

REGLAMENTO UNIFICADO

CAB 2024

CAT. U 12



REGLAMENTO

- Las reglas que se expresan a continuación, serán aplicadas para los torneos propuestos para el 2024 por CAB (formales *(federativos/asociativos)* – encuentros – nacionales).
- Se utilizara la línea de tres (3) puntos semicircular (5.75 mts) para todas las competencias homologadas por CAB.
- Las mismas rigen tanto para la rama femenina como para la rama masculina.
- El incumplimiento de los formatos, de la modalidad de juego y de las reglas generales será objeto de análisis del tribunal de disciplina de cada federación o asociaciones.
- Todos los partidos de la categoría serán dirigidos por al menos un árbitro/a oficial + 1 aspirante arbitral habilitados por la federación/asociación/CAB – Registrado en el SIREDI

REGLAS GENERALES

U-12

- CATEGORIAS: 2012 – 2013
- MIXTO:: Si, en torneos tradicionales (federaciones/asociaciones) fichaje único, se debe determinar si el jugador/a pertenece a la rama femenina o masculina. Torneos Nacionales y Encuentros (mixto)
- FORMATO: 5x5
- PERIODOS: 8
- MINUTOS: 6
- TIEMPO DE ESPERA ENTRE PERIODO Y PERIODO: 2 MINUTOS
- TIEMPO DE ESPERA ENTRETIEMPO: 5 MINUTOS
- CAMPO DE JUEGO: Entero
- ALTURA DEL ARO: 2,60
- CANTIDAD DE TABLEROS y AROS: 2
- MARCADOR ELECTRONICO: Si
- ACTA DIGITAL: Si (obligatoria)
- TANTEADOR: Si
- RELOJ DE POSESIÓN: **Si, obligatorio**
- REGLA DE LOS 20 PUNTOS: No, se deberá cerrar el acta digital una vez finalizado el partido con el resultado final.
- REGLA DE LOS 40 PUNTOS: No, se deberá cerrar el acta digital una vez finalizado el partido con el resultado final
- PUNTO DE PRESENTACIÓN: Si, (se deberá indicar en el acta si un equipo no cumplió con la cantidad mínima solicitada para los días de los encuentros.
- PELOTA N°: 5
- **ACTA DIGITAL DEBE CERRARSE UNA VEZ FINALIZADO EL PARTIDO, NO ANTES**

REGLAS DEL JUEGO

U-12

- LANZAMIENTO DE DOS PUNTOS: Si
- LANZAMIENTO DE TRES PUNTOS: Si
- TIROS LIBRES: Si (en acción de lanzamiento) o En acción de foul y gol debe lanzarse un tiro libre adicional
- CAMPO ATRÁS / VUELTA ATRÁS: Si
- RELOJ: Detenido
- RELOJ DE POSESION: Si, 8" (para pasar a zona de ataque/ofensiva + 24" de posesión para lanzar al aro)
- PELOTA TOCA EL ARO EN ATAQUE: Si el rebote lo obtiene el equipo atacante la cuenta va a 14 segundos. Si lo obtiene la defensa, la cuenta va a 24 segundos.
- REPOSICION LUEGO DE UN TIEMPO MUERTO: En los últimos 2 minutos del último período o prórroga, el equipo atacante podrá decidir reponer en zona de ataque con 24 segundos o con lo que reste de la cuenta en caso de quedar menos de 24 segundos.
- HABILITACION DESPUES DE PELOTA MUERTA: No, se habilita en situaciones de violaciones en campo de defensivo. En campo ofensivo, si se debe habilitar
- DEFENSA: Individual, siempre emparejando (**envergadura de brazos del jugador defensor**)
- DEFENSA DE AYUDAS: Si, lado de pelota o lado opuesto. Siempre emparejando (**envergadura de brazos del jugador defensor**) , NO (2x1),
- DEFENSA ZONAL: No
- DEFENSA ESPERANDO EN MITAD DE CAMPO: NO ESTA PERMITIDO ESPERAR AL EQUIPO OFENSIVO EN CAMPO DEFENSIVO
- PENALIDAD: 1 Tiro libre + reposición de balón en línea de saque ataque con 24 segundos de posición (sin advertencia previa)
- TIEMPO MUERTO: SI. 2 DE 1 MINUTO UTILISABLES EN LOS PRIMEROS 4 PERIODOS Y 2 UTILISABLES EN LOS SEGUNDOS 4 PERIODOS
- PRORROGA: Si (periodo de 6 minutos, los necesarios)
- CORTINAS: **SI**, están permitidas las cortinas **INDIRECTAS**
- CORTINAS: **NO, ESTAN PERMITIDAS LAS CORTINAS DIRECTAS**
- PICK AND ROLL Y BALÓN EN MANO: **NO ESTAN PARMITIDOS**
- PENALIDAD: En caso de realizar cualquiera de los casos anteriormente prohibidos se sancionara con pelota para el equipo oponente + 24 segundos de posición

