

BOLETIN DE COMPETENCIAS N°08/2026

JUEVES 30 de ABRIL 2026

La Comisión de Competencias FeBAMBA informa en el día de la fecha – 10 horas- las situaciones de los equipos **sin diligenciar para la jornada de Formativas 2026 – 2 y 3 de mayo** del corriente año. Asimismo, no podrán disputar los encuentros programados del Torneo 2026, dándose por perdidos los partidos 20 a 0, conforme Reglas Generales 2026 del mismo.

Estas jornadas **no tendrán designación árbitros/as tras NO cumplir** con el requisito mínimo de jugadores/as diligenciados/as que solicita el ACTA para la apertura de juego.

NOMBRE EQUIPO	CATEGORÍA	ESTADO
3 DE FEBRERO CELESTE C	MINI MASCULINO	Inscribiendo componentes
3 DE FEBRERO CELESTE C	PRE MINI MASCULINO	Inscribiendo componentes
ARGENTINO DE CASTELAR SUR C	PRE MINI MASCULINO	Inscribiendo componentes
ARGENTINOS JUNIORS	PRE MINI MASCULINO	Inscribiendo componentes
CLUB GEI GRIS(C)	PRE MINI MASCULINO	Inscribiendo componentes
ESTUDIANTIL PORTEÑO "B"	PRE MINI MASCULINO	Inscribiendo componentes
GIMNASIA Y ESGRIMA LA PLATA B	MINI MASCULINO	Inscribiendo componentes
GIMNASIA Y ESGRIMA LA PLATA B	PRE MINI MASCULINO	Inscribiendo componentes
HURACAN DE SAN JUSTO B	INFANTILES MASCULINO	Inscribiendo componentes
HURACAN DE SAN JUSTO B	MINI MASCULINO	Inscribiendo componentes
HURACAN DE SAN JUSTO B	PRE MINI MASCULINO	Inscribiendo componentes
NUEVA CHICAGO	PRE MINI MASCULINO	Inscribiendo componentes
PLATENSE B	PRE MINI MASCULINO	Inscribiendo componentes
SAN LORENZO ROJO B	PRE MINI MASCULINO	Inscribiendo componentes
UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES	INFANTILES MASCULINO	Inscribiendo componentes
UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES	PRE MINI MASCULINO	Inscribiendo componentes

TODOS SOMOS FEBAMBA

COMPETENCIA – FLEX 2026

EL TORNEO FLEX ES UN TORNEO NO FORMAL, SIN PASES, NI REGISTROS PROPIOS.

FLEX SUPERIOR: El torneo es lo más regionalizado posible, de acuerdo a los inscriptos.

Forma de disputa: **1° Etapa Regionalizada norte, oeste, centro:**

Cuatro (4) zonas por región y sur tres (3) zonas: Se jugarán partidos todos contra todos ida y vuelta, en cada zona y clasificarán cuatro (4) equipos por zonas, salvo en zona sur que por la cantidad de inscriptos clasificarán los dos primeros de cada zona más los dos (2) mejores terceros entre las tres (3) zonas.-

- ✓ Los clasificados pasaran a jugar el TORNEO SUPER FLEX
- ✓ El resto de los equipos jugarán TORNEO FLEX SUPERIOR

2° Etapa sigue regionalizada, (según equipos clasificados)

TORNEO SUPER FLEX: Se jugará todos contra todos ida y vuelta, la región norte, oeste y centro cada una tendrá dos (2) zonas de ocho (8) equipos cada una, la región Sur una zona de ocho (8) equipos, clasificarán los cuatro (4) primeros por zona donde jugarán 1° vs. 4° y 2° vs. 3° de cada zona al mejor de un partido, los ganadores de estos partidos jugarán el paso a los Play off finales a un partido, todos los Play off comienza en cancha del mejor ubicado en la fase regular.

3° Etapa play off finales: El ganador de la zona norte vs. zona centro, y zona oeste vs. zona sur al mejor de un partido comienza en la cancha del mejor ubicado de caso de igualdad será por sistema olímpico en todos los casos. Los ganadores jugarán la final a un juego en la cancha del mejor ubicado en la fase regular.

TORNEO FLEX SUPERIOR: Misma forma de disputa TORNEO SUPER FLEX.-

FORMATIVAS FLEX: *Dividido en zonas de acuerdo a las categorías inscriptas.-*

Categorías: ✓ **Formativas Completas:** Instituciones que presenten las 3 (tres) categorías completas correspondientes a Formativas (INFANTILES- CADETES y JUVENILES) será un torneo.

✓ **Formativas Incompletas:** Instituciones que tengan JUVENILES Y CADETES, será otro torneo.

✓ **Instituciones que tengan JUVENILES SOLOS,** será zona única.

Se jugarán TRES (3) torneos diferentes en formativas FLEX, para lograr aumentar el número de partidos

Forma de disputa

1° Etapa: Todos contra todos partidos de ida y vuelta.

