

SISTEMA DE COMPETICIÓN 2013

Asociación Española de Kin-Ball Sport®



ÍNDICE

	Pg
1. Normas generales para la disputa de partidos de la Agenda Oficial de la COKE.....	1-5
<i>-Fórmula 3 equipos, al mejor de 7 periodos.....</i>	<i>4</i>
<i>-Reparto de puntos en los partidos.....</i>	<i>5</i>
2. Normas específicas para la disputa de la fase final de la COKE (9 equipos).....	6-7
3. Normas específicas para la participación de los jugadores en la COKE.....	8
4. Últimas modificaciones del reglamento introducidas por la FIKB.....	9
5. Pérdida de la cualidad de “Equipo Mixto” durante un campeonato o C.O.K.E.....	10-11
6. Procedimiento a seguir cuando alguno de los torneos de la Agencia Oficial de la COKE se suspende.....	12

Normas Generales para la disputa de partidos de la Agenda Oficial de la COKE

A continuación se presentan las normas generales para los torneos de la Copa Oficial de Kin-Ball de España para la temporada 2013.

En este artículo se pretende aclarar cuestiones como la puntuación que obtiene cada equipo en su participación en los torneos de la agenda oficial, cómo se realizan los cruces de las semifinales en las diferentes competiciones dependiendo del número de equipo que participen, y qué equipos se clasifican para disputar la fase final de la Copa Oficial de Kin-Ball de España.

1. Se establece que el campeonato de España albergará los 9 mejores equipos del momento. Para valorar estos equipos se decidió el siguiente criterio numérico.

1.1 El equipo anfitrión del evento y el actual campeón tendrán plaza garantizada siempre que asistan a alguno de los 3 torneos oficiales disputados durante el año. En caso de existir varios equipos dentro del organismo local organizador ellos mismos decidirán el equipo que representará a su comunidad como anfitrión (mediante ligas locales, torneos, etc).

1.2 Los campeonatos de la Agenda Oficial otorgarán una puntuación a los equipos participantes en función de la posición en la que finalicen dichos campeonatos.

1.3 Los 7 equipos con más puntos asistirán al campeonato de España, junto con el anfitrión y el actual campeón, conformando los 9 equipos clasificados. En caso de que un equipo clasificado no pueda asistir, la plaza sería del siguiente clasificado.

1.4. La puntuación en los campeonatos de la Agenda Oficial se distribuyen dependiendo del número de equipos que participen en un torneo de acuerdo a las siguientes tablas:

Equipos	10 equipos o más		9 equipos		8 equipos	
	Puntos	%	Puntos	%	Puntos	%
1 ^º	25	24,75%	23	25,74%	22	26,73%
2 ^º	18	17,82%	16	17,82%	15	18,81%
3 ^º	15	14,85%	14	14,85%	12	14,85%
4 ^º	12	11,88%	11	11,88%	10	11,88%
5 ^º	10	9,90%	9	9,90%	8	9,90%
6 ^º	8	7,92%	7	7,92%	6	7,92%
7 ^º	6	5,94%	5	5,94%	5	5,94%
8 ^º	4	3,96%	4	3,96%	3	3,96%
9 ^º	2	1,98%	2	1,98%		
10 ^º	1	0,99%				
11 ^º	0	0,00%				
Total	101	100,00%	91	100,00%	81	100,00%

Equipos	7 equipos		6 equipos		5 equipos	
	Puntos	%	Puntos	%	Puntos	%
1º	20	28,71%	19	30,69%	17	32,67%
2º	14	19,80%	13	21,78%	12	23,76%
3º	11	15,84%	10	16,83%	10	18,81%
4º	9	11,88%	8	12,87%	7	13,86%
5º	7	9,90%	6	9,90%	5	10,89%
6º	6	7,92%	5	7,92%		
7º	4	5,94%				
Total	71	100,00%	61	100,00%	51	100,00%

Equipos	4 equipos		3 equipos	
	Puntos	%	Puntos	%
1º	15	36,63%	14	43,56%
2º	11	26,73%	10	31,68%
3º	9	20,79%	7	24,75%
4º	6	15,84%		
Total	41	100,00%	31	100,00%

A esta puntuación obtenida en función del puesto conseguido en el torneo se le sumarán **10 puntos** por el hecho de participar en el torneo. (Ejemplo: un equipo queda clasificado en 4ª posición en un torneo que alberga a 7 equipos obtendría: 9 puntos por su clasificación más 10 por la participación, total 19 puntos).

