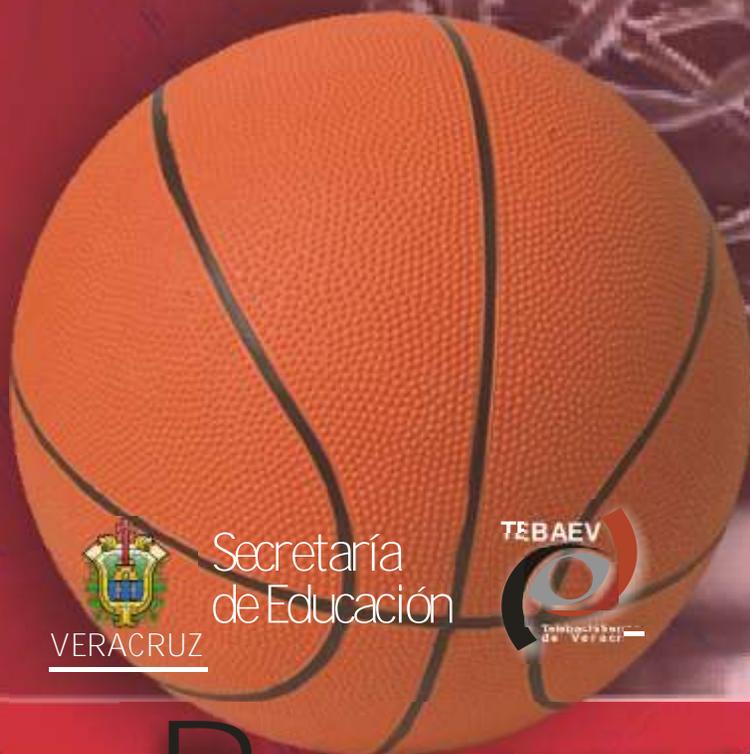
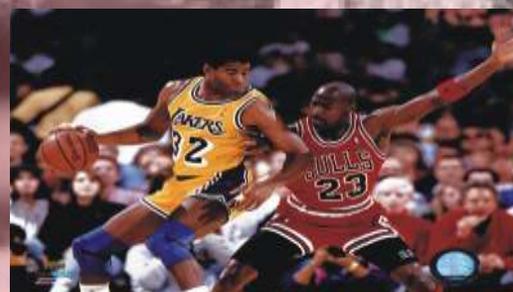
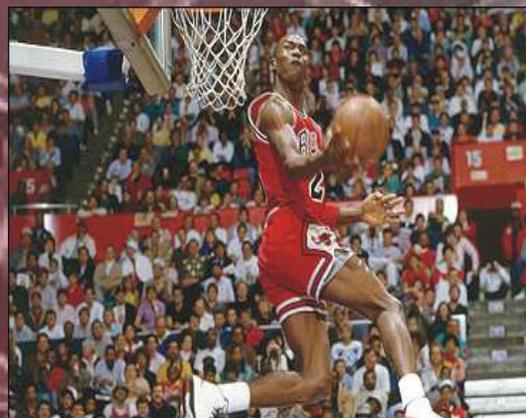


Cultura



FIDEL
HERRERA BELTRÁN
VERACRUZ
GOBIERNO DEL ESTADO



Secretaría
de Educación



Basquetbol

INDICE

	Pàg.
Introducción	1
Historia del Básquetbol	3
Antecedentes Prehispánicos del Baloncesto	8
El Básquetbol en México	10
Clasificación o Tipos de Baloncesto	10
Reglamento de Anotación y Arbitraje	13
Reglamento Oficial del Baloncesto	14
Minibaloncesto	71
Principios que inspiran el minibaloncesto	71
Reglamento del Minibaloncesto	72
Designación de Jugadores	86
Características Físicas que desarrolla la practica del baloncesto	88
Normas del deporte en edad escolar	89
Particularidades Biomecánicas	91
Particularidades Fisiológicas	92
Particularidades Psicológicas	93
Elementos Ofensivos	94
Trabajo de pies	96
Pases	97
Recepción	100
Tiro a la canasta	100
Tiro de Gancho	101
Tiro libre	102
Tiro de Remate	102
El rompimiento	103
Elementos defensivos	103
Créditos	106

INTRODUCCIÓN

Es importante destacar que este hermoso juego considerado el deporte ráfaga es muy gustado por lo intenso de sus acciones. Es un deporte de conjunto en el cual, en ocasiones por lo rápido de sus acciones, se generan choques o fricciones involuntarias. Estos accidentes, pueden generar que algún jugador pierda los estribos y se pierda la esencia del juego, el maestro debe tener especial cuidado en esto.

