta cometida justo antes o aproximadamente al mismo tiempo del final del tiempo de juego del cuarto período o de un período extra, todas las faltas que se cometan después de la señal de final del tiempo de juego pero antes de completar el tiro o los tiros libres, se considerará que se han cometido durante un intervalo de juego y se sancionará en consecuencia.
5. Ninguno de los árbitros tienen autoridad para ignorar o cuestionar las decisiones adoptadas por el otro dentro de los límites de sus respectivas obligaciones, tal como quedan definidas en estas reglas.

Art. 3. El Árbitro: obligaciones cuando se comete una infracción

Definición

Cualquier falta o violación cometida por un jugador, sustituto, entrenador, ayudante de entrenador o acompañante de equipo es una infracción de las reglas.

Procedimiento

1. Cuando se comete una violación o una falta, el árbitro debe hacer sonar su silbato y, simultáneamente, realizar la señal para la parada del reloj, lo que provoca que el balón quede muerto.
2. Los árbitros no harán sonar su silbato después de un tiro libre convertido, ni después de un cesto convertido, ni cuando el balón esté vivo.



Art. 4. Árbitro: lesiones

Si un árbitro se lesiona, o por cualquier otra razón, no puede seguir ejerciendo sus obligaciones, el partido se reanudará tras 10 minutos de parón para que pueda recuperarse. Si no se recupera, arbitrará el oficial de mesa.

Art. 5. Oficial de mesa

Será el encargado de anotar y controlar todos los aspectos técnicos y de puntuación del partido, tales como puntos por equipo, faltas, tiempos muertos, listado de jugadores, etc.

Dentro de sus deberes encontramos:

1. Anotar el dorsal y datos personales de los jugadores de ambos equipos.
2. Anotar las faltas y puntos que le vaya indicando el árbitro principal.
3. Controlar el tiempo de partido, tanto en lo referente a los cuatro cuartos, el tiempo extra si fuera necesario, así como los descansos y los tiempos muertos.
4. Asegurar que tras la finalización del partido, los delegados/entrenadores de cada equipo, así como el árbitro principal y él mismo firmen el acta para que hagan constar su aprobación de lo ocurrido en el partido.

EL ACTA

1. En todas las categorías el acta oficial de partido será la aprobada y elaborada por la Comarca Comunidad de Calatayud a principio de temporada.
2. En todos los partidos se debe pasar el acta, cumplimentando todos los apartados expuestos en ella y firmada por los entrenadores de ambos equipos, el árbitro principal y el oficial de mesa.
3. El acta será llevada a cada partido por el árbitro principal, y cumplimentada por el oficial de mesa.
4. Las actas de los partidos **deberán entregarse en el Servicio Comarcal de Deportes antes de las 15 horas del lunes siguiente a la celebración del partido.**



5. Se ruega a todos los árbitros reflejen en el acta todas las incidencias ocurridas en los encuentros (lesiones, expulsiones, causas de las mismas, etc.) con el fin de facilitar la labor del Comité de Competición.
6. Los árbitros deberán cumplir el plazo de entrega de las actas. El incumplimiento de esta norma podrá dar lugar a sanciones a los árbitros que no entreguen a tiempo sus actas. La reincidencia en el incumplimiento podrá significar la inhabilitación del árbitro para dirigir el siguiente encuentro que le corresponda.

EL JUEGO

Art. 1. Tiempo de Juego, Empates y Períodos Extras

1. **El partido se compone de 4 períodos de 10 minutos. Los 3 primeros cuartos serán a tiempo corrido y en el último cuarto se parará el reloj en sus últimos 5 minutos. Siempre se pararán los tiempos muertos, tiros libres, cambios y cuando un jugador se lesione (aplicando un tiempo prudencial). Los tiempos extras, se regirán por lo aplicable a los 3 primeros cuartos.**
2. Habrá intervalos de 2 minutos entre el primer y el segundo período, entre el tercer y el cuarto período, y antes de cada período extra.
3. Habrá un intervalo en la mitad del partido de 5 minutos.
4. Si el tanteo acaba en empate, al final del tiempo de juego del cuarto período, el partido continuará con un período extra de 5 minutos o con cuantos períodos de 5 minutos sean necesarios para romper el empate.
5. En todos los períodos extra, los equipos seguirán jugando hacia las mismas canastas que en el tercer y cuarto período.

