



FEDERACIÓN de
BÁSQUETBOL de la
PROVINCIA de
MENDOZA
"Dr. MANUEL SAYANCA"

REGLAMENTO CATEGORIA INFANTIL (U 13) 2026

INTRODUCCION

Las siguientes reglas serán aplicadas en el Torneo Federativo. 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 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.



FEDERACIÓN de
BÁSQUETBOL de la
PROVINCIA de
MENDOZA
"Dr. MANUEL SAYANCA"

REGLAS GENERALES

CATEGORÍAS (AÑOS NACIMIENTO): 2013 - 2014.

MODALIDAD: Rama Femenina y rama Masculina.

FICHAJE ÚNICO Sí, cada club deberá determinar si el/la jugador/a pertenecen a la rama femenina o a la rama masculina y **deberá participar en un solo equipo del mismo Club (incluidos los jugadores autorizados de categoría Mini)**

CAMPO DE JUEGO: Campo de juego completo (longitudinal)

ALTURA DEL ARO: 3.05 metros.

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



FEDERACIÓN de
BÁSQUETBOL de la
PROVINCIA de
MENDOZA
"Dr. MANUEL SAYANCA"

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 minuto

TIEMPO DE ESPERA DEL ENTRETIEPO: 10 minutos

MARCADOR ELECTRÓNICO: Sí, se debe detener el tiempo de juego según la acción de juego en la que corresponda

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 (Control de balón) + 24 segundos de posesión para lanzar al aro.



FEDERACIÓN de
BÁSQUETBOL de la
PROVINCIA de
MENDOZA
“Dr. MANUEL SAYANCA”

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.

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.



FEDERACIÓN de
BÁSQUETBOL de la
PROVINCIA de
MENDOZA
"Dr. MANUEL SAYANCA"

DEFENSA: Individual, con emparejamientos establecidos

DEFENSA ZONAL: No están permitidas las formaciones zonales.

PENALIDAD: 1 Tiro libre + reposición de pelota en línea de saque ofensiva con 24 segundos de posesión (sin advertencia previa)

DEFENSA DE AYUDAS: Está permitida la defensa de ayudas, a partir de emparejamientos defensivos con compromiso individual

No se permiten defensas con flotación excesiva o congestión sin compromiso de emparejamiento individual

DEFENSA TODO EL CAMPO DE JUEGO: Está permitida la defensa individual en todo el campo de juego. Está permitida la defensa saltar y cambiar. Está permitida la defensa de 2 x 1 al jugador con balón.

CORTINAS: No están permitidas las cortinas directas al jugador con pelota. Se permiten las cortinas indirectas.

PELOTA EN MANO: No están permitidas.



REGLAS DEL JUGADOR Y JUGADORA FEDERADO/A

Sí, todos los jugadores/as que vayan a participar del torneo federativo 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 períodos 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 más de dos (2) períodos completos.

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 lanzaran tiros libres de bonificación.



FEDERACIÓN de
BÁSQUETBOL de la
PROVINCIA de
MENDOZA
"Dr. MANUEL SAYANCA"

FALTAS TÉCNICAS: Se computarán.

JUGADOR/A LESIONADO/A: 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 recuperó 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

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: Antes del inicio de un juego los equipos deberán tener un mínimo de 11 jugadores/as (Torneo Apertura) y 12 jugadores/as (a partir del Torneo Clausura) . En caso que un algún equipo no presente la cantidad mínima de 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



FEDERACIÓN de
BÁSQUETBOL de la
PROVINCIA de
MENDOZA
"Dr. MANUEL SAYANCA"

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.

PRESENTACION DE JUGADORES/AS-ENTRENADOR Y CARGA EN ACTA DIGITAL: Se podrá cargar en el acta Jugadores y Entrenadores que no estén presentes antes del inicio del Juego, pudiendo incorporarse al Juego hasta la finalización del 2do período. En caso de haberse cargado un jugador que no llega al Juego se deberá dejar constancia en el acta al finalizar el partido de que el jugador mencionado no participo por no estar presente. (RESPONSABILIDAD DEL ENTRENADOR DE INFORMAR)
Los jugadores que se incorporan al Juego una vez iniciado el mismo, deberán cumplir con su participación con el mínimo de períodos exigidos.

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. En caso de ausencia de este, el Capitán del equipo oficiará como conductor del equipo, pudiendo acompañar un Mayor a los niños/as en el banco de sustitutos sin poder actuar en el Juego.



FEDERACIÓN de
BÁSQUETBOL de la
PROVINCIA de
MENDOZA
"Dr. MANUEL SAYANCA"

CONSIDERACIONES PARA EL DIA DEL PARTIDO

RESPONSABLE DE EQUIPO: Sí, es obligatorio la figura del responsable de equipo.

OFICIAL DE MESA: Sí, es obligatorio la presencia de 3 oficiales de mesa habilitados por la federación.

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

DISPOSITIVO ELECTRÓNICO: Es obligatorio para generar y confeccionar el acta digital, en todos los partidos

ESTADÍSTICAS: Obligatoria para el Nivel 1, opcional para los Niveles 2 y 3.

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.