En el juego participan 5 jugadores por equipo y la esencia del mismo consiste en meter más canastas que el equipo contrario, por lo tanto es tan importante meter canastas como evitar que le metan a uno.

Las reglas básicas impiden caminar con el balón, por lo que se debe o de botar o de pasar a algún compañero, hasta estar en posición de tiro.

Los elementos técnicos antes mencionados nos permiten denotar las formas en que se deben de ejecutar los movimientos o acciones más comunes, con los errores y correcciones en su proceso de enseñanza. Un fundamento técnico, es un gesto motor que a través de la experiencia e investigación a denotado ser el mas efectivo movimiento y con el menor desgaste físico para resolver X tarea.

La importancia pues entonces de ocupar gran parte de la clase en estos elemento a la larga brindará mejores frutos. Esto sin descuidar las acciones de juego como el elemento de mayor atracción para los alumnos.

El responsable de las actividades deportivas deberá ayudar a formar los equipos para que los equipos queden en igualdad de posibilidades para triunfar, esto es tratar de que el nivel técnico, físico o de habilidad este balanceado entre los participantes, poniendo mayor atención en todos aquellos a lo cuales les cuesta mas trabajo sobre todo en la parte de la clase donde se trabajan los fundamentos técnicos, permitiendo al tiempo que todos tengan la posibilidad de mejorar.

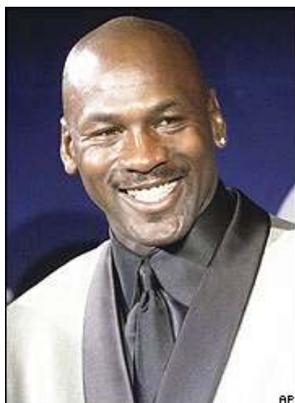
La práctica constante es la que al final permite la maestría deportiva esto es la mejoría de sus habilidades, capacidades, destreza mental para resolución de las diversas situaciones de juego, entre otros elementos del juego. Es por esto que es muy importante que el maestro motive a sus alumnos para que continúen en su práctica sobre todo con aquellos a los que les cueste mas trabajo.

En los procesos de clase es recomendado generar partidos de 2 vs 2 o 3 vs 3, ya que en estas condiciones de juego, los jugadores tienen muchas mas oportunidades de practicar tiros, pases, manejo de balón etc. Esto independientemente de que son de gran agrado por el permanente movimiento que exigen estas condiciones. Sin embargo hay que destacar que no se debe de abusar de estas actividades pues generan algunos vicios que en un partido regular se pueden manifestar en contra de ellos como por ejemplo la posibilidad de estar dentro de la llave de tiro siendo ofensivo es de solo 3 segundos en un partido regular, en las otras variantes no se marca dicha regla, la exigencia física, perdida de cancha, etc.

Los fundamentos ofensivos individuales con el balón incluyen todos los movimientos que un jugador hace cuando está en posesión del balón: tirar de la mejor forma o pasar a un compañero desmarcado y para botar.

HISTORIA DEL BASQUETBOL

El básquetbol es un deporte de equipo que se juega en pista cubierta. Cada equipo de cinco jugadores intenta anotar puntos encestando en los aros correspondientes a ambos lados de la cancha.



