

Federación de Básquet Área Metropolitana de Buenos Aires

COMISIÓN MASTER FeBAMBA

+35 / +41 / + 47 / +53 /+58

REGLAMENTO AÑO 2024



REGLAMENTO

1 DISPOSICIONES GENERALES

1.1 Las disposiciones del presente Reglamento rigen para las Categorías de jugadores Maxibásquet de la Federación de Básquetbol Área Metropolitana de Bs. As. (FEBAMBA).

1.2 Los campeonatos y/o torneos se regirán por el presente reglamento, por las reglas de juego, disposiciones y normas generales en vigencia dispuestas por F.I.B.A.; C.A.B. y FEBAMBA, salvo las excepciones indicadas en cada campeonato y/o torneo, y las estipuladas en el presente reglamento.

1.3 Los campeonatos y/o torneos se regirán por los Códigos de Penas y Procedimientos administrativos de la C.A.B. y FEBAMBA, salvo las excepciones indicadas en cada campeonato y/o torneo y las estipuladas en el presente reglamento.

1.4 Los equipos participarán en carácter de Institución invitada. Solo podrán inscribirse bajo el nombre de una institución afiliada a esta Federación, de lo contrario deberán cumplimentar los requisitos para afiliar la Institución o Asociación que represente, pudiendo presentar uno o más equipos.

1.5 Los equipos, por el solo hecho de inscribirse, están dando su conformidad al presente reglamento y al particular de cada campeonato y/o torneo en el que participe.

1.6 Todas aquellas situaciones no previstas ni contempladas en el presente reglamento, ni en los establecidos por la C.A.B.B. y FEBAMBA, serán analizadas y resueltas por la Comisión de las Categorías Maxibásquet, quien elevará dictamen para su reglamentación por el Consejo Directivo y/o Tribunal de Disciplina y/o Comisión Interna, según corresponda. Dichas resoluciones serán publicadas e incorporadas al presente reglamento.

1.7 La FEBAMBA se reserva el derecho de admisión de jugadores, equipos e Instituciones.

2 REGLAS DE COMPETICION

2.1 Los días oficiales de competencia son los LUNES y MARTES para las categorías +35 y +47; y los JUEVES, Viernes para las categorías +41 y +53; Los horarios son 21:30hs, 21:45hs, 22:00hs, con tolerancia de hasta 15 minutos por llegada tarde del equipo visitante. Ningún encuentro deberá iniciar pasados los minutos de tolerancia.

2.2 Para el caso de la categoría +58 en el año de lanzamiento, se celebrará una reunión donde se definirá el alcance, formato y días de disputa de los encuentros.