Art. 2. Inicio del partido

1. Para todos los partidos, el equipo nombrado en primer lugar en los programas (equipo local) tendrá la opción de elegir la canasta y el banquillo de equipo.

Esta elección se comunicará al árbitro principal al menos 10 minutos antes de la hora de inicio del encuentro.

2. Antes del primer y tercer período, los equipos tendrán derecho a calentar en la mitad del terreno de juego en que estén situadas las canastas del equipo contrario.



3. Los equipos intercambiarán las canastas en el tercer período.
4. El partido no podrá comenzar si uno de los equipos no está en el terreno de juego con 5 jugadores preparados para jugar, al menos que en acta figuren 4 o por otros motivos de falta de jugadores jueguen 4 durante un tiempo determinado.
5. El partido comenzará oficialmente con un salto entre dos, en el círculo central, cuando el balón es palmeado legalmente por un saltador.

Art. 3. Cómo se juega el balón

1. Correr con el balón sin botar, botarlo con dos manos, golpearlo con el pie, golpearlo con el puño o bloquearlo con cualquier parte de la pierna **deliberadamente**, constituye una violación que será sancionada en todas las categorías.
2. Contactar o tocar el balón **accidentalmente** con el pie o con la pierna no constituye una violación en las categorías más pequeñas.

Después de una canasta o un último tiro libre convertido:

1. Cualquier oponente del equipo que ha conseguido los puntos tiene derecho al saque desde la línea de fondo del terreno de juego en que se convirtió la canasta.
2. Esto también es aplicable cuando un árbitro entregue el balón a un jugador, o lo ponga a su disposición, después de un tiempo muerto o cualquier interrupción del juego posterior a la canasta.
3. El jugador que realice el saque puede moverse lateralmente y/o hacia atrás, y/o podrá pasar el balón a un compañero/s de equipo sobre la línea de fondo o por detrás de ella, pero la cuenta de 5 segundos comienza en el instante en que el balón queda a disposición del primer jugador que se halle fuera del terreno de juego.
4. Los adversarios del jugador que efectúa el saque no debe tocar el balón una vez haya atravesado el cesto.
5. Puede tolerarse que se toque el balón de manera accidental o instintiva, pero si, después del aviso inicial, el saque se retrasa interfiriendo el balón, es una falta técnica.



A continuación de una infracción o de cualquier otra interrupción del juego:

1. El jugador que va a realizar el saque permanecerá fuera del terreno de juego, en el punto más próximo, a juicio del árbitro, al lugar en el que se produjo la infracción o se detuvo el juego.

El jugador que realice el saque:

- NO pisará el terreno de juego antes de lanzar el balón ni mientras lo lanza.
- NO tardará más de 5 segundos en lanzar el balón.
- Mientras lo lanza, no hará que el balón toque fuera del terreno de juego sin haber sido tocado dentro de él por un jugador.
- No hará que el balón entre directamente en la canasta.
- No se moverá a una distancia de más de un metro lateralmente, ni en más de una dirección desde el lugar designado por el árbitro con anterioridad o mientras se produce el lanzamiento del balón. Si se permite, sin embargo, moverse hacia atrás, perpendicularmente a la línea, tanto como las circunstancias lo permitan.

Ningún jugador:

- Puede tener ninguna parte de su cuerpo por encima de la línea de demarcación antes que en balón la haya franqueado.
- Estará a menos de 1 metro de distancia del jugador que realice el saque cuando el área libre de obstáculos, fuera de la línea de demarcación en el punto del saque, tenga menos de 2 metros.

Art. 4. Tiempo Muerto registrado

El tiempo muerto registrado es una interrupción del partido a petición del entrenador o delegado.

