

CATEGORIA U-11

REGLAMENTO UNIFICADO CAB

2025

Categoría U-11

- Las reglas que se expresan a continuación, serán aplicadas para los torneos federativos/asociativos - encuentros nacionales y LFF, propuestos para el 2025 por cada federación/asociación y CAB.
 - Las reglas rigen tanto para la rama femenina como para la rama masculina.
 - Todos los partidos de la categoría en cuestión serán dirigidos por al menos un árbitro/a mas un aspirante arbitral, los mismos deberán estar habilitados por la federación/asociación/CAB de quien correspondan y también deberán estar registrados en el SIREDI.
-

Reglas generales

- **Categorías** (años nacimiento): 2014 - 2015
 - **Modalidad:** Mixto para los torneos federativos/asociativos - Encuentros nacionales y Torneos Nacionales
 - **Fichaje único:** Si, para los torneos federativos/asociativos, cada club deberá determinar si el/la jugador/a pertenecen a la rama femenina o a la rama masculina. **No**, para los encuentros nacionales y torneos nacionales.
 - **Campo de juego:** Campo de juego completo
 - **Altura del aro:** 2,60 metros
 - **Cantidad de tableros y aros:** 2
 - **Marcador electrónico:** Si, debe llevarse el tiempo de juego y el tanteador
 - **Reloj de posesión:** Si se llevara el reloj de posesión, es de carácter obligatorio
 - **Acta digital:** Si, se debe confeccionar previo al inicio del partido. Los oficiales de mesa, árbitros, responsable de equipo y entrenadores serán quienes controlarán la documentación y la correcta confección del acta digital. Es de carácter obligatorio la confección del acta digital.
 - **Acta digital:** Se debe cerrar una vez finalizado el partido, **No antes.**
 - **Tamaño de la pelota de juego:** Número 5
 - **Regla de los 20 o 40 puntos de diferencia:** No, se deberá cerrar el acta una vez finalizado el partido indicando el resultado final del mismo.
-

Reglas de juego

- **Formatos de juego:** 5x5 juego en campo completo
 - **Períodos de juego:** 6 períodos
 - **Minutos de juego por periodos:** 8 minutos **(a reloj detenido)**
 - **Tiempo muerto:** Si, 2 de 1 minuto utilizables en los primeros 3 periodos + 3 de 1 minuto en los segundos 3 períodos. En caso de prórroga habrá 1 tiempo muerto en cada periodo que sea necesario jugar
 - **Tiempo de espera entre períodos:** 2 minutos
 - **Tiempo de espera del entretiempo:** 5 minutos
 - **Marcador electrónico:** Si, se debe detener el tiempo de juego según la acción de juego en la que corresponda
 - **Reloj de posesión:** Si, se llevará el reloj de posesión es obligatorio contar con el mismo
 - **Tiempo de posesión:** Si, 8 segundos para pasar de zona de ataque a zona ofensiva + 24 segundos de posesión para lanzar al aro
 - **Cuando la pelota toca el aro:** Si el rebote lo obtiene el equipo atacante la cuenta de posesión va a 14 segundo. Si lo obtiene la defensa, la cuenta del reloj de posesión va a 24 segundos
 - **Reposición de juego luego de tiempo muerto:** En los últimos 2 minutos del ultimo periodo o prórroga, el equipo atacante podrá decidir reponer en zona de ataque con 24 segundos o con lo que quede de la cuenta en caso de quedar menos de 24 segundos de juego
 - **Habilitación después de pelota muerta:** No se habilita en situaciones de violaciones en campo defensivo. En campo ofensivo, si se debe habilitar
 - **Prórroga:** Si, en caso que el marcador al finalizara empatado, se jugarán la cantidad de períodos necesarios para determinar al equipo ganador
-

Reglas del juego

- **Lanzamiento de dos puntos:** Si, se contabilizara el tira de dos puntos
 - **Lanzamiento de tres puntos:** Si, se contabilizará el tiro de tres puntos
 - **Tiros libres:** Si, habrá lanzamientos de tiros libres en caso de acción de lanzamiento
 - **Tiros libre:** La acción de lanzamiento + falta personal, se bonificara con un tiro libre de bonus
 - **Campo atrás / vuelta atrás:** Si habrá campo atrás / vuelta atrás
 - **Defensa:** Individual, siempre emparejando (envergadura)
 - **Defensa zonal:** No está permitida la defensa en zona
 - **Defensa de ayudas:** La defensa de ayuda esta permitida tanto del lado de pelota como del lado opuesto. Si se da ayuda automáticamente se deben emparejar los defensores (envergadura de brazos del jugador defensor)
 - **Defensa de superioridad numérica:** No esta permitida la defensa 2x1
 - **Defensa esperando en mitad de cancha:** No esta permitido esperar al equipo ofensivo en campo defensivo
 - **Penalidad:** 1 tiro libre + reposición de pelota en linea de saque ofensiva con 24 segundos de posesión (sin advertencia previa)
 - **Cortinas:** Están permitidas las cortinas indirectas. No están permitidas las cortinas directa al jugador con pelota
 - **Pick and roll y pelota en mano:** Ambas acciones no están permitidas
 - **Penalidad:** En caso que se realice algunas de las acciones anteriormente mencionadas y que están prohibidas se sancionará con pelota para el equipo ofensivo + 24 segundos en el reloj de posesión
-