2. Los torneos de la Agenda Oficial contarán con una fase de liguilla, cuyos cruces los elaborará el órgano competente de la Asociación Española o persona/club en quién delegue, y para el cual se realizará un sorteo con la suficiente antelación y transparencia para que todos los equipos participantes conozcan de antemano sus partidos. La asignación de los horarios de los partidos correrá a cargo de la organización del torneo. Tras la fase de liguilla se realizarán unas semifinales que darán paso a los equipos clasificados para la final del torneo, dependiendo del número de equipos inscritos:

- **En torneos con 9 o más equipos:** hay tres semifinales y los cruces serán 1º-8º-9º; 2º-6º-7º y 3º-4º-5º. Pasan a la final los tres ganadores.
- **Para 8 equipos:** el 1º entra directo a la final, y luego dos semifinales 2º-6º-7º y 3º-4º-5º. El 8º se queda fuera de las semifinales.
- **Para 7 equipos:** el 1º entra directo a la final, y luego dos semifinales 2º-6º-7º y 3º-4º-5º.
- **Para 6 equipos:** dos semifinales: 1º-5º-6º y 2º-3º-4º. Pasan a la final los dos vencedores de las semifinales y el mejor segundo, contando para ello con cuantos periodos ha quedado segundo, en caso de empate se mirará quién ha quedado mejor clasificado en la liguilla anterior.

- **Para 5 equipos:** el 1º y el 2º pasan a la final y además una semifinal: 3º-4º-5º.
- **Para 4 equipos:** los tres primeros clasificados de la liguilla entran a la final.
- **Para 3 equipos:** se disputa una liguilla entre los tres equipos para determinar la clasificación final del torneo.

3. En campeonatos nacionales, clasificatorios o COKE, los árbitros deben ser Nivel 2 como mínimo. En caso de que no haya suficientes árbitros con dicho nivel, podría arbitrar un Nivel 1 como secundario con el consentimiento de la comisión de arbitraje.

-ANTES DE CADA PARTIDO:

Antes de comenzar el torneo, cada equipo deberá abonar 4 euros por partido en concepto de arbitraje. Cada árbitro, principal y secundario, cobrará 6 euros por partido. Este dinero se abonará en la reunión de capitanes y sumará la cantidad correspondiente al número de partidos que vaya a jugar cada equipo con seguridad. El resto de partidos se abonará antes de empezar el partido. En cada torneo habrá un responsable de la Comisión de Arbitraje que se encargará de controlar el arbitraje y sus respectivos pagos.

-DURANTE EL PARTIDO:

- **Fórmula 3 equipos, al mejor de 7 periodos.**

-Cada período tiene una duración de 7 minutos y el último minuto de cada periodo es a tiempo parado (es decir que el tiempo se detiene cuando hay una falta). En el 7º período, en el último minuto el ataque será libre.

-Para ganar el partido, un equipo debe ganar 3 periodos.

-Al final de un periodo, si un equipo tiene más puntos que los otros dos, gana el período.

-Al final de un período, si dos equipos tienen el mismo número de puntos y están empatados en primer lugar, habrá un desempate de 5 puntos entre estos dos equipos. El que gane el desempate, ganará el periodo.

-Al final de un período, si los tres equipos tienen el mismo número de puntos, habrá un desempate de 5 puntos entre los tres equipos. Durante dicho desempate, si un equipo llega en solitario a 5 puntos, gana el período. Si dos equipos llegan a los 5 puntos, al mismo tiempo, habrá un nuevo desempate de 5 puntos entre estos dos equipos. El equipo que gana el segundo desempate ganará el período.

-Al comienzo de cada período, la puntuación se pone nuevamente a 0 para los tres equipos.

-Hay una pausa de 2 minutos entre cada período, excepto entre el 4 y 5, donde el descanso será de 5 minutos.

-Cuando un equipo gana 3 períodos, y por tanto gana el partido, el equipo que termina segundo es el que ha ganado más periodos de los otros 2 equipos. Si ambos equipos han ganado la misma cantidad de periodos, habrá un desempate de 5 puntos para determinar quién queda segundo.

