



FEBAMBA

FEDERACION DE BASQUETBOL DEL AREA
METROPOLITANA DE BUENOS AIRES



**ASOCIACIÓN FEMENINA
METROPOLITANA DE BASQUETBOL**

REGLAS GENERALES

REGLAS GENERALES 2023

EDADES Y CATEGORÍAS

MASCULINO / FEBAMBA

CATEGORÍA	EDAD	AÑO
MOSQUITOS (U8)	5, 6, 7 Y 8 AÑOS	2015/16/17/18
U10	9 Y 10 AÑOS	2013/14
U12	11 Y 12 AÑOS	2011/12
U13	13 AÑOS	2010
U15	14 Y 15 AÑOS	2008/09
U17	16 Y 17 AÑOS	2006/07
U19	18 Y 19 AÑOS	2004/05
U23	20-21-22 Y 23 AÑOS	2003-2002-2001-2000
SUPERIOR	20 AÑOS O MAYORES	2003 Ó MÁS

FEMENINO / AFMB

CATEGORÍA	EDAD	AÑO	JUG. MINÍMAS
MOSQUITAS (U8)	8, 7, 6 Y 5 AÑOS	2015/16/17/18	SEIS (6)
U10	10 AÑOS O MENOS	2013/14	DIEZ (10)
U12	11 Y 12 AÑOS	2011/12	DIEZ (10)
SÚPER 13 (OPTATIVO)	13 AÑOS	2010	CINCO (5)
U15	14 Y 15 AÑOS	2008/09/10	DIEZ (10)
U17	16 Y 17 AÑOS	2006/07	SEIS (6)
U21	18, 19, 20 Y 21 AÑOS	2002/03/04/05	OCHO (8)
SUPERIOR	19 A 35 AÑOS	2004-2003-2002-2001-2000-1999-1998-1997-1996-1995-1994-1993-1992-1991-1990-1989 Y 88 (+2 JUGADORAS +35)	CINCO (5)

MASTER FEBAMBA/AFMB

CATEGORÍA	EDAD	AÑO
MASTER FEBAMBA +35	35 AÑOS O MÁS	1988 Ó MAYORES
MASTER FEBAMBA +41	41 AÑOS O MÁS	1982 Ó MAYORES
MASTER FEBAMBA +47	47 AÑOS O MÁS	1976 Ó MAYORES
MASTER FEBAMBA +53	53 AÑOS O MÁS	1970 Ó MAYORES
MASTER AFMB +35	+35 EN ADELANTE	1988 Ó MAYORES
MASTER AFMB +45	+45 EN ADELANTE	1978 Ó MAYORES
MASTER AFMB +55	+55 EN ADELANTE	1968 Ó MAYORES



ASOCIACIÓN FEMENINA
METROPOLITANA DE BASQUETBOL

INSCRIPCIÓN DE LOS EQUIPOS FEBAMBA

Art. 1.- A los fines de su aplicación se denominarán:

DIVISIONES SUPERIORES:

Superiores de Conferencias- Liga de Desarrollo Metropolitana (U23) – Superior Flex.-

DIVISIONES FORMATIVAS:

U8(mosquitos/as), U10, U12, U13, U15, U17, y U19.

MASTER FEBAMBA:

Master FeBAMBA +35, +41, +47, +53

TORNEO 3X3

INSCRIPCIÓN DE LOS EQUIPOS AFMB

Art. 1.- A los fines de su aplicación se denominarán:

DIVISIONES SUPERIORES:

Superiores de Conferencias y Liga de Desarrollo Metropolitana.

DIVISIONES FORMATIVAS:

U8 (Mosquitos/as), U10, U12, U15, U17, U21

OPTATIVO:

Súper 13

MASTER AFMB:

Master AFMB +35, +45, +55

TORNEO 3X3

INSCRIPCIÓN DE LOS EQUIPOS

Art. 2.- Es obligación de las Instituciones Afiliadas, inscribir y participar anualmente en los Campeonatos y Torneos Oficiales organizados por la FeBAMBA, de acuerdo con lo siguiente:

DIVISIONES SUPERIORES:

Con un (1) equipo - Superior puede ser una Primera, una LDD (U23) o una Primera Flex.

DIVISIONES FORMATIVAS:

U19, U17, U15, U13, U12, U10 y U8 (Mosquitos/as)

Con un (1) equipo como mínimo para las categorías U19, U17, U15 y U13.

Obligatoriamente deben inscribir U12, U10 y U8 (Mosquitos), cuando las circunstancias así lo exijan, el Consejo Directivo podrá determinar las excepciones del presente artículo.

EN AFMB (FEMENINO):

Es obligación de las Instituciones Afiliadas, inscribir y participar anualmente en los Campeonatos y Torneos Oficiales organizados por la AFMB, de acuerdo con lo siguiente:

DIVISIONES SUPERIORES:

Con un (1) equipo.

DIVISIONES FORMATIVAS:

U21, U17, U15, U12, U10 y U8 (Mosquitos/as)

Con un (1) equipo como mínimo para las categorías U21, U17 y U15.

Obligatoriamente deben inscribir U12, U10 y U8 (Mosquitas), cuando las circunstancias así lo exijan, el Consejo Directivo podrá determinar las excepciones del presente artículo.

INSCRIPCIÓN DE LOS EQUIPOS (CONTINUACIÓN)

Art. 3.- No se considerará cumplida la condición de obligatoriedad a que se refiere el artículo anterior, cuando el equipo representativo de cada división no dispute por lo menos el 90% de los partidos en el que le corresponda actuar. En caso de no cumplir con este requisito, la división superior de esta Institución no podrá participar en las instancias finales o títulos y su lugar será ocupado por la entidad que le sigue en orden de méritos. Si el incumplimiento del requisito del 90% se produjera en finales y/o en play off y/o títulos de Divisiones Superiores el equipo será eliminado y será ganador su rival de turno. **(Tanto FeBAMBA como AFMB).**

Art. 4.- Serán eliminados de los campeonatos los equipos de Divisiones Formativas (según Art. 1) que no se presenten, o no completen la cantidad mínima de jugadores/as requeridas en cada categoría al comienzo de cada partido (art.26) en cuatro (4) partidos durante la fase que se esté disputando, y en Divisiones Superiores en tres (3) partidos. En esta última perderán la posición de la fase que se esté jugando, pasando al torneo Flex. En lo que respecta a Divisiones formativas será de aplicación el Art.19 de las presentes reglas.

(Tanto FeBAMBA como AFMB).

Art. 5.- Los Clubes que, por causa de fuerza mayor, por ejemplo: catástrofe natural climática, situación gremial (paro); inconvenientes edilicios imprevisto (derrumbes, perdidas de gas o agua), deberán informar lo antes posible a FeBAMBA para actuar de la manera que crea conveniente.

En el caso de partidos de futbol oficiales AFA y/o FIFA, o eventos donde organismos de seguridad Nacional Provincial y/o Municipal, impidan la realización de los partidos y las instituciones se vieran imposibilitados de presentar un equipo para disputar un partido, en Torneos y Campeonatos organizados por la FeBAMBA, deberán comunicarlo a la misma por escrito, dentro de un plazo mínimo de setenta y dos (72) horas hábiles previas a la fecha de realización del partido, para todas las divisiones. (siempre y cuando Si ello no ocurriera, deberán hacerse cargo de los gastos de traslado del equipo rival y del pago total de los viáticos de arbitraje establecidos para los árbitros designados, además de la multa que establezca el Consejo Directivo (en adelante, C.D.) oportunamente.

No se consideran a los recitales dentro de este Artículo. -

Los clubes que por fallecimiento de jugador/a, entrenador/a o dirigente/a representativo (Comisión Directiva del Club) deberán informar lo antes posible dicho suceso para evitar el traslado del club rival.

(Tanto FeBAMBA como AFMB).

INSCRIPCIÓN DE LOS EQUIPOS (CONTINUACIÓN)

Art. 6.- La eliminación de un equipo en un Campeonato o Torneo, producirá la anulación de todos los partidos que le reste disputar, dándose los por perdidos, manteniéndose el resultado de todos los partidos que hubiera disputado. **(Tanto FeBAMBA como AFMB).**

Art. 7.- Los clubes podrán inscribir los equipos que deseen en cada división- cumpliendo con las categorías mencionadas en el Art. 1- por lo tanto, deberán diferenciarse entre sí por las letras del abecedario, colores o regiones seguidas al nombre del club en divisiones formativas.

En divisiones superiores el equipo "A" será el equipo que representa estatutariamente a esta Institución. **(Tanto FeBAMBA como AFMB).**

Art. 8.- Una institución que cuente con dos o más (2 o más) tiras en los campeonatos oficiales de la FeBAMBA/AFMB, no podrá pasar jugadores/as de sus equipos "A" a sus equipos "B", ni de sus equipos "B" a sus equipos "A", la misma consideración se tomara con los equipos sucesivos. Ni tampoco autorizar en el sistema de gestión jugadores/as del A al B o del B al A, o sucesivos. **(Tanto FeBAMBA como AFMB).**

SSolo podrá pasar jugadores/as del "B" al "A" en caso de lesión grave, donde el jugador/a no pueda actuar más a lo largo de la temporada. Dicha sustitución deberá realizarse presentando la certificación correspondiente en tiempo y forma (cumpliendo los plazos estipulados por la Comisión de Competencias FeBAMBA/AFMB). Otras situaciones serán evaluadas por la Comisión de Competencias. **(Tanto FeBAMBA como AFMB).**

Art. 9.- Las deserciones en cualquier categoría superior de Clubes afiliados a la FeBAMBA facultarán automáticamente a la Federación a adjudicar plazas correspondientes a través del mecanismo que oportunamente se establezca.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Art. 10.- Los sistemas de puntuación cuando se disputen campeonatos o torneos que no admitan el empate (**Condiciones de Art. 1**) serán:

A) DOS (2) PUNTOS AL EQUIPO GANADOR

B) UN (1) PUNTO AL EQUIPO PERDEDOR

C) UN (1) PUNTO Y MARCADOR 0 - 20 AL EQUIPO QUE SE SEA CONSIDERADO PERDEDOR POR ALGUNA RESOLUCIÓN DE COMPETENCIAS.

D) CERO (0) PUNTO AL EQUIPO QUE NO SE PRESENTE.

Nota: En este último punto, en ambos casos, se aplicará el artículo 4 de las Reglas Generales.

U8, U10, U12: descuento de un (1) punto en la tabla general de divisiones formativas al equipo que no complete el mínimo requerido en cada jornada que dispute. Cero (0) punto al equipo que no presente el mínimo requerido en cada jornada que dispute. (**Tanto FeBAMBA como AFMB**).

SISTEMA DE DESEMPATES

Art. 11.- La igualdad de posiciones obtenida por los equipos de acuerdo con los resultados de los partidos, en todos los campeonatos o torneos, organizados, autorizados o auspiciados por la FeBAMBA/AFMB, deberán dilucidarse de acuerdo con reglamentación especial de cada campeonato o torneo, establecido antes de comenzar la competencia

Art. 12.- Los sistemas para determinar desempates se aplicarán en el siguiente orden:
(Tanto FeBAMBA como AFMB).

1. Olímpico.
2. Coeficiente /Gol Average
3. Promedio

Art. 13.- Se entiende por Goal Average, el cociente obtenido por cada equipo, dividiendo la suma de tantos a favor por los tantos en contra, siendo vencedor el que obtenga el más alto de los coeficientes.

Art. 14.- La suspensión de un partido, es exclusiva potestad del departamento de competencias de la FeBAMBA/AFMB. En caso de lluvias, corte de luz o factores ajenos a la Competencia, serán los/as árbitros/as designados/as los/as encargados/as de suspender los partidos.

NO existe acuerdo entre las partes involucradas para suspender y/ reprogramar partidos.

CAMPEONATOS OFICIALES

Art. 15.- La programación de los encuentros correspondientes a los Campeonatos Oficiales, serán publicados en la cartelera on line y también figurar en la oficina virtual de cada institución, con una antelación no menor de setenta y dos (72) horas hábiles a su realización, con lo que quedarán notificadas oficialmente las Afiliadas, de los cambios que puedan efectuarse. Las publicaciones (notas periodísticas) de la página oficial: febamba.com/ afmb.com.ar son de carácter netamente informativo, siendo los únicos medios oficiales de esta Federación/Asociación, los Boletines y la cartelera online.

NO ES INFORMACION ACTUALIZADA LA QUE APARECE EN LA APP DE CAB, YA QUE LA ACTUALIZACIÓN SE REALIZA AL FINALIZAR LA JORNADA.

