



CIRCULAR Nº 32
Temporada 2018/19

ASUNTO: SUPER LIGA DIA% – TEMPORADA 2018/19

DESTINO: CENTROS ESCOLARES - CLUBES

Pamplona, 30 de enero de 2019

LA SUPERLIGA
<http://www.superligadia.es>

“Queremos poner en valor la motivación que genera en los alumnos la pertenencia a un equipo y la disputa de una competición para favorecer experiencias que ayuden a formarse integralmente, de una forma sana y divertida. Disfrutar del placer de competir y superarse respetando las normas y valores esenciales de la deportividad y el trabajo en equipo”

Navarra ha sido elegida, esta temporada, por la Federación Española de Baloncesto (F.E.B.) como una de las 9 sedes en las que, a nivel nacional, se desarrollará la Supeliga DIA. La misión de este proyecto es acercar el baloncesto, principalmente a los colegios, para potenciar los aspectos lúdicos y educativos de nuestro deporte así como facilitar la inclusión de los más jóvenes en las competiciones federadas. Por ello, podrán inscribir equipos en la Superliga tanto colegios como clubes con la única condición de que todos los jugadores deben de pertenecer al mismo centro educativo y que, en el caso de que inscriba el equipo un club, en el nombre del mismo debe aparecer en primer lugar, el centro educativo al que pertenecen sus jugadores.

La F.E.B. proporcionará material logístico, posibilitará la visita de uno de sus embajadores a la jornada inicial, y dotará a cada equipo con equipación oficial y 6 balones al objeto de facilitar la inscripción de todos aquellos que deseen realizar una primera incursión en nuestro deporte. A ello, hay que añadir que la inscripción no tiene ningún coste.

Pero, en esta Supeliga, también queremos que el otro equipo, el arbitral, se viva como una parte más del juego. Y, para ello, los equipos deberán inscribirse con dos personas, entre 11 y 15 años, que se encargarán de las tareas de arbitraje y anotación en los encuentros que disputen sus equipos. En todo momento, estos “jugadores” estarán tutelados y guiados por personal de la Escuela y Comité de Árbitros de la federación y aplicarán una normativa simplificada y adecuada a la edad de los participantes.

1. PROGRAMACIÓN GENERAL

- Número máximo de equipos que pueden participar: 32. Las plazas se otorgarán por orden de inscripción.
- Fechas: De marzo a junio. Se jugará un máximo de siete días, teniendo como fechas previstas de juego Marzo: 3, 17 y 31. Abril: 14. Mayo: 1, 12, y 26. Junio: 2
- Horarios de los encuentros: Los encuentros se disputarán en horario matinal en las jornadas indicadas, entre las 9 y las 15 horas.





- Lugar: La organización proporciona el campo de juego. Las canchas se ubican en Pamplona o su Comarca (4-5 jornadas) y Estella (1-2 jornadas). Si se inscribieran equipos suficientes de otra zona de Navarra para poder crear un grupo, la federación procuraría gestionar instalación al objeto de minimizar los desplazamientos. Si ello no fuera posible, se disputaría en las localidades citadas. La jornada inicial se disputará en la misma cancha todos los equipos juntos: Polideportivo del colegio Liceo Monjardín, en Pamplona.
- Categoría Única: Mixta.
- Modalidad: 5x5.
- Jugadores: Nacidos en 2009 y 2010. No se admitirán jugadores de otras edades.
- Equipos: Mínimo de jugadores de campo inscritos por equipo será de 10 y el máximo de 12. Además, con el objetivo de vivir la figura arbitral como una parte más del equipo de juego, cada equipo inscribirá dos árbitros cuya edad estará entre los 11 y 15 años. Así mismo, deberá tener como mínimo un entrenador o responsable de equipo.
- Composición equipos: Los jugadores integrantes de los equipos deben pertenecer a un mismo centro escolar. Se permitirá simultanear la licencia en competición federada con la participación en la Superliga. La composición de los equipos deberá de responder a esta tabla:
 - Equipos de 10 jugadores, mínimo de 4 jugadoras inscritas
 - Equipos de 11 jugadores, mínimo de 5 jugadoras inscritas
 - Equipos de 12 jugadores, mínimo de 6 jugadoras inscritas
- Sistema de competición: Si se cubren la totalidad de plazas de la Superliga, 32 equipos que se distribuirían en 8 grupos de 4 equipos. En la 2ª fase, los dos últimos equipos de cada grupo se distribuirán en otros 4 grupos de 4 equipos, mientras que los dos primeros jugarán cruces hasta determinar la clasificación final de todos ellos.