-DESPUÉS DE CADA PARTIDO:

• **Reparto de puntos en los partidos:**

- El equipo que gane el partido recibe **10 puntos**.
- El equipo que termine segundo obtiene **6 puntos**.
- El equipo que termine tercero recibe **2 puntos**.

- Cada uno de los equipos recibe **1 punto por** cada uno de los **periodos** que hayan **ganado**.
- Cada uno de los equipos recibe **puntos de espíritu deportivo** de acuerdo a la siguiente tabla:

NÚMERO DE AVISOS EN UN PARTIDO	PUNTOS DE ESPIRITU DEPORTIVO TOTALES
0	5
1	4
2	1
3	0
4	0 (equipo descalificado)

-En caso de empate en la clasificación final **dentro de un torneo**, es decir, si dos o más equipos tienen el mismo número de puntos en la clasificación al final de todos los partidos, se aplican los siguientes criterios para determinar qué equipo está por delante del otro:

1. Número de primeros lugares conseguidos en el torneo. Si persiste el empate:
2. Número de segundos puestos conseguidos en el torneo. Si persiste el empate:
3. Número total de periodos ganados en el torneo. Si persiste el empate:
4. Numero total de periodos conseguidos en partidos donde se han enfrentado los equipos a desempatar.
5. Menor número total de periodos no ganados en el torneo (perdidos).
6. Partido a dos períodos ganados entre los equipos empatados.

-En caso de que el **empate a puntos** sea en la **clasificación final** de los tres torneos (**clasificación para la C.O.K.E**), quedará por delante el equipo que más veces haya obtenido mejor posición en cada uno de los torneos clasificatorios. En caso de que persista el empate, se aplicará el mismo criterio que se usa para determinar qué equipo está por delante de otro dentro de un torneo.

Normas específicas para la disputa de la fase final de la COKE (9 equipos).

Los cruces de los partidos de la liguilla serán los siguientes:

ROSA	GRIS	NEGRO
1	2	3
1	4	5
1	6	7
2	4	6
2	5	8
3	4	9
3	7	8
5	7	9
6	8	9

-Cada número corresponde a un equipo que se determinará en un sorteo público previo.

-Tras la finalización de todos los partidos de liguilla, se obtendrá la clasificación final de los 9 equipos. Con esta clasificación se formarán los cruces de semifinales, de la siguiente manera:

- **SEMIFINALES**

	ROSA	GRIS	NEGRO
Semifinal A	1º	8º	9º
Semifinal B	2º	6º	7º
Semifinal C	3º	4º	5º

-Para los partidos de semifinal, los equipos con mejor posición tendrán preferencia para la elección de los petos.

-El horario de cada una de las semifinales también se determinará en el sorteo, aunque queda condicionado a la disponibilidad y asignación de los árbitros.

-Tras las semifinales, los equipos vencedores de cada uno de los partidos se clasificarán para la Final.

-Las posiciones del Campeonato de España se determinará de la siguiente manera:

- Los equipos que queden segundos en cada una de las semifinales se repartirán las posiciones 4^a, 5^a y 6^a del Campeonato, en función de con cuántos periodos hayan conseguido quedar segundos en su semifinal (0, 1 o 2 periodos), en caso de empate se determinarán en función de las posiciones obtenidas en la liguilla clasificatoria.

- Los equipos que queden terceros en cada una de las semifinales se repartirán las posiciones 7^a, 8^a y 9^a del Campeonato, en función de con cuantos periodos hayan quedado terceros en su semifinal (0, 1 o 2 periodos), en caso de empate se determinarán en función de las posiciones obtenidas en la liguilla clasificatoria.

- Los equipos que disputen la final se repartirán las posiciones 1^a, 2^a y 3^a del Campeonato de España, en función del resultado del partido.

-El premio a la deportividad se determinará a partir de las votaciones de cada uno de los equipos.

Normas específicas para la participación de los jugadores en la COKE

Todo jugador cuyo equipo se haya clasificado, para poder participar en la COKE debe:

1. Tener pagada la cuota de Jugador Asociado (14 euros) a la AEKBS.
2. Jugar en el equipo en el que haya jugado durante los torneos clasificatorios para la COKE, o bien, si ha jugado en más de uno, en la COKE jugará en el equipo en el que más veces haya participado durante los torneos clasificatorios.