Art. 16.- Los partidos se disputarán en la cancha del equipo que figure indicado en primer término en la programación respectiva. ***(Tanto FeBAMBA como AFMB).***

Art. 17.- En los partidos que se disputen en cancha neutral, será responsable de la organización el Club que figure en primer término en la programación respectiva, excepto en los casos que la Comisión de Competencias de FeBAMBA/AFMB disponga otra modalidad.

Art. 18.- Los partidos de los Campeonatos vigentes, se registrarán por las Reglas de FIBA y las adaptaciones que el Consejo Directivo estime necesarias para el mejor desarrollo de los torneos, tales como las contenidas en las presentes Reglas Generales, y las que en el futuro pueda producir, las cuales entrarán en vigor a partir de su publicación en el Boletín Oficial de FeBAMBA/AFMB.

CAMPEONATOS OFICIALES (CONTINUACIÓN)

Art. 19.- En Divisiones formativas la deserción de un Club de la competencia, una vez cerrada la inscripción, determinará que su lugar sea cubierto por la Institución que siga en orden de mérito de la tabla final de la temporada anterior, por lo tanto, el Club desertor pasará a militar en la temporada siguiente en la última categoría de formativas.

Para poder participar del campeonato de divisiones Formativas, obligatoriamente las Instituciones deberán presentar las categorías mencionadas en el Art. 1, por lo tanto, el equipo que no cumpla con esto retire, o hubiese sido sancionado con el Art.4 de las Reglas Generales, en al menos una (1) de las mencionadas categorías de la competencia, seguirá jugando hasta la finalización de la fase en disputa, pasando a jugar en la próxima, en el último nivel de competencia.

Los equipos que se retiren de la competencia deberán abonar una multa de un (1) arancel de juez/a de la categoría que deserte, por cada encuentro que le restare disputar y hasta la finalización de la competencia (Aranceles publicados en FeBAMBA y AFMB)

Art. 20.- Es obligatorio el uso de la planilla digital CAB. Las instituciones infractoras, abonaran en todos los casos, una multa de Un (1) arancel (AJC) por cada partido. Será el equipo local quien deba proveer el dispositivo (recomendable Tablet) para la realización de los partidos. Deberá actuar en la misma el operador de planilla digital visitante.

Es obligatorio la realización de estadísticas en el acta digital en las categorías que el sistema lo requiere.

Los/as oficiales de mesa deberán colocar su nombre y apellido en el apartado correspondiente, en el acta digital, caso contrario serán sancionados/as con un AJC.

En caso de no realizarse los clubes serán sancionados/as con un AJC.

En el caso de LIGA METRO tanto en FeBAMBA como AFMB, se sancionará el incumplimiento siendo el Tribunal de Disciplina la Autoridad de aplicación. (Aranceles publicados en FeBAMBA y AFMB).-

ASCENSOS Y DESCENSOS

Art. 21.- Para el caso que existan diferentes niveles de competencia perderá su categoría superior, todo Club que dejare de ser afiliado. Para el caso de volverse a afiliarse en el futuro, solo podrá inscribir división superior en el último nivel de la conferencia que le correspondiere. En este caso se recompondrán todos los niveles de las conferencias, de acuerdo con lo indicado en el artículo 9. (**Tanto FeBAMBA como AFMB**).

Art. 22.- Para el caso que existan diferentes niveles de competencia perderán también la categoría, las Afiliadas que en Divisiones Formativas se retiren de la disputa del Campeonato Oficial, o no se inscriban en el mismo, considerándose en estos casos como descendida (Art. 1). Dichos clubes podrán recuperar la categoría perdida, debiendo conquistar nuevamente el ascenso desde la última categoría de Formativas.

En estos casos, se recompondrán todos los niveles de las conferencias, de acuerdo con lo indicado en el artículo 9.

Los equipos que se retiren de la competencia, deberán abonar una multa de un (1) arancel juez/a de la categoría que deserte, por cada encuentro que le restare disputar y hasta la finalización de la competencia FeBAMBA/AFMB.

Los equipos que se retiren de la competencia, deberán abonar una multa de Un (1) arancel juez de la categoría que deserte, por cada encuentro que le restare disputar y hasta la finalización de la competencia.

Art. 23.- Para el caso que existan diferentes niveles de competencia los clubes que hayan conquistado el ascenso, para poder participar en la nueva categoría obtenida, deberán cumplir todas las exigencias reglamentarias de la nueva divisional alcanzada desde el mismo comienzo de la Competencia.

En divisiones formativas el club que tenga categorías A y B, o B y C, NO podrá comenzar el torneo en el mismo nivel y Conferencia de la Competencia FeBAMBA/AFMB.

Art. 24.- No será motivo de cambio de fecha en las categorías U15; U17; U19 Liga de Desarrollo y Superior cuando un club deba viajar por devolución del encuentro de Mini Encuentro que interfiera con la programación oficial. Los viajes en devolución de Mini Encuentro serán todos antes de la última fecha (fase regular) previa a los Play off de divisiones formativas.

HORA DE INICIACIÓN DE LOS PARTIDOS

Art. 25.- Transcurridos quince (15) minutos de la hora fijada para el comienzo de un partido de Divisiones Superiores, si alguno de los equipos no se encontrare presente en el campo de juego, listo para jugar con ropa deportiva y con por lo menos cinco (5) jugadores/as, el/la árbitro/a deberá cerrar el acta digital del juego, y elevar el informe respectivo a la Comisión de Competencias de la FeBAMBA/AFMB, en la parte correspondientes a informes del acta digital.

HORARIOS RAMA MASCULINA:

MOSQUITOS: 10:30 horas sábados/Domingos

U10: 9 horas sábados/Domingos

U12: 10.30 horas sábados/Domingos

U13: 12 horas: Sábados/Domingos

U15: 13.30 horas Sábados/Domingos

U17: 15 horas Sábados/Domingos

U19: 16:30 horas Sábados/Domingos

U23: A partir de las 19:30 horas Lunes o martes

SUPERIOR: A partir de las 20 a 22 -
Miércoles jueves o viernes

MASTER FeBAMBA: A partir de las 20 y hasta las
22 horas (días de semana)

HORARIOS RAMA FEMENINA:

MOSQUITAS: 10:30 hora Sábados/Domingos

U10: 9 horas -Domingos

U12: 10:30 horas -Domingos

U15: 12 horas - Domingos

U17: 13.30 horas - Domingos

U21: 16:00 horas - Domingos

SUPER U13: Horario y día a confirmar de acuerdo
con los inscriptos

SUPERIOR: A partir de las 20 horas – Sábados

HORA DE INICIACIÓN DE LOS PARTIDOS (CONTINUACIÓN)

Art. 26.- En todos los niveles FeBAMBA/AFMB, transcurridos quince (15) minutos de la hora fijada para el comienzo del partido, si un equipo no completara el mínimo de diligenciados/as de la categoría requeridas:

PARA TODOS LOS NIVELES (FEBAMBA)

CATEGORIA	Diligenciar Equipo	En Acta Digital
MOSQUITOS	6 jugadores	6
U10	8 jugadores	12 (8 + 4)
U12	10 jugadores	12 (10 + 2)
U13	5 jugadores	10 (5 + 5)
U15	10 jugadores	10
U17	8 jugadores	8
U19	5 jugadores	5
U23	5 jugadores	5
SUPERIOR	libre	5

PARA TODOS LOS NIVELES (AFMB)

CATEGORIA	DILIGENCIAR EN EQUIPO	EN ACTA DIGITAL
MOSQUITAS (U8)	SEIS (6) JUGADORAS	SEIS (6) JUGADORAS
U10	OCHO (8) JUGADORAS	DIEZ (10) - 8 (U10) + DOS (2) AUTORIZADAS
U12	DIEZ (10) JUGADORAS	DIEZ (10) JUGADORAS
U15	DIEZ (10) JUGADORAS	DIEZ (10) JUGADORAS
U17	SEIS (6) JUGADORAS	SEIS (6) JUGADORAS
U21	OCHO (8) JUGADORAS	OCHO (8) JUGADORAS
SUPERIOR	CINCO (5) JUGADORAS	LIBRE

Tanto en FeBAMBA como AFMB en las categorías Mosquitas/os, U10 y U12 podrán incluir (importar) en acta digital hasta quince (15) jugadores/as, RESPETANDO las consideraciones del Art. 26

n todos los casos, habiendo un mínimo de cinco (5) jugadores/as, el/la árbitro/a procederá a hacer jugar el partido oficialmente. Por ningún motivo se podrá suspender o no jugar el mismo, al final del partido no se deberá consignar resultado alguno, por lo tanto, su rival ganará los puntos en forma automática (20-0), sin sumar el punto de presentación. Por lo tanto, el/la Oficial de Mesa al finalizar el partido, deberá cerrar el acta dejando el resultado del encuentro. El/la árbitro/a deberá cerrar el acta digital del juego, y elevar el informe respectivo a la Comisión de Competencias de la FeBAMBA/ AFMB en la parte correspondientes a informes del acta digital.

El equipo que no se presente a jugar, cediendo los puntos en juego deberá abonar el arancel que figura en "Aranceles 2023", por cada categoría y se le descontarán al finalizar la fase respectiva el 50% de los puntos de la tabla general.

Al dar comienzo un partido en el que un equipo no completó el número de jugadores establecidos, árbitro/a en conjunto con el operador de planilla digital deberá informarlo en la misma, en el apartado correspondiente a informes.

De presentarse algún jugador/a con posterioridad, se les permitirá participar del juego, lo que no alterará lo dispuesto precedentemente en cuanto al resultado del partido (20-0).

De la misma manera se procederá si al dar comienzo un partido en el que uno o los dos equipos no completen el número de jugadores/as.

HORA DE INICIACIÓN DE LOS PARTIDOS (CONTINUACIÓN)

U8 (mosquitos/as), U10 y U12:

En caso de no completar el mínimo de jugadores/as en una jornada, el partido deberá jugarse y arbitrase con la cantidad de jugadores/as presentes.

En el caso de que los jueces designados por FeBAMBA/AFMB no asistan al partido, el mismo deberá jugarse sin excepción, con personas idóneas para tal fin.

Los partidos de estas categorías (U8, U10 y U12) nunca se suspenderán por falta de energía eléctrica. En caso de poder jugar con la luz natural, se usará el reloj de tiempo de la planilla digital y si la categoría requiere el reloj de 24", se usará un cronometro manual. El Consejo Directivo FeBAMBA/AFMB tratara los casos puntuales – presentados por los clubes mediante nota oficial- la vinculación de jugadores o jugadoras en las categorías U12 y U13.

Divisiones Formativas (Según Artículo 1)

EE en caso de no presentarse a la jornada se le restara un punto de la tabla general de inferiores, por cada equipo no presentado.

Antes de comenzar el partido, el/la árbitro/a debe constatar la presencia de todos los/as jugadores/as a través de la planilla digital, revisando los DNI de estos, en el caso que un equipo no cuente con la cantidad necesaria según lo establecido en estas Reglas Generales, al finalizar el partido no se consignará resultado, el/la árbitro/a deberá informar en el apartado correspondiente a informes. Asimismo, la comisión de Competencias FeBAMBA/AFMB determina que el equipo infractor perderá el partido sin sumar el punto de presentación (20-0).

En el caso de las Afiliadas que disputan los torneos de la "La Liga" (máxima competencia de nuestro deporte) organizado por la AdC, en sus categorías U17 y U19 no necesariamente deberán cumplir con el mínimo de jugadores/as que marca el presente artículo.

Art. 27.- Los equipos que no presenten a comienzo de año las categorías mencionadas en el Artículo 1 no podrán iniciar su participación en la competencia formal. Una vez comenzado el torneo oficial y un equipo no presente o complete al menos una de sus categorías, en las cuatro (4) presentaciones, pasaran a jugar automáticamente todas las categorías al Flex en lo que respeta a FeBAMBA (art. 4), y en el último Nivel de Competencia lo que respeta a AFMB (Art. 4).

Art. 28.- Los equipos deben aguardar a los/as árbitros/as hasta quince (15) minutos después de la hora fijada para la iniciación del partido. Vencido ese plazo, si se hallare presente uno de aquellos deberá dar por iniciado el cotejo.

En oportunidades que se deba suspender el primer o segundo partido de una serie de tres o más partidos, por razones climáticas, o alguna razón de fuerza mayor, y que a criterio del primer árbitro/a no se pueda subsanar en tiempo y forma, no será necesario esperar hasta la hora de iniciación de los siguientes juegos para suspender totalmente la jornada.