2. INSCRIPCIÓN

- Plazo: Hasta el **15 de febrero**.
- Documentación: Se cumplimentarán en su totalidad todos los documentos necesarios:
Con anterioridad al 15 de febrero:
Inscripción de equipo.

Con anterioridad al 22 de febrero:
Solicitud de licencia individual, acompañada de la fotocopia de la hoja del Libro de familia del jugador, si este no tiene o ha tenido licencia en federación.
Tríptico de equipo.
Derechos de imagen.
- Cuotas: la **participación es gratuita**.

4. EQUIPACIONES y BALONES

- La **organización proporcionará a cada equipo la equipación de juego así como 6 balones de juego**, sin coste alguno. Esta será la que obligatoriamente deba utilizarse en los partidos. Los balones deberán llevarlos los equipos a sus partidos.



5. TIEMPO DE ESPERA Y PRESENTACIÓN A LOS PARTIDOS

- Todos los partidos deberán empezar a la hora señalada. Todos los encuentros se disputan en un mismo pabellón y la programación inicialmente prevista no permite ninguna demora en la hora de inicio. Al equipo que no se presente a un encuentro o no lo haga a la hora indicada se le dará el partido por perdido por 2 a 0 y se le descontará un punto en la clasificación. Si se repitiese en una segunda ocasión, el equipo será expulsado de la competición y sus resultados no serán tenidos en cuenta en la clasificación. Por ello, se ruega a todos los equipos que acudan a los partidos con al menos un cuarto de hora de anterioridad a la hora de inicio de los mismos.
- Si un equipo se presentara con retraso, se jugará un partido, sin efectos clasificatorios, de carácter amistoso, que durará hasta la finalización del turno previsto para su juego.
- En caso de que un equipo vaya con menos de cinco jugadores se mezclarán con algún jugador del equipo contrario al objeto de poder disputar un encuentro de carácter amistoso. **LO IMPORTANTE ES JUGAR.**

6. DOCUMENTACIÓN

- Los jugadores se identificarán a través de la e-licencia (licencia digital).
- La no presentación de la documentación necesaria supondrá para el equipo infractor la pérdida del encuentro aunque este deberá jugarse.
- Un equipo sorprendido en una alineación indebida perderá el partido con el resultado de 2-0 y se le descontará un punto en la clasificación.

7. REGLAMENTO DE JUEGO

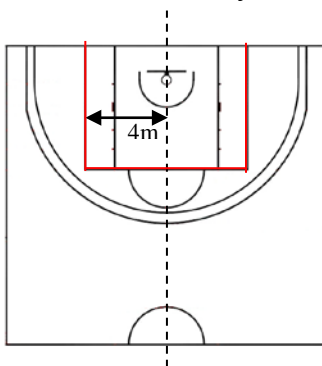
- Mínimo de jugadores en el acta: Para que el resultado del encuentro sea válido, deberá presentar cada equipo 8 jugadores como mínimo. Caso de no ser así, el partido se jugará y, si ganara el equipo infractor, se señalará 2-0 a favor del equipo que presentó los 8 jugadores. Se sancionará con el descuento de un punto al equipo infractor, si este es el perdedor. Si el partido no llegara a jugarse por esta circunstancia, se entenderá como incomparecencia de ambos equipos.
- Arbitrajes y Anotación del encuentro: El encuentro será dirigido y anotado por las personas indicadas como árbitros de equipos en los trípticos. Estos se encargarán de arbitrar y anotar los partidos de los equipos por los que tienen inscripción. Habrá responsables de federación encargados de tutelar y orientar el arbitraje de cada partido. Si un equipo no presenta árbitro o anotador al encuentro, perderá el mismo con el resultado de 2-0 y se le descontará un punto en la clasificación.
- Sustituciones: Se recomienda que ningún jugador juegue su segundo periodo mientras haya jugadores que no han jugado ninguno; que no juegue el tercero mientras haya jugadores que solo han jugado uno; y, así, sucesivamente. El espíritu es buscar que haya un reparto equitativo del tiempo de juego permitiendo así que todos los jugadores puedan disfrutar de nuestro deporte, independientemente de su nivel.

