

SISTEMA
DE
COMPETICIÓN
N
2018-2019

Asociación Española de KIN-BALL Sport®



Dirección Deportiva AEKBS



ÍNDICE

1. Normas generales para la disputa de partidos de la Agenda Oficial de la

C.O.K.E.	2
A Equipos participantes	2
B Cruces y clasificaciones	3
C Arbitrajes	4
D Condiciones para la disputa de un partido	4
D.1. Antes de cada partido	4
D.2. Durante el desarrollo de un partido	5
D.3. Después de cada partido	5
2 Normas específicas para la participación de los jugadores en la	7
2.1. Participación de jugadores y equipos en el Cto. de España	7
3 Normas específicas para la disputa del Campeonato de España	8
3.1. Cruces	8
3.2. Clasificación final (también afecta al resto de torneos	9
4 Acumulación y sanciones por avisos menores y mayores	1
5 Penalizaciones	1
5.1. Equipo incompleto por falta de jugadores o pérdida de condición de equipo mixto	11
5.2. Retraso de un equipo a un partido de la C.O.K.E. ó Campeonato de España de KIN-BALL Sport®	12
6. Procedimiento a seguir cuando alguno de los torneos de la Agencia Oficial de la C.O.K.E. se suspende	13



1. Normas Generales para la disputa de partidos de la Agenda Oficial de la C.O.K.E.

A continuación se presentan las normas generales para los torneos de la Copa Oficial de KIN-BALL® de España para la temporada 2018-2019. Este reglamento se considerará válido para las siguientes temporadas mientras no se produzca un cambio por parte de Competición.

A. EQUIPOS PARTICIPANTES

Cualquier equipo que lo desee podrá participar en cualquiera de torneos oficiales clasificatorios de la Copa Oficial de KIN-BALL® España (C.O.K.E.) organizados por la A.E.K.B.S., siempre y cuando cumpla con los requisitos establecidos en el reglamento oficial de KIN-BALL® y el presente Sistema de Competición.

Se establecen las siguientes normas generales para los campeonatos de la Agenda Oficial de la C.O.K.E.:

A.1. Los campeonatos de la Agenda Oficial otorgarán una puntuación a los equipos participantes en función de la posición en la que finalicen dichos campeonatos. Esta puntuación se distribuye de la siguiente manera, dependiendo del número de equipos que participen en el torneo:

REPARTO DE																		
	Nº DE EQUIPOS PARTICIPANTES EN EL TORNEO																	
	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
1º	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	22	20	18	16	14	12	9
2º	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	17	15	13	11	9	7	4
3º	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	14	12	10	8	6	4	1
4º	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	10	8	6	4	2	0	
5º	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	8	6	4	2	0		
6º	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	6	4	2	0			
7º	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	4	2	0				
8º	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	2	0					
9º	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	0						
10º	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0							
11º	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0								
12º	8	7	6	5	4	3	2	1	0									
13º	7	6	5	4	3	2	1	0										
14º	6	5	4	3	2	1	0											
15º	5	4	3	2	1	0												
16º	4	3	2	1	0													
17º	3	2	1	0														
18º	2	1	0															
19º	1	0																

Sisten





En el caso de haber más de 20 equipos inscritos en un torneo, el reparto de puntos se hará siguiendo la misma progresión numérica con las fórmulas utilizadas para el cálculo de los puntos de esta tabla.

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 13 equipos obtendría: 17 puntos por su clasificación más 10 por la participación, total 27 puntos*).

A.2. Los 7 equipos con más puntos en la clasificación general tras la disputa de todos los torneos clasificatorios de la temporada, asistirán al Campeonato de España, junto con el anfitrión, u equipo organizador del evento, y el actual campeón, conformando así los 9 equipos clasificados. En caso de que un equipo clasificado no pueda asistir, la plaza sería del siguiente clasificado (ver punto 3 para más detalle).

B. CRUCES Y CLASIFICACIONES

Los torneos de la Agenda Oficial contarán con una fase de liguilla, cuyos cruces los elaborará el órgano competente de la A.E.K.B.S. o persona/club organizador 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 del Comité de Arbitraje y Competición. 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.