2° Etapa play off

3° Finales

TODOS SOMOS FEBAMBA

- **MINI Y PREMINI FLEX:**

Se jugará por jornadas MODALIDAD 3x3 según cantidad de inscriptos por zona. En esta competencia los clubes tendrán que disponer de un domingo cada quince (15) días de la cancha para albergar las jornadas con otros equipos.

REGLAMENTO GENERAL: Regirán las mismas normas que las del torneo de Conferencias. Salvo en las cantidades mínimas de jugadores a presentar en cada categoría.

Cantidad de jugadores necesarios en cada categoría:

- SUPERIOR: Libre, de cualquier edad, deben tener un mínimo de jugadores de CINCO (5) jugadores genuinos de Flex
- JUVENILES: Deben tener un mínimo de cinco (5) jugadores genuinos de Flex
- CADETES: Deben tener un mínimo de cinco (5) jugadores genuinos de Flex.
- INFANTILES: Deben tener un mínimo de cinco (5) jugadores genuinos del Flex
- MINI: Deben tener un mínimo de cinco (5) jugadores genuinos de Flex
- PREMINI: Deben tener un mínimo de cinco (5) jugadores genuinos de Flex

Conformaciones de los equipos:

- **CATEGORIA INFANTILES FLEX**

TIEMPO DE JUEGO

Se jugarán cuatro cuartos de diez (10) minutos cada uno a reloj detenido.

Entre el 1° y 2° y 3° y 4° cuarto y entre el 4° cuarto y la prórroga habrá un intervalo de un minutos.

Entre el 2° y el 3° cuarto habrá un intervalo de 3 minutos.

El reloj de lanzamiento será de uso obligatorio.

El equipo tendrá 8 segundos para pasar a zona ofensiva (durante ese tiempo el reloj de 24" quedará en 24" segundos) y desde que pasa a su zona de ataque tendrá 24 segundos de posesión para lanzar al aro (esto si será medido con el reloj de 24"), si el rebote en el aro lo toma el equipo que ataca vuelve a 14".

FORMA DE COMPLETAR

Para completar el día del partido, antes de comenzar, tiene que estar presentes, **como mínimo 5 (cinco) jugadores/as oriundos de la categoría INFANTILES (habilitados en la categoría INFANTILES Flex).**

Todos los jugadores oriundos (habilitados) de la categoría INFANTILES Flex que estén anotados en el acta digital, deberán jugar en forma obligatoria **un cuarto completo como mínimo**, entendiéndose cuarto completo desde que empieza hasta que termina el cuarto. Se podrán sumar hasta 7 (siete) jugadores de la categoría (MINI). Máximo de jugadores para anotar en el acta digital es de 15 (quince).

JUGADOR/A LESIONADO: Un jugador que se encuentre lesionado previo al partido, **no** podrá ser anotado en el acta digital. Todos los jugadores deberán estar disponibles para jugar el partido en cuestión.

TODOS SOMOS FEBAMBA

En caso que un jugador, de los oriundos de la categoría que son los que tienen que completar un cuarto como mínimo, salga lesionado se le darán 2 minutos para su recuperación, si se recupera y vuelve dentro del cuarto en el que está completando se anotará como cumplido el período.

En caso que el jugador lesionado no se recupere y no pueda volver a ingresar en el resto del partido, se computará como que completo el cuarto.

Un jugador que sea sustituido por haber cometido cinco faltas personales, o dos faltas técnicas (GD), o dos antideportivas (GD) o una y una (GD), o sea descalificado (D) del juego se le considera como que completo el cuarto, aunque no haya jugado el período completo.-

- **CATEGORIA CADETES FLEX**

TIEMPO DE JUEGO

Se jugarán cuatro cuartos de 10 minutos cada uno a reloj detenido.

Entre el 1° y 2° y 3° y 4° cuarto y entre el 4° cuarto y la prórroga habrá un intervalo de 2 minutos.

Entre el 2° y el 3° cuarto habrá un intervalo de 10 minutos.

El límite de posesión de pelota será de veinticuatro (24) segundos, si el rebote en el aro lo toma el equipo que ataca vuelve a 14".

FORMA DE COMPLETAR

Para completar el día del partido, antes de comenzar, tiene que estar presentes, **como mínimo 5 (cinco) jugadores oriundos de la categoría CADETES (habilitados en la categoría CADETES Flex).**

Todos los jugadores oriundos (habilitados) de la categoría CADETES Flex que estén anotados en el acta digital, deberán jugar en forma obligatoria un cuarto completo como mínimo, entendiéndose cuarto completo desde que empieza hasta que termina el cuarto. Se podrán sumar hasta 7 (siete) jugadores de la categoría (INFANTILES). Máximo de jugadores para anotar en el acta digital es de 12 (doce).

JUGADOR LESIONADO: Un jugador que se encuentre lesionado previo al partido, no podrá ser anotado en el acta digital. Todos los jugadores deberán estar disponibles para jugar el partido en cuestión.

En caso que un jugador, de los oriundos de la categoría que son los que tienen que completar un cuarto como mínimo, salga lesionado se le darán 2 minutos para su recuperación, si se recupera y vuelve dentro del cuarto en el que está completando se anotará como cumplido el período.