Se considera que proviene de uno de los juegos más antiguos. Ya era practicado por los mayas. Algunos historiadores consideran que se jugaba ya 3500 años antes de Cristo y recientes investigaciones arqueológicas han determinado que en 1500 años antes de Cristo se construyeron lugares para su práctica. Se lo denominaba tlachtli en lengua nahuatl, pok-a-pok en maya y taladzi en zapoteca y era practicado con un sentido religioso por las antiguas civilizaciones precolombinas de la zona de México. El tlachtli utilizaba una bola maciza de caucho, a la que se debía golpear, y lo hacían fundamentalmente, con muslos y caderas. Los perdedores eran decapitados. Una de las mejores construcciones de este tipo de estadios, se encuentra en Chichen Itzá.

El básquet con las características actuales, fue inventado en diciembre de 1891 por el clérigo, educador y físico canadiense James Naismith quien introdujo el juego trabajando como instructor en el colegio de la Asociación Cristiana de Jóvenes, de Springfield (Massachusetts, Estados Unidos). Organizaba un pasatiempo para jugar en pista cubierta durante el invierno, con nueve jugadores y canastas de madera. Al poco tiempo, las canastas fueron de mimbre, de allí el nombre ("Basket": canasta). Hasta que se introdujo la moderna red sin fondo, cada vez que la pelota era encestanda, alguien debía subirse a una escalera para recuperarla. Se habían eliminando de este juego todas sus rudezas de sus antecedentes: el tlachtli y el rugby, y se estableció únicamente el uso de las manos para adelantar la pelota. Nunca supuso tan buenos resultados y las competiciones mundiales que se sucederían. El 20 de enero de 1892 se jugó el primer partido de básquet en el Gimnasio del Colegio. Todos estos cambios en las reglas influyen positivamente en la actividad para el desarrollo de los juegos, tanto a la ofensiva como a la defensiva. Las formas activas de llevar el

juego dan la posibilidad de enriquecer la técnica de este deporte. La utilización mayor del pase con una mano, pase por detrás de la espalda, drible sin control visual, lanzamiento al aro en suspensión con una y dos manos, lanzamiento al aro desde el frente, entre otras, han hecho del baloncesto un deporte que, además de ser gran actividad física, es el espectáculo por excelencia.

Actualmente, el baloncesto se desarrolla en muchos países del mundo y es uno de los deportes más populares, en consideración a que existen más de 125 Federaciones Nacionales que fomentan su práctica y alientan a millones de atletas, aficionados y seguidores.

Cronología

El estadounidense J. Naismith colocó por primera vez dos cestos en un balcón y jugó el primer partido del deporte del que fue su inventor, en 1891.



En 1893 se jugó el primer encuentro femenino en Estados Unidos de América, pues anteriormente se habían realizado sólo competencias masculinas.

Hacia 1897 se reglamentaron los equipos de cinco jugadores. El juego se extendió rápidamente por todo el mundo. Las Universidades y Colegios comenzaron a formar sus equipos. En 1934 se realizaron los primeros juegos intercolegiales en el Madison Square Garden de Nueva York.

En 1898 apareció la primera liga profesional, la National Basketball League.



En 1904 apareció en Saint Louis (Estados Unidos) como deporte olímpico, posteriormente fue reconocido en las Olimpiadas Universitarias de Bolonia en 1933.

Los Harlem Globetrotters (Trotamundos de Harlem) de Estados Unidos de América, fundado en 1927, constituyen el equipo de básquet más famoso del mundo, de exhibición, y notable por los En sus comienzos eran todos sus integrantes de raza negra.

El jugador de Libia, Soleimán Nashnush (1943-1991) medía 2 metros 45 centímetros.

En 1949 dos ligas profesionales: la National Basketball League (creada en 1937) y la Basketball Association of America (1946) se unieron para formar la National Basketball Association (NBA).

En 1950 se disputa el Primer Campeonato Mundial de Básquet, y la Argentina es Campeón. (Por única vez). Este encuentro es ante EEUU y se realiza en el Luna Park de Buenos Aires. El resultado es 64 a 50.

EEUU pierde por primera vez los Juegos Olímpicos luego de 62 victorias, en Munich. Cae ante la unión Soviética (51 a 50) en un partido controvertido.



1962 fue la época de los gigantes como Wilt Chamberlain, un jugador negro de la NBA que anotó para los “Philadelphia Warriors” 100 puntos en un partido, récord aún vigente.

