

**MADCUP**  
**BASKET**



**REGLAMENTO**

## REGLAMENTO 2024 – TORNEO MADCUP BASKET BASE

### 1. Categorías

MASCULINO		FEMENINO	
<b>U-12</b>	ALEVIN (Nacidos en 2012 – 2013)	<b>U-12</b>	ALEVIN (Nacidos en 2012 – 2013)
<b>U-14</b>	INFANTIL (Nacidos en 2010 – 2011)	<b>U-14</b>	INFANTIL (Nacidos en 2010 – 2011)
<b>U-16</b>	CADETE (Nacidos en 2008 – 2009)	<b>U-16</b>	CADETE (Nacidos en 2008 – 2009)
<b>U-18</b>	JUNIOR (Nacidos en 2006 – 2007)	<b>U-18</b>	JUNIOR (Nacidos en 2006 – 2007)

***En casos muy excepcionales y, con el objeto de facilitar la organización de la competición, el Comité de Competición del torneo podrá autorizar expresamente a algún equipo que presente alguna excepción en la norma de edades.***

### 2. Normas de juego

Norma	Alevín	Infantil	Cadete / Junior
<b>Tiempo de juego</b>	<p>6 periodos de 8'</p> <p>Los 5 primeros a reloj corrido y último minuto a reloj parado</p> <p>6º periodo: 5' a reloj corrido y los últimos 5 a reloj parado</p> <p>Tiros libres y tiempos muertos a reloj parado</p>	<p>4 periodos</p> <p>Reglamento FIBA</p>	<p>4 periodos</p> <p>Reglamento FIBA</p>

# MADCUP BASKET



<b>Balón de juego</b>	Kromex – Talla 5	Masculino: Kromex – Talla 7 Femenino: Kromex – Talla 6	
<b>Regla 24/14 segundos (1)</b>	NO (tampoco 8 segundos)	SI	SI
<b>Tiros libres</b>	Desde la 5º falta personal de cada equipo en cada periodo		
<b>Triples</b>	SI (Linea 4X4)	SI (6,75/6,25)	
<b>Defensas</b>	Individual (2 tiros + posesión si hacen zona)	Todas son válidas	
<b>Tiempo de juego por jugador</b>	Es obligatorio que todos jueguen mínimo 2 periodos completos entre los 5 primeros	Reglamento FIBA	No hay restricción
<b>Regla alternancia</b>	SI		
<b>Tiempos muertos</b>	<p>2 tiempos muertos por periodo y equipo en la 1ª parte</p> <p>3 tiempos muertos por periodo y equipo en la 1ª parte</p> <p>No son acumulables si no se utilizan</p> <p>Cada 5 minutos aproximadamente tiempo muerto para limpiar balón y manos</p> <p>No más de 2 tiempos en 2 últimos minutos 4º periodo</p> <p>1 tiempo muerto en cada prorroga</p>		
<b>Sustituciones</b>	<p>Sólo en 6º periodo, excepto por 5ª falta, lesión o descalificante</p> <p>Al jugador que entra le cuenta como periodo jugado completo</p>	Permitidas en todo el partido	
<b>Empate</b>	NO valido -> Prorroga		
<b>Regla 50 puntos</b>	SI	SI	NO

Técnicas	NO a jugadores SI a técnicos	SI	SI
<b>Arbitro debe tocar balón</b>	NO, sólo indica el lugar donde se saca	NO, sólo indica el lugar donde se saca	El árbitro autorizará el saque con un OK

(1) Posesión de 24 segundos y, en caso, de falta personal o por decisión del árbitro durante el ataque, la posesión sería de 14 segundos

### 3. Sedes de los partidos

Todos los partidos se jugarán en canchas de baloncesto que cumplan las normas correspondientes y el calendario será facilitado por la organización con al menos 10 días de antelación al torneo.

### 4. Sistema de competición y clasificación

Todos los partidos deberán tener un equipo ganador, por lo que en caso de que un partido acabe en empate después del tiempo reglamentario, se jugarán tantas prórrogas hasta que un equipo acabe ganador.

