



REGLAMENTO Y NORMAS SOBRE **REGISTRO Y PASES DE JUGADORES FECHIMAX**

I.- DEFINICIONES

ARTICULO 1º.-

Inscripción:

Acto de registrar por escrito los datos de un jugador (ra), entre estos: nombres y apellidos del jugador (ra), RUT, fecha de nacimiento, género, teléfono de contacto, correo electrónico, nombre del Club o Asociación donde jugará.

Préstamo:

Es la autorización para que un jugador (a), de los registros de un determinado Club o Asociación, pueda quedar habilitado para jugar un Campeonato Nacional por otro Club o Asociación afiliado a la FECHIMAX, este acto debe tener el visto bueno de FECHIMAX, terminada la competencia el jugador (ra) vuelve a su Institución de origen.

Pase o Transferencia: Es el traslado de la Inscripción de un jugador de una Asociación o Club a otra Asociación o Club. Quedando registrado en la nueva Institución previo pago del Pase a FECHIMAX.

II.- INSCRIPCION DE JUGADORES

ARTICULO 2º.-

Para inscribir un jugador(a) en el registro, se debe cumplir con las siguientes condiciones:

- a) Tener treinta y cinco (35) años cumplidos como mínimo, edad es año calendario para los varones y treinta (30) años para el caso de las damas.
- b) Al inscribirse por primera vez podrá hacerlo libremente por el Club o Asociación que desee, y una vez inscrito no podrá pasar a otro Club sin cumplir con los requisitos que señale el Reglamento.
- c) Las inscripciones de los jugadores (as), se harán por medio de un formulario, el que será llenado y enviado a la Federación para su registro oficial de acuerdo al formato que se entrega en Anexo N° 2.



ARTICULO 3º.-

Presentar la ficha a la Asociación o Club donde se inscriba quienes enviaran a la FECHIMAX ficha de inscripción en formato Excel, Word o pdf, la cual quedará en los archivos de la Federación y el original quedara en la Asociación o Club de origen.

ARTICULO 4º.-

En el caso del registro o pase de un jugador (ra), se deberá llenar un formulario acompañando fotocopia de la Cedula de Identidad.

ARTICULO 5º.-

No se permitirá el registro de un jugador o jugadora en dos o más Asociaciones, o Clubes en FECHIMAX, se entiende que la inscripción se debe realizar ante un club o asociación. El registro vigente habilita al jugador para tomar parte en todas las competencias en que participe el club o asociación en que está registrado, por FECHIMAX.

ARTICULO 6º.-

Será obligatorio a los jugadores(as) identificarse antes del inicio de un partido oficial. Este requisito se entenderá cumplido por la exhibición de su respectiva Cédula de Identidad, pasaporte. Se permitirá la fotografía de la cédula de identidad.

Lo anterior, sin perjuicio que un club pueda presentar una solicitud para que juegue por perdida de documentos, lo que será revisado por el Comisionado técnico, a fin de negar o autorizar esa participación.

ARTICULO 7º.-

Las inscripciones de los jugadores (as) los habilitan para actuar desde el momento que es aprobado por la Federación y se hace bajo la exclusiva responsabilidad de los Clubes o Asociaciones, en consideración a que cumplió todos los requisitos reglamentarios.

De incumplir algún requisito respecto a la inscripción, dejara al jugador mal inscrito y por lo tanto inhabilitado para participar de las competencias de la Federación.

ARTICULO 8º.-

La Federación mantendrá una base de datos actualizada de los jugadores



que participan de sus campeonatos, sus registros de pases y estará a disposición de las Asociaciones y/o clubes para su información a objeto de solicitar los pases cuando corresponda.

Toda Asociación o Club debe cumplir con el Artículo 2, pero además deberá para la inscripción de un jugador esperar la aprobación previamente por parte de la Federación para habilitarlo, quien no podrá actuar por el equipo del Club o la Asociación sin antes regularizar la inscripción.