Asociación Española de KIN-BALL Sport®

- **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 ligüilla entre los tres equipos para determinar la clasificación final del torneo.

C. ARBITRAJES

En campeonatos nacionales, clasificatorios o Campeonato de España, se procurará que el árbitro principal sea de Nivel 2 como mínimo. En caso de que no haya suficientes árbitros con dichos niveles, podría arbitrar un Nivel 1 con el consentimiento de la Comisión de Arbitraje.

D. CONDICIONES PARA LA DISPUTA DE UN PARTIDO

Antes de comenzar el torneo se celebrará una reunión de capitanes, árbitros, responsables de Organización del torneo, Comité de Arbitraje y Comité de Competición. Es **obligatorio** que al menos un miembro de cada equipo (a ser posible, el capitán) acuda a esta reunión. En caso de no asistir ningún miembro de un equipo a la reunión inicial ese equipo perderá un punto de espíritu deportivo de la ligüilla clasificatoria (se esperará 15 minutos desde la hora señalado por la organización antes de proceder a la sanción).

D.1. ANTES DE CADA PARTIDO:

Cada árbitro, principal y secundario, cobrará 6 euros por partido. El dinero correspondiente a los arbitrajes de la ligüilla, irán incluidos en la inscripción de cada equipo (serán 4€ por equipo por el número de máximo de partidos disputables). En cada torneo habrá un responsable de la Comisión de Competición que se encargará de controlar los respectivos pagos. Al finalizar el correspondiente partido, el equipo arbitral acudirá a la persona encargada de Competición para que se le abone el arbitraje.

Las dimensiones del campo podrán ser variables respecto a las medidas oficiales (20m x 20m) a criterio del organizador de un torneo en base a las condiciones que disponga el pabellón elegido y de si es necesario disputar partidos simultáneos. En cualquier caso siempre deberán ser lo más fieles posibles a las medidas recogidas en el Reglamento Oficial de KIN-BALL® establecidas por la IFKB. Se establece que estas medidas deben respetarse en cada fase de un torneo, considerando que la ligüilla es una fase, y las semifinales y final es otra fase. Estas medidas serán informadas en la reunión de capitanes.

Existirá un **registro de jugadores**, del que el Comité de Competición será el único responsable y donde cada jugador debe certificarse como presente en el torneo. Este



registro estará ubicado en un punto fijo designado entre la Organización y Competición. La primera inscripción en el registro se hará en la reunión de capitanes inicial por parte de cada capitán y firmado por el responsable de Competición designado para ello.

Durante el torneo, a medida que lleguen jugadores más tarde, éstos deben encargarse de buscar a un responsable de Competición para que le firme en el registro como presente. No se podrá inscribir en el registro a ningún jugador que no se encuentre físicamente en el pabellón. El responsable de Competición es quién acreditará que ese jugador está o ha estado físicamente presente.

El equipo arbitral correspondiente debe recoger el acta de su partido, buscar al capitán de cada equipo e inscribir a cada uno de los jugadores que jugarán en el partido, recordando al capitán que el acta no es vinculante para demostrar que un jugador ha participado en el torneo, sino que debe estar inscrito en el registro de jugadores.

D.2. DURANTE EL DESARROLLO DEL PARTIDO

Para la disputa de los partidos del torneo, se utilizará el Reglamento Oficial de KIN- BALL Sport® vigente en ese momento hasta la organización del torneo en cuestión. Si el reglamento internacional fuera modificado en algún momento de la temporada por la IFKB, se pasaría a disputar los torneos siguientes con el nuevo reglamento. Las nuevas normas a aplicar en el torneo se explicarían en la reunión inicial de capitanes y árbitros.

D.3. DESPUÉS DE CADA PARTIDO

Una vez finalizado el partido, se procederá al reparto de puntos en base a los siguientes criterios:

- 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 haya ganado**.