La puntuación de cada partido será de 1 punto para el equipo que haya perdido y 2 puntos para el equipo que haya ganado. Estableciéndose la clasificación de los equipos de cada grupo atendiendo a los siguientes criterios:

1. Mayor número de puntos obtenidos en todos los partidos del grupo.
2. En caso de empate en el punto 1, se tendrá en cuenta el "basketaverage" particular (resultado del enfrentamiento directo).
3. En caso de estar igualado el punto 2, se contará la mayor diferencia de puntos obtenidos y recibidos, teniendo en cuenta todos los partidos del grupo.
4. Si el punto 3 también esta empatado, sorteo por parte de la comisión organizadora de la MADCUP.

En función de la categoría, el sistema de competición será uno u otro, procediendo a informarse del mismo cuando se publique el calendario del torneo definitivo.

### 5. Número de jugadores

Un equipo podrá inscribir un máximo de 15 jugadores, pudiendo estar convocados un mínimo de 5 jugadores y un máximo de 12 por partido.

Con al menos 10 minutos de antelación para el comienzo del partido, los delegados de campo deberán revisar junto al mesa, la relación de jugadores inscritos en la plataforma y en el acta del partido.

***A todos los jugadores se les podrá solicitar DNI o documento identificativo antes del comienzo de cada partido.***

## 6. Equipación de juego

Todas las camisetas estarán provistas de números y estos deberán coincidir con el acta del partido. Los números deberán colocarse en la espalda. En caso de coincidir los uniformes, el equipo visitante (2º en el enunciado del partido), deberá cambiar de camiseta.

En caso de no disponer de segunda equipación, los equipos utilizarán petos proporcionados por la organización.

## 7. Asistencia a partidos

Los equipos deben estar preparados 15 minutos antes del comienzo de los partidos. Si no fuera así y la organización entendiera que no hay una causa que justificará dicha comparecencia, el partido se le dará por perdido al equipo infractor por un resultado de 20-0.

## 8. Sanciones – Régimen disciplinario

Si un equipo o jugador demostrara actitud violenta durante la competición (protestas incorrectas a las decisiones arbitrales, enfrentamiento con los responsables de los equipos y especialmente con los miembros de la organización, etc.) **podrá ser automáticamente expulsado de la misma.**

Si un equipo se quedara con 3 jugadores en la cancha, el partido será suspendido y la resolución de este pendiente del Comité de Competición del torneo.

En la fase de grupos y en caso de retirada de un equipo o por su exclusión por parte de la organización, se respetarán todas las puntuaciones obtenidas por los demás equipos hasta el momento, y en el resto de los encuentros a celebrar se dará por vencedor a los oponentes por el resultado de 20-0. En el caso de los partidos de eliminatoria o si la retirada se produce antes de la competición, se dará como vencedor a sus oponentes por el resultado de 20-0. En caso de que la suspensión definitiva de un partido sea motivada por altercados originados por ambos equipos en juego y en función de la gravedad de los incidentes, la organización podrá dar el partido por perdido a ambos equipos.

## 9. Inscripción de jugadores/as

Las inscripciones de jugadores deberán realizarse en los plazos indicados por los organizadores del torneo. No se podrá inscribir a ningún jugador fuera de ese plazo. Cualquier incidencia relacionada con este aspecto, ha de ser comunicado inmediatamente al comité organizador así como al comité de competición.

Dado que un mismo club puede disponer de más de un equipo en cada categoría. NO se permite que un mismo jugador participe en más de un equipo de la misma categoría. Si podrá participar en otro equipo del mismo club SIEMPRE Y CUANDO el equipo sea de categoría superior.

## 10. Árbitros

Los árbitros que dirigirán los partidos del Torneo serán pertenecientes al Comité de Árbitros de la FBM, intentando asegurar con esto el máximo nivel y la rigurosidad del arbitraje en los mismos.

El árbitro será la máxima autoridad en la cancha de juego y podrá suspender el partido en caso de ver una constante actitud negativa en el comportamiento de un equipo, aunque se tratará, siempre, de poner todos los medios para lograr el entendimiento y poder finalizar todos los partidos con normalidad. Para ello, se espera la máxima colaboración por parte de todos los jugadores, entrenadores y acompañantes de los menores de edad, de manera que el torneo sea ejemplo de comportamiento.

En caso de ausencia o retraso importante de un árbitro, la Organización otorga a los Delegados de Campo la facultad, para que sean ellos quienes ejerzan dicha labor, de manera que los equipos puedan disputar todos sus partidos, sin tener que trastocar los horarios del torneo, ni su propia logística.