En el caso de producirse la suspensión por causas susceptibles de ser subsanadas (no funcionamiento o rotura del reloj de 24 segundos) se deberá esperar la hora de inicio de cada partido para determinar la suspensión de los mismos. **(Tanto FeBAMBA como AFMB).**

Art. 29.- En el caso que un partido de divisiones formativas se suspenda por no completar equipo (menos de cinco (5) jugadores/as) o quedar en inferioridad numérica se deberá esperar hasta la hora fijada para el comienzo del partido siguiente. Después del primer partido de divisiones formativas, se deberá esperar diez (10) minutos entre partido y partido como máximo para comenzar los siguientes, siempre contando desde la hora fijada oficialmente o desde la finalización del anterior si aquella hubiera sido excedida.

Art. 30.- Los equipos no podrán alegar ninguna causa para no celebrar un encuentro o demorar su comienzo, cuando hayan sido requeridos por el/la árbitro/a para iniciarlo. En este supuesto, se deberá cerrar la planilla digital y elevarla con el informe, en el apartado correspondiente a tal fin.

HORA DE INICIACIÓN DE LOS PARTIDOS (CONTINUACIÓN)

Art. 31.-Las Instituciones deberán contar, para la disputa de los partidos con un Operador de planilla digital, debidamente habilitado por FeBAMBA/AFMB con conocimientos del reglamento y del uso del acta digital.

Para U8, U10 y U12 oficial de mesa mayor de 14 años y hasta 21 años.

En caso de que la persona elegida no cumpla idóneamente esa función o no haya una persona que pueda cubrir esa función, se procederá a suspender el mismo. La disposición rige para todas las categorías mencionadas en el Art. 1 (**Excepto U10 U12 y Mosquitos/as**).

Dentro del plazo de veinticuatro (24) horas informar al Consejo Directivo de la FeBAMBA/AFMB, lo acontecido; debiendo abonar una multa de tres (3) aranceles (AJC) por cada partido.

Art. 32.-Las Instituciones deberán contar, para la disputa de los partidos con un/a entrenador/a, debidamente habilitado y con su licencia anual ENEBA actualizada, si en un partido una afiliada no contare con el mismo, el/la árbitro/a deberá informar en el acta digital, lo acontecido.

El club infractor deberá abonar una sanción de tres (3) aranceles (AJC) por cada partido. En caso de repetirse perderá los puntos en disputa el Club Infractor (2-1), como así también se sancionará con tres (3) aranceles (AJC), si se produjera durante la temporada una reincidencia la multa se duplicará. La disposición rige para todas las categorías, desde U8 a superior.

FORMA DE JUGAR EN DIVISIONES FORMATIVAS

Art. 33.- En todos los Niveles, los jugadores de Minibásquet no podrán jugar en Divisiones formativas (U15 – U17 – U19). Dos (2) jugadores como máximo de U13 podrán reforzar el equipo de U15. Cuatro (4) jugadores como máximo de U 15 podrán reforzar el equipo de U 17. Siete (7) jugadores como máximo de U 17 y tres (3) de U 15 podrán reforzar en equipo de U 19. **(En FeBAMBA)** Los jugadores de U15; U17 y U19 podrán reforzar el equipo de Superior de la institución que representan.

Es responsabilidad del entrenador que figure en planilla digital de cada institución el cumplimiento de las reglas establecidas y de la inclusión de los jugadores en el campo de juego. Deberán autorizarlos en el sistema de Gesdeportiva.

En AFMB: En todos los Niveles, las jugadoras de Minibásquet no podrán jugar en Divisiones formativas (U15 – U17 – U21).

Seis (6) jugadoras como máximo nacidas en el 2009 y 2008 podrán reforzar el equipo de U17. Cuatro (4) jugadoras como máximo de U17 podrán reforzar el equipo de U21.

Ningún jugador/a podrá jugar en Divisiones formativas, efectivamente, más de dos partidos en el mismo día o fecha si el mismo se jugara en distintos días. No se podrá asentar en planilla digital más de la cantidad mencionada para cada categoría, debiendo antes del inicio del juego, anular el/ la o jugadores/as sobrantes como refuerzos en cada categoría. **(Tanto FeBAMBA como AFMB).**

Art. 34.- En U15; U17; U19, Liga de Desarrollo y Superior se jugará con pelota N° 7 en el masculino, En la categoría U13 se jugara con pelota N° 6, y en el resto de las categorías con pelota N° 5, en todos los casos marca Spalding.

En AFMB: En U15, U17, U21, Liga de Desarrollo y Superior se jugará con pelota N.º 6. En el resto de las categorías se jugará con pelota N°5, marca Spalding (en AFMB).

FORMA DE JUGAR EN DIVISIONES FORMATIVAS (CONTINUACIÓN)

Art.- 35.- Antes del comienzo de un partido los jugadores que se encuentren en la planilla digital deberán contar con el DNI en caso que se lo requiera o aplicación **mi Argentina**.

Art. 36.-Un/a jugador/a sancionado, **no está habilitado/a para cumplir con el cupo de jugadores/as que requiere una categoría determinada.**

Un equipo podrá completar la cantidad de fichas obligatorias de la categoría con uno o más jugadores/as lesionados/as, debiendo el 1° árbitro/a y los/as responsables acreditar la presencia e identidad del mismo y visar el operador de planilla digital en el apartado de informes.

DE LAS CATEGORÍAS

Art. 37.- En las categorías (mencionadas en el Art. 1)

La categoría Mosquitos (U8) disputarán seis (6) cuartos de cinco (5) minutos cada uno. Por otro lado, la categoría U10 jugará seis (6) cuartos de cinco (5) minutos en modalidad 3x3 y ocho (8) cuartos de seis (6) minutos en cinco contra cinco. Los U12 tendrán ocho (8) cuartos de seis (6) minutos cada uno.

La planilla digital del partido deberá completarse con la cantidad de jugadores/as obligatorios/as de la categoría antes del inicio del 3x3. La misma se confeccionará solamente con el partido de 5 vs 5 en lo que se refiere a progresivos, foules, etc.

En U13 y U15 (en FeBAMBA): en el primer cuarto podrían jugar SEIS (6) jugadores/as en el segundo cuarto podrían jugar los restantes SEIS (6) que no actuaron en el primer cuarto, o sea que ninguno puede jugar en los dos primeros cuartos, pero en cada uno, los intervinientes, pueden rotar entre sí, considerando al finalizar el mismo que todos han cumplido la participación obligatoria.

No es obligatorio jugar con DOCE (12) jugadores, pero sí que en los dos primeros cuartos participen del juego DIEZ (10) jugadores/as. El segundo tiempo es libre y a criterio del entrenador/a.

En ningún caso, podrá finalizar el cuarto un equipo en inferioridad numérica teniendo jugadores/as disponibles en el banco de suplentes.

En caso de lesión y/o fuerza mayor, este jugador NO podrá jugar más en ese partido, y el jugador/a sustituto/a del lesionado podrá jugar en el 1º cuarto, en el 2º cuarto y de los dos restantes deberá descansar uno (obligatoriamente)

Los U13 y U 15 deberán jugar obligatoriamente con "defensa personal".

Esta reglamentación es válida para el U15 Femenino.

En U17 (FeBAMBA/AFMB) al finalizar el tercer cuarto, deben haber jugado un cuarto completo ocho (8) jugadores/as.

Es responsabilidad del entrenador/a que figure en planilla digital de cada institución el cumplimiento de las reglas establecidas y de la inclusión de los/as jugadores/as en el campo de juego.

En Superior Femenino (AFMB): NO pueden jugar jugadoras nacidas en el año 2008 ó menores (2009-2010, etc.)

DE LAS CATEGORÍAS (CONTINUACIÓN)

Art. 38.- Únicamente el 1º cuarto comenzará con un salto entre dos en el círculo central. Entre el 1º y 2º cuarto y entre el 3º y 4º cuarto el intervalo será de dos (2) minutos, y diez (10) minutos entre el 2º y 3º cuarto, los que deberán ser controlados por el cronometrista del partido. (**Tanto FeBAMBA como AFMB**).

Art. 39.- Los/as jugadores/as que en U12, U13, U15 y U17 que salgan por cinco (5) faltas personales y/o técnicas, se considerará que han cumplido un cuarto completo. Los/as jugadores/as que en U13, U15 y U17 salgan lesionados, serán considerados que han jugado un cuarto completo, si por el contrario vuelven a reingresar a la cancha, para cumplimentar la reglamentación deberán jugar un cuarto completo.

De producirse una lesión o jugador/a ensangrentado/a cerca de la finalización de un período y no produciéndose ninguna oportunidad de sustitución antes de la terminación del período se considerará que el/la jugador/a cumplió el cuarto.

Para el caso del artículo 5 de las Reglas de Juego (jugador/a ensangrentado/a) el/la jugador/a sustituido/a, a los efectos de cumplimentar la obligatoriedad de jugar un cuarto completo, deberá reingresar de inmediato, (no necesariamente en la primera pelota muerta), cuando el juego así lo permita.

Art. 40.- Los/as entrenadores/as pueden hacer jugar en U13, U15 y U17 a sus dirigidos todos los cuartos que estimen necesarios, como así las sustituciones que permita el Reglamento de Juego, pero siempre cumpliendo la obligatoriedad del artículo 37 de estas reglas.

DE LAS CATEGORÍAS (CONTINUACIÓN)

Art. 41.- Los tiempos muertos serán:

En U12: un (1) T.M.C. por cuarto no acumulables.

U13 a Superior dos (2) T.M.C. en el 1º tiempo y tres (3) T.M.C. en el 2º tiempo, con un máximo de dos (2) T.M.C. durante los dos últimos minutos de la segunda parte, y un (1) T.M.C. por cada tiempo suplementario, no acumulables, los que serán controlados por el/la cronometrista, quien hará sonar su señal a los cincuenta (50) segundos y a los sesenta (60) segundos. Los mismos serán anotados/as en la planilla digital.

Art. 42.- El-la o los/as árbitros/as dirigirán el partido de acuerdo con las Reglas de Juego, no teniendo injerencia en la parte administrativa, en cuanto al cumplimiento o no de los cuartos.

Art. 43.- El límite de posesión de pelota será de veinticuatro (24) segundos tanto en Divisiones Superiores como formativas (mencionadas en el Artículo 1, excepto Minibasquet).

En la categoría U13/Super13 (FeBAMBA/AFMB): Un equipo tendrá 8 segundos para pasar la mitad de la cancha y 24 segundos más para realizar un lanzamiento, después de que el balón toque el aro de los adversarios el reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos si el equipo que no tenía el control de este obtiene el control del balón; y se reiniciará a 14 segundos si el equipo que obtienen el control del balón es el mismo que lo tenía antes de lanzar.

PLANILLA DIGITAL

Art. 44.- Los responsables del Gesdeportivo deben asignar un número de camiseta en el sistema por lo menos 24 horas antes de la iniciación del partido, Si este número no coincide con el que usara el jugador o jugadora, una vez abierta el acta se puede proceder a cambiarlo.

En ningún caso el acta digital debe ser abierta si no es en el momento del partido.

Al finalizar el juego el/la árbitro/a procederá cerrar la planilla digital, automáticamente le llegará al cada club y a FeBAMBA la copia de la misma.

Art. 45.- Los/as integrantes de los equipos, jugadores/as y cuerpo técnico, deberán estar habilitados en la planilla digital y exhibir a los árbitros del partido el DNI o aplicación mi Argentina antes de participar pasiva o activamente en el juego. Solo el/la entrenador/a de cada institución debe firmar la planilla digital.

Art. 46.- Terminado el encuentro se procederá a registrar los datos requeridos para el cierre definitivo de la planilla digital, firmando el/la o los/as árbitros/as y Oficiales de Mesa.

Art. 47.- Los/as árbitros/as del encuentro, y el/la operador/a de planilla digital podrán efectuar observaciones en la planilla digital en el apartado correspondiente. En el mismo se deberán asentar todas las anomalías del partido, (horario de inicio, llegada del/los/as árbitros/as, lesiones, etc.)

Art. 48.- Cuando no se pueda llevar a cabo el encuentro, el/la árbitro/a en todos los casos, dará por suspendido el mismo e informara en el apartado correspondiente a informes de la planilla digital, las causas que motivaron tal circunstancia.

La Comisión de Competencias, luego de tomar conocimiento de los informes correspondientes, y elevar los descargos ofrecidos por los Clubes, determinara si corresponde o no dar por perdido al causante de dicha situación.