TODOS SOMOS FEBAMBA

- 2.3 A la hora fijada para el comienzo del partido (para el equipo local) y transcurridos quince (15) minutos de la hora fijada para el comienzo del partido (para el equipo visitante, o para ambos si el partido se juega en cancha neutral), si el equipo no se encontrara presente en el campo de juego, listo para jugar con ropa deportiva y por lo menos con cinco (5) jugadores, el juez deberá cerrar el partido, y elevar el informe respectivo a Competencias de la FEBAMBA dentro de las veinticuatro (24) horas posteriores.
- 2.4 Los equipos deben aguardar a los jueces hasta quince (15) minutos después de la hora fijada para la iniciación del partido. Vencido ese plazo y si se hallare presente uno de ellos, se dará por iniciado el cotejo.
- 2.5 Se jugarán partidos de 40 minutos, divididos en dos tiempos de 20, los que a su vez estarán divididos en dos cuartos de 10 minutos. El descanso entre los tiempos será de 10 minutos y entre los cuartos de 2 minutos.
- 2.6 La posesión de la pelota será de veinticuatro (24) segundos, con ocho (8) segundos para cruzar la mitad de cancha. El cambio de reloj se producirá cuando la pelota toque el aro. Tras falta o violación en campo de ataque se utilizará la posesión de catorce (14) segundos, en esas situaciones, el conjunto atacante dispondrá de 14 segundos si al momento de la falta o violación disponía de trece (13) o menos segundos (se reinicia el dispositivo en 14 segundos) o del tiempo que marque el reloj de posesión si es que quedaban más de catorce (14) segundos. Si la infracción sucede en campo de defensa, en todos los casos el reloj de posesión volverá a 24 segundos.
- 2.7 Durante los dos minutos finales del último cuarto y de los tiempos suplementarios se debe detener el reloj de tiempo de juego después de cada gol de cancha o sea cuando la pelota ingresa por la parte superior y traspuso la canasta o permanece dentro de ella.
- 2.8 Los tiempos muertos de 1 minuto de duración cada uno, serán 2 en el primer tiempo, 3 en el segundo tiempo y 1 en cada tiempo suplementario.
- 2.9 Se aplicará el sistema de flecha luminosa, para establecer la alternancia de posesión del balón.
- 2.10 Los equipos utilizarán vestimenta de color que los identifique claramente, de forma de evitar confusiones. Los locales deberán vestir indumentaria deportiva con colores claros y los visitantes con colores oscuros (deberán realizar la indicación de la vestimenta a utilizar al momento de inscribir el equipo).
- 2.11 Es de uso obligatorio el balón oficial SPALDING N°7, el cual deberá, a criterio de los jueces, estar en condiciones para disputar el partido.

TODOS SOMOS FEBAMBA

2.12 La cancha en que un equipo actúe como de local, deberá estar aprobada por la Comisión de Habilitaciones de FEBAMBA, por lo que deberá cumplir con todas las normativas vigentes al inicio del campeonato y/o torneo.

2.13 Los equipos no podrán alegar ninguna causa para no celebrar un encuentro o demorar su comienzo cuando hayan sido requeridos por el juez para iniciarlo. En este supuesto y superado los 15 minutos de tolerancia fijados por el presente reglamento, el juez deber cerrar el partido y elevar el informe respectivo a Competencias de la FEBAMBA, dentro de las 24 horas posteriores.

2.14 Si un equipo antes o después de iniciado un partido, se rehusara a jugar o seguir jugando y se retira del terreno de juego, perderá el partido y podrá ser expulsado del torneo, quedando a resolución de la Comisión de Maxibásquet FEBAMBA.

2.15 La puntuación para cada partido será la siguiente: DOS (2) PUNTOS al equipo ganador, UN (1) PUNTO al equipo perdedor. UN (1) PUNTO al equipo que se presente y no complete la cantidad de jugadores requerida (marcador 1 - 20), CERO (0) PUNTOS al equipo que no se presente (marcador 0 - 20).

2.16 Si en alguna zona/división abandonare la competencia uno o más equipos, el equipo que tenga fecha libre tendrá a su favor un resultado de 20 – 0.

2.17 Ante la igualdad de posiciones, en partidos y/o campeonatos y/o torneos, las posiciones deben definirse de acuerdo con el siguiente orden:

- a) El sistema que se haya resuelto para cada campeonato y/o torneo en particular.
- b) Por la aplicación de las Reglas oficiales del Baloncesto, inciso D Clasificación de equipos.
- c) Por sorteo.

Este esquema se aplicará a la definición de campeonatos y/o torneos organizados en distintas modalidades (zonas, torneo único, etc.), siempre privará el sistema que se haya resuelto para cada campeonato y/o torneo en particular.

2.18 Para disputar el partido es condición obligatoria que cada equipo presente como mínimo 5 (cinco) jugadores al momento de iniciarse el juego, **puediendo participar hasta un máximo de 12 (doce) jugadores** (que deberán estar incluido en la lista de buena fe).