NÚMERO DE AVISOS EN UN	PUNTOS DE ESPIRITU DEPORTIVO	
0	5	
1	4	
2	1	
3	0	8
4	0 (equipo descalificado)	

Asociación Española de KIN-BALL Sport®

- Cada uno de los equipos recibe puntos de espíritu deportivo de acuerdo a la siguiente tabla:





- 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:

- 1º - Número de primeros lugares conseguidos en el torneo.
- 2º - Número de segundos puestos conseguidos en el torneo.
- 3º - Número total de periodos ganados en el torneo.
- 4º - Número total de periodos conseguidos en partidos donde se han enfrentado los equipos a desempatar.
- 5º - Mejor media de puntos por periodo.
- 6º - Menor número total de periodos no ganados en el torneo (perdidos).
- 7º - Partido a un período ganado entre los equipos empatados.

En caso de que el **empate a puntos** sea en la **clasificación final** posterior a todos los torneos clasificatorios oficiales (**clasificación para el Campeonato de España**), quedará por delante el equipo que más veces haya quedado mejor posicionado respecto al otro equipo involucrado en la clasificación de 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.



2. Normas específicas para la participación de los jugadores en la C.O.K.E.

Todo jugador que desee participar en cualquier torneo oficial organizado por la A.E.K.B.S. deberá abonar una cuota en concepto de FICHA DE JUGADOR A.E.K.B.S. y que le da derecho a participar en toda la temporada vigente de torneos. Si esta ficha se abonara por primera vez en el Campeonato de España, esta ficha ya sería válida para la temporada siguiente. La cuantía de la cuota será la que establezca la AEKBS para cada temporada.

2.1. PARTICIPACIÓN DE JUGADORES y EQUIPOS EN EL CAMPEONATO DE ESPAÑA

Cada jugador que desee participar en alguno de los equipos clasificados e inscritos para el Campeonato de España, podrá hacerlo siempre y cuando lo haga en el equipo en el que más veces haya participado¹ durante los torneos clasificatorios de la C.O.K.E. Si ha participado en más de uno, en el caso de que ambos equipos estén clasificados e inscritos en el Campeonato de España, jugará en el equipo en el que más veces haya participado durante los torneos clasificatorios. Por último, en el caso de haber participado las mismas veces en alguno de los equipos clasificados e inscritos en el Campeonato de España, el jugador podrá elegir el equipo en el que jugar.

Se establece también como condición para la inscripción de un equipo al Campeonato de España, que ese equipo esté formado al menos por dos de los jugadores que han participado durante los torneos clasificatorios con ese equipo. Es decir, no se permitirá inscribir a un equipo al Campeonato de España, si ese equipo no está formado por al menos un jugador que haya participado en ese equipo anteriormente en los torneos clasificatorios esa temporada.



¹ Se considera que un jugador ha PARTICIPADO en un equipo dentro de un torneo, si se encuentra inscrito en el registro de jugadores del torneo en cuestión.

3. Normas específicas para la disputa del Campeonato de España (9 equipos)

3.1. CRUCES

Se establece que el campeonato de España albergará los 9 mejores equipos del momento.

El equipo anfitrión del evento y el actual campeón tendrán plaza garantizada, siempre que asistan al menos a uno de los torneos clasificatorios oficiales disputados durante la temporada. En caso de existir varios equipos dentro del organismo local organizador, ellos mismos decidirán el equipo que representará al anfitrión (mediante ligas locales, torneos, etc).

Los cruces de los partidos de la liguilla serán los siguientes. Cada número de estas tablas corresponde a un equipo que se determinará en un sorteo público previo:

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

En caso de que la organización del torneo y el Comité de Competición consideren que es posible, (en función de los días y tiempo del que dispongamos las instalaciones), también se jugarán los siguientes cruces durante la liguilla. Con los siguientes cruces cada equipo jugará 4 partidos durante la liguilla, enfrentándose así a todos los equipos.

1	6	8
4	2	9
3	5	7



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:

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

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 se determinará por 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**.

