REGLAMENTO UNIFICADO
CAT. INFANTIL / U 13

CAB 2026

INTRODUCCION

- Las siguientes reglas serán aplicadas a los torneos federativos/asociativos, encuentros nacionales y competencias LFF previstas para el año 2026 por cada federación, asociación y por la CAB. Estas normas rigen tanto para la rama femenina como para la masculina.
- Todos los partidos de la categoría correspondiente deberán ser dirigidos por al menos un/a árbitro/a, un/a aspirante arbitral o un/a idóneo/a. Quienes cumplan esta función deberán estar habilitados por la federación, asociación o CAB correspondiente, y además deberán estar registrados en el SIREDI.
- Todas las personas adultas y menores que participen de la jornada y de los partidos entrenadores/as, monitores/as, responsables de equipos, árbitros/as, idóneos/as, oficiales de mesa, familiares, entre otros— serán evaluadas y eventualmente sancionadas por el Tribunal de Disciplina de la CAB en caso de incurrir en faltas al cumplimiento de las reglas o en hechos de indisciplina dentro o fuera de la cancha.

01 REGLAS GENERALES

CATEGORÍAS (AÑOS NACIMIENTO):

- 2013 - 2014.

MODALIDAD:

- Rama Femenina para los torneos federativos/asociativos - encuentros nacionales y Torneos Nacionales LFF.
- Rama Masculina para los torneos federativos/asociativos - encuentros nacionales y Torneos Nacionales LFF.

FICHAJE ÚNICO

• Sí, para los torneos federativos/asociativos, cada club deberá determinar si el/la jugador/a pertenecen a la rama femenina o a la rama masculina.

• No, para los encuentros nacionales y torneos nacionales.

CAMPO DE JUEGO:

- Campo de juego completo (longitudinal)

ALTURA DEL ARO:

- 3.05 metros.

01 REGLAS GENERALES

CANTIDAD DE TABLEROS Y AROS:

- 2 dos

MARCADOR ELECTRÓNICO:

Sí, debe llevarse el tiempo de juego y el tanteador.

ACTA DIGITAL:

- Sí, es de carácter obligatorio y se debe confeccionar previo al inicio del partido.
- Los oficiales de mesa, árbitros, responsables de equipo y entrenadores serán quienes controlarán la documentación y la correcta confección del acta digital.
- Se debe cerrar una vez finalizado el partido, no antes.

TAMAÑO DE LA PELOTA DE JUEGO:

- Número 6

REGLA DE LOS 20 O 40 PUNTOS DE DIFERENCIA:

- No, se deberá cerrar el acta una vez finalizado el partido indicando el resultado final del mismo, con el objetivo de determinar al ganador.

02 REGLAS DEL JUEGO

FORMATOS DE JUEGO:

- 5x5 juego en campo completo (longitudinal)

PERÍODOS DE JUEGO:

- 4 períodos.

MINUTOS DE JUEGO POR PERÍODOS:

- 10 minutos (a reloj detenido).

TIEMPO MUERTO:

- Sí, 2 de 1 minuto utilizables en los primeros 2 períodos + 3 de 1 minuto en los segundos 2 períodos. En caso de prórroga habrá 1 tiempo muerto en cada período que sea necesario jugar.

TIEMPO DE ESPERA ENTRE PERÍODOS:

- 1 minutos

TIEMPO DE ESPERA DEL ENTRETIEMPO:

- 3 minutos

MARCADOR ELECTRÓNICO:

- Sí, se debe detener el tiempo de juego según la acción de juego en la que corresponda.

02 REGLAS DEL JUEGO

RELOJ DE POSESIÓN:

- Sí, se llevará el reloj de posesión, es de carácter obligatorio.

TIEMPO DE POSESIÓN:

- Sí, 8 segundos para pasar de zona de ataque a zona ofensiva + 24 segundos de posesión para lanzar al aro.

CUANDO LA PELOTA TOCA EL ARO:

- Si el rebote lo obtiene el equipo atacante la cuenta de posesión va a 14 segundos. Si lo obtiene la defensa, la cuenta del reloj de posesión va a 24 segundos.

REPOSICIÓN DE JUEGO LUEGO DE TIEMPO MUERTO:

- En los últimos 2 minutos del último período o prórroga, el equipo atacante podrá decidir reponer en zona de ataque con 24 segundos o con lo que quede de la cuenta en caso de quedar menos de 24 segundos de juego.