2.19 Ningún jugador podrá ingresar en los 4 (cuatro) cuartos del partido, ya sea que en los 3 cuartos que ingrese juegue en su totalidad o parcialmente el mismo. Esto implica que para la obtención de los puntos en juego la cantidad mínima de jugadores requerida es de 7 (SIETE); ejemplo: 1er cuarto J1, J2, J3, J4 y J5 - 2do cuarto J1, J2, J3, J6 y J7 – 3er cuarto J1, J4, J5, J6 y J7 –

TODOS SOMOS FEBAMBA

4to cuarto J2, J3, J4, J6 y J7. Si no se completa el mínimo indicado, el equipo solo se hará acreedor al punto de presentación, teniendo en cuenta el cumplimiento de la regla 2.14.

En caso de que durante el partido un equipo sufra expulsiones y/o lesión de algunos de sus jugadores, y los jugadores de reemplazo que están en el banco ya hubiesen ingresado en 3 (tres) cuartos, el equipo deberá continuar jugando hasta la finalización del juego con inferioridad numérica.

En caso de que el partido se extienda a tiempo/s suplementario/s, en el/los mismo/s no aplica la restricción de ingresar en un máximo de 3 (tres) cuartos, es decir, pueden jugar todos los jugadores que hayan firmado la planilla o estén registrados en el acta digital y no hayan sido expulsados durante el partido.

2.20 Un jugador queda habilitado para registrar su firma en la planilla de juego/acta digital, hasta el INICIO del tercer (3er) cuarto (finalizado los 10 minutos del entretiempo).

2.21 Jugadores Puros de la Categoría:

Se establece que un equipo, debe contar como mínimo con 5 (cinco) jugadores Puros de la Categoría, más los jugadores que no siendo Puros de la Categoría (Entendiendo como tales, a los jugadores que conforman equipos de categorías Superiores de la misma afilada y participan del equipos en cuestión)

2.22 Jugadores de otras categorías en el día de Juego.

Se establece que un equipo, Puede contar como máximo con 5 (Cinco) Jugadores no Puros de la categoría (Estos jugadores siempre de categorías superiores de la Afiliada) para ser incorporados a participar en un partido (Estos se deben corresponder con los inscriptos en listas de buena Fe), Definiendo como cupo máximo en 5 (Cinco) los jugadores que no siendo jugadores puros de la categoría, puedan y estén habilitados para participar de un partido o Fecha.

2.23 Un equipo no continuará su participación en un campeonato y/o torneo, cuando en cualquiera de sus instancias (fase regular, repechajes, play off, finales, etc.), no se presente a disputar tres (3) partidos consecutivos o cuatro (4) alternados, y/o no cumpla con el mínimo de jugadores establecido en el punto 2.18 en idéntica cantidad de partidos durante el año.

TODOS SOMOS FEBAMBA

2.24 Al producirse lo establecido en 2.20 quedará inhabilitado para participar en las instancias restantes de la competencia y su lugar será ocupado por la entidad que le sigue en orden de mérito y además, ocasionará la pérdida de categoría, al finalizar la temporada

2.25 Idéntico criterio a lo establecido en 2.20 y 2.21 se aplicará a aquellos equipos que se retiren o abandonen la competencia a partir del momento de haber presentado la ficha de inscripción al mismo, en cualquiera de sus instancias (fase regular, repechajes, play off, finales, etc.) o aún si no hubiese comenzado la competencia propiamente dicha.

2.26 Al equipo que no se presentará a jugar un partido correspondiente a una serie de play off, se le dará por perdida dicha serie independientemente de los resultados de los partidos previos de la misma. Es decir, los equipos deben presentarse siempre en los play off, aunque no completen la cantidad mínima de jugadores para obtener el punto presentación.

2.27 La eliminación o abandono de un equipo en un campeonato y/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 y se considerará que no ha participado del mismo. Este mismo criterio se aplica a todo equipo que dejare de ser afiliado a la FEBAMBA o se cancelase su invitación.