Últimas modificaciones del reglamento introducidas por la FIKB:

-Cualquier modificación que realice la FIKB en el reglamento se impondrá inmediatamente a nivel nacional exceptuando que ya se haya convocado un Campeonato y se haya publicado su correspondiente dossier.

-Las normas aplicables en los torneos de la COKE 2013 serán las vigentes en el último reglamento ofrecido por la FIKB. La traducción en español se encuentra disponible en la página www.kin-ball.es

-Las siguientes normas han sido modificadas recientemente, y serán aplicables en los torneos de la COKE 2013:

- **Sobre la defensa ilegal:** Dentro de la zona de 1,83m sólo puede haber **un jugador defensor**. En todos los casos de defensa ilegal, el siguiente reinicio lo realizará el equipo que ha cometido la falta.
- **Sobre el desplazamiento ilegal:** Si un jugador atacante con el balón corre en dirección a un defensor que se encuentra fuera de la zona de 1,83m y contacta con él es desplazamiento ilegal. Falta del atacante y saca el equipo que comete la falta.
- **Sobre el tiempo:** Un equipo tiene 10 segundos desde que el árbitro deja el balón para levantarlo y permitir que el árbitro pite. Si sobrepasa este tiempo, la primera vez se hará un aviso verbal, la segunda vez se pita aviso menor.
- **Sobre el lanzamiento corto:** 1,83m desde el borde del balón hasta el borde del balón ó 3,05m desde el centro del balón hasta el centro del balón (medido este último punto, desde el lugar del golpeo del balón al lugar donde tendría que caer).
- **Sobre el tiempo muerto:** Cada equipo tiene 1 por periodo. En el desempate de un set no hay tiempo muerto. En el desempate por un segundo puesto en el partido cada equipo tiene un tiempo muerto.
- **Sobre la opinión de una jugada:** El árbitro sólo discute sobre cómo se ha pitado una jugada con el entrenador. En caso de que no exista la figura del entrenador, lo hará con el capitán.
- **Sobre el acompañamiento:** En el caso de que un jugador empuje el balón en lugar de golpearlo, si el balón sólo hace una trayectoria y toca a un jugador defensor la jugada continúa. Por otro lado, si el balón hace dos trayectorias o no toca a ningún jugador defensor es falta de contacto.
- **Sobre el doble lanzador:** Un jugador puede realizar el lanzamiento de manera consecutiva sin que ello suponga penalización. El lanzador por tanto se puede repetir jugada tras jugada.

Pérdida de la cualidad de “Equipo Mixto” durante un campeonato o C.O.K.E. **Procedimientos a seguir:**

1. Preámbulo.

En el año 2012 se ha dado el caso en dos campeonatos de reglados por la Asociación Española de Kin-Ball Sport (Ferias de Nájera y la C.O.K.E. de Martos) de que un equipo, motivado por la lesión de un jugador, no ha podido salir al campo a jugar el partido como equipo mixto. En el campeonato nacional los equipos tienen que inscribirse y competir como mixtos y en el reglamento no se contemplaba que pasaría si en medio de un campeonato un equipo no puede jugar un partido como mixto. Cuando se llegó al caso en Nájera se optó por permitir jugar al equipo como no mixto pero el mismo ya tendría la condición de descalificado. Esto trajo consigo discrepancias ya que al jugar en el campo un equipo que haga lo que haga no le servirá para continuar en el campeonato, la competitividad del partido se vio perjudicada.

La siguiente norma nace de la necesidad de reglar el hecho de que un equipo inscrito como mixto se quede sin hombres o mujeres para poder completar un equipo mixto a la hora de jugar un partido o un periodo. El objetivo de esta norma es la de reglar la situación descrita anteriormente, primando el que los equipos jueguen en el campeonato al menos el mínimo número de partidos que se asegura jugará un equipo al inscribirse en el campeonato (fase de liguilla) sin perjudicar la competición y dando la opción de no ser descalificados directamente del campeonato.