En 1979, un partido entre las selecciones de Michigan e Indiana que definía el Campeonato de la NCAA enfrentó a dos gigantes que eran los mejores jugadores de los Estados Unidos: Larry Bird y Magic Johnson. El equipo de éste último ganó el partido y el Título.

En los juegos asiáticos de 1982, en la disputa de básquet, Irak superó a Yemen por 251 a 3.

El equipo femenino de Básquet de la ya disuelta URSS ganó 6 campeonatos mundiales.

Kareem Abdul Jabbar (Lew Alcindor) es considerado uno de los tres mejores jugadores de la historia del baloncesto.

En octubre de 1991, Magic Johnson anuncia su retiro del Básquet por ser portador del virus de SIDA. Expresó:” Por favor, no sientan pena por mí. Aún si muero mañana no tengo de qué quejarme. Me ha tocado vivir una hermosa vida”.

El mejor equipo de la historia: el de la NBA de 1992, está integrado entre otros, por Earvin Magic Johnson, Michael Jordan y Larry Bird. El equipo de básquet está dirigido por un entrenador y se compone de pívot, ala-pívot, alero, escolta y base. Los partidos están supervisados por árbitros, anotadores y cronometradores.

Pensar para jugar

Al recibir aquella imperativa orden, el hombre de 30 años no tuvo posibilidad de escaparse de su inmediato destino. La necesidad de elaborar un juego abrigó en la intuición del profesor James Naismith un

esquema de alternativas, que se diferenciaron de algunos rasgos que tenían otros deportes. Aquel joven doctorado en Medicina, recibido en la Academia Mc Gill University, diseñó una nueva actividad física con la intención de evitar, por ejemplo, situaciones que fueran violentas, como él lo había observado en la práctica del fútbol, el rugby y el fútbol americano. De esta manera, Naismith pensó que era imprescindible eliminar no sólo los goles y las líneas de gol, sino también el correr con la pelota en la mano y los tackles, entre otras características que observaba en otros deportes ya establecidos.

Luego de plasmar en un boceto aquellas originales ideas, Naismith le presentó finalmente al decano Gullick, y a los doctores Seerby, Clark y Stagg, un formal proyecto deportivo que establecía como forma de juego dos determinados propósitos: por un lado, la meta o la conversión de los tantos que realizaría a través de un elemento elevado al suelo; y por el otro, no estaría permitido correr con la pelota sin picarla.

En aquella reunión producida el 21 de diciembre de 1891, trece días después de encomendada la tarea imaginativa, la reacción de los integrantes de la mesa directiva del colegio fue de satisfacción y de entusiasmo, sensaciones que detuvieron el nerviosismo de los conductores del colegio de Springfield y catapultaron los sueños de Naismith.

Arriba la imaginación

A los pocos minutos de aceptado su naciente juego, Naismith reunió de manera urgente a un grupo de 18 estudiantes en el gimnasio de la International YMCA Training School, y le ordenó al celador Pop Stebbins que le acercara las dos cajas en las cuales se debería introducir la pelota, que en ese caso era una de fútbol. Mientras los alumnos se miraban azorados a cerca de cuál era la intención de estos dos hombres, el celador comenzó a colocar en los extremos de la galería dos cestos de duraznos. Sin embargo, en esa oportunidad, Naismith minimizó la callada pero visible sorpresa de los alumnos y, con un espíritu voluntarioso, colaboró con su ayudante colocando los cestos a una altura de 10 pies (3.05 mts.), medida que no sufrió ningún tipo de modificación, más allá del continuo cambio de reglas que se efectuaron en el reglamento de este deporte a lo largo de años. "Si en vez de diez pies la galería hubiese tenido once, allí habría ubicado los canastos", aclaró Naismith con el paso del tiempo.



Por un nombre

Aquel primer encuentro entre dos equipos de nueve jugadores cada uno, no tuvo la dinámica que impera en estos tiempos de básquetbol. Una de las principales razones estuvo ligada a que los cestos tenían fondo y luego de cada tanto se debía utilizar una escalera para ir a buscar la pelota. Por ende, el partido, que fue arbitrado por Naismith, generó varias interrupciones y demoras en el juego.