## 11. Respeto

Los delegados de los equipos serán responsables de la actitud y comportamiento de sus jugadores hacia los árbitros, compañeros, adversarios, público, organización y materiales de las instalaciones deportivas (vestuarios, banquillos, canchas de juego, ...).

Asimismo, la organización inspeccionará los vestuarios (o zonas comunes usadas para cambiarse) antes y después de cada partido con cada delegado de equipo para certificar que dichas zonas se utilizan de una manera correcta. Éste firmará que, en caso de producirse cualquier deterioro bien sea en banquillos, vestuarios o cancha de juego, el delegado, el equipo y la persona que produzca dichos deterioros o destrozos se hará responsable de ellos.

## 12. Reclamaciones

Las protestas o reclamaciones deberán entregarse por escrito al Responsable de Campo, antes de transcurridos 60 minutos desde la finalización del partido en cuestión. La Organización no aceptará protestas derivadas de la actuación arbitral.

## 13. Comité de competición

El Comité de Competición se reunirá para analizar cualquier incidencia grave ocurrida durante la jornada. Sus decisiones son inapelables y todos los participantes se comprometen a respetarlas sin excepción.

Dicho Comité estará compuesto por el Director Deportivo, el Director de MADCUP Basket y el Director de MADCUP.

Las sanciones que se generen automáticamente en cada partido **serán de aplicación inmediata**, no permitiendo la app OWQLO la alineación de jugadores descalificados en el partido anterior. En caso de que la sanción deba ser estudiada por el Comité de Competición, el/los jugadores/equipos



sancionados, no podrán participar en el torneo en tanto no haya resolución de dicho Comité.

MADCUP se reserva el derecho a denunciar, ante el Comité de Competición de la FBM, cualquier conducta violenta antideportiva, para que sea éste quien estudie las posibles consecuencias disciplinarias que pudieran ocasionarse para el resto de las competiciones de la FBM.

#### **14. Situaciones especiales**

Dado el caso en que algún encuentro una vez comenzado debiera suspenderse por fuerza mayor o por motivos ajenos a la Organización, será el Comité de Competición y la propia Organización en base a las causas o situación que obligó a la suspensión quien decida la resolución del mismo.

Igualmente, en el caso de no haberse disputado el partido, se jugará según disponga la organización.

#### **15. Programa de juego**

La Organización se reserva el derecho de hacer cambios en el programa de partidos, tanto en lo que se refiere a la división de grupos, como horarios y campos de juego. La información de los cambios se notificará al responsable del equipo con la suficiente antelación.

#### **16. Seguros**

Todos los jugadores de los equipos participantes, durante la práctica deportiva del torneo, quedarán cubiertos por la póliza suscrita por la Organización, para lo cual, previamente, todos los equipos deberán haber facilitado a la organización los datos personales de sus jugadores a través de la app del torneo.

MADCUP no se hace responsable de la cobertura de aquellos jugadores que no hayan facilitado sus datos a la organización según el procedimiento indicado anteriormente.

MADCUP aportará al jugador lesionado el parte de lesiones, el cual será responsable de aportarlo a la compañía aseguradora.

En las sedes se realizará una primera asistencia sanitaria y en caso de una lesión de urgencia, se contactará con la ambulancia del torneo, para trasladar al lesionado al centro concertado para su asistencia.

Estas instrucciones son de obligado cumplimiento, siendo responsabilidad del club que las mismas sean conocidas por todos los jugadores, por su padres o tutores, y por todo el equipo técnico y directivo que acompañe a los equipos.

Los gastos que se originen por el incumplimiento de estas instrucciones serán a cargo del club que las origine.

## 17. Acreditación equipos

Todos los participantes en MADCUP Basket deben estar inscritos previamente en la app del torneo, facilitándoles la organización una acreditación para acceder a las canchas.

La relación de jugadores será puesta a disposición de todos los equipos en el momento de acreditarse y será la que los delegados de los equipos presentarán a la organización del torneo antes de cada partido, quedando expresamente prohibido dar de alta a jugadores una vez cerrado el plazo de inscripción de los mismos.

Además de la pertinente acreditación y de la relación de jugadores, **cada equipo deberá llevar la documentación que acredite la edad de todos ellos a cada partido**, no siendo necesaria presentarla, pero que podrá ser requerida en caso de detectar alguna anomalía o en caso de reclamación.