REGLAS DEL JUGADOR y EQUIPO

U-12

- JUGADOR/A FEDERADO/A: Si
- CANTIDAD MINIMA DE PERIODOS POR JUGADOR/A: 2 por jugador/a completos
- CANTIDAD MAXIMA DE PERIODOS POR JUGADOR/A: 12 jugadores en acta (4), 13-14 15 jugadores en acta (3)
- MINUTOS DE JUEGO POR JUGADOR/A: No son acumulables para completar los periodos
- FALTAS PERSONALES POR JUGADOR/A: Si, cinco (5)
- FALTAS DE EQUIPO: Si, a partir de la 5ª falta acumulable de equipo. Se lanzarán dos tiros libres.
- SUSTITUCIONES: En caso que algún jugador/a debiera abandonar el juego por 5 faltas personales o falta descalificadora deberá ser sustituido por cualquier jugador/a que este en condiciones de ingresar siempre y cuando no supere la cantidad máxima de periodos permitidos para cada jugador/a. En caso de suceder en la prorroga, la sustituciones serán libres.
- FALTA TECNICA: Si, al jugador/a – Entrenador – Asistentes – Monitores.
- FALTA TECNICA/DESCALIFICADORA: Si, (según regla FIBA luego de /los tiros libres + 24 segundos de posición
- EQUIPO DILIGENCIADO (SIREDI): Si
- COMPOSICION MINIMA DEL EQUIPO AMBAS RAMAS (día de juego): 12 jugadores/as de la categoría o 10 mínimo (U12) + 2 (U-10). **El plantel debe estar compuesto mínimamente con 12 jugadores.**
- COMPOSICION MAXIMA DEL EQUIPO AMBAS RAMAS (día de juego): 15 jugadores/as, siempre respetando las cantidad mínima de la categoría en cuestión (10)
- LISTA DE BUENA FE (SIREDI): 30
- ENTRENADOR/A: Principal, mínimo Nivel 1 ENEBA
- AYUDANTE/A - MONITOR/A: Si

CONSIDERACIONES PARA EL DÍA DE LOS ENCUENTROS

U-12

- DIAS DE JUEGO: Sábados (rama masculina) y Domingos (rama femenina)
- HORARIO DE INICIO: 10,30 horas
- DURACION APROXIMADA: 1,30 horas
- OFICIAL DE MESA: Si
- RESPONSABLE DE EQUIPO: Si
- TABLERO ELECTRONICO
- RELOJ DE POSESIÓN
- DISPOSITIVO ELECTRONICO (Acta digital): Si
- Wi Fi / DATOS: Si
- SIREDI: Si, obligatorio

CAMPOS DE JUEGO

Línea de tres (3) puntos

- **Para los torneos Formales – Festivales – Nacionales**
- **Semicircular, ubicada a 5,75 metros del aro**

Beneficios

- Lanzamientos de media distancia, sin distorsionar la mecánica
- Rango de lanzamiento más cercano al aro
- Defensa más cercana, favoreciendo al emparejamiento
- Mayor espacio para penetraciones
- Toma de decisiones defensiva/ofensiva