ARTICULO 9º.-

Los jugadores (as) no registrados, pueden inscribirse por cualquier Club o Asociación que estimen conveniente de acuerdo al Artículo N° 2. Quedando registrado y clasificado al momento de actuar en el primer partido de la competencia de FECHIMAX

ARTICULO 10º.-

Para ser jugador (a) de un Club o Asociación es necesario cumplir con los siguientes requisitos:

- a) Tener 30 años en las damas y 35 años en los varones, de edad cumplida por calendario.
- b) Poseer una constitución física que le permita dedicarse a la práctica de los deportes sin peligro de su salud.
- c) Someterse a la práctica de los deportes en su calidad de aficionados, conforme a los registros de FIMBA, y Federación Chilena de Maxibasquetbol.
- d) La Federación debe haber aprobado su incorporación a la Asociación o Club.

ARTICULO 11º.-

Para actuar y participar en los respectivos Campeonatos Nacionales Federados, podrá actuar todo jugador registrado, que sea de nacionalidad chilena o extranjera en el caso de éstas último, tendrán como requisito estar avecindado de manera ininterrumpida un año en el país y poseer Carnet de Identidad Nacional que lo autoriza a tener una residencia en nuestro país.



II.- DISPOSICIONES GENERALES PARA TODOS LOS PASES

ARTÍCULO 12º.-

Los jugadores pertenecen a una Asociación o Club de acuerdo a su inscripción. Para un Campeonato Nacional u otro organizado por la Federación deben estar inscritos ó contar con el Préstamo del Club de Origen, y así podrá participar por otra Asociación o Club. Este pase es válido solo por ese Campeonato, el que deberá ser visado por FECHIMAX.

ARTÍCULO 13º.-

Habrá un período de Préstamo entre Asociaciones o Clubes que regirá 90 (noventa) días antes del inicio del Campeonato organizado por la Federación y hasta 30 (treinta) días antes a objeto de validar por parte de la Federación la información y dar el VºBº si corresponde, previa consulta a la Asociación o Club de origen donde está inscrito un jugador. Excepcionalmente se podrá conceder pases fuera del período dispuesto, considerando razones de fuerza mayor y debidamente comprobadas.

El Préstamo deberá ser cursado de acuerdo al formulario en el Anexo N°4.

ARTÍCULO 14º.-

Sin perjuicio de lo anterior, el Club o Asociación titular del registro de un jugador o jugadora, podrá autorizar la participación del mismo en calidad de refuerzo (préstamo), por una institución distinta, en un torneo o campeonato de corta duración reconocido o patrocinado por la Federación.

Para ello será necesario que la autorización sea por escrito y en conocimiento de la Federación.

ARTICULO 15º.-

Los pases de jugadores(as) extranjeros(as) serán administrados por la Federación Chilena de Maxibásquetbol, en concordancia con las normas del Reglamento de Pases internacionales de FIMBA.

Esto principalmente se refiere a jugadores Extranjeros que hayan representado a sus países de origen, en campeonatos FIMBA, estos deberán

ser autorizados solo por la Federación a solicitud de un Club o Asociación por la que desee participar.

ARTICULO 16º.-

Las Asociaciones o Clubes pueden liberar jugadores que no serán considerados en los Campeonatos Nacionales. Para tal efecto esto será formalizado a través de una carta la cual indica la liberación del jugador (ra). Con este documento otra Institución podrá inscribir en sus registros a este jugador(a).

III.- DISPOSICIONES GENERALES PARA TRASPASO DE JUGADORES

ARTICULO 17º.-

Se permitirá el PASE o traspaso de jugadores(as) de una Asociación o Club a otra Institución, sin cobro económico, de acuerdo a las siguientes causales:

- Por traslados de trabajo en Instituciones Fiscales, Empresas Públicas o Privadas, siempre que acredite tener sucursales u oficinas en los lugares hacia los cuales se solicita el traslado.
- Por razones militares.
- Por razones de estudios.
- Para todos estos casos deberá acompañarse antecedentes verificables y una vez aprobado por la Federación el jugador(a) quedará registrado en la nueva Asociación o Club y por lógica borrado de la antigua.

ARTICULO 18º.-

El período de PASES de Jugadores entre Asociaciones o Clubes regirá entre el 1 de enero y hasta 30 (treinta) días antes del inicio del Campeonato Nacional organizado por la Federación a objeto de validar por parte de la Federación la información y dar el VºBº si corresponde, previa consulta a la Asociación o Club original del jugador o jugadora.

El Traspaso de un Jugador(a) deberá ser presentado según el formulario definido en el Anexo N°4.

