



Comisión Técnica Arbitral



FEDERACION DE BASQUET DE ENTRE RIOS

LIGA PROVINCIAL DE CLUBES MASCULINA / FEMENINA

REGLAS DE JUEGO CATEGORIA U13 –AÑO 2026

Las Reglas generales de U13 actuales se mantienen y solo introducen algunos ajustes:

*En la categoría Infantil U13 (años 2013/2014) masculino y femenino, el equipo estará compuesto por doce (12) jugadores/as propios/as de la categoría (edad 12 o 13 años) o 10 jugadores/ras propios/as de la categoría + 2 mini/U11 (año 2015).-

*En planilla, siempre debe haber doce (12) jugadores/ras. NO PODRÁ HABER MAS DE DOS MINI/U11 AÑO 2015.

* Jugadores/ras cargado en el sistema hasta 25, entre U13 y U11 (año 2015).-

* Los clubes, obligatoriamente, deberán enviar a Feber, antes del 22/02/26 una lista con todos los componentes de la categoría, diferenciando jugador/ras categoría (U13) y categoría (U11) año 2015.

***TODOS LOS JUGADORES/AS QUE SE ENCUENTREN EN LA PLANILLA/ ACTA DIGITAL DEBEN JUGAR OBLIGATORIAMENTE UN CUARTO COMPLETO COMO MINIMO.**

*Se mantendrá la regla de dos cuartos máximo por jugador/a.

*Todos los partidos se jugarán con la pelota oficial Fber CH1 N° 6.

REGLAS OFENSIVAS:

Consideramos importante en esta categoría y edades el desarrollo como sistema ofensivo el “pasar y cortar”, y comenzar a enseñar en forma progresiva las cortinas indirectas (a terceros). También, desarrollar y potenciar la defensa individual uno contra uno. En virtud de ello, y habiendo tomado situaciones de juego de estos últimos años, se deberá tener en cuenta que:

- a) No se permitirá el uso de la cortina “Directa” al jugador/a con el balón, EN NINGUN SECTOR DEL CAMPO DE JUEGO.
- b) No se permitirá el uso del pick and roll y acción de mano en mano EN NINGUN SECTOR DEL CAMPO DE JUEGO.

c) Cuando un equipo con control de balón pase a zona de ataque, ningún jugador podrá, de manera clara y deliberada, RENUNCIAR O COLOCARSE DE MANERA PASIVA EN LA ACCION DE ATAQUE DURANTE LA MAYORIA DEL TIEMPO DE POSESION PARA EL TIRO. Si se detectará dicha situación los árbitros detendrán inmediatamente el partido y harán una advertencia al entrenador. El balón será entregado para un saque al equipo que atacaba con el remanente del dispositivo de lanzamiento. Si se repitiera la situación se le sancionará una FALTA TECNICA al Entrenador y la pelota se pondrá a disposición para un saque para el equipo que defendía desde el lugar más cercano a donde se produjo la violación.

IMPORTANTE QUE LOS ARBITROS Y/O COMISIONADOS RECUERDEN A LOS DT Y JUGADORES/AS LA PRESENTE REGLA PREVIO AL INICIO DEL JUEGO.-

DEFINICIONES Y REGLAS DEFENSIVAS:

1-DEFENSOR DEL BALON: siempre comprometido en defensa, tratando de presionar el balón. NO debe esperar a su atacante debiendo estar comprometido con la defensa en todo el campo de juego.

2-DEFENSA ZONAL: Es aquella en la cual cada jugador es responsable de defender una zona o sector del campo. los defensores se desplazan en función de donde vaya el balón, sin tener condicionamientos reglamentarios respecto a la ubicación de los jugadores ofensivos. **Básicamente, consiste en renunciar a que cada jugador tenga su homólogo defensivo en el equipo contrario y se le asigna una zona para cubrir. NO ESTA PERMITIDO**

3-No se permite ningún tipo de defensa zonal, DEFENSAS ZONALES PRESIONANTE CON ATRAPE, DEFENSAS COMBINADAS NI DEFENSA INDIVIDUAL CON ATRAPE. (excepción jugadora/a con balón dentro del área restrictiva).