ROSA	GRIS	NEGRO
Semif. 1	Semif. 2	Semif. 3

3.2. CLASIFICACIÓN FINAL (también afecta al resto de torneos clasificatorios)

Las posiciones finales de un torneo clasificatorio de la C.O.K.E. y/o del Campeonato de España se determinarán de la siguiente manera:

Los equipos que disputen la final se repartirán las posiciones 1ª, 2ª y 3ª del

Campeonato, en función del resultado del partido.

La posición final del resto de los equipos quedará fijada en base a la posición conseguida al final de la jornada de liguilla.

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



4. **Acumulación y sanciones por avisos menores y mayores:**

La acumulación de avisos menores (tarjetas amarillas) y/o mayores (tarjetas rojas), conllevará una serie de sanciones que cada jugador/a implicado deberá cumplir. Estas sanciones serán acumulativas, **incluso de C.O.K.E. en C.O.K.E.** hasta un máximo de dos C.O.K.E.s anteriores (en la presente COKE 2018-2019 caducarán los avisos de la temporada 2015 a 2016). y no se verán resueltas hasta que el jugador/a no cumpla la sanción.

Las sanciones establecidas a tal efecto son:

2 avisos menores (tarjetas amarillas) en diferentes partidos, supondrá la suspensión del jugador para el siguiente partido.

1 aviso mayor (tarjeta roja) supondrá la expulsión directa del jugador para el siguiente partido.

Si un jugador ha sido sancionado con una tarjeta amarilla en un partido y después es sancionado en otro partido diferente con 2 tarjetas amarillas (es igual a una tarjeta roja (aviso mayor) por ese doble aviso menor), conlleva la expulsión directa del jugador del partido y la suspensión del jugador para los próximos **dos partidos**: el primer partido por el aviso mayor por doble aviso menor en el mismo partido, y el segundo partido por acumulación de avisos menores (ver primer apartado de este punto).

La suspensión del jugador implica que éste no podrá jugar en el siguiente partido en su totalidad.

NOTA: Consecuencias de un aviso mayor: Además de conllevar la expulsión directa del jugador y que éste se pierda el siguiente partido por completo, cuando un equipo recibe un aviso mayor, el resto de los equipos que están jugando ese partido, suman, automáticamente, 5 puntos en su marcador (*Este punto es aclaratorio del reglamento*).

En la reunión de capitanes de cada torneo, el responsable del Comité de Arbitraje informará a los capitanes de los partidos, las sanciones y jugadores apercibidos para ese torneo.



5. Penalizaciones

En cualquiera de los casos que a continuación se describen, los equipos mantendrán los 10 puntos por participar en el torneo en la clasificación final del mismo.

5.1. EQUIPO INCOMPLETO POR FALTA DE JUGADORES o PÉRDIDA DE CONDICIÓN DE EQUIPO MIXTO

Si un equipo no dispone de jugadores suficientes para poder disputar un partido de KIN-BALL® (por lesión, por impuntualidad, o cualquier otro motivo) se procederá de la siguiente manera. Se aplicarán los mismos criterios si se pierde en algún momento la condición de equipo mixto:

- Si un equipo no dispone de jugadores suficientes (menos de 4 jugadores) antes o durante la *liguilla*, el partido se jugará con 2 equipos y el tercero en discordia, quedará descalificado sin obtener **ningún punto** en ese partido.
- Si un equipo no dispone de jugadores suficientes (menos de 4 jugadores) antes de la *semifinal*, quedará descalificado y el equipo que quedó en 10º lugar o el inmediato siguiente a la última posición de clasificación para la semifinal durante la fase de *liguilla*, podrá jugar la semifinal, siempre y cuando todo el equipo esté en el terreno de juego en disposición de jugar en 10 minutos. De no ser así, la semifinal se jugará con 2 equipos. El equipo descalificado pasará automáticamente a tener la 10ª posición del torneo o el inmediato siguiente a la última posición de clasificación para la semifinal.
- Si un equipo no dispone de jugadores suficientes (menos de 4 jugadores) durante la *semifinal*, quedará descalificado y el partido se jugará con 2 equipos. El equipo descalificado pasará automáticamente a tener la 9ª posición del torneo o el inmediato siguiente a la última posición de clasificación para la semifinal.
- Si un equipo no dispone de jugadores suficientes (menos de 4 jugadores) antes de la *final*, el equipo quedará descalificado y podrá jugar la final el equipo mejor clasificado en base a los resultados de la *liguilla*, siempre y cuando éste equipo este apto para jugar en 10 minutos. De no ser así, la final se jugará con 2 equipos. El equipo descalificado pasará automáticamente a tener la 4ª posición.
- Si un equipo no dispone de jugadores suficientes (menos de 4 jugadores) durante la *final*, quedará descalificado y el partido se jugará con 2 equipos. El equipo descalificado pasará automáticamente a tener la 3ª posición.