SUSPENSIONES Y POSTERGACIONES

Art. 50.- El/la Arbitro/a es la única persona autorizada para disponer la suspensión en el campo de juego de un partido, antes o después de su iniciación, en los siguientes casos:

- 1) **No hallarse el campo de juego o las instalaciones en condiciones adecuadas.**
- 2) **Anormal comportamiento del público o los jugadores.**
- 3) **Causas extraordinarias.**

Art. 51.- Los/as árbitros/as deberán consignar en la planilla digital en el apartado correspondiente a informes las causas que hayan motivado la suspensión de un partido, salvo lo indicado en el artículo 50 del presente reglamento. Si el mismo hubiera comenzado, se hará constar también el resultado parcial del encuentro hasta ese momento, y el tiempo de juego disputado y todas las anotaciones necesarias para la continuación de este.

Si las razones de la suspensión fueron de carácter administrativo o técnicas deberán informar a Competencias FeBAMBA/AFMB. Si fueran disciplinarias, lo harán al Tribunal de Disciplina, dentro de las veinticuatro (24) horas de ocurrido el hecho.

Nota para Oficiales de Mesa: Deberán cerrar el Acta Digital, pero el/la oficial de mesa que está operando deberá correr el botón de "PARTIDO SUSPENDIDO" antes de finalizar el partido.

Art. 52.- Si se probare que la suspensión de un partido es de responsabilidad administrativa de uno de los contendores, Competencias FeBAMBA/AFMB adjudicará el partido al Club oponente.

Si se probare que la suspensión de un partido es responsabilidad disciplinaria de uno de los contendores, Competencias elevará el mismo al Tribunal de Disciplina.

Si ninguno de ellos fuera responsable directo, el encuentro o lo que resta de él se programará nuevamente.

Si la suspensión se produjera antes del inicio del/os encuentro/s los espectadores podrán optar por solicitar el reintegro del valor de la entrada abonada o utilizar la misma en la fecha en que se dispute el/los encuentros reprogramados.

Si la suspensión se produce luego de iniciado el/los encuentro/s no se procederá a la devolución de la entrada.

SUSPENSIONES Y POSTERGACIONES (CONTINUACIÓN)

Art. 53.- Al jugarse lo que resta de un partido, los equipos deberán estar integrados en el ACTA digital, hubiesen llegado a jugar o no, conservando su validez todas las anotaciones practicadas hasta la suspensión.

Art. 54.- Los partidos deberán ser jugados el día estipulado por fixture, no pudiéndose suspender el mismo, solamente las instituciones podrán gestionar el cambio de fecha alternativo en los siguientes casos:

- 1)• Cuando por razones de seguridad u operativas, no puedan realizarse otras actividades en gimnasios que se encuentren cerca de canchas de fútbol, las instituciones deberán designar un gimnasio alternativo o pasarlo a otro día a designar por la comisión de Competencias.
- 2)• Al momento de la disputa de Campeonatos CAB -de cualquier categoría - o campeonatos de Selección Argentina, cuando uno o ambos equipos tenga jugadores/as convocados/as, se reprogramarán los partidos en la categoría a las que pertenezcan los/as jugadores/as afectados/as del equipo representativo de FeBAMBA/AFMB.

TODAS LAS REPROGRAMACIONES DEBERÁN GESTIONARSE MEDIANTE LA OFICINA VIRTUAL DE CADA INSTITUCIÓN CON SIETE (7) DÍAS DE ANTICIPACIÓN Y ABONANDO LOS ARANCELES CORRESPONDIENTES VIGENTES EN LA TEMPORADA, con la ÚNICA excepción de lo fijado en el Artículo 5.

Art. 55.- Cuando una Institución por causas de fuerza mayor (corte de energía, rotura de un tablero, humedad en el piso, etc.) el mismo día del partido, no pueda utilizar su gimnasio y no contará con otro alternativo, deberá notificar por nota o correo electrónico tal circunstancia.

La Comisión de Competencias FeBAMBA/AFMB procederá a suspender el mismo, designando a un/a veedor/a a fin de comprobar, "in situ", lo informado por la Institución, abonando la afiliada el arancel que se establezca. Competencias, evaluará el mismo y procederá a reprogramar o no el partido.

Art. 56.- Cuando se reprogramen los partidos suspendidos, la fecha de disputa puesta por la Comisión de Competencias será inamovible, ya que los mismos serán reprogramados de acuerdo con su categoría, los Clubes deberán tomar los recaudos necesarios para su realización, ya que los mismos no serán suspendidos nuevamente. En caso de no contar con su gimnasio, deberá designar uno alternativo.

En caso de reprogramarse encuentros en días hábiles la comisión de competencias será la que determinará los horarios.

Art. 57. En los casos de suspensión relacionada con el equipo local como ser reloj de posesión, piso mojado por goteras, a causa de deficiencias comprobadas en su gimnasio, etc., en caso de reprogramarse el mismo, el local deberá hacerse cargo del gasto del traslado del equipo visitante. En el caso anterior no se tendrá en cuenta al reclamo, si la suspensión fue producto de una jornada climática de humedad, y que en la fecha se hayan suspendido varios partidos por la misma causa y que sea de conocimiento público.

Después de tres (3) jornadas suspendidas por goteras, el equipo será sancionado con diez (10) AJC por cada partido que deba ser suspendido por ese motivo.

Art. 58.- A los efectos del reintegro, la Institución deberá presentar cuarenta y ocho (48) horas antes de la fecha de reprogramación, el presupuesto de la empresa que realiza el traslado, el Consejo Directivo, evaluará el gasto y determinará si corresponde el costo de este, por lo que se podrá solicitar presupuesto a otras empresas.

Una vez autorizado el presupuesto que corresponda, y luego de disputada la reprogramación la Institución adjuntará a la nota respectiva la factura original de la empresa transportadora autorizada por el Consejo Directivo.

Art. 59.- Todos los cambios indefectiblemente deberán ser gestionados a través de la oficina virtual con los plazos y los costos establecidos en los Aranceles 2023, no se aceptarán cambios comunicados en forma verbal o telefónica.

PROTESTAS

Art. 67.- Cuando se efectúen partidos por sistema de eliminación directa, si se jugase tercer partido, el club local será el encargado de la organización de este, por lo tanto, correrá con los gastos y recaudación del mismo.

En los partidos por el sistema mencionado (Play – Off) cuando se juega al mejor de tres (3) partidos, el equipo que pierda por incumplimiento (no presentación o sanción disciplinaria) en cualquiera de los tres partidos, lo hará perder la serie.

Art. 68.-Al club que actúe en otro campo de juego - que no sea el propio - por necesidad de la Institución o de la Competencia, **pasara a tener todas las obligaciones del club local.**

Art. 69.- El club local es responsable del buen orden antes, durante o después del encuentro, del público en general. En caso de no contarse con ello, el partido deberá jugarse a puertas cerradas. Si esto no es posible el árbitro podrá suspender el partido, en cuyo caso deberá elevar un informe dentro de las veinticuatro (24) horas hábiles, a fin de que el Consejo Directivo, proceda a evaluar los descargos correspondientes, asimismo decidirá a reprogramar o no el encuentro; en caso de reprogramación del encuentro el mismo deberá jugarse a puertas cerradas, debiendo el club local abonar los gastos que origine el nuevo traslado del equipo visitante.

Art. 70.- El color de los uniformes de juego, deberá ser informado por las Instituciones a principio de la temporada ya sea su color oficial cuando juegue de local, como el color oficial cuando juegue de visitante, por oficina virtual.

El equipo local deberá utilizar camisetas claras y el equipo visitante oscuras, como así lo indican las Reglas de Juego (Art.4.3.3).

PROTESTAS

(CONTINUACIÓN)

Los/as jugadores/as deberán contar con las siguientes indumentarias:

- a) Camiseta media manga o sin mangas, de idénticos y uniformes colores y diseños, con los números reglamentarios, de 0,10 m. en la parte delantera y de 0,20 m. en la parte posterior, de alto y no menos de 0,02 m. De ancho, aproximadamente. No se permitirán camisetas sin número o de reverso.
- b) Podrán ser personalizadas, pero en ese caso sólo podrán ser utilizadas por el jugador a quien identifican por su nombre o apellido.
- c) Pantalón reglamentario, de color uniforme entre sí. No se admitirá el uso de la ropa de juego que no guarde elemental muestra de higiene, aseo y decoro, o que se halle rota o deteriorada, o que afecte, de algún modo, la estética y buenas costumbres.

En caso de NO cumplir con los puntos mencionados, el- la arbitro/a deberá informar en el apartado correspondiente.

RESPONSABLES DE EQUIPO

Art. 71:

Cada club deberá presentar al menos un (1) responsable, mayor de 21 años, para cada jornada (se recomienda dos). El mismo deberá estar presente quince (15) minutos antes del inicio del primer partido.

Deberá presentarse con DNI o aplicación Mi Argentina.

EN EL ACTA DIGITAL FIGURARA UN RESPONSABLE DEL LOCAL, en caso de ausencia será considerada una falta pasible de sanción la ausencia de firma del mismo, en el lugar correspondiente de la planilla digital, abonara la sanción de un (1) arancel (AJC) en el primer caso y de DOS (2) aranceles (AJC) en caso de reincidencia, en caso de no contar por 3 partidos será pasible de descuento de puntos por resolución del tribunal de disciplina.

Serán los/as encargados/as junto con el/a árbitro/a principal de solicitar los documentos que acrediten la identidad de los/as jugadores/as que van a participar de la competencia junto con los operadores de acta digital.

Será el encargado de solicitar los datos de los/as ÁRBITROS/AS IDÓNEOS/AS para el caso que deba recurrirse a ellos, acompañarlos y solucionar cualquier contingencia que ocurra durante la jornada. Los/as mismos/as estarán facultados para retirar del gimnasio a cualquier persona que no guarde el comportamiento adecuado.

En todo momento deberán estar en un lugar visible debiendo desarrollar una tarea en conjunto con los/as árbitros/as, debiendo asumir una actitud preventiva, anticipándose a los acontecimientos, a fin de evitar demoras innecesarias y problemas detectando simpatizantes exaltados, a fin de calmar a los mismos y evitar inconvenientes mayores. Son responsables en solidaridad con el club local de la seguridad en el estadio, cada responsable lo será con la gente de su club.

Será quien, ante cualquier situación que atente contra el normal desarrollo de la jornada, retire a quien corresponda del estadio y/o tome las medidas que considere pertinentes. Ejemplo: Continuar la jornada a puertas cerradas.

De NO contar uno de los clubes con el/la árbitro/a idóneo/a que le corresponde, el partido se jugará igual, debiéndose consignar en planilla cuál de los clubes no aportó el mismo.

Art. 72.- En todo momento deberán estar en un lugar visible para los/as árbitros/as del encuentro debiendo desarrollar una tarea en conjunto con estos, debiendo asumir una actitud preventiva, anticipándose a los acontecimientos, a fin de evitar demoras innecesarias y problemas detectando simpatizantes exaltados, a fin de calmar a los mismos y evitar inconvenientes mayores.

Art. 73.- Debe tenerse en cuenta que su tarea es la de un/a colaborador/a del árbitro/a, por lo que deberá estar consustanciado con su tarea y en ningún momento olvidar este rol por lo tanto no deberá cuestionar el desenvolvimiento de la actividad arbitral.

Art. 74.- Si la jornada se desarrolla con inconvenientes, deberán acompañar a los/as árbitros/as hasta que estos se retiren del club y acompañarlos/as hasta un medio de movilidad.

Si a su criterio considera que la situación se está por desbordar, deberá notificar a los/as árbitros/as de inmediato, a fin de que estos adopten las medidas pertinentes, como ser llamar a la policía, o aquella que crea más conveniente.

Art. 75.- Si el/la responsable por un motivo valedero debe retirarse del gimnasio, deberá poner en conocimiento de inmediato a uno de los/as árbitros/as, para que estos estén al tanto y actúen en consecuencia.

Art. 76.- El/la responsable debe tener en cuenta que su rol es fundamental para su institución, ya que es un beneficio directo para las mismas. También, al ser una persona representante de la Institución, conoce a sus simpatizantes ya que a muchos los ve a diario y sabe el comportamiento de estos, evitando así problemas posteriores hacia el club que representa, como ser informes o sanciones innecesarias.

Art. 77.- Serán los/as encargados/as de solicitar los documentos que acrediten la identidad de los/as jugadores/as que van a participar de la Competencia FeBAMBA/AFMB, como lo estipula el art. 37 punto 1 de las presentes reglas. En caso de la ausencia de este, el 1º árbitro/a será el encargado/a del control de los documentos. Solamente un responsable por institución en cada jornada de formativas o superiores será eximido de abonar la entrada correspondiente.