En caso que el jugador lesionado no se recupere y no pueda volver a ingresar en el resto del partido, se computará como que completo el cuarto.

Un jugador que sea sustituido por haber cometido cinco faltas personales, o dos faltas técnicas (GD), o dos antideportivas (GD) o una y una (GD), o sea descalificado (D) del juego se le considera como que completo el cuarto, aunque no haya jugado el período completo.-

TODOS SOMOS FEBAMBA

- **CATEGORIA JUVENILES FLEX**

TIEMPO DE JUEGO:

Se jugarán cuatro cuartos de 10 minutos cada uno a reloj detenido.

Entre el 1° y 2° y 3° y 4° cuarto y entre el 4° cuarto y la prórroga habrá un intervalo de 2 minutos.

Entre el 2° y el 3° cuarto habrá un intervalo de 10 minutos.

El límite de posesión de pelota será de veinticuatro (24) segundos, si el rebote en el aro lo toma el equipo que ataca vuelve a 14”.

FORMA DE COMPLETAR

Para completar el día del partido, antes de comenzar, tiene que estar presentes, como mínimo 5 (cinco) jugadores oriundos de la categoría JUVENILES (habilitados en la categoría).

Todos los jugadores oriundos (habilitados) de la categoría JUVENILES FLEX que estén anotados en el acta digital, deberán jugar en forma obligatoria un cuarto completo como mínimo, entendiéndose cuarto completo desde que empieza hasta que termina el cuarto. Máximo de jugadores para anotar en el acta digital es de 12 (doce).

JUGADOR LESIONADO:

Un jugador que se encuentre lesionado previo al partido, no podrá ser anotado en el acta digital. Todos los jugadores deberán estar disponibles para jugar el partido en cuestión.

En caso que un jugador, de los oriundos de la categoría que son los que tienen que completar un cuarto como mínimo, salga lesionado se le darán 2 minutos para su recuperación, si se recupera y vuelve dentro del cuarto en el que está completando se anotará como cumplido el período.

En caso que el jugador lesionado no se recupere y no pueda volver a ingresar en el resto del partido, se computará como que completo el cuarto.

Un jugador que sea sustituido por haber cometido cinco faltas personales, o dos faltas técnicas (GD), o dos antideportivas (GD) o una y una (GD), o sea descalificado (D) del juego se le considera como que completo el cuarto, aunque no haya jugado el período completo.

NORMATIVAS FLEX

- Se pueden autorizar jugadores/as de categorías menores inscriptos en el Flex
- No se pueden completar los equipos en cuanto a cantidades mínimas, autorizando jugadores/as del torneo de Conferencias.
- **No es posible autorizar jugadores/as del Flex al torneo FORMAL.**
- *Ningún jugador de las categorías formativas o Mini básquet podrá actuar en más de dos partidos por fecha.* · En la categoría superior cuando se suspenda algún partido, tiene haber consenso de ambos clubes y fecha de reprogramación. Pasados los 15 días de la fecha de juego si no se disputo el mismo, FeBAMBA pondrá la fecha de reprogramación.

TODOS SOMOS FEBAMBA

- El local, en categoría superior, no podrá cambiar el día de juego y la hora sin autorización del visitante, días estipulados para la competencia (miércoles 22 horas, sábados a partir de las 19 horas y domingos a partir de las 19,00 horas).-
- En las categorías formativas si se suspende un partido se debe jugar dentro de los siguientes quince (15) días, la cesión de puntos debe abonar los aranceles correspondientes.
- Los cambios se hacen todos por sistema GESDEPORTIVO y no tienen costo alguno.
- CAMBIOS DE PARTIDOS: No se suspende jornadas por superposición de partidos de jugadores/as o entrenadores/as.-
- **Solo se aceptarán cambios de partidos o horarios hasta el día miércoles anterior a la fecha del partido hasta las 17 horas, sin excepción. CORREO OFICIAL: flex@febamba.com**
- TRIBUNAL DISCIPLINA- SANCIONES: Ante problemas disciplinarios quedará a resolución del Honorable Tribunal de Disciplina. · **UN EQUIPO QUE NO SE PRESENTE A JUGAR 3 (tres) FECHAS o CEDA LOS PUNTOS EN 3 (tres) partidos, QUEDARA AUTOMATICAMENTE FUERA DEL TORNEO. Y deberá abonar los aranceles correspondientes.**

ARANCELES EN CANCHA: Se mantendrá el sistema de pago a árbitros/as en el momento del partido, cada club se hará cargo de un árbitro/a, en todas las categorías. El oficial de mesa es exclusiva responsabilidad de cada equipo.-

· [ARANCELES 2026](#)

· [VALORES ENTRADAS y ARANCELES ARBITRALES 2026](#)

DENUNCIA DE SINIESTROS: Realizar la denuncia de siniestro (jugador/a) dentro de las 48 horas de lo sucedido.

✓ [CERTIFICADO DE SEGURO CAB](#)

✓ [FORMULARIO DE DENUNCIA](#)

✓ [PASOS ADMINISTRATIVOS](#)

COMISION DE COMPETENCIAS FeBAMBA