2.28 La programación y los cambios de los encuentros correspondientes a los campeonatos y/o torneos oficiales, se publicarán en boletín de Competencias y/o en el link "Partidos Semanales" del sitio WEB de (www.febamba.com) y/o el sistema informático utilizado por FEBAMBA, con una antelación no menor de 48 horas hábiles a su realización, con lo que quedarán fehacientemente notificados. También pueden concurrir a la FEBAMBA o comunicarse vía mail al Depto. de Competencias (competencias@febamba.com).

2.29 Los partidos se jugarán en la cancha del equipo que figure en primer término en la programación o bien en el que allí se indique.

2.30 Ante casos de fuerza mayor comprobable, un equipo podrá solicitar mediante el sistema informático utilizado por FEBAMBA (Oficina Virtual) al Depto. De Competencia la reprogramación de uno o más partidos, quedando únicamente en dicho departamento la atribución de aceptar o rechazar la reprogramación de acuerdo con el motivo esgrimido; y en caso de aceptarla, comunicar la reprogramación al equipo rival y los jueces que pudieran estar asignados. La reprogramación de cualquier partido podrá generar 2 tipos de cargos: a) los correspondientes a los honorarios de los jueces que pudieran haber estado asignados a dirigir el partido a reprogramar; b) el cargo administrativo que fije FEBAMBA de acuerdo con la anterioridad con que se pida el cambio de fecha. Ambos cargos serán aplicados al equipo que solicita el cambio de programación.

TODOS SOMOS FEBAMBA

2.31 En todos los casos para cada campeonato y/o torneo privará lo establecido para el mismo en cuanto a cambios y/o reprogramaciones.

2.32 Cuando haya comenzado un partido y este deba ser suspendido debido a una situación imprevista, de fuerza mayor o fortuita, y siendo imposible la reprogramación de este dentro de los plazos fijados en el campeonato o torneo, se otorgará a cada equipo UN (1) PUNTO, el mismo criterio se aplicará ante la no presentación de los jueces.

2.33 Si el equipo local no contase con el gimnasio en la fecha y hora inicialmente programada, deberá gestionar mediante el sistema informático utilizado por FEBAMBA (Oficina Virtual) ante el Depto. de Competencias, el cambio de sede o cesión de localía con al menos 3 días hábiles de anticipación. En caso de no realizar la debida gestión en los tiempos establecidos por reglamentos y procedimientos, deberá hacerse cargo del pago total de los honorarios de arbitraje establecidos para los jueces designados.

2.34 Si un equipo decide no presentarse a jugar un partido, deberá informar tal situación a Competencias con 3 días hábiles de anticipación a la fecha en que ha sido programado el mismo, para que este pueda ser suspendido. Si no lo hiciera así, se hará cargo de los honorarios correspondientes a los dos Jueces, más una multa equivalente a dos A.J.C. y no se le programarán partidos hasta que dicha deuda sea abonada.

2.35 Se recuerda la acordada 01/2011 del Tribunal de Disciplina en lo referente a las sanciones aplicadas a las Afiliadas de esta Federación que impliquen una suspensión de la actividad deportiva, no se aplicarán a las categorías Maxibásquet que fuesen organizadas por la Comisión respectiva y viceversa.

2.36 **Incorporación de los Play Off**, se establece para el presente torneo la vuelta de los Play Off, estos estarán siendo comunicados en conjunto con las definiciones del Torneo. Asimismo se deja expresamente establecido que ente cualquier hecho de violencia que pudiera suceder durante el desarrollo de esta etapa del torneo, se procederá de forma inmediata a la suspensión y eliminación del sistema, dando fin a la totalidad de los certámenes previstos Independientemente en que categoría / Zona o encuentro se trate. Esto se aplicará a la totalidad de las Categorías MAXIBASQUET FEBAMBA.

3 INSCRIPCION DE JUGADORES y EQUIPOS

3.1 Podrán participar en las categorías de Maxibásquet los siguientes jugadores

- a. En +35 los jugadores que cumplan 35 años o más en 2024.
- b. En +42, los jugadores que cumplan 41 años o más en 2024.