RECAUDACIONES

Art. 78.- La recaudación obtenida en todos los casos, quedara en beneficio del Club local: El Club que hace las veces de local, es el responsable de todos los gastos que demande la organización del partido, incluso el pago de los viáticos de los/as árbitros/as (**Excepto en la categoría Flex de FeBAMBA**).

En los partidos y/o torneos que se disputen en canchas neutrales será responsable de la organización, el Club que figure en primer término en la programación respectiva, los gastos de la organización se dividirán entre ambos equipos, correspondiéndole al Club que cede las instalaciones el cuarenta (40%) por ciento de la recaudación bruta, el neto resultante al finalizar la jornada se repartirá entre ambas partes.

En caso de que una Institución deba designar otra cancha para jugar, por problemas técnicos o FeBAMBA/AFMB le designe otra cancha para el mejor aprovechamiento integral de los estadios, también será responsable de todos los gastos indicados en el párrafo anterior. Idéntica obligación deberá asumir la Institución que tenga la cancha suspendida o clausurada.

AFILIACIONES Y CANCHAS

Art. 79.- Las canchas deberán contar con protección en columnas, escaleras, barandas, mesas de control, y cualquier otro elemento próximo al campo de juego que pueda ocasionar accidentes o lesiones a los/as jugadores/as durante la disputa de los partidos.

La protección acolchada en las columnas que sostienen los tableros de juego y/o pertenecientes a la estructura del gimnasio son OBLIGATORIAS, en caso de no contarse con dicha protección antes del comienzo del encuentro, el/la árbitro/a del partido procederá a suspender el mismo. (**Tanto FeBAMBA como AFMB**)

Art. 80.- Antes del comienzo de cada temporada los pisos de las canchas deberán encontrarse en buen estado, en caso de ser observados por la Comisión de Afiliaciones y Canchas, no podrán ser utilizados para la disputa de encuentros oficiales y se deberá designar cancha alternativa, setenta y dos (72) horas antes de cada partido por nota a la Comisión de Competencias FeBAMBA/AFMB, caso contrario no se designarán árbitros/as.

Art.81.- Se recomienda el control sobre el funcionamiento de relojes, tableros y demás elementos de juego que podrán ser observados por los/as árbitros/as lo que motivara la visita de personal de Afiliaciones y Canchas, quien podrá suspender la cancha hasta que subsanen las novedades.

Art.82.- Los aros deben ser obligatoriamente rebatibles y no fijos y guardar una altura de 3,05 metros. Una Varilla de esta longitud deberá encontrarse disponible para su utilización en la mesa de control y el equipo visitante podrá solicitar al árbitro/a del partido, antes del inicio del juego, que constate la altura de los aros.

En caso de no guardar la altura reglamentaria el/la árbitro/a lo informará dentro de las 48 horas a la Comisión de Competencias quien podrá adoptar sanciones administrativas con el infractor.

Si la anomalía a criterio del árbitro/a es de magnitud podrá suspender el encuentro.

Art.83.- Esta prohibido que existan elementos a los costados del campo de juego a distancias inferiores a los dos metros. Por ejemplo, tableros con aros.

Art.84.- Toda anomalía que se observe deberá ser informada por el/la árbitro/a del partido a la Comisión de Afiliaciones y canchas, con copia a la Comisión de Competencias FeBAMBA/AFMB dentro de las 48 horas de disputado el encuentro.

Por ejemplo: Incorrecta ubicación de los relojes de 24 segundos, leds quemados en dichos relojes y/o tableros de juego, falta de señalización lumínica, etc.

Art.85.- Los aros de Mini básquet deberán guardar una altura de 2,60 metros.

ARBITROS/AS MINI /IDÓNEOS/AS

Art.86.- Reglamentación Arbitros/as Mini /Idóneos/as): todo equipo participante de los torneos organizados por FeBAMBA/AFMB, deberán contar con un árbitro/a idóneo/a, quién estará disponible cuando la situación lo requiera a fin de evitar suspensiones de partidos. Ante la necesidad de que el / los encuentros sean arbitrados por los mismos, aquel equipo que no cuente con el suyo perderá el/los partidos 20-0 correspondiéndole el punto de presentación.

El- la idóneo/a deberá estar registrado en FeBAMBA/AFMB, y concurrir a una charla de capacitación anual que dictará la Federación/Asociación como así también deberá usar la vestimenta indicada oportunamente por FeBAMBA/AFMB para el cumplimiento de sus funciones.

Art. 87.- Reglamentación de los postulantes a árbitros/as): Todo equipo participante de los torneos organizados por FeBAMBA/AFMB, deberán inscribir obligatoriamente dos (2) aspirantes a árbitros/as quienes deberán registrarse en la Federación y concurrir a las capacitaciones que se dispongan.

Aquel equipo que no presente los aspirantes será pasible de sanción a instancia del Tribunal de Disciplina.

RESPONSABILIDADES DEL CLUB

Art. 88.- RESPONSABILIDADES DEL CLUB.- La correcta inclusión de los/as jugadores/as es responsabilidad de los clubes – delegado/a designado/a por la Institución- por lo que cualquier falta en la ficha de un componente que se diligencie será sancionado por el Tribunal de Disciplina.

OPERADOR/A DE ACTA DIGITAL

Art. 89.- ACTA DIGITAL.- Claves Acta Digital: Desde secretaria FeBAMBA/AFMB se informará al delegado/a designado/a por el Club, la clave para ingresar al acta digital de forma anual. Se remitirán antes del inicio de la Competencia por correo oficial.- NO DEBEN MODIFICARLA, EN CASO DE HACERLO INFORMAR EL CAMBIO a Secretaria FeBAMBA o AFMB.

Los/as Operadores/as de acta digital deberán encontrarse debidamente habilitados por la afiliada en el Sistema de Gestión Deportiva de FeBAMBA o AFMB, y realizar el curso de reválida organizado a los efectos.

Soporte de acta digital: Si en las jornadas necesitan soporte del acta digital, únicamente las/os oficiales de mesa en función deberán comunicarse con las personas autorizadas por FeBAMBA y AFMB. Para las jornadas del sábado está a cargo el sr. Oscar Calvelo y para los domingos la Sra. Graciela Zalazar (Oficiales de Mesa cuentan con el teléfono). Solo por problemas con el ACTA.

Los responsables de Gesdeportivo deben asignar un número de camiseta en el sistema por lo menos 24 horas antes de la iniciación del partido. Si este número no coincide con el que usara el jugador o jugadora, una vez abierta el acta se puede cambiar.

En ningún caso el acta digital debe ser abierta si no es en el momento del partido. Al finalizar el juego y el/la árbitro/a procederá cerrar la planilla digital, automáticamente le llegará al cada club y a FeBAMBA o AFMB la copia de esta.

Los/as integrantes de los equipos, jugadores/as y cuerpo técnico, deberán estar habilitados/as en la planilla digital y exhibir a los árbitros del partido el DNI o aplicación mi Argentina antes de participar pasiva o activamente en el juego. Solo el-la entrenador/a de cada institución debe firmar la planilla digital. Terminado el encuentro se procederá a registrar los datos requeridos para el cierre definitivo de la planilla digital, firmando el o los/as árbitros/as la misma.

Es obligatorio la realización de estadísticas en el acta digital en las categorías que el sistema lo requiere. En caso de no realizarse los clubes serán sancionados con un AJC.

Los oficiales de mesa deberán colocar su nombre y apellido en el apartado correspondiente, en el acta digital, caso contrario serán sancionados/as.-

ACTUALIZACIÓN DE ACTA:

ANDROID:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.indalweb.actadigital.gesdeportiva>

IOS:

<https://apps.apple.com/us/app/acta-digital-gesdeportiva/id1563864651>

En descargas tendrán Manuales de utilización de ACTA:

<https://youtu.be/vPj58S7aGM0> o http://febamba.com/?wpfb_dl=1933

CONSIDERACIONES GENERALES

Art. 90.- Sitio oficial: www.febamba.com (FeBAMBA – Masculino) y AFMB afmb.com.ar encontrarán el acceso a oficina virtual - <https://gesdeportiva.cabb.com.ar/clubes/> - tendrán la información de las diferentes categorías (Fixture, partidos y tabla de posiciones). En descargas podrán acceder a Boletines de Consejo Directivo, de Competencias, Tribunal de Disciplina, Reglamentos, Aranceles y formularios FeBAMBA para compartir con la subcomisión, padres y entrenadores/as.

Los correos oficiales de los clubes FeBAMBA y AFMB son: @febamba.com.ar / @afmb.com.ar

Atención administrativa:

Horario de atención en sede FeBaMBA/AFMB:

Humberto Primo 1913, de lunes a viernes de 10 a 17 horas. Las citas presenciales son reprogramadas por secretaria FeBAMBA o AFMB. Solicitarlas mediante correo oficial

•Horarios administrativos FeBAMBA/ AFMB:

La devolución administrativa de FeBAMBA /AFMB es de lunes a viernes de 9 a 17 hs. Los /as responsables del Gesdeportiva pueden realizar los procesos las 24 horas del día, ya que es un sistema online.

COMUNICACIÓN CON FEBAMBA:

Secretaría: secretaria@febamba.com

Tesorería: tesoreria@febamba.com

Competencias: competencias@febamba.com

Minibasquet: minicompetencias@febamba.com

Técnica: tecnica@febamba.com

Tribunal de Disciplina: tribunal@febamba.com

Comunicación con AFMB

Secretaría: secretaria@afmb.com.ar

Tesorería: tesoreria@afmb.com.ar

Competencias: competencias@afmb.com.ar

Minibasquet: minicompetencias@febamba.com

Técnica: tecnica@febamba.com

Tribunal de Disciplina: tribunal@febamba.com

Comunicación con CAB:

Pases: pases@cabb.com.ar

Tesorería: tesoreria@cabb.com.ar

Secretaría: secretaria@cabb.com.ar

Oficina virtual:

GESDEPORTIVA es el sistema integral vigente que permite la realización de todos los procesos de gestión de manera virtual. Se debe ingresar a través de la web de FeBAMBA sección oficina virtual, para ello se deberá contar con usuario y contraseña proporcionada por secretaria al responsable de la oficina mediante nota membretada de la Afiliada.

Ingreso a Oficina Virtual:

<https://gesdeportiva.cabb.com.ar/clubes/>

En caso de no contar con usuario y contraseña, deben comunicarse con Secretaria FeBAMBA o AFMB, mediante nota membretada firmada por Autoridades vigentes. -

Para comenzar su uso las instituciones deberán completar datos institucionales que solicita el sistema, es necesario la carga y actualización de documentación de las afiliadas: las Afiliadas deberán actualizar la documentación estatutaria en el sistema de Gesdeportiva, en Delegación CAB:

Documentos:

Envío de Documentación- esta información deberán remitirla – también- al correo de secretaria@febamba.com, ya que FeBAMBA la solicitara en forma obligatoria.

En caso del Femenino (AFMB) se debe enviar a: secretaria@afmb.com.ar.

Documentación para actualizar:

- ACTA DE DESIGNACIÓN DE CARGOS DE AUTORIDADES
- ESTATUTO VIGENTE
- NOTA INSTITUCIONAL RESPONSABLE GESDEPORTIVA (SE RENUEVA ANUAL)
- PERSONERÍA JURÍDICA (Certificado IGJ)
- ÚLTIMO BALANCE DEL CLUB

Comunicación con las afiliadas:

La Federación tiene vigente la implementación de correos oficiales único medio de comunicación de envío y recibo de información con las Afiliadas, cada club se le asigna un correo oficial. Para ingresar a su correo oficial desde el sector Comunicaciones de la oficina virtual o ingresando al siguiente link: <http://66.97.37.164:2084/login.php?idn>

Se les recuerda a las Afiliadas FeBAMBA/AFMB que, una vez comenzado el año, deberán enviar por correo a secretaria (secretaria@febamba.com) el PADRÓN y REGISTRO de FIRMAS actualizado. En caso del Femenino (AFMB) a: secretaria@afmb.com.ar

Notas de los Clubes dirigidas al Consejo Directivo:

Las mismas deberán presentarse en papel membrete de la Institución, con las correspondientes firmas de las autoridades estatutarias. No se dará entrada por Secretaría a aquellas notas que no cumplan con los requerimientos mencionados y deben ser remitidas desde el correo oficial que cada institución [@febamba.com.ar/](mailto:@febamba.com.ar) @afmb.com.ar. No se dará curso a ninguna solicitud enviadas desde correos personales.