1. Cada tiempo registrado durará 1 minuto.
2. Sólo se podrá pedir un tiempo muerto por cada periodo, es decir, uno en los dos primeros cuartos y otro en el tercer y último cuarto.
3. Una situación de tiempo muerto comienza cuando:



- El balón queda muerto y el reloj del partido está parado y el árbitro ha concluido su comunicación con el oficial de mesa al informar de una falta o una violación.
4. Una situación de tiempo muerto concluye cuando:
 - Un árbitro entra en el círculo con el balón para administrar un salto entre dos.
 - Un árbitro entra en la zona de tiros libres con o sin balón para administrar el primer o el único tiro libre.
 - El balón se pone a disposición del jugador para un saque.
 5. El tiempo muerto se concede al entrenador del equipo que realice la solicitud en primer lugar, a menos que se conceda a continuación de un lanzamiento a canasta convertido por los adversarios y sin que se señale ninguna falta.
 6. La solicitud de tiempo muerto registrado por parte de un equipo sólo puede ser cancelada antes de que suene la señal del oficial de mesa o del árbitro para indicar a los árbitros ésta solicitud.
 7. Durante el tiempo muerto se permite que los jugadores abandonen el terreno de juego y se sienten en el banco de su equipo y que las personas autorizadas a permanecer en el área de banco del equipo entren en el terreno de juego, siempre que permanezcan en las proximidades del banco de su equipo.

Procedimiento

1. El entrenador y el delegado tienen derecho a solicitar un tiempo muerto registrado. Lo harán dirigiéndose en persona al oficial de mesa o al árbitro principal y pidiéndole claramente un "tiempo muerto", también lo podrán hacer realizando con las manos la señal convencional correspondiente.
2. El tiempo muerto comenzará cuando un árbitro haga sonar su silbato y realice la señal de tiempo muerto.
3. El tiempo muerto concluirá cuando el árbitro haga sonar su silbato y señale a los equipos que vuelvan al terreno de juego.

Restricciones

1. Los tiempos muertos no consumidos no pueden acumularse a la siguiente parte o período extra.

Art. 5. Sustituciones

1. Un equipo puede sustituir a un jugador(es), cuando se produzca una situación de sustitución.
2. **Cada jugador jugará más o menos tiempo, dejando esta decisión en manos del entrenador, teniendo en cuenta que se trata de una competición escolar, donde lo que tiene que primar no es el ganar, y si la participación de todos, el fin lúdico y el aprendizaje y adquisición de unos valores y normas a través de la práctica del baloncesto.**
3. Una situación de sustitución comienza cuando:
 - El balón queda muerto y el reloj de partido está parado y el árbitro ha concluido su comunicación con los oficiales de mesa para señalar una falta o violación.
 - Una canasta es anotada en los dos últimos minutos del cuarto período o cualquier período extra, contra el equipo que haya pedido la sustitución.

Una situación de sustitución termina cuando:

- Un árbitro entra en el círculo con el balón para administrar un salto entre dos.
 - Un árbitro entra en la zona de tiros libres con o sin balón para administrar el primer o el único tiro libre.
 - El balón se pone a disposición del jugador para realizar un saque.
4. Un jugador que ha sido sustituido y un sustituto que se ha convertido en jugador, no pueden volver a incorporarse en el partido ni abandonarlo respectivamente, hasta que el balón vuelva a estar muerto otra vez, después que haya transcurrido una fase del partido con el reloj en marcha.

Procedimiento

1. El sustituto permanecerá en el exterior de la línea de demarcación hasta que el árbitro lo autorice a entrar en el terreno de juego realizando la señal de sustitución.
2. El jugador que ha sido sustituido no tiene que presentarse al árbitro. Puede dirigirse directamente al banco de su equipo.

3. Las sustituciones se llevarán a cabo tan rápido como sea posible. El jugador que haya cometido su 5ª falta o haya sido descalificado, debe ser sustituido antes de 30 segundos. Si a juicio del árbitro, se produce un retraso injustificado se le cargará un tiempo muerto al equipo infractor.
4. Si se solicita una sustitución durante un tiempo muerto registrado, el sustituto debe presentarse al anotador antes de incorporarse al juego.