HABILITACIÓN DESPUÉS DE PELOTA MUERTA:

- No se habilita en situaciones de violaciones en campo defensivo.
- En campo ofensivo, sí se debe habilitar.

PRÓRROGA:

- Sí, en caso que el marcador finalizara empatado, se jugarán la cantidad de períodos necesarios para determinar al equipo ganador.

02 REGLAS DEL JUEGO

LANZAMIENTO DE DOS PUNTOS:

- Sí, se contabilizará el lanzamiento de dos puntos.

LANZAMIENTO DE TRES PUNTOS DETRAS DE LA LINEA DE 5.75 METROS:

Sí, se contabilizará el lanzamiento de tres puntos.

TIROS LIBRES:

- Sí, habrá lanzamientos de tiros libres en caso de acción de lanzamiento.
- La acción de lanzamiento + falta personal, se bonificará con un tiro libre de bonus.

CAMPO ATRÁS / VUELTA ATRÁS:

- Sí, habrá campo atrás / vuelta atrás.

DEFENSA:

- Individual

DEFENSA ZONAL:

- No están permitidas las formaciones zonales.

PENALIDAD:

1 Tiro libre + reposición de pelota en linea de saque ofensiva con 24 segundos de posesión (sin advertencia previa).

DEFENSAS DE AYUDAS:

- Está permitida la defensa de ayudas.

DEFENSA EN TODO EL CAMPO DE JUEGO:

- Esta permitida la defensa individual en todo el campo de juego.
- Está permitida la defensa saltar y cambiar en todo el campo de juego.

CORTINAS:

- No están permitidas las cortinas directas al jugador con pelota.

PICK AND ROLL Y PELOTA EN MANO:

- No están permitidas ambas acciones.

02 REGLAS DEL JUEGO

REVISION DE JUGADAS:

- Poner a disposición una notebook con conexión a wifi y conectada a la transmisión oficial de la competencia(basquetpass)transmitiendo en vivo el partido.
- La notebook estará a disposición de los árbitros para realizar revisiones según protocoló de revisión, siendo que cada entrenador/a tendrá la posibilidad de solicitar 1 (un) challenge por partido por desafiando las 16 situaciones previstas por la regla en cualquier momento del partido.
- Los árbitros deberán cumplir con este protocoló y realizar revisiones según el protocoló de IRS se los permita según la situación del partido.
- Los challenge no son acumulables y solo será 1 por partido por entrenador/a por equipo.
- No será posible solicitar revisiones de jugadas y/o situaciones de reglas particulares de las categorías U11 y U13 (ejemplo: zona, solo situaciones de reglas previstas).

03 REGLAS DEL JUGADOR Y JUGADORA

FEDERADO/A:

- Sí, todos los jugadores/as que vayan a participar de los torneos federativos/asociativos - encuentros nacionales, deberán estar federados e inscriptos en el SIREDI.

CANTIDAD MÍNIMA DE PERÍODOS COMPLETOS POR JUEGO POR JUGADOR/A:

- A todos los jugadores/as que figuren en el acta digital, se les deberá asegurar como mínimo 1 período completo por juego.
- Entendiéndose período completo, desde el inicio del mismo hasta su finalización.

CANTIDAD MÁXIMA DE PERÍODOS COMPLETOS POR JUEGO POR JUGADOR/A:

- Todos los jugadores/as que figuren en el acta digital, no podrán jugar mas de dos (2) períodos.

SUSTITUCIONES:

- Las sustituciones serán libres una vez que se cumpla con la cantidad mínima de períodos asegurados de cada jugador/a.
- En el caso de haber tiempo extra, las sustituciones serán libres.

FALTAS PERSONALES POR JUGADOR/A:

- Son acumulables, cinco (5) por jugador/a.

SUSTITUCIONES POR CINCO (5) FALTAS PERSONALES:

- Si todos/as los/as jugadores/as ya cumplieron con los períodos mínimos y máximos por partido, las sustituciones serán libres. Siempre que sea posible, cada equipo deberá tener cinco (5) jugadores/as en cancha.

FALTAS ACUMULABLES POR EQUIPO:

- Si, a partir de la quinta (5) falta acumulable por equipo se lanzarán tiros libres de bonificación.

FALTAS TÉCNICAS:

- Si y se computarán.