4-ATRAPE: Es una acción deliberada de establecer posiciones de superioridad numérica defensiva. *Con la idea de fomentar el juego de equipo, por un lado, y de darle solución a la defensa en el caso de que exista un jugador muy desequilibrante para la categoría por el otro, se determina:*

-No se permiten situaciones de atrape a un jugador ofensivo sin pelota, en cualquier sector del campo de juego

-No se permiten situaciones de atrape a un jugador ofensivo con pelota. (2 o más jugadores sobre el que controla el balón).

-Los atrapes serán permitidos únicamente cuando un jugador con control de pelota, ya sea por un pase o penetración hacia el cesto, se encuentre con los dos pies dentro del área restrictiva. No hay límites de jugadores que puedan atrapar siguiendo las restricciones de ayudas.

NOTA: Para clarificar en la situación de ATRAPE / AYUDA, los árbitros deberán tener en cuenta y evaluar en la situación particular en la cual, deberán diferenciar que es una situación de ATRAPE o una situación de JUEGO NORMAL EN LA RECUPERACION O DISPUTA DEL BALON. No es lo mismo ir a ATRAPAR sobre el jugador con el control del balón dominado, a que el control del balón por parte de ese jugador/equipo se haya perdido o se esté por perder (situación normal de disputa del balón), entonces en ese momento distintos jugadores de ambos equipos, pueden ir con intenciones claras de recuperar el balón.

AYUDAS: se los denomina así a los jugadores defensivos que no están defendiendo al jugador con balón y que se encuentran ubicados del lado débil del ataque, justamente para colaborar en caso de que el compañero que defiende el balón sea superado.

DEFINICIONES:

- **Eje de cancha:** es la línea imaginaria que divide la cancha de aro a aro.
- **Lado Débil:** se lo determina al sector ofensivo donde **No se encuentra** el balón, está delimitado por el eje de cancha y la línea lateral.
- **Lado Fuerte:** se lo determina al sector ofensivo donde **se encuentra el balón**, está delimitado por el eje de cancha y la línea lateral, generalmente se ubican los defensores próximos al balón.

***Los defensores del lado débil:** luego de que el equipo ofensivo logre pasar el medio campo, se podrán realizar ayudas del lado débil, siempre estando en relación a un atacante, permitiéndole al defensor ubicarse con UN PIE sobre la línea del área restrictiva más alejada al lado fuerte del balón (NO AMBOS PIES SOBRE LA LINEA), pudiendo haber tantos defensores con un pie sobre la línea del área restrictiva, como atacantes del lado débil. (pero siempre el espíritu es que el jugador/a debe estar comprometido con su marca).

***Los defensores del lado fuerte:** deberán mantener una distancia de 1 metro con su defendido, mostrando un compromiso con el mismo. (no podrán realizar ayudas).

***Balón en el eje de cancha o base:** Cuando el jugador/a con el balón se encuentra en el eje de cancha o base, en ese momento no tenemos ningún lado (ni fuerte, ni débil), en ese momento cada jugador/a debe estar comprometido con su defendido a 1 metro.

***El lado débil o fuerte, lo determina la ubicación de la cancha el balón con el respectivo jugador.**

***Los jugadores de pase inmediato o próximo,** deberán mantener una distancia de 1 metro con su defendido, mostrando un compromiso con el mismo. siempre estando en relación a su atacante.

*** Los defensores que se encuentran en el lado débil:** podrán realizar situaciones de ayuda a un compañero que FUE SUPERADO en su marca en cualquier parte del terreno de juego y solo podrán atrapar al jugador que contrala la pelota dentro del área restrictiva.