TODOS SOMOS FEBAMBA

- c. En +47, los jugadores que cumplan 47 años o más en 2024
- d. En +54, los jugadores que cumplan 54 años o más en 2024
- e. En +58, los jugadores que cumplan 48 años o más en 2024

3.2 Un jugador podrá jugar en los equipos de estas cinco categorías, solo para la misma Institución.

3.3 Cada jugador deberá estar registrado en el sistema de FEBAMBA utilizado por las afiliadas cumpliendo todos los requisitos allí definidos y deberá estar incluido en la lista de buena fe correspondiente. Además, deberá haber presentado la FICHA MEDICA obligatoria y el documento de CONSENTIMIENTO INFORMADO debidamente completos y firmados. En las listas de buena fe se permite incorporar un máximo de veinticinco (25) jugadores. Los jugadores quedarán habilitados cuando cumplan con los requisitos obligatorios mencionados en párrafo anterior. La FICHA MEDICA tiene una validez de un año ANIVERSARIO a partir de la fecha de firma del médico correspondiente en el pie del formulario. Una vez vencida la ficha médica el jugador queda inhabilitado para jugar hasta tanto presente nueva ficha médica.

3.4 Cuando un jugador figure en más de un equipo; deberá continuar solo en aquel donde ha firmado la planilla de juego o registrado en acta digital y jugado un partido programado.

3.5 Cuando un jugador participe en un partido sin haber dado fiel cumplimiento a los requisitos obligatorios, hará que automáticamente su equipo sufra la pérdida de puntos en el partido disputado.

3.6 Como primer paso para la inscripción en el campeonato y/o torneo, los equipos deberán inscribirse en el sistema informático de FEBAMBA (Oficina Virtual).

3.7 Los equipos podrán registrar jugadores hasta la fecha establecida para cada temporada y hasta un máximo por equipo de (25) veinticinco, una vez presentada la lista se podrán incorporar y/o reemplazar jugadores, siempre que no se supere la cantidad de veinticinco (25) y antes de la fecha de cierre de la lista de buena fe establecida para el torneo en curso. Vencido dicho plazo, NO será posible inscribir jugadores bajo ningún concepto.

3.8 No podrán inscribirse como jugadores aquellas personas que desarrollen actividades relacionadas con el arbitraje, dentro de FEBAMBA, salvo que se eximan de dirigir en cualquier categoría de Maxibásquet.

3.9 Ningún jugador podrá disputar en paralelo torneos de Maxibásquet y torneos de División Superior dentro de FEBAMBA.

TODOS SOMOS FEBAMBA

3.10 Un jugador que en el año haya jugado en la División Superior de FEBAMBA o en otra liga (nacional o provincial o zonal), para poder obtener licencia para jugar en la Categoría Maxibásquet deberá certificar fehacientemente su baja de dicha división o liga.

3.11 Un jugador que durante el año en curso haya sido habilitado para jugar en las categorías Maxibásquet, no podrá darse de baja para jugar en ninguna de las Primeras Divisiones de la FEBAMBA en la misma temporada (queda exceptuado el Torneo PreFederal FEBAMBA y ligas asociadas a FEBAMBA).

3.12 Si un equipo se retirase de la competición, los jugadores de este podrán reubicarse en otros equipos, hasta la fecha establecida para el cierre de la lista de buena fe para cada campeonato y/o torneo.

3.13 Si un equipo cambia de nombre/club dado que no puede seguir jugando en la Institución a la que venía representando, deberá informar tal situación por escrito a Competencias de la FEBAMBA y a la Comisión de Maxibásquet y mantendrá su nivel y/o categoría, siempre que ocurran las 2 siguientes situaciones simultáneas: a) el 85% de los jugadores que formaban parte de la lista de buena fe en el club en donde no seguirán participando, se inscriben en la lista de buena fe del nuevo club donde participarán; b) el club donde no seguirán participando, no inscribe equipo.