JUGADOR/A LESIONADO/A:

- Un jugador/a que se encuentre lesionado previo al partido, no podrá ser anotado en el acta digital. Todos los jugadores/a deberán estar disponibles para jugar el partido en cuestión.
- En caso que un jugador/a salga lesionado, se le darán 2 minutos para su recuperación. En caso de volver a ingresar, deberá volver a ingresar por el jugador/a que había ingresado en su lugar. De esta manera se le anotará como cumplido el período al jugador/a que se recupero de la lesión.
- En caso que el jugador/a lesionado no se recupere y no pueda volver a ingresar al partido, se computará como periodo completo al jugador/a que ingresó en su lugar.
- Un jugador/a que sea sustituido por cinco faltas personales, se le considera como valida su alineación, aunque no haya jugado el período completo.
- Un jugador/a que reemplaza al lesionado/a o descalificado/a por cinco faltas. Si se le toma como período completo.

04 REGLAS DEL EQUIPO

EQUIPO DILIGENCIADO:

- Todos los equipos de la categoría deberán estar registrados en el SIREDI.

LISTA DE BUENA FE:

- Sí, deberá estar registrada en el SIREDI 30 jugadores/as.

COMPOSICIÓN MÁXIMA DEL EQUIPO EL DÍA DE JUEGO:

- 15 jugadores/as (por juego).

COMPOSICIÓN MÍNIMA DEL EQUIPO EL DÍA DE JUEGO:

- 12 jugadores/as propios de la categoría o 10 jugadores/as propios de la categoría + 2 mini / U-11 (2015-2016).
- El plantel siempre debe estar compuesto por 12 jugadores/as como mínimo por partido.
- En caso que un algún equipo no presente los 12 jugadores/as en cancha, el partido se determinará automáticamente por perdido por incumplimiento. Se deberá colocar en el acta digital del GES DEPORTIVO el tanteador 20 - 0 en favor del equipo que si completó y se cierra el acta.
- El partido se podrá disputar de manera amistosa/o pero sin acta digital y a reloj corrido.

JUGADOR/A LESIONADO/A:

- No se tomará como ficha para completar el plantel el jugador/a lesionado/a.
- Todos los jugadores/as que figuren en el acta digital deberán estar disponibles para jugar el partido.

PERÍODOS COMPLETOS ASEGURADOS DE JUEGO:

- A todos los jugadores/as que figuren en el acta digital se les deberá asegurar la cantidad mínima de periodos completos de juegos que indica el reglamento de la categoría.

ENTRENADOR/A:

- Sí, es obligatoria la presencia de un entrenador/a principal, el mismo debe contar con el Nivel 1 de ENEBA.

AYUDANTE/A O MONITOR/A:

- Sí, es obligatoria la presencia de un monitor/a o ayudante/a de campo

05 CONSIDERACIONES PARA EL DIA DEL PARTIDO

DÍAS DE JUEGO:

• Para torneos federativos/asociativos, sábados (rama masculina) y domingos (rama femenina).
• Para torneos nacionales o encuentros nacionales sábados y domingos según fixture.
• Los días de juego, estarán determinados por las federaciones/asociaciones según calendario.

HORARIOS DE INICIO DE JUEGO:

Estará determinado por cada federación/asociación según fixture.

DURACIÓN APROXIMADA DE JUEGO:

• 2 horas aproximadamente.

RESPONSABLE DE EQUIPO:

• Sí, es obligatorio la figura del responsable de equipo, debe figurar inscripto en el SIREDI y en al acta digital los días de partido.

OFICIAL DE MESA:

• Sí, es obligatorio la presencia del oficial de mesa habilitado por la federación/asociación.

TABLERO ELECTRÓNICO:

Sí, se debe llevar el tiempo de juego y el tanteador para determinar al equipo ganador.

DISPOSITIVO ELECTRÓNICO:

• Es obligatorio para generar y confeccionar el acta digital, en todos los partidos de torneos locales/regionales o nacionales.
• Es obligatorio poner a disposición una notebook conectada a la transmisión oficial de la competencia (basquetpass) que permita revisar las de jugadas en tiempo real (en torneos nacionales LFF se utilizara el sistema IRS).

WI FI/ DATOS:

• Es necesario para la confección del acta digital.

SIREDI:

• Sí, es obligatoria la inscripción al sistema de gestión para poder participar de los torneos anteriormente mencionados.

LaLIGA
FED. FORMATIVA
CAB