***Si un jugador es superado con balón y persigue al atacante,** puede atrapar con la ayuda en el área restrictiva.

***En una situación de rebote/s,** se tomará como una situación normal del juego, donde los árbitros deberán evaluar el accionar de los jugadores defensores, teniendo en cuenta que la situación de rebote es una situación normal de juego, deberán tener en cuenta que si el atacante inicia una nueva **acción de juego estacionado, que cada jugador defensor deba ir en busca de su jugador atacante para su marca, o bien realizar una situación de atrape inmediata teniendo en cuenta si esta situación se produce dentro del área restrictiva (el jugador defensivo luego de un rebote ofensivo, NO PUEDE QUEDAR FLOTANDO, si es que no se produce una nueva acción al cesto de manera inmediata, si esto ocurre es ZONA).**

DISPOSICIONES GENERALES PROPIA DE LA CATEGORIA Y/O ACLARACIONES:

- El balón oficial de Juego deberá ser CH1N° 6.-
- Tiempos Muertos Computables, 2 TM en la primera mitad, 3 TM en la segunda mitad, 1 TM por cada Prorroga. (Respetando regla FIBA sobre los últimos dos minutos del 4to. cuarto).
- En situación normal de juego (lanzamiento de campo o después de tiro libre), cuando el balón toca el aro producto de un lanzamiento al cesto, la cuenta del reloj de lanzamiento, va a 14 segundos. (Siempre teniendo en cuenta que el equipo atacante obtenga el control de balón en ataque).
- TODA VIOLACION O FALTAS SANCIONADAS (SIN IMPORTAR EL LUGAR EN LA CANCHA), LA CUENTA DEL RELOJ DE LANZAMIENTO DEBE SER DE 24 SEGUNDOS.**
- En los últimos dos minutos del 4to. cuarto o prórroga, el equipo que luego de un tiempo muerto decide reponer de zona de ataque, repone con 24 segundos o con lo que reste del cronometro de juego en caso de quedar menos de 24 segundos.

APLICACIÓN DE LA REGLA DE NO BAUTISMO:

-El jugador/a puede ejecutar el saque de banda inmediatamente desde su campo defensivo sin necesidad de que el árbitro le pase el balón y le autorice a hacerlo (sin bautismo del balón por parte del árbitro), en toda situación reglamentaria que sea una violación a la regla:

A -SAQUE FUERA DE CANCHA.

B -CAMINA.

C -DOBLE DRIBLE.

D -PIE.

E -SITUACIÓN DE SALTO (APLICA FECHA DE POSICION ALTERNA, QUE LE CORRESPONDA A ESE MISMO EQUIPO QUE SACA SEA DESDE ZONA DE DEFENSA).

F -INTERPOSICION / INTERFERENCIA.

G - VIOLACIÓN DEL DISPOSITIVO DE LANZAMIENTO.

H - VIOLACIÓN EN EL UNICO O ÚLTIMO TIRO LIBRE.

-El jugador/a será el encargado de la reposición y no moverse más de 1 metro del lugar de la salida de balón (si esto ocurre es una violación al saque). Salvo luego de recibir un gol, en cuyo caso podrá desplazarse por detrás de la línea final. (solo violación y no foul).

***En las acciones de juego "Sin Bautismo de Balón" solo podrán autorizarse SUSTITUCIONES para el equipo que le corresponda el saque producto de una violación, de producirse el mismo el otro equipo también tendrá derecho a solicitar sustituciones.**

***Se otorgará TIEMPO MUERTO COMPUTABLE solo al equipo que le corresponda el saque producto de una violación. -**

• Si se concediera una Sustitución o Tiempo Muerto Computable el saque posterior deberá hacerse si o si CON BAUTISMO DE BALÓN por parte del árbitro más cercano al lugar de reposición.

-Esto se aplica durante todo el partido, EXCEPTO EN LOS DOS (2) últimos minutos DEL ÚLTIMO CUARTO y TODO EL/LOS TIEMPOS EXTRAS.