Delegados/as de las Afiliadas: Cada Afiliada inscrita a nuestra Federación/Asociación deberá contar de manera OBLIGATORIA con un delegado/a titular quien será el ÚNICO autorizado a realizar las gestiones ante FeBAMBA o AFMB, deberá ser nombrado por nota institucional al inicio del año vigente. En la nota deberá tener los siguientes datos:

- NOMBRE y APELLIDO
- DNI
- CORREO
- CELULAR
- CUENTA CON OTRO CARGO EN EL CLUB (además de Delegado/a):
- ¿SERÁ LA PERSONA RESPONSABLE DE ADMINISTRAR GESDEPORTIVA?

A su vez, cada institución deberá contar con un Delegado/a Suplente quien oficiará su rol en los casos en los que delegado/a Titular no pueda ejercer su función.

También deberán contar con un/a autorizado/a a sistema Gesdeportiva, que deberá ser nombrado por nota institucional, siempre y cuando no sea la misma persona delegado/a titular/suplente.

Delegados/as de Prensa: Los/as delegados/as de prensa deberán tener completa su planilla correspondiente junto a sus datos de contacto. El mismo es de carácter OBLIGATORIO.

Inscripción de Equipos: Se realiza por Gesdeportiva- Competencias abrirá el plazo en el sistema de inscripción al Torneo, y dará comunicación por correo al delegado/a designado/a por el club. Hay dos opciones: RENOVAR (ES CUANDO YA EXISTÍA EN LA TEMPORADA ANTERIOR) o CREAR UN NUEVO EQUIPO.

Una vez aceptados los equipos en el sistema, pasarán a inscripción de Componentes (lista de buena fe), recuerden que para diligenciar al equipo deberán tener el mínimo de jugadores colocado por Competencias en las Reglas del Torneo. Se les recuerda que pueden diligenciar al equipo con la primera tanda de jugadores, y luego seguir agregando. La lista de buena fe tendrá plazos de cierre, designados por Competencias FeBAMBA/AFMB.

Presentación de resguardos por equipo:

Deberán subir la DDJJ firmada por autoridades vigentes por equipo, en caso de seguir agregando jugadores/as tendrán que subir la misma actualizada.

FNU (Fichaje Único):

En caso de jugadores/as con NUEVOS registros tendrán que completar el Formulario de FNU, los/as mayores de 18 años firmado por jugador/a. En caso de Menores por Padre/Madre o tutor encargado/a.

La ficha médica

será documentación para presentar en el CLUB, en caso de que FeBAMBA o AFMB lo solicite deberán remitirla por correo.

Equipo diligenciado:

Deberán cumplir con la carga de la DDJJ firmada por autoridades vigentes, y los/as jugadores/as ***deberán tener los pases por CAB aceptados.***

En caso de jugadores/as con NUEVOS registros tendrán que completar el Formulario de FNU, los/as mayores de 18 años firmado por jugador/a. En caso de Menores por Padre/Madre o tutor encargado/a.

ES IMPORTANTE QUE LA FICHA DEL JUGADOR/A ESTE COMPLETA, CASO CONTRARIO FeBAMBA o AFMB REMITIRÁ DEFICIENCIAS EN EL EQUIPO.

Autorizados/as:

Una vez diligenciados todos los equipos, deberán AUTORIZAR a los/as jugadores/as de otras categorías, Competencias al finalizar la jornada (17 horas en días hábiles) aceptara los componentes autorizados a participar en otras categorías, siempre y cuando cumpla con las Reglas Generales.

Vincular:

La Federación o Asociación tras las solicitudes de los clubes podrá vincular en las categorías de U12 o U13 niñas o niños, siempre y cuando estén diligenciados en sus respectivas categorías (en FeBAMBA o AFMB), y juegue para el mismo club. La decisión de los casos los resolverá el Consejo Directivo. Además, se utiliza VINCULAR en las categorías FLEX. Una vez que el jugador/a este diligenciado en el Torneo Formal.

Jugadores/as *ACTIVOS* o *NO ACTIVOS*:

La Federación tiene vigente la implementación de correos oficiales único medio de comunicación de envío y recibo de información con las Afiliadas, cada club se le asigna un correo oficial. Para ingresar a su correo oficial desde el sector Comunicaciones de la oficina virtual o ingresando al siguiente link: <http://66.97.37.164:2084/login.php?idn>

De los/as Jugadores/as:

Deberán estar registrados en el sistema Gesdeportiva (SIDERI), y tener pago el arancel CAB 2023 - no adeudar el arancel CAB 2022.

Nuevo componente:

Jugador/a deberá presentar declaración jurada-sellada y firmada por el club- del sistema virtual, firmada por padres o tutor encargado/a (toda la documentación la genera el propio sistema al cargar el componente). Además, deberán subir FNU emitido por el sistema, firmado y sellado.

Otros Componentes:

Los clubes tendrán la opción de IMPORTAR "otros componentes" con las funciones de Entrenador/a, Asistentes, Medico, Jefa/e de Equipo, etc. Deberán crear su ficha de componente, y una vez que se encuentren en la carga de lista de buena fe, importarlos como "otros componentes" buscándolos por su DNI (sin puntos).

**LA CARGA DE LA FICHA DE COMPONENTE DEBE ESTAR COMPLETA, Y EL DNI SIN PUNTOS.
EJEMPLO: 34592870**

CARGA DE DOCUMENTACIÓN PARA JUGADORES/AS NUEVOS:

- DDJJ JURADA FIRMADA Y SELLADA POR AUTORIDADES VIGENTE
- FNU

Jugador/a de otra Afiliada:

Declaración jurada y solicitud de pase por sistema (deberá estar aceptado). En caso de jugadores/as MENORES de 18 años, CAB le solicitara Nota firmada por padre/madre o tutor/a- Formulario: Nota Menores CAB Transferencia NNyA.

No se acepta documentación que no genere el sistema de FeBAMBA/AFMB

Un/a jugador/a sancionado/a:

No está habilitado para cumplir con el cupo de jugadores/as que requiere una categoría determinada, dado que el nuevo sistema no permite la incorporación de jugadores/as sancionados/as.

Un equipo podrá completar la cantidad de fichas obligatorias de la categoría con uno o más jugadores/as lesionados, debiendo el 1° árbitro y los responsables acreditar la presencia e identidad de este y visar el operador de planilla digital en el apartado de informes.

Las comunicaciones y descargos se realizan por Gesdeportiva al tribunal@febamba.com (tanto FeBAMBA como AFMB). Los clubes tienen 48 horas para realizar los descargos de las VISTAS que solicita el Tribunal, deberán remitir los DESCARGOS por Gesdeportiva y vía correo al tribunal@febamba.com

Sistema de pases Federación/CAB:

Se realiza a través del Gesdeportiva (SiREDI) durante todo el año de la competencia de acuerdo con lo establecido en el reglamento nacional de pases de CAB. Se solicita mediante Gesdeportiva, y deberán – primero - generar la ficha del jugador/a en el sistema para poder solicitárselo a CAB. Dudas a: pases@cabb.com.ar

En caso de jugadores/as MENORES de 18 años, CAB le solicitara Nota firmada por padre/madre o tutor/a Nota Menores CAB Transferencia NNyA.

Habilitación de jugadores/as:

lo realiza FeBAMBA o AFMB mientras dure el periodo de apertura de pases hasta la fecha de cierre establecida en las Reglas Generales 2023 en ese periodo se otorga la licencia para jugar en la competición. Además, de las resoluciones aprobadas por el Consejo Directivo tras publicación de Boletín Oficial.

De los Entrenadores/as:

Los/as entrenadores/as deberán tener SIN EXCEPCIÓN, la categorización ENEBA, con su correspondiente revalida. La nivelación se tomará de la siguiente forma:

- **Nivel 1: Solo podrán dirigir partidos de Mosquitos, U10, U12**
- **Nivel 2: Solo podrán dirigir partidos de U10 a Superior.**
- **Nivel 3: Pueden dirigir partidos de U10 a Superior y Selecciones.**

Se deberán cargar en sistema como componente nuevo- si cuando se busca por documento no le traiga la información- en el caso que se salte el mensaje NO TIENE LA NIVELACIÓN PARA ESTA CATEGORÍA deberá informar con sus respectivos datos enviar al correo secretaria FeBAMBA o AFMB (dependiendo la rama).

Responsabilidad del entrenador/a:

Firmar la planilla digital, conocer y respetar las reglas de la competición

MONITORES-AS:

Las edades de los/as Monitores son: De 13 a 18 años.

Oficiales de Mesa:

Las/os Oficiales de Mesa deben estar debidamente acreditados en la Asociación de Oficiales de Mesa. Para las Divisiones de Minibásquet, las/los Oficiales de Mesa deben ser menores de 21 años. El/la oficial de mesa es la persona que se encarga de realizar todas las funciones de registro de acciones o manejo de los diferentes dispositivos electrónicos necesarios para un correcto desarrollo de un partido. Son parte del equipo arbitral, nuestra competencia se permite dos, pudiendo ser tres de llevar estadística.

Edades:

Oficial de Mesa Minibasquet:

Los/as oficiales de mesa para mini tienen que ser mayores de 14 años y hasta 21 años.

Oficiales de Mesa:

Mayores de 18 años.

Anotador/a:

Se encarga de registrar en el acta digital todas las acciones del partido y de comunicar cualquier situación que afecte a los jugadores y los equipos.

Cronometrador/a::

Su papel está relacionado con todo lo que afecte al tiempo del partido y marcador electrónico. Son los responsables junto a los árbitros/as de hacer cumplir las reglas de juego y de la competición vigente para garantizar el juego en situación de equidad y transparencia.

Dispositivo para el acta digital:

Será el equipo local quien deba proveer el dispositivo (recomendable Tablet) para la realización de los partidos. Deberá actuar en la misma el operador de planilla digital visitante.

Las características mínimas que recomendamos son:

- Memoria RAM: mínimo 2 GB.
- Sistema Operativo: Android
- Versión de Android: a partir de la versión 9 en adelante.
- Tamaño y resolución de pantalla: a partir de 7 pulgadas, recomendamos 10 pulgadas
- Espacio en disco: no es importante
- Batería: Si es 10 pulgadas mínimo 4500 mAh
- Red: Wifi y, sino no se va a compartir los datos desde un celular, que tenga ranura para tarjeta SIM (chip de la compañía telefónica).
- Microprocesador: es relevante, pero cada marca tiene los suyos lo mejor es probarla antes.

Indumentaria:

Cada Afiliada debe ingresar al sistema de Gesdeportiva, y completar lo referido el color de la camiseta oficial (local de color claro) para la presente temporada, como así también el color de la camiseta alternativa (visitante de color oscuro).

Utilización de ropa térmica:

Para jugadoras/es y árbitros/as: podrán utilizar ropa térmica durante las jornadas de frío de manera optativa, equipo local: de color blanca para el equipo visitante: color negro.

Número de dorsales antes del comienzo del partido:

DEBERÁN COLOCAR LOS NÚMEROS DE DORSALES A LAS/OS JUGADORAS/ES EN EL GESDEPORTIVISTA de buena fe del equipo- antes de comenzar el partido.

Presentación DNI en los partidos:

Antes de comenzar el partido: El/la arbitro/a debe constatar la presencia de todas las/os jugadoras/es a través de la planilla digital, revisando los DNI de estas, se puede utilizar el APP mi argentina, el DNI en Gesdeportiva (ficha del componente) o fotocopias de estos por el responsable del equipo.

Solicitud de cambios y suspensiones - Cambio de Fecha:

la solicitud de cambios de fecha y o reprogramación siempre que estén dentro de las reglas 2023 deberán realizarse por el sistema de GESDEPORTIVA, en el apartado competencias- "CAMBIO DE PARTIDO" 72 HORAS ANTES.

Suspensión de partidos:

Solamente se reprogramarán aquellos partidos que cuenten con jugadores/as afectados a su categoría y en Torneos directamente vinculados a la competencia Masculina o Femenina.

Se suspenderá la categoría correspondiente al Torneo Nacional o Provincial que cuente con jugadores de vuestra institución afectados al mismo.

Solo se podrán adelantar las categorías previo pago del arancel. Los partidos no podrán ser atrasados luego de la fecha estipulada por Competencias FeBAMBA/AFMB.

No se suspenderán partidos por concentraciones y/o entrenamientos de las Selecciones Nacional/Provincial. SIN EXCEPCIÓN.

La suspensión de un partido por otras razones a las expuestas anteriormente es exclusiva potestad de Competencias FeBAMBA/AFMB o Consejo Directivo.

Soporte de lista de buena fe:

Los/as delegados/as de equipos o los/as autorizados/as a ingresar en sistema podrán descargar la lista de buena fe con las/os jugadoras/es diligenciadas en sistema previo a disputar los partidos. Deben ingresar en la sección de componentes diligenciados de su lista de buena fe digital. Cualquier consulta enviar correo a secretaria@febamba.com/secretaria@afmb.com.ar

APP GESDEPORTIVA:

Se recuerda que la información que encuentran en la APP de Gesdeportiva, NO es oficial a los cambios que se puedan visualizar en el Gesdeportiva de los clubes FeBAMBA/AFMB.