No se permite ninguna sustitución

A continuación de una violación, al equipo que no tiene la posesión del balón para un saque.

Excepciones:

- El equipo que realiza el saque ha realizado una sustitución.
- Se señala una falta a alguno de los dos equipos.
- Se concede un tiempo muerto a cualquiera de los dos equipos.
- Un árbitro detiene el juego.

Entre los tiros, o después, de los tiros libres motivados por una única penalización, hasta que el balón quede muerto nuevamente a continuación de una fase del partido con el reloj en marcha.

Excepciones:

- Se produce una falta entre los tiros libres. En este caso se completarán los tiros libres y se producirá la sustitución antes de la administración de la penalización de la nueva falta.
- Se produce una falta antes de que el balón vuelva a estar vivo a continuación del último o único tiro libre. En este caso la sustitución se producirá antes de la administración de la penalización de la nueva falta.
- Se señala una violación cuya penalización es un salto entre dos o un saque, antes de que el balón vuelva a estar vivo a continuación del último tiro libre. En este caso se concede la sustitución antes de administrar la penalización. En el caso de series de tiros libres motivadas por la penalización de más de una falta, cada serie debe considerarse por separado.

De un jugador implicado en un salto entre dos o en el lanzamiento de tiros libres.



Excepciones:

- Que el jugador esté lesionado.
- Que haya cometido su 5ª falta.
- Que haya sido descalificado.

Cuando se detenga el reloj a continuación de un cesto convertido por el equipo que haya solicitado una sustitución, durante los 2 últimos minutos del 4º período o de cualquier período extra.

Excepciones:

- Durante un tiempo muerto registrado.
- El equipo contra el que se ha convertido una canasta, también ha requerido una(s) sustitución(es).
- Un árbitro ha detenido el juego.

Sustitución del lanzador de tiros libres.

El jugador que lanzó el tiro o tiros libres puede ser sustituido siempre que:

- La sustitución fuese solicitada antes de que la situación de sustitución terminara para el primer o único tiro libre.
- En el caso de las series de tiros libres motivadas por la penalización de más de una falta, cada serie debe considerarse por separado.
- El balón se convierte en muerto después del último único tiro libre.
- Si el lanzador del tiro libre es sustituido, el equipo contrario también podrá hacer una sustitución, a condición que la petición se haga antes que el balón esté vivo para el último o único tiro libre.

OTRAS NORMAS GENERALES

- Se aplicará la **regla de 8 segundos** para pasar al campo contrario a partir de categoría alevín.



- Se pitará **“pasivo”** a juicio de los árbitros en el caso de que el juego se ralentice.
- El **árbitro no tocará el balón** en ninguna de las categorías cuando este salga fuera de los límites del campo.
- Se lanzarán **dos tiros libres cuando se sobrepase la 4ª** falta por equipo en cada período.
- **Hasta categoría INFANTIL, incluida, no se permitirá defender en zona.**
- **Balón y canasta:**
 - ALEVINES y MENORES: Canasta de mini-basket y balón nº 5.
 - INFANTILES Y MAYORES: Canasta grande y balón nº 7.
 - INFANTILES y MAYORES FEMENINO: Canasta grande y balón nº 6. Sólo se aplicará si el partido lo disputan dos equipos íntegramente FEMENINOS. En el caso de que exista un equipo mixto o masculino, no se aplicará.
- **Si en la disputa de un partido, un equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 50 puntos, el partido se seguirá jugando pero no correrá el**

marcador, quedando reflejado en acta oficial el resultado hasta ese momento. Es decir, con los minutos restantes se jugará otro encuentro sin incidencias ni en el acta ni a efectos clasificatorios, con las excepciones siguientes:

- las faltas se continuarán contabilizando sin anotar en el acta.
- si hubiese alguna falta descalificante, incidencias o faltas de respeto que no permitan el desarrollo normal del partido, serán anotadas en el acta.
- Esta norma no será válida para categoría CADETE, donde no se detendrá el marcador.