Sin embargo, a medida que iban pasando los minutos del partido, el paulatino entusiasmo de los jóvenes fue acaparando la atención del profesor a quien no le resultó fácil concluir la primera experiencia, ya que los alumnos deseaban seguir jugando.

El naciente deporte, que en esos momentos no tenía nombre, cobijó para la eternidad los ilustres nombres de aquel desafío a lo desconocido. Eugene Libby, Duncan Patton, Frank Mahan, William Carey, Lynan Archibald, William Davis, Finlay Mc Donald, Edwin Ruggles, William Chase, John Thompson, Fred Barnes, Benjamin French, Raymond Kaignh, Henry Helan, Ernest Hildner, George Weller, Wilbert Garay y el japonés Genzabaro Ishikawa fueron, junto al ingenioso Naismith, los miembros fundadores de un deporte que en la actualidad atrapa la atención de millones de personas en el mundo.



En enero de 1892, uno de los participantes en el primer partido, Frank Mahan, sugirió que ese juego tan atractivo se llamara “Naismith ball”, pero el profesor se negó de manera rotunda. El obcecado alumno

insistió con la posibilidad de bautizar con un nombre a esa actividad, que ya no le era ajena ni distante. Sin renunciar a su esfuerzo imaginativo, Mahan propuso el nombre de "BASKETBALL" al argumentar que la pelota y el canasto eran los elementos fundamentales de ese noble y fecundo juego.

ANTECEDENTES PREHISPÁNICOS DEL BALONCESTO

Las actividades deportivas del hombre se remontan a mucho tiempo atrás del inicio de nuestra era. La referencia es en relación a actividades organizadas. Mucho antes que al Dr. James Naismith, quien es considerado el inventor del baloncesto, se le ocurriese la idea de colgar unos cestos en el gimnasio de la Universidad de Springfield Massachussets, los Olmecas practicaban un juego llamado "POKTAPOK", que consistía en hacer pasar un objeto esférico, que contenía plantas "sagradas", a través de un ARCO DE PIEDRA. Así que el concepto del baloncesto no nació en los E. U. en 1891, sino antes del nacimiento de cristo en una porción de lo que más tarde sería México. Siglo X a C.

Sin ir tan lejos en el tiempo, el OLLAMALITZLI, practicado por los Aztecas en el siglo XVI de nuestra era, también se parecía mucho al baloncesto moderno. El juego consistía en arrojar la pelota (que era de cuero macizo) a través de un arco de piedra que se fijaba en una pared, a una altura considerable y que estaba suspendido en forma vertical, no horizontal. Según aseguran algunos historiadores, el jugador que lo lograba, podía reclamar las vestiduras de todos los espectadores. Dejando a un lado una serie de actividades físicas muy variadas, el verdadero lazo de unión de la América precolombina es el JUEGO DE PELOTA. Parece ser que apareció tempranamente en el territorio Olmeca (el significado etimológico de OLMECAS, es hombre de caucho, en donde, desde tiempos inmemoriales, existen las especies vegetales que proporcionan la goma necesaria pala confección de la pelota.

Otros historiadores mencionan que "el punto más valioso se lograba al hacer pasar la pelota a través del anillo, lo cual era un hecho bastante difícil de lograr. Cuando esto ocurría, los espectadores se despojaban de ropas y joyas para obsequiarlas al vencedor. *Enciclopedia Mundial del Deporte, Uteha, Tomo 6 Edición Española.*

Dentro de los anillos encontramos representaciones asociadas al simbolismo del juego: águilas, guacamayas, serpientes, monos y personajes decapitados.

El Códice Borgia.

Las fuerzas contrarias que se enfrentaban en el juego de la pelota aparecen en este dibujo del Códice Borgia de la región de Tlaxcala Puebla (1250 – 1519 después de Cristo). Representadas por dos Dioses Tezcatlipoca; uno, representa el norte, el lugar de los muertos y la oscuridad; el otro, el sur, lugar de las flores y la danza; ambos se encuentran luchando en el juego, lucha que tendrá que terminar con el sacrificio. La figura central es precisamente la víctima sacrificada.