III.- VALORES REFERIDOS A PASES O TRASPASO DE JUGADORES

ARTÍCULO 19º.-

El pase de un jugador o jugadora entre Clubes o Asociaciones, tendrá un valor definido en tabla Anexo N° 1.

ARTICULO 20º.-

Todo jugador o jugadora inscrita en una Asociación, Liga o Club pertenecerá a ella mientras no exista un Traspaso a otra Asociación, Liga o Club ya que el préstamo es sólo por un Campeonato determinado para el cual se solicito.

ARTICULO 21º.-

DE LOS PORCENTAJES Y SUS BENEFICIARIOS

Por regla general, el monto correspondiente al trámite de un pase y/o préstamo, se repartirá entre la Federación (50%), la Asociación o Club afiliado a FECHIMAX (50%).

Los montos mencionados por concepto de derechos de pases podrán ser renunciables por su titular, en el porcentaje o cuota que le corresponda.

Para ello se deberá acompañar al trámite del pase o préstamo de jugador (a) una carta de renuncia a derechos.

Los jugadores (as) que pertenezcan a Asociaciones y/o Clubes que se fusionen, se disuelvan, pierdan su Personalidad Jurídica, o terminen su afiliación por alguna causal reglamentaria, esos jugadores quedarán en libertad de acción y no necesitarán de Pase ni receso para actuar por otro Club o Asociación. Lo anterior, deberá efectuar una reinscripción por el Club o Asociación donde jugará.

En cualquiera de los casos señalados anteriormente, la Federación dispondrá las medidas administrativas para efectuar las correcciones correspondientes a la ficha del jugador.



**ARTÍCULO 22º.-
DISPOSICIONES FINALES**

Cualquier situación o aspecto a lo no regulado expresamente en este reglamento, será resuelto por el Directorio de la Federación.

ANEXO N° 1

PASE E INSCRIPCION DE JUGADORES	COSTO TOTAL	DERECHOS FEDERATIVOS UNICO	DERECHOS FEDERATIVOS 50%	DERECHOS ASOCIACION O CLUBES FEDERADOS 50%
INSCRIPCION DE JUGADOR	0,5 UF	0	0	0
PRESTAMO DE ASOCIACION O CLUB A OTRA ASOCIACION O CLUB SERIES 30 DAMAS Y 35 VARONES HASTA LOS 59 AÑOS EN DAMAS Y VARONES	1 UF		0,5 UF	0,5 UF
PRESTAMO DE ASOCIACION O CLUB A OTRA ASOCIACION O CLUB DESDE LOS 60 MAS AÑOS EN DAMAS Y VARONES	0.5 UF		0,25 UF	0,25 UF
PASE DE ASOCIACION O CLUB A OTRA ASOCIACION O CLUB (SERIES DE 35 a 55 AÑOS EN DAMAS Y VARONES	4 UF		2 UF	2 UF



FECHIMAX

Federación Chilena Maxibásquetbol

PASE DE ASOCIACION O CLUB A OTRA ASOCIACION O CLUB SERIE 60 Y MAS EN DAMAS Y EN VARONES	2 UF		1 UF	1 UF
---	------	--	------	------

Nota1: Los costos del pase de un jugador, no constituye expresión monetaria de valor comercial ni propiedad, sino derechos por la tramitación o actuaciones necesarias para asegurar la integridad y fiabilidad del registro único.

Nota 2: Los jugadores (as) mayores de 80 años quedan exentos de pago de inscripción, pases y prestamos. Por lo tanto, de esta manera y bajo esta condición se consideran jugadores libres y/ o podrán jugar por la institución que ellos estimen conveniente.



ANEXO N° 2
INSCRIPCIÓN DE JUGADOR(Nuevo)

Fecha: dd, mes, año

El club:

,solicita a

FECHIMAX, se sirva tramitar INSCRIPCIÓN del siguiente jugador.

Sr				RUT:		
F. Nacimiento				Genero		
Fono fijo		Celular		Mail		@
Club que lo Inscribe				Personería Jurídica		

NOMBRE Y FIRMA DEL REPRESENTANTE CLUB	FIRMA DEL JUGADOR

Nota: El jugador refrenda con su firma, que ha leído y acepta, íntegramente la totalidad de los reglamentos de FECHIMAX, los cuales son de conocimientos de los clubes y se encuentran publicados en www.fechimax.cl

ANOTACIÓN PARA LA FECHIMAX

TESORERÍA:

Fecha de registro:

Derechos por inscripción \$ _____ con ingreso nro. _____

Fecha autorización: _____

SECRETARIO

TESORERO

Nota:

Sólo se formaliza la inscripción:

1. Una vez recibido y firmado este documento.
2. Se debe acompañar fotocopia cedula identidad ambos lados.
3. Efectuado el pago en la cuenta corriente de la Federación.