TODA actualización se verá reflejada en Gesdeportiva, no en la APP, ya que se actualiza más tarde (al finalizar la jornada).

CONTABILIDAD:

En el sistema de Gesdeportiva se podrá ver lo facturado y los pagos de la temporada de competición, y además de extraer en PDF de las mismas, también un resumen Excel del listado seleccionado.

TESORERÍA FeBAMBA:

No aceptará pagos en efectivo. Los pagos deberán realizarse con cheque, transferencia bancaria o depósito en las cuentas corrientes de la Federación.



ASOCIACIÓN FEMENINA
METROPOLITANA DE BASQUETBOL

DATOS PARA DEPÓSITOS Y TRANSFERENCIAS BANCARIAS A FeBAMBA:
CUIT: 30-55463386-9

Banco Credicoop: Cuenta Corriente 039-10762/6 - CBU 1910039155003901076264

Banco Galicia: Cuenta Corriente 17211-6 004-4 - CBU 0070004720000017211640

Recordatorio:

A efectos de agilizar la acreditación del pago en la cuenta corriente de la afiliada, solicitamos que envíen comprobante de transferencia o depósito a tesoreria@febamba.com

TESORERÍA AFMB

DATOS PARA DEPÓSITOS Y TRANSFERENCIAS BANCARIAS A AFMB:
BANCO SANTANDER RIO Cta. Cte. N°: 055-026415/6 CUIT N°: 30-61274673-3
CBU: 0720055720000002641568
ALIAS: BOLSON.BALCON.AGUILA

Recordatorio:

A efectos de agilizar la acreditación del pago en la cuenta corriente de la afiliada, solicitamos que envíen comprobante de transferencia o depósito a tesoreria@afmb.com.ar.

TESORERÍA CAB:

DATOS PARA PAGO DE PASES Y ARANCEL CAB (SEGURO)

Se recuerda a las Afiliadas que el pago de pases y arancel CAB debe realizarse por transferencia a la cuenta bancaria de la Confederación.

BANCO CREDICOOP CONFEDERACIÓN ARGENTINA DE BASQUETBOL (CUIT: 30-53571755-5)
Cuenta Corriente en Pesos N° 191001035741/3 - CBU: 1910001855000103574132

Los comprobantes de pagos se deben enviar: tesoreria@cabb.com.ar

ÁRBITROS/AS – IDÓNEOS:

Los/as Árbitros/as Empadronados/as en FeBAMBA/AFMB deberán realizar la prueba física todos los años, una vez que presentan por correo su ficha médica, el procedimiento es el siguiente:

PRESENTAR FICHA MEDICA ACTUALIZADA AL AÑO VIGENTE A arbitrodesignador@febamba.com

UNA VEZ POSTULADAS LAS FECHAS PARA LAS PRUEBAS FÍSICAS DEBERÁN APROBAR LA MISMA.

TÉCNICA ENVIARA EL LISTADO CON LOS/AS APROBADOS, Y PODRÁN ABONAR LA LICENCIA 2023 ENVIANDO COMPROBANTE DE PAGO Y FORMULARIO A tesoreria@febamba.com, TESORERÍA TENDRÁ EL LISTADO.

LUEGO DE ABONAR LA LICENCIA 2023 SE ACTIVARÁ EN GESDEPORTIVA PARA SU POSTULACIÓN A DESIGNACIONES DESDE LA APP.

EDADES:

ARBITRO/A ASPIRANTE MINIBASQUET: PERSONAS SIN IMPORTAR GÉNERO DE 14 a 21 AÑOS

ARBITRO/AS ASPIRANTE PARA INFERIORES y OTRAS CATEGORÍAS: PERSONA SIN IMPORTAR GÉNERO 18 a 40 AÑOS

ASPIRANTE DE ARBITRO/A 3x3: PERSONA SIN IMPORTAR GÉNERO 18 a 40 AÑOS

BÁSQUET ADAPTADO: PERSONA SIN IMPORTAR GÉNERO 18 a 40 AÑOS

VIOLENCIA CERO EN LOS PARTIDOS: ¿COMO PROCEDER EN CASO DE ALGUNA DE LAS SITUACIONES MENCIONADAS EN EL ARTÍCULO 50 DE LAS REGLAS GENERALES FeBAMBA/ AFMB 2022?

- EN LOS ENCUENTROS DE FeBAMBA/AFMB LOS/AS ÁRBITROS/AS DEBERÁN DIALOGAR CON LOS/AS RESPONSABLES DE EQUIPOS PARA CONTROLAR LA SITUACIÓN.
- FeBAMBA/AFMB LES DA PERMISO A LOS/AS ÁRBITROS/AS PARA DESALOJAR EL GIMNASIO/ESTADIO, EN CASO DE NO
- PODER CONTROLAR ALGUNAS DE LAS SITUACIONES MENCIONADAS EN EL ARTÍCULO 50 DE LAS REGLAS GENERALES 2022.
- LOS/AS ÁRBITROS/AS ESTÁN AUTORIZADOS/AS A PROCEDER CON LA SUSPENSIÓN DEL PARTIDO.
- EN CASO DE SUSPENDER EL PARTIDO POR INCIDENTES (ÚLTIMO RECURSO), LOS/AS ÁRBITROS/AS DEBERÁN REALIZAR UN INFORME AL TRIBUNAL DE DISCIPLINA (EL ACTA DIGITAL NO SE DEBE CERRAR).

DESCARGAS FEBAMBA / AFMB

- NOTA DE AFILIACIÓN 2023
- NOTA DE RESPONSABLE GESDEPORTIVA 2023
- INSTRUCTIVO GESDEPORTIVA
- MANUAL PASES CAB
- FORMULARIO DE HABILITACIÓN DE CANCHAS 2023
- GUÍA DE INSPECCIÓN DE 3x3
- INSCRIPCIÓN DE ASPIRANTE ARBITRO-A 2023
- SOLICITUD DE LICENCIA ARBITRO- A FeBAMBA 2023
- INSTRUCTIVO DENUNCIAS DE SINIESTROS JUGADORES/AS – SEGURO CAB
- ARANCELES CAB 2023
- ARANCELES FeBAMBA 2023
- ARANCELES AFMB 2023

DESCARGAS FEBAMBA <http://febamba.com/?p=24371>

DESCARGAS AFMB <http://afmb.com.ar/?cat=7>

DESCARGAS FORMULARIOS FEBAMBA / AFMB

- PADRÓN 2023
- REGISTRO DE FIRMAS
- FICHA MEDICA JUGADORES-AS FeBAMBA-AFMB
- Nota Menores 18 años - Jugadores-as nuevos
- Nota Menores CAB Transferencia NNYA.
- FORMULARIO DE DENUNCIA SINIESTROS
- INSTRUCTIVO ACTA DIGITAL

DESCARGAS FEBAMBA <http://febamba.com/?p=24371>

DESCARGAS AFMB <http://afmb.com.ar/?cat=7>

TODA LA DOCUMENTACIÓN SE ENCUENTRA EN "DOCUMENTOS PARA LAS AFILIADAS" EN GESDEPORTIVA.

REGLAMENTO MINIBASQUET 2023



REGLAS GENERALES			
CONCEPTO	MOSQUITOS	U-10	U-12
CATEGORIAS	2018 - 2017 - 2016 - 2015	2014 - 2013	2012 - 2011
MIXTO	Si (fichaje único)	Si (fichaje único)	Si (fichaje único)
FORMATO	3x3	3x3 y 5x5	5x5
PERIODOS	6	6 (3x3) + 8 (5x5)	8
MINUTOS	5	5 (3x3) + 6 (5x5)	6
CAMPO DE JUEGO	Reducido	Reducido + Entero	Entero
ALTURA DEL ARO	2,60		2,60
CANTIDAD DE TABLEROS y AROS	4 (mínimo)	4 (3x3) + 2 (5x5)	2
MARCADOR ELECTRONICO	No	Si	Si
ACTA DIGITAL	Si (obligatoria)	Si (obligatoria)	Si (obligatoria)
TANTEADOR	No	No (3x3) - Si (5x5)	Si
PELOTA N°	5	5	5

REGLAS DEL JUEGO			
CONCEPTO	MOSQUITOS	U-10	U-12
LANZAMIENTO DE DOS PUNTOS	Si	Si	Si
LANZAMIENTO DE TRES PUNTOS	No	Si	Si
TIROS LIBRES	No	No	Si (en acción de lanzamiento)
CAMPO ATRÁS / VUELTA ATRÁS	No	No	No
RELOJ	Corrido	Corrido	Detenido (en situaciones que corresponda)
RELOJ DE POSESION	No	No	No
HABITUACION DESPUES DE PELOTA MUERTA	Si	No	No
DEFENSA	Individual (siempre emparejando)	Individual (siempre emparejando)	Individual (siempre emparejando)
DEFENSA ZONAL	No	No	No
TIEMPO EXTRA	No	No	Si (periodo de 6 minutos, los necesarios)

REGLAS DEL JUGADOR y EQUIPO			
CONCEPTO	MOSQUITOS	U-10	U-12
JUGADOR/A FEDERADO/A	Si	Si	Si
CANTIDAD MINIMA DE PERIODOS POR JUGADOR/A	1	2 (3x3) + 2 (5x5)	2
CANTIDAD MAXIMA DE PERIODOS POR JUGADOR/A	No	No	12 jugadores en acta (4) o 15 jugadores en acta (3)
FALTAS PERSONALES	No	No	Si cinco (5)
FALTA TECNICA	No	No	No
EQUIPO DILIGENCIADO (SIFREDE)	Si	Si	Si
COMPOSICION MINIMA DEL EQUIPO (día de juego)	6	8 (U-10) + 4 (Mosquitos 2016-2015)	10 (U12) + 2 (U-10)
COMPOSICION MAXIMA DEL EQUIPO (día de juego)	15	15	15
LISTA DE BUENA FE (SIFREDE)	30	30	30
ENTRENADOR/A	Principal (ENEBA 1 mínimo)	Principal (ENEBA 1 mínimo)	Principal (ENEBA 1 mínimo)
AYUDANTE/A - MONITOR/A	Si	Si	Si

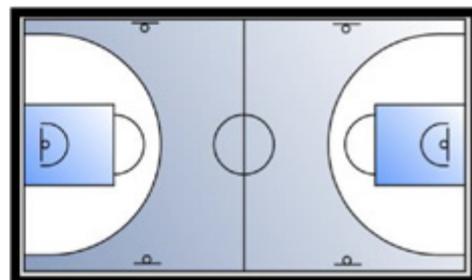
CONSIDERACIONES PARA LOS DIAS DE PARTIDOS			
CONCEPTO	MOSQUITOS	U-10	U-12
DIAS DE JUEGO	Sábados (rama femenina) Domingos (rama masculina)	Según Federación o asociación provincial	Según Federación o asociación provincial
HORARIO DE INICIO	10.30 HS	Según Federación o asociación provincial	Según Federación o asociación provincial
DURACION APROXIMADA	Dos (2) horas	Según reglas generales	Según reglas generales
OFICIAL DE MESA	Si	Si	Si
RESPONSABLE DE EQUIPO	Si	Si	Si
DISPOSITIVO ELECTRONICO (Acta digital)	Si	Si	Si
WI FI / DATOS	Si	Si	Si
GES DEPORTIVA	Si (obligatorio)	Si (obligatorio)	Si (obligatorio)

Campo Reducido

- Campo de juego reducido en 2 mitades de manera transversal
- Cantidad de tableros y aros: 4
- Altura de los aros: 2,60

Beneficios

- Simultaneidad
- Mayor distribución de los minutos de juego
- Transición de ataque a defensa y viceversa
- Mayor espacio para el juego defensivo y ofensivo
- Aumenta la cantidad de lanzamientos, el contacto con la pelota
- Velocidad en la toma de decisiones
- Juego mas homogéneo



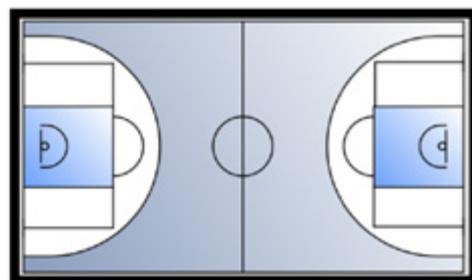
MINIBÁSQUET

Línea de 3 puntos

- Se delimitará una línea de 3 puntos, de manera rectangular
- Se prolongará la línea de tiros libres a 4 metros desde el eje de cancha, hacia las líneas laterales y desde allí se trazará otra línea recta hasta las líneas de fondo de cancha (ver diagrama de cancha)

Beneficios

- Incrementar los lanzamientos externos
- Lanzamientos de media distancia, sin distorsionar la mecánica
- Defensa del 1x1 más cercana al atacante





REGLAS DE JUEGO

CANCHA-EQUIPOS-VESTIMENTA OFICIALES DE JUEGO

ART 01

Art. 1 Cancha: El juego se llevará a cabo en una mitad de cancha con un (1) aro. La cual será establecida antes del inicio del juego de LDDLA CANCHA DE 3X3 ES DE 15 MTS DE ANCHO POR 11 DE LARGO La cancha tendrá el tamaño de una cancha de baloncesto regular, incluyendo una línea de tiro libre (5.80m), una línea de dos puntos (6.75m) y un semicírculo de falta ofensiva debajo del único canasto.