No se podrán hacer cambios en ningún periodo, salvo que se produzca una lesión o una expulsión del jugador por descalificación o acumulación de faltas.

Todos los jugadores incluidos en actas deberán jugar participar en el encuentro.

La composición del equipo en juego ha de ser siempre mixta.

- Duración del encuentro: El partido se compone de 8 periodos de 5 minutos cada uno, con un intervalo de 1 minuto entre cada uno de ellos, salvo el descanso entre el cuarto y el quinto periodo, que tendrá un intervalo de 3 minutos.
 El reloj de tiempo se parará exclusivamente en los tiros libres, jugando el resto del partido a reloj corrido.
- Resultado: Cada uno de los periodos empezará con el marcador a cero. Los periodos se podrán ganar, perder o empatar. En los dos primeros casos, ganar o perder, el resultado del periodo será 1-0 ó 0-1, y en el caso de empate, 1-1. De esa forma, ganará el partido el equipo que más puntos acumule tras la disputa de todos los periodos. Se pretende así que todos los equipos tengan la oportunidad de ganar algún periodo al empezar cada uno de nuevo, y evitar jugar mucho tiempo con un marcador muy desfavorable. Es como jugar ocho mini-partidos o sets. Los resultados que se reflejarán al final del partido en el acta podrán ser: 5-3, 2-6, 7-1,... e incluso 4-4 u 8-8 ya que se permite que el encuentro y/o los periodos acaben en empate.
- Empate: Los partidos podrán concluir en empate. Por ello, en la clasificación, al equipo ganador se le dan 3 puntos, al perdedor 1 y, en caso de empate, 2 puntos a cada equipo.
- Bonus por faltas: El número de faltas personales necesarias para alcanzar el bonus es de 3 y se tirarán, si procede, dos tiros libres a partir de la 4ª falta personal.
- Tiros libres: Los tiros libres que se produzcan se lanzarán desde la línea discontinua del semicírculo de tiros libre, con objeto de adecuar la distancia hasta el aro a las condiciones de los jugadores. Esta norma será de aplicación siempre en los polideportivos y pistas que tengan pintada dicha línea discontinua y en los que no sea así, deberá señalarse el punto desde el que se lanzarán estos tiros libres.
- Reglas del juego: Se aplicará la regla de 24 segundos de posesión que incluye los 14 segundos en campo de ataque cuando es necesario, tal y como refleja el Reglamento FIBA, regla de 8 segundos para pasar al campo de ataque, regla de cinco segundos para mover el balón, regla de tres segundos en zona, además de campo atrás.
- Triples: Se contabilizarán las canastas de tres puntos.
- Se mantiene el triple en las categorías de benjamín. Para ello, se debe trazar esta línea de acuerdo a este esquema que prolonga la línea de tiros libres hasta 4m desde el eje central del campo a cada lado. Luego se baja perpendicular a la línea de fondo. En el dibujo, línea roja.



- Tiempos Muertos: No existirán tiempos muertos.
- Presión Individual al equipo contrario: Dentro del espíritu que debe presidir esta categoría, se insta a no realizar un abuso de este recurso táctico en aquellos encuentros en que la diferencia entre los dos equipos es considerable.
- Defensa en zona: Se prohíben todas las defensas en zona en cualquier espacio del campo, siendo sancionadas con un tiro libre para el equipo atacante, que mantendrá la posesión del balón, sacando de banda a la altura de medio campo. Por tanto, solo se permitirán las defensas individuales, hombre a hombre.
- Participación arbitral: Los árbitros tocarán el balón únicamente en los saques de banda originados por una falta.