COMITÉ DE COMPETICIÓN

Será el órgano que resolverá en última instancia todos aquellos problemas o acontecimientos ocurridos durante el transcurso de la competición, y del cual se espera no participe nunca, ya que se trata de una competición con un marcado carácter lúdico y participativo.



Art. 1. Miembros

El Comité estará formado por:

1. El Coordinador de Deportes de la Comarca Comunidad de Calatayud.
2. Un representante de los árbitros designado por ellos mismos. Se considerará oportuno que sea el árbitro que dirigió el partido donde se produjo la reclamación.
3. Los entrenadores de cada uno de los equipos que conforman la categoría.

Cada uno de los miembros del comité tendrá el mismo valor en la votación de las decisiones (1 voto).

En el caso de que los componentes sumen número par, el Coordinador de Deportes de la Comarca Comunidad de Calatayud, como organizador de la competición, tendrá voto doble (2 puntos), únicamente en caso de empate y si no existen abstenciones, donde se deberá repetir la votación.

Para decidir en la votación, se deberá obtener mayoría simple.

El Comité se atenderá a lo dispuesto en las normas de disciplina deportiva marcada en esta normativa en lo referente a responsabilidades, faltas y sanciones a jugadores, entrenadores, delegados y equipos, así como el cumplimiento de todas las normas dictadas o por dictar relativas a la liga.

Art.2. Tipos de sanciones

Todos los participantes en la competición (jugadores, entrenadores, árbitros, delegados, público), estarán sujetos a las siguientes sanciones:

• De 1 a 3 partidos:

- Provocar la animosidad del público.
- Insultar a un contrario y/o a un compañero (mínimo 2 partidos).
- Negación a abandonar la instalación o el terreno de juego después de una expulsión (mínimo 2 partidos).
- Golpear o maltratar el material de uso de las instalaciones (mínimo 2 partidos).



- **De 3 a 6 partidos:**

- Intento de agresión a un contrario (mínimo 4 partidos).
- Insultar y/o amenazar al árbitro (mínimo 4 partidos).

- **De 5 a 10 partidos:**

- Intento de agresión al árbitro (mínimo 6 partidos).

- **Expulsión de la Competición:**

- Agresión a un árbitro, jugador, entrenador, delegado o público presente.

En el caso del público, cualquier persona que dificulte, ofenda o intente que el partido no se desarrolle en sus cauces normales y previstos, podrá ser expulsado de la instalación a petición del entrenador del equipo al que el público pertenece.

Art.3. Reclamaciones

Las reclamaciones se presentarán por escrito o email al Servicio Comarcal de Deportes de la Comarca Comunidad de Calatayud **antes de las 15 horas del martes siguiente al partido, salvo que este se celebre en días diferentes a sábados y domingos, en cuyo caso el plazo será 72 horas.**

Los escritos **se formalizarán en el MODELO DE RECLAMACIÓN** y deberán ser efectuados únicamente por el Entrenador/Delegado del equipo. Deberá incluir:

- a) La categoría, jornada, horario y lugar del partido
- b) Relación de hechos denunciados o alegaciones basadas en los preceptos que considere infringidos, así como la aportación de pruebas o petición de las mismas que crean necesarias.

El Comité de Competición podrá solicitar cuanta documentación considere precisa para la resolución de los recursos.

El plazo de resolución de los recursos presentados no será superior a quince días naturales, a contar desde la fecha de presentación de los mismos.



Para un mejor conocimiento de los hechos, el Comité puede solicitar documentación diferente al recurso. Este plazo determinado en el presente punto se ampliaría hasta veintiún días naturales.

Los acuerdos y decisiones, siempre razonados, que se adopten por el Comité serán directamente ejecutivos, sin que en ningún caso puedan suspenderse o paralizarse las competiciones.

Art. 4. Incomparecencia

Un equipo perderá el partido por incomparecencia, si:

1. Se niega a jugar después de haber recibido del árbitro principal la orden de hacerlo.
2. Sus acciones impiden que se juegue el partido.
3. 15 minutos después de la hora de inicio del encuentro no está presente en el terreno de juego o no puede presentar 4 jugadores preparados para jugar.