Un equipo no podrá jugar con 3 jugadores o como equipo no mixto en ningún caso y tampoco podrá hacer permutas con otro jugador de otro equipo. Si el jugador está



lesionado y se recupera, podrá jugar el siguiente partido que le toque jugar, siempre y cuando no sea en la semifinal o final. Se recuerda en cualquier caso que el reglamento establece la prohibición por parte del árbitro de permitir que jueguen jugadores lesionados de gravedad y que concierne al árbitro decidir si un jugador o no puede continuar. Cualquier jugador que esté sangrando debe abandonar el terreno de juego. El tiempo de espera para ver si un jugador se recupera se establece en 10 minutos.

5.2. RETRASO DE UN EQUIPO A UN PARTIDO DE LA C.O.K.E. DE KIN-BALL SPORT®

Si un equipo que es convocado a una determinada hora para disputar un partido de cualquier torneo oficial de KIN-BALL®, tiene una demora superior a **10 minutos** supondrá la **exclusión** de ese equipo del partido y, por lo tanto, quedará **descalificado**.

Cómo actuar según la situación:

- Si un equipo no se presenta o se retrasa más de 10 minutos antes de un partido de la *liguilla*, el partido se jugará con 2 equipos y el tercero en discordia, quedará descalificado, obteniendo **0 puntos en el partido**.
- Si un equipo no se presenta o se retrasa más de 10 minutos antes de su *semifinal*, el equipo que quedó en 10º lugar, o el inmediato siguiente a la última posición de clasificación para la semifinal de la fase de *liguilla*, podrá jugar la semifinal del partido en la que se ha ausentado el equipo que ha quedado descalificado. Se darán 10 minutos para que todo el equipo esté en el terreno de juego en disposición de jugar. De no ser así, la semifinal se jugará con 2 equipos. El equipo descalificado quedará automáticamente en 10ª posición del torneo o la inmediata siguiente a la última posición de la clasificación para la semifinal.
- Si un equipo no se presenta o se retrasa más de 10 minutos antes de la *final*, el equipo mejor clasificado en base a los resultados de la *liguilla* podrá jugar el partido y dispondrá de 10 minutos para que todo el equipo esté en el terreno de juego en disposición de jugar. El equipo descalificado quedará automáticamente en 4ª posición del torneo.



6. Procedimiento a seguir cuando alguno de los torneos de la Agencia Oficial de la C.O.K.E. 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 C.O.K.E. 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. Se procederá de la siguiente manera:

OPCIÓN 1:

El torneo se suspende **después** de que finalice el periodo de inscripción de equipos: Se repartirá a cada equipo los 10 puntos de participación en el torneo y se procederá a la devolución del dinero de la inscripción. Todos los jugadores inscritos, constarán como que han participado en sus respectivos equipos.

OPCIÓN 2:

El torneo se suspende **antes** de que finalice el periodo de inscripción de equipos: No se llevará a cabo ningún reparto de puntos, ya que no se puede saber con seguridad los equipos que tenían intención de inscribirse, y se procederá a la devolución del dinero de la inscripción. Ningún jugador inscrito constará como que ha participado en ningún equipo ese torneo.

“La A.E.K.B.S. se reserva el derecho a cambiar este sistema de competición durante la temporada en caso de considerarlo oportuno”.

Sistema de Competición A.E.K.B.S. 2018-2019