Por lo tanto es responsabilidad del club que inscribe al jugador, verificar a partir de qué momento puede efectivamente representar al club en la competencia de la Federación.



Un jugador que juegue o se registre en planilla de juego, sin estar registrado y autorizado, expone al equipo involucrado en una sanción

ANEXO N° 3

TRAMITACIÓN DE PASE O TRASPASO

Fecha: xxxxxxxxx, día mes año,

Se solicita a la FECHIMAX, se sirva tramitar PASE del siguiente jugador:

Sr					RUT:		
Fono fijo		Celular		Mail		@	
Asociación o Club que otorga				Asociación o Club receptor			

El jugador certifica bajo su firma haber actuado en el club indicado anteriormente y que ha leído y acepta, íntegramente la totalidad de los reglamentos de la FECHIMAX, los cuales son de conocimientos de los clubes y se encuentran publicados en xxxx.xxx.cl

NOMBRE Y FIRMA DEL REPRESENTANTE CLUB que Otorga Pase	FIRMA DEL JUGADOR	NOMBRE Y FIRMA DEL REPRESENTANTE Nuevo CLUB Receptor

ANOTACIÓN PARA LA FEDERACIÓN

TESORERÍA:

Fecha de registro:

Derechos por pase \$ _____.- con ingreso nro. _____

Fecha autorización: _____

SECRETARIO

TESORERO

Nota:

El pase se formaliza ante la Federación, cumpliendo los siguientes puntos:

1. Sólo con todos los datos registrados, no puede faltar ninguno.
2. Una vez recibido y firmado, este documento.
3. Se debe acompañar fotocopia cedula identidad ambos lados.
4. Efectuado el pago en la cuenta corriente de la Federación

Por lo tanto es responsabilidad del club que recibe al jugador, verificar a partir de qué momento puede efectivamente representar al club en la competencia de la Federación para la cual se otorga este PASE



Un jugador que juegue o se registre en planilla de juego, sin estar registrado y autorizado, expone al equipo involucrado en una sanción.

ANEXO N° 4

TRAMITACIÓN DE PRESTAMO DE JUGADOR

Fecha: xxxxxxxxx, día mes año,

Se solicita a la FECHIMAX, se sirva tramitar PRESTAMO DEL JUGADOR del siguiente jugador:

Sr					RUT:				
Fono fijo			Celular			Mail		@	
Asociación o Club de Origen						Asociación o Club de Destino			

El jugador certifica bajo su firma haber actuado en el club indicado anteriormente y que ha leído y acepta, íntegramente la totalidad de los reglamentos de la FECHIMAX, los cuales son de conocimientos de los clubes y se encuentran publicados en xxxx.xxx.cl

NOMBRE Y FIRMA DEL REPRESENTANTE CLUB que Otorga Pase	FIRMA DEL JUGADOR	NOMBRE Y FIRMA DEL REPRESENTANTE Nuevo CLUB Receptor

ANOTACIÓN PARA LA FEDERACIÓN

TESORERÍA:

Fecha de registro:

Derechos por Traspaso \$ _____.- con ingreso nro. _____

Fecha autorización: _____

SECRETARIO

TESORERO

Nota:

El Traspaso de Jugador se formaliza ante la Federación, cumpliendo los siguientes puntos:

1. Sólo con todos los datos registrados, no puede faltar ninguno.
2. Una vez recibido y firmado, este documento.
3. Se debe acompañar fotocopia cedula identidad ambos lados.
4. Efectuado el pago en la cuenta corriente de la Federación

Por lo tanto es responsabilidad del club que recibe al jugador, verificar a partir de qué momento puede efectivamente representar al club en la competencia de la Federación para la cual se otorga este TRASPASO



Un jugador que juegue o se registre en planilla de juego, sin estar registrado y autorizado, expone al equipo involucrado en una sanción.