Penalización

1. Se adjudica el partido al equipo adversario y el resultado será de 50 a 0.
2. Si el equipo que no haya comparecido, no avisa de su incomparecencia, además de perder por 50 a 0, recibirá -2 puntos en la clasificación de su categoría.
3. En el caso de los torneos triangulares de las categorías que así lo precisan, perderán cada partido por 50 a 0, no puntuarán en ese triangular y se les quitarán 40 puntos de la clasificación general si no avisan de su incomparecencia.
4. **La NO presentación a dos encuentros cualesquiera, sin causa justificada, supone la eliminación de la competición.**

Art.5. Alineaciones indebidas

Las **alineaciones indebidas** de jugadores, una vez demostradas, se sancionarán con la pérdida del partido jugado por 50 a 0.

Las **alineaciones indebidas y premeditadas** de jugadores, una vez demostradas, se sancionarán con la pérdida del partido jugado por 50 a 0 y la resta de 2 puntos en la clasificación general de su categoría.



Se considerará alineación indebida premeditada cuando:

- Un jugador que no esté inscrito en la liga participe en ella.
- Un jugador de categoría superior participe en un partido de categoría inferior.

Art.6. En caso de empate

En caso de empate a puntos en la clasificación entre dos o más equipos, al término de cualquiera de las fases de la liga, se resolverá de la siguiente manera:

1. Teniendo en cuenta los puntos (victorias, empates, derrotas) entre los equipos implicados en el empate.
2. Teniendo en cuenta la diferencia entre los tanteos a favor y en contra registrados entre los equipos implicados.
3. Teniendo en cuenta la diferencia entre los tanteos generales a favor y en contra.
4. Celebración de un partido en lugar neutral entre los equipos implicados.

Art.7. Aplazamiento de encuentros

1. El aplazamiento de encuentros **deberá evitarse siempre que sea posible**, y una vez producido, se deberá jugar sin excesiva demora sin retrasar los plazos de finalización de la competición.
2. Se consideran causas justificadas para aplazar un encuentro:
 - Las inclemencias del tiempo que eviten realizar el desplazamiento con unas medidas de seguridad apropiadas.
 - Las lesiones o enfermedad de varios jugadores que impida jugar con el número mínimo de jugadores que marca esta normativa.
3. Cuando la suspensión de un partido, sea por causas no citadas en este apartado, pasará a contemplarse como incomparecencia.
4. Siempre se pondrá en conocimiento de la organización, mediante comunicación vía email, telefónica o escrita, dejando claro el encuentro de que se trata y categoría.



5. Todo aplazamiento **debe comunicarse a la organización 48 horas antes de la jornada** en cuestión, **excepto en el primero de los dos casos anteriores, que por su casuística no requerirá de aviso previo a la organización, pero si al equipo contrario y los árbitros designados para el partido, evitando que se desplacen sin necesidad.**
6. El equipo promotor del aplazamiento del partido será el encargado de comunicar la decisión al equipo contrario y a la organización en todas las ocasiones.
7. La suspensión de encuentros por falta de árbitro, se evitará poniéndose de acuerdo los Entrenadores de los equipos para disputar el partido en ese momento, arbitrando un representante de cada equipo cada tiempo.
8. De producirse esta circunstancia, el Entrenador del equipo local llevará el acta del encuentro para su cumplimentación.

HORARIOS, JORNADAS E INFORMACIÓN

La organización proporcionará a entrenadores y árbitros el calendario de competición a principio de temporada.

Día y Hora

Los horarios **se fijarán antes de las 15 horas del miércoles de la semana en la que se disputa la jornada.**

Dónde

En la página Web www.comunidadcalatayud.com; sección deportes, ligas comarcales.

Información y consultas

Raúl Gasca Utrilla
Técnico Coordinador de Deportes
Comarca de la Comunidad de Calatayud
Pza. Comunidad, 1, 50300 Calatayud
Tfno. 976883075 Fax. 976886917
E-mail: deportes@comunidadcalatayud.com