3.14 Cada equipo designará dos Jugadores de la lista de buena fe como Responsables del Equipo. Son sus funciones:

- a. asistir a los Jueces cuando éstos solicitaran su intervención y representar a su equipo ante FEBAMBA
- b. firmar las planillas de juego o registrado en acta digital debiendo ser los mismos que fueron inscriptos como tales. En caso de que no estuviera presente, deberá firmar el Capitán del equipo quien en caso de ser necesario deberá cumplir con las funciones de la figura de responsable (resolución 542/2011 del BO del 12/07/2012)

3.15 Tal como lo establece la resolución 542/2011 del BO del 12/07/2012 todas las personas que estén sentada en los bancos suplentes durante los partidos deben ser identificables (por si se presentaran inconvenientes), por lo cual únicamente están habilitados a estar en dicho sitio los jugadores habilitados que hayan firmado la planilla o registrado en acta digital. Aquellas personas que oficien de DT del equipo, deberán tramitar la habilitación ante FEBAMBA al igual que el Ayudante Técnico y Responsable de Equipo y para poder estar en el banco de suplente durante el partido deberán registrarse en la planilla/acta digital.

TODOS SOMOS FEBAMBA

3.16 Los equipos y/o jugadores que participen en otros torneos no organizados por esta Federación, deberán informar tal situación, indicando fehacientemente (por nota) si lo hacen representando al equipo en que juegan o en forma particular. La falta de comunicación, en tiempo y forma, generará la aplicación de la regla 1.7 del presente reglamento.

4 JUECES

4.1 El pago de honorarios a los Jueces será abonado en forma conjunta y por ambos equipos (corresponde el pago de 1 Juez por equipo y por partido), en el caso de dirigir un solo juez, se le abonará un honorario de juez más un 50% adicional. Si a criterio de los jueces, un partido no pudiera iniciarse por cualquier motivo (técnico, climático, etc.) y fuera suspendido, los equipos deberán abonar el monto del honorario fijado por la FEBAMBA como viático y el día de su reprogramación abonará el monto restante para completar el monto total fijado por la FEBAMBA para la categoría en el torneo en curso.

4.2 El pago deberá efectuarse en el descanso entre los tiempos del partido. Posteriormente pueden abonarse, con recargo, en FEBAMBA. Se sugiere a los equipos confeccionar el correspondiente recibo de honorarios.

El juez es la única persona autorizada para disponer la suspensión, en el campo de juego, de un partido, antes o después de su iniciación, por no hallarse el campo de juego y/o las instalaciones en condiciones adecuadas, por anormal comportamiento del público y/o los jugadores y/o causas extraordinarias. En el caso de suspenderse el partido quedará a resolución de, según lo ocurrido (hecho de violencia, inconveniente técnico, etc.), del Tribunal de Disciplina o Competencias o Comisión Técnica o Consejo Directivo su continuidad y/o resultado final.

4.3 Los jueces del encuentro son los únicos que podrán efectuar observaciones en la planilla/acta digital de control de juego.

4.4 Durante el desarrollo del partido, el o los jueces, si estiman oportuno, podrán requerir la asistencia de los jugadores responsables de cada equipo.

4.5 El o los jueces dirigirán el partido de acuerdo con las Reglas vigentes, no teniendo injerencia en la parte administrativa.

5 OFICIALES DE MESA

5.1 Para la disputa de los partidos, los equipos deberán contar con un Oficial de mesa, debidamente habilitado y con su licencia anual actualizada.