Art. 2 Equipos: Cada equipo constará de cuatro (4) jugadoras (tres [3] jugadores en la cancha y un [1] sustituto). Los jugadores podrán ser o no los mismos de la lista de la liga Federal, pero deben estar diligenciados en el SIREDI.

Art. 3 Vestimenta: Los equipos participantes deberán acudir con la camiseta del juego, deberán ir numeradas conservando los mismos durante toda la competición.

Art. 4 Oficiales de juego: Los oficiales de juego consistirán en mínimo 1 (un) árbitro y máximo dos (2) árbitros y dos (2) crono metristas/anotadores. Los mismos serán quienes controlen el juego

INICIO DEL JUEGO



ART 05

5.1. Ambos equipos deberán ingresar al rectángulo de juego entrados en calor y con el sorteo por parte de los jueces realizado. Listos para comenzar el partido. Los partidos se desarrollarán antes del comienzo del juego de la LFF o en el entretiempo del juego

5.2. Un tiro de moneda determinará qué equipo tendrá la primera posesión. El equipo que gana el tiro de moneda tendrá la opción de escoger si se beneficiará de tener la primera posesión del partido o si escogerá la primera posesión 3 de un posible tiempo adicional.

5.3. El juego deberá iniciarse con tres (3) jugadores en cancha.

PUNTUACIÓN

ART 06

6.1. Cada tiro dentro de la línea de tres puntos tendrá un valor de un (1) punto.

6.2. Cada tiro detrás de la línea de tres puntos tendrá un valor de dos (2) puntos.

6.3. Cada tiro libre anotado tendrá un valor de un (1) punto.

TIEMPO DE JUEGO / GANADOR DEL JUEGO

ART 07

7.1. El tiempo de juego regular será de la siguiente forma:

EL TIEMPO DE JUEGO ES DE 10 MINUTOS DETENIENDO EL RELOJ CADA VEZ QUE EL JUEZ HADA SONAR SU SILBATO Y 12 SEGUNDOS DE POSESION, en caso de que no tenga reloj de 12 segundos se podrá jugar con 14 segundos.

7.2. Sin embargo, EL PRIMER EQUIPO QUE ANOTE 21 PUNTOS o más ganará el juego si eso ocurre antes de que se termine el tiempo regular. Esta regla aplica al tiempo de juego regular (no en un posible tiempo adicional).

7.3. Si el marcador está empatado al final del tiempo regular, habrá un intervalo de un (1) minuto antes de que comience dicho tiempo adicional. El primer equipo en anotar dos (2) puntos en el tiempo adicional, ganará el juego. EN CASO DE EMPATE .REPONE EL EQUIPO QUE NO INICIO EL JUEGO LUEGO DEL SORTEO, SE JUEGA CON RELOJ DE POSESION DE 12 SEGUNDOS Y GANA EL PRIMER EQUIPO QUE CONSIGUE ANOTAR 2 (DOS) PUNTOS.NO DIFERENCIA DE 2

7.4. Un equipo perderá el juego por incomparecencia si no está presente en la cancha con tres (3) jugadoras listas para participar a la hora pautada para el inicio del mismo.

FALTA / TIROS LIBRES

ART 08

8.1. Un equipo estará en situación de faltas después que haya cometido su 6ta falta. Los jugadores no serán excluidos basado en su número de faltas personales sujeto al Art. 15.

8.2. Las faltas durante el acto de tiro dentro del arco resultarán en 1 tiro libre, mientras que las faltas durante el acto de tiro fuera del arco resultarán en 2 tiros libres.

8.3. Faltas durante el acto de tiro seguido de un intento de campo anotado resultarán en un 1 tiro libre adicional.

8.4. Las faltas colectivas 7, 8 y 9 resultarán siempre en 2 tiros libres. La 10ma falta colectiva resultará en 2 tiros libres y posesión del balón. Ésta cláusula aplicará también a faltas durante el acto de tiro y anula 7.2. y 7.3.

8.5. Todas las faltas técnicas resultarán siempre en 1 tiro libre y posesión del balón; mientras que faltas antideportivas resultarán en 2 tiros libres y posesión del balón. El partido deberá continuar con un intercambio de balón en la parte superior del arco luego de una falta técnica o antideportiva. Nota: no se otorgarán tiros libres luego de una falta ofensiva.

RETRASAR JUEGO

ART 09

9.2. Este artículo se refiere a la posibilidad de que no exista reloj de 12 ó 14 segundos de juego. Los equipos no deben retrasar el juego siendo el árbitro el que debe agilizarlo, y dar el conteo para realizar el lanzamiento. El reloj de juego se reiniciará tan pronto la bola este en las manos de los jugadores ofensivos (después de que se intercambie con el jugador defensivo o después de un intento de campo anotado debajo del canasto).

COMO JUGAR EL PARTIDO

ART 10

10.1. Luego de un intento de campo anotado o un último tiro libre: un jugador del equipo que no anota reiniciará el juego driblando o pasando la bola desde dentro de la cancha, exactamente debajo del canasto (y no detrás la línea de fondo) a un lugar dentro de la cancha detrás de la línea de tres puntos debiendo de pasar el balón a un compañero que se encuentre también fuera de la línea de 3 puntos. En el caso de hacerlo a un compañero que esté dentro este debe de salir botando hacia fuera de la línea de 3 puntos 4

10.2. Las faltas personales donde no haya acción de tiro ni penalización por bonus se pondrán en juego en la media cancha fuera de la línea de 3 puntos. CADA VEZ QUE EL JUEZ HAGA SONAR SU SILBATO Y EL JUEGO TENGA QUE REANUDARSE (SIEMPRE QUE NO SEA CON UN LANZAMIENTO DE FOUL), EL JUEGO SIGUE DESDE FUERA DE LA LINEA DE 3 PUNTOS EN EL EJE DE CANCHA CON UN CHECK BALL. (EL DEFENSOR LE PASA LA PELOTA AL ATACANTE PARA QUE ESTE INICIE EL JUEGO) LO MISMO OCURRE SI LA PELOTA SALE DE LA CANCHA EN CUALQUIER LUGAR Y EL JUEZ HACE SONAR SU SILBATO No se permitirá que el equipo defensivo continúe jugando la bola en el área del semicírculo debajo del canasto.

10.3. Después de un intento de campo fallido o de un último tiro libre: si el equipo ofensivo recupera el rebote, este podrá continuar realizando intentos al canasto sin sacar el balón fuera de la línea de tres puntos. Si el equipo defensivo recupera el rebote o roba el balón, tendrá que llevarlo hasta detrás de la línea de tres puntos (pasando o driblando).

10.4. La posesión del balón otorgada a cualquier equipo luego de una situación de balón muerto deberá iniciar con un intercambio de balón (entre el jugador defensivo y ofensivo) detrás de la línea de tres puntos en la parte superior de la cancha. Se considerará que un jugador está "detrás de la línea" cuando ninguno de sus pies esté dentro o sobre la línea de tres puntos.

COMO JUGAR EL PARTIDO

ART 10

10.5. Después de posiciones divididas: NO EXISTE FLECHA EN EL 3X3, EN CASO DE PELOTA DIVIDIDA EL EQUIPO QUE REANUDA EL JUEGO ES EL EQUIPO QUE DEFIENDE

10.6. Después de un robo, pérdida, etc.: si ocurre dentro de la línea de tres puntos, la bola será pasada/dribleada a un lugar detrás de la misma. Si esto ocurre dentro del área de dos puntos, el equipo defensivo debe llevar la pelota (pasando o driblando) a un lugar detrás de la línea de tres puntos. Una vez la pelota se encuentre detrás de la línea de tres puntos cualquier jugador del equipo ofensivo puede intentar anotar. Se considera que el balón está fuera cuando el jugador que mantiene esa posesión tiene ambos pies fuera de la línea de 3 puntos

10.7. El juego puede continuar hasta que uno de los equipos se quede con un solo jugador.

10.8. A CONTINUACION DEL JUEGO DESPUES DEL GOL NO ES LIBRE , EL EQUIPO DEFENSOR PUEDE DEFENDER SIEMPRE QUE SE ENCUENTRE) FUERA DEL AREA DE NO CARGA (HERRADURA DEBAJO DEL ARO) (INTERCEPTANDO EL PASE O ROBANDO AL QUE DRIBLEA.) SI RECUPERA LA PELOTA DEBE SALIR A LA LINEA DE 6,75 Y CONTINUAR CON EL ATAQUE. SI UN EQUIPO DEFIENDE DENTRO DEL AREA DE NO CARGA DESPUES DE UN GOL, PRIMERO SE LO APERCIBE Y LUEGO SE COBRA UNA FALTA TECNICA. 9.10. El defensor que habilita al nuevo atacante, solo puede darle el balón al jugador que defiende, en el centro de la cancha. Enviar el balón hacia un jugador de los laterales será penalizado.

10.9. Cuando la pelota sale del campo de juego, el equipo atacante deberá esperar la habilitación del árbitro para sacar desde la posición en que la pelota salió. (SE SACA SIEMPRE DESDE EL EJE DE CANCHA FUERA DE LA LINEA DE 6,75 REALIZANDO UN CHECK BALL)

10.10. En caso de que el ataque pierda la pelota cuando esta se va de la cancha, los nuevos atacantes no estarán habilitados para atacar, teniendo que salir afuera de la línea de 3 picándola o con un pase. 9.13. El equipo defensor no puede tomar ventaja cuando habilita al ataque (robar el balón, hacer un mal pase, habilitar a un jugador lejano). Esto se penalizará con una falta técnica.

10.11. La habilitación del defensor debe ser con un pase de pique siempre. Si se interpreta que desea tomar una ventaja se penalizará con una falta técnica.

SUSTITUCIÓN

ART 11

11.1. La sustitución será permitida cuando la pelota quede muerta. (SIEMPRE QUE EL JUEZ HAGA SONAR SU SILBATO, NO HAY CAMBIO DESPUES DEL GOL) Estas son ilimitadas. Los jugadores en cancha solo pueden pedirselo al árbitro y los suplentes únicamente a la mesa de control.

11.2. El jugador que pide un cambio para entrar, debe esperar fuera de la cancha al jugador que abandona el juego y debe haber un contacto físico entre las manos del que pretende entrar y el que sale, antes de entrar en la cancha.

11.3. Fair Play: Si un equipo lo decide está permitido prescindir de jugar con un jugador si el equipo contrario se queda solo con 2 jugadores en cancha, formando un duelo 2vs2. Se entiende como un acto de buena fe y para nada obligatorio. UN PARTIDO PUEDE TERMINAR CON DOS JUGADORES PERO NO PUEDE COMENZAR CON DOS JUGADORES

TIEMPOS MUERTOS

ART 12

Un (1) tiempo muerto de 30 segundos será otorgado a cada equipo. Un jugador puede pedir ese tiempo muerto en una situación de bola muerta. NO HAY TIEMPO MUERTO LUEGO DEL GOL El participante tiene la obligación de conocer, respetar y aceptar el REGLAMENTO DE JUEGO 3x3 y las normas establecidas como NORMAS GENERALES y CODIGO DE PENAS.

Nota: En éste último punto, en ambos casos, se aplicara el artículo 4 de las Reglas Generales.-U8, U10, U12 : descuento de un (1) punto en la tabla general de divisiones formativas al equipo que no complete el mínimo requerido en cada jornada que dispute. Cero (0) punto al equipo que no presente el mínimo requerido en cada jornada que dispute.



FEBAMBA
FEDERACION DE BASQUETBOL DEL AREA
METROPOLITANA DE BUENOS AIRES



ASOCIACIÓN FEMENINA
METROPOLITANA DE BASQUETBOL