1.1. Norma.

- 1.1.1. Un equipo inscrito reglamentariamente en un campeonato nacional organizado por la Asociación Española de Kin-ball Sport podrá participar en partidos o periodos de la fase de liguilla del campeonato de forma no mixta alegando que, por motivos de lesión producida en un partido del campeonato que se disputa, no tienen jugadores suficientes de ambos géneros para competir de manera mixta.
- 1.1.2. Esta norma no afecta a la fase semifinal y final, en las que los equipos tienen que jugar en todo momento con equipos mixtos, siendo descalificados inmediatamente en caso de no poder jugar con equipo mixto.
- 1.1.3. El equipo que presente un equipo no mixto a un partido o a un periodo será penalizado con 5 puntos que se restarán de la puntuación total obtenida al finalizar el partido no pudiendo obtener, en ningún caso, un resultado final negativo.
- 1.1.4. Cuando un equipo decide sacar al campo un equipo no mixto deberá comunicárselo al árbitro, quien deberá autorizar el cambio de equipo mixto a equipo no mixto. En el momento de la petición el árbitro detendrá el tiempo y realizará el siguiente protocolo:
 - Llamará a capitanes e informará de la situación.
 - Irá a la mesa y apuntará la penalización de 5 puntos.
 - Continuará el partido reiniciándose donde se quedó y continuando el tiempo en el momento del pitido del árbitro.
 - Al finalizar el partido informará al encargado de la competición de lo ocurrido.

- 1.1.5. Para que un equipo que ha disputado al menos un periodo de un partido de forma no mixta no sea descalificado del campeonato y pueda aprovechar los puntos obtenidos en la fase de liguilla para continuar en las siguientes fases del campeonato, el equipo tiene que presentar un documento médico fechado en el mismo día de producirse la lesión. En el documento ha de aparecer el diagnóstico de la lesión.
- 1.1.6. Para que un equipo que ha hecho uso de esta regla no sea descalificado debe presentar el documento médico del que se habla en el punto 1.2.5. antes de las 23:00 horas del día anterior a la semifinal. A esa hora el comité de competición comunicará si el equipo continúa en caso de estar en disposición de hacerlo. En caso de que el equipo no pueda continuar comunicará a los demás equipos que equipo juega en lugar del equipo descalificado. Para agilizar el trámite, el equipo que ha hecho uso de esta regla puede entregar el documento por vía digital, haciendo uso de la tecnología que dictamine el comité de competición para cada campeonato, pero siempre deberá presentar al comité de competición el documento original antes de que se dispute la primera semifinal.
- 1.1.7. En el caso de que un equipo que ha hecho uso de esta regla y que haya conseguido la puntuación suficiente para clasificarse para la siguiente fase del campeonato no pueda disputar dicha fase, dejará su plaza al siguiente clasificado.
- 1.1.8. En caso de que no haya equipos suficientes para poder ejecutar el punto 1.2.7. el partido se disputará sin el equipo que hizo uso de esta norma.
- 1.1.9. Un equipo que haya sido descalificado por usar esta regla obtendrá cero puntos para la clasificación de la C.O.K.E.

Procedimiento a seguir cuando alguno de los torneos de la Agencia Oficial de la COKE se suspende

PASO 1:

Se intentará organizar en cualquier otra sede manteniendo la fecha prevista, por lo que todos los equipos que tenían intención de asistir podrían asistir.

PASO 2:

Se intentará organizar en cualquier otra sede en una fecha diferente (no superior a un mes desde la fecha inicial), siempre que no afecte a la organización de otros torneos previstos en la agenda oficial de la COKE. Se debe tener en cuenta que la fecha alternativa que se proponga debe permitir la asistencia de todos los equipos que hubiesen realizado la inscripción formal (NO de manera verbal) al torneo suspendido.

PASO 3:

Si no se consigue organizar el torneo en una sede diferente se suspenderá de manera definitiva.

El reparto de puntos se hará de la siguiente manera en función de si se organiza o no un torneo alternativo:

-OPCIÓN 1:

Se organiza el torneo en una sede alternativa: el reparto de puntos se hará en función de la clasificación de este torneo.

-OPCIÓN 2:

No se organiza el torneo en ninguna sede alternativa:

- ***OPCIÓN 2.1:*** El torneo se suspende después de que finalice el periodo de inscripción de equipos: Se reparten de manera equitativa todos los puntos entre los equipos inscritos.

- ***OPCIÓN 2.2:*** El torneo se suspende antes de que finalice el periodo de inscripción de equipos: No se llevará cabo ningún reparto de puntos ya que no se puede saber con seguridad los equipos que tenían intención de inscribirse.

“La AEKBS se reserva el derecho a cambiar este sistema de competición durante el año 2013 en caso de considerarlo oportuno”.