Los indígenas prehispánicos relacionaban el juego de la pelota con el cielo, y llamaban “campo estelar del juego de pelota” a una constelación circumpolar donde se incluían algunas estrellas de la Osa Mayor, y consideraban al norte como la región especialmente dedicada al juego.

Ciñéndonos únicamente a Yucatán, se ha conseguido localizar allí unos 30 terrenos de juego aproximadamente. El admirable yacimiento arqueológico de Palenque, comprende uno de dichos campos.

Existe uno de estos campos de juego en mucho mejor estado de conservación en Monte Albán de la Cd. de Oaxaca. Estos campos están constituidos por rectángulos muy alargados, rodeados de graderíos; en México están orientados de norte a sur, en función del movimiento del sol. La pelota con que jugaban era de caucho macizo, media de 10 a 12cms. de diámetro y pesaba alrededor de 1 kg.

En el gran juego ceremonial clásico, conocido con el nombre Azteca de Tlachtli, probablemente se tiraba la pelota primeramente con la mano y luego los jugadores la iban impulsando con la cadera o con el hombro, sin utilizar las manos, los pies o la cabeza. Había 3 jugadores por bando que debían dar prueba de gran habilidad. Llevaban piezas protectoras de cuero que nada tenían que envidiar a las de los jugadores de fútbol americano. Lo cierto es que los protagonistas se veían muchas veces obligados a adoptar posturas acrobáticas, puesto con la prohibición de usar las manos y los pies, no tenían más remedio que lanzarse literalmente contra el suelo, generalmente enlosado y en algún caso cubierto con hierba. Es casi seguro que se iban sumando tantos o puntos y que los partidos se jugaban divididos en 3 o 5 tiempos. Los Príncipes poseían equipos propios y los principales encuentros, disputados ante multitud de espectadores en ocasión de fiestas religiosas, provocaban numerosas apuestas.

EL BASQUETBOL EN MEXICO

La fecha y lugar en donde se jugó por primera vez el basquetbol en México ocurrió en la ciudad de Puebla en 1902. Fue en el mes de Julio de dicho año cuando el profesor Guillermo Spencer, Director del Instituto Metodista de Puebla decidió adoptarlo y ordenó se construyera en el patio de dicha institución una cancha de basquetbol. Además, dispuso que se instalaran los tableros con unos cestos a los cuales se les quitó el fondo, la pelota con que se jugó fue manufacturada en los talleres de la propia escuela.

Más tarde el profesor Epigmenio Velazco enseñó a sus alumnos los fundamentos de este nuevo deporte a fines de 1902, y por este motivo, puede considerarse que la ciudad de Puebla fue la cuna del basquetbol en México.

En el Distrito Federal del año 1903, fue Mr. Richard Williamson quien se encargó de traer a México la primer pelota de basquetbol de los Estados Unidos.

En marzo de 1906 se efectuó el primer torneo Oficial de basquetbol.

En 1917 se organizó el primer equipo de basquetbol femenino y fue el recordado profesor Leoncio Ochoa quien se encargó de impartir los fundamentos del juego.

México participó por primera vez en los Juegos Olímpicos de Berlín, en 1936; en los campeonatos mundiales, desde Chile en 1959, hasta Puerto Rico en 1974; en los Juegos Deportivos Centroamericanos y del Caribe, durante los años 1926 a 1954 y por último en los XVI Juegos Centroamericanos y del Caribe en 1990.

CLASIFICACIÓN O TIPOS DE BALONCESTO

El juego puede variar en precisión, velocidad y estrategia, técnica, exigencia y estado emocional de acuerdo al tipo de baloncesto que se practica.

A continuación se presenta una clasificación del baloncesto:

- **RECREATIVO:**

Cuando conserva y acentúa el carácter lúdico; cuando el individuo procura recrearse, distraerse, sin responsabilidades u obligaciones de cualquier naturaleza. Es el juego – deporte en el que hay predominio