-Si habrá reposición con balón bautizado por el árbitro cuando se sancione situaciones de Falta (Defensivos / Ofensivos), sin importar el lugar de la cancha -El equipo ofensivo dispondrá de 8 segundos para pasar la media cancha y 24 segundos de posesión luego de pasar media cancha.

-La Línea de 3 puntos, vigente para esta categoría es a 5 ,75 metros del aro. -En caso de que el tiempo regular termine empatado, la prórroga de 5 minutos será con la modalidad de libre ingreso de jugadores/as (sin importar la cantidad de cuartos que haya o debe disputar).

Tiempo de juego por jugador:

- Cada jugador/a que esté inscripto en el Acta Digital, deberá participar mínimamente en 1 de los 4 períodos de forma completa (**ENTIENDASE LOS 10 MINUTOS DEL CUARTO**).
- Cada jugador/a podrá jugar como máximo 2 cuartos. (sin importar el orden de cuartos en los que juegue, respetando las restricciones que se detallan).
- NO está permitido hacer sustituciones durante los primeros 3 cuartos, salvo las siguientes excepciones:
 - a) Jugador/a que necesite ser sustituido/a por lesión.
 - b) Que la sustitución sea por un jugador que haya completado 1 cuarto completo antes del 3º cuarto. (Ejemplo: Jugador N°4 que jugo en el 1er. o 2do. cuarto, puede ser usado como jugador sustituto en el 3er. cuarto.) • En el último cuarto, NO habrá límite de sustituciones.
- En caso de jugarse prórrogas, NO habrá límite de sustituciones y podrá ingresar cualquier jugador/a (libre).

*** SITUACIONES ESPECIALES. COMPUTO DEL CUARTO**

A) Jugador/a que no finalice un cuarto por lesión y deba ser sustituido, a los efectos de poder reingresar en el mismo cuarto, el tiempo jugado no se le computará como cuarto completo. Caso contrario, que no pueda volver a ingresar , se aplica inciso c)

B) Jugador/a lesionado que recibe asistencia no existe obligación de sustituirlo, siempre y cuando el juego no se detenga por más de dos minutos. (**jueces o comisionados deben preguntar si hacen uso de los mismo**)

C) El jugador/a sustituido/a por lesión en un cuarto, se le toma como completo el cuarto.

D) Jugador/a que sea sustituido por cinco faltas personales, se le considera como válida su alineación, aunque no haya jugado 1 cuarto completo.

E) Jugador/a que reemplaza al lesionado/a o descalificado/a por cinco faltas, se le considera como cuarto completo.

F) Siempre que un equipo tenga jugadores disponibles deberá utilizarlos para completar los 5 jugadores en cancha. En caso de no tener jugadores disponibles (entiéndase jugadores que ya hayan completado los 2 cuartos), se deberá utilizar aquel jugador que tenga menos tiempo jugado según la planilla digital, siempre que no haya cometido 5 faltas y/o haya sido descalificado del juego.-

Penalidades: -En caso de violación de zona, atrape no permitido, 2 contra vs. 1: Sera 1 tiro libre sin jugadores alineados y con reposición en línea de saque de ataque con una nueva cuenta de 24 segundos (sin advertencia previa).
-En caso de violación de mano en mano, cortinas directas, pick and roll: El balón será otorgado al equipo oponente con una nueva cuenta de 24 segundos sin importar el sector de la cancha.

SUGERENCIA/RECOMENDACIÓN

En caso de que un equipo se presente a jugar y **NO complete el mínimo de 12 jugadores/as** para el comienzo del partido, sin perjuicio de lo dispuesto en el reglamento general y que los Comisionados deben informar lo ocurrido, de común acuerdo con el rival, **podrán disputar el partido** de igual manera. La intención de esta sugerencia/recomendación, es aprovechar la presencia para el desarrollo de esta categoría, no perder la oportunidad de jugar y vivenciar las reglas nuevas con la presencia de los árbitros.