Reglas del jugador/a

- **Federado/a:** Si, todos los jugadores/as que participen de los torneos federativos/asociativos/encuentro y nacionales, deberán estar federados e inscriptos en el SIREDI.
 - **Cantidad mínima de periodos jugados por jugador/a:** 2 periodos completos por jugador/a
 - **Cantidad máximas de periodos de juego por jugador/a:** No hay limites de periodos máximos de juego por jugador/a
 - **Minutos de juego por jugador/a:** Los minutos **no son acumulables** para completar los periodos mínimos obligatorios para cada jugador/a
 - **Faltas personales:** 5 faltas personales acumulables por jugador/a
 - **Faltas de equipo:** Si, a partir de la quinta falta acumulable del equipo. Se lanzarán dos tiros libres
 - **Faltas técnicas:** Si, al jugador/a - Entrenador - Asistentes - Ayudantes - Monitores
 - **Falta descalificado:** Si, según regla FIBA de los tiros libres + 24 segundos de posesión
 - **Sustituciones:** Las sustituciones serán libres una vez que se cumpla con la cantidad mínima de periodos asegurados de cada jugador/a. Lo mismo sucederá en el caso de haber prórroga
 - **Jugador/a lesionado/a:** No podrá ser anotado en el acta digital, todos los jugadores/a deberán estar disponibles para jugar el partido en cuestión
-

Reglas del equipo

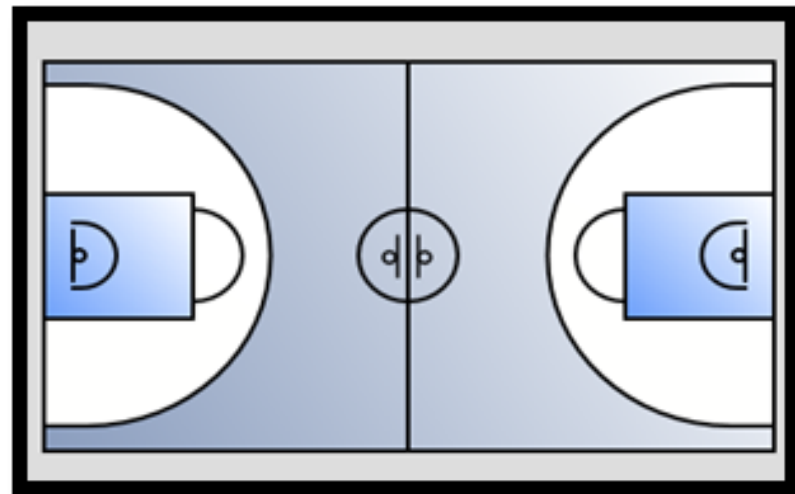
- **Equipo diligenciado:** Todos los equipos de la categoría deberán estar registrados en el SIREDI
 - **Lista de buena fe:** Si, deberá estar registrada en el SIREDI 30 jugadores/as
 - **Composición máxima del equipo el día de juego:** 15 jugadores/as (por juego)
 - **Composición mínima del equipo el día de juego:** 12 jugadores/as propios de la categoría o 10 jugadores/as propios de la categoría + 2 U-9 (2016 - 2017). **El plantel siempre debe estar compuesto por 12 jugadores/as como mínimo por partido.**
 - **Jugador/a lesionado/a:** No se tomara como ficha para completar el plantel el jugador/a lesionado/a. Todos los jugadores/as que figuren en el acta digital deberán estar disponibles para jugar el partido.
 - **Jugador/a lesionado/a o sustitución por 5 faltas personales:** En caso que un jugador/a se lesione y **que no pueda volver a ingresar o cometa su quinta falta personal en el partido**, podrá ser sustituido por cualquier jugador/a disponible. En este caso se tomará como período completo al jugador/a saliente. En caso que el jugador/a lesionado ingrese nuevamente al partido, no se tomara por completo el período ni al jugador/a saliente ni al entrante.
 - **Períodos asegurados de juego:** A todos los jugadores/as que figuren en el acta digital se les deberá asegurar la cantidad mínima de periodos de juegos que indica el reglamento de la categoría
 - **Entrenador/a:** Si, es obligatoria la presencia de un entrenador/a principal, el mismo debe contar con el Nivel 1 de ENEBA
 - **Ayudante/a - monitor/a:** Si, es obligatoria la presencia de un ayudante/a - monitor/a
-

Consideraciones para el día de juego

- **Días de juego:** Para torneos federativos/asociativos sábados (rama masculina) y domingos (rama femenina). Para torneos nacionales o encuentros ambos días según fixture.
 - **Horarios de inicio de juego:** Estará determinado por cada federación/asociación o fixture
 - **Duración aproximada de juego:** Entre 1,30 O 2 horas
 - **Responsable de equipo:** Si, es obligatorio la figura del responsable de equipo, debe figurar inscripto en el SIREDI y en al acta digital los días de partido.
 - **Oficial de mesa:** Es obligatorio la presencia del oficial de mesa habilitado por la federación/asociación
 - **Tablero electrónico:** Si, se debe llevar el tiempo de juego y el tanteador para determinar el equipo ganador
 - **Reloj de posesión:** Si, es obligatorio el uso del mismo
 - **Dispositivo electrónico:** Es obligatorio para generar y confeccionar el acta digital
 - **Wi fi/ datos:** Es necesario para la confección del acta digital
 - **SIREDI:** Si, es obligatoria la inscripción al sistema de gestión para poder participar de los torneos anteriormente mencionados
-

Campo de juego

- Campo de juego de manera horizontal (cancha completa) para el formato de 5x5
- Línea de tres puntos obligatoria: Semi circular ubicada a 5,75 metros del aro



•