5.2 Los jugadores deberán tener la habilitación de FEBAMBA para la temporada en curso.

TODOS SOMOS FEBAMBA

5.3 Desde la primera fecha de la temporada será obligatorio la utilización del/acta digital, por tal motivo el Club local debe disponer de conexión a internet de buena calidad (WiFi) y el planillero del Club visitante debe llevar y tener disponible notebook o Tablet o celular para utilizar el acta digital debiendo tener la correspondiente habilitación de FEBAMBA. En caso de no funcionamiento del sistema y/o razón de fuerza mayor se deberá seguir el procedimiento de contingencia establecido por FEBAMBA. FEBAMBA se reserva el derecho de aplicar las sanciones y/o multas que establezcan las reglas generales para la competencia de la temporada en curso.

5.4 La forma de anotar en planilla/acta digital que los jugadores han ingresado en un cuarto se indicara con una cruz (X) o como lo establezca el acta digital, de modo de controlar que ningún jugador ingrese en los cuatro cuartos (tal como se establece en el Art. 2.18 del presente reglamento).

5.5 Durante el desarrollo del partido deberán observar el cumplimiento de los jugadores en cancha (cantidad mínima de jugadores, que ningún jugador ingrese en los cuatro cuartos, etc.).

5.6 Si un equipo no completa el mínimo indicado de jugadores, dejarán constancia en la planilla de juego/acta digital, siendo el resultado del partido 20 a 1, correspondiéndole 1 (un) punto al equipo infractor y 2 (dos) puntos al equipo contrario.

6 OBLIGACIONES DEL CLUB LOCAL

6.1 El Club que actúe como local tiene la obligación de proveer los elementos necesarios para el desarrollo del partido. Esa responsabilidad recaerá también en los partidos a realizarse en cancha neutral, a los equipos que figuren en primer término de la programación correspondiente. Estos elementos incluyen la conexión WiFi en mesa de control para que el oficial de mesa del visitante pueda utilizar el acta digital, en caso de no funcionamiento y/o razón de fuerza mayor se deberá seguir el procedimiento de contingencia establecido por FEBAMBA. FEBAMBA se reserva el derecho de aplicar las sanciones y/o multas que establezcan las reglas generales para la competencia de la temporada en curso.

6.2 Si un partido no pudiese jugarse, por falta de cualquiera de los elementos técnicos exigidos por el Reglamento de Juego, los Jueces deber comunicarlo por escrito dentro de las 24 horas hábiles sin consignar resultado alguno. Ambos equipos deberán firmar la planilla/acta digital y el partido se deberá reprogramar, de acuerdo con lo indicado en las reglas de reprogramación de partidos.

TODOS SOMOS FEBAMBA

6.3 El Club local es responsable de guardar el orden, antes, durante y después del encuentro, tanto de los jugadores como el público en general. Queda establecido que cualquier sanción disciplinaria que se le aplique al club solo afectará a los equipos de las categorías Maxibásquet.

6.4 El equipo que actué como local en otro campo de juego que el especificado al inscribir el equipo, a su solicitud o por necesidad, le competen todas las obligaciones del club local.

6.5 Será responsabilidad del equipo local asegurarse que se envíe el resultado del partido inmediatamente finalizado el mismo registrado en el acta digital o, en caso de haber utilizado por alguna razón planilla de juego de papel, hacer llegar la misma a Competencias FEBAMBA dentro de las 48 horas hábiles posteriores a la disputa del partido. Caso contrario será aplicable la multa establecida por FEBAMBA para la temporada en curso.

7 ARANCELES y/o MULTAS

Para la temporada a disputarse, serán los publicados en el Boletín Oficial del Consejo Directivo.

8 ESTUDIOS MEDICOS

Los exámenes médicos requeridos por FEBAMBA (electro de fuerza, electro, análisis de sangre completo), todos los jugadores integrantes de la lista de buena fe deberán presentar la FICHA MEDICA y el documento de CONSENTIMIENTO INFORMADO en tiempo y forma sin excepción.

9 RECORDATORIOS

Se recuerda que las únicas vías de comunicación oficial son el Boletín Oficial y/o la cartelera de la sede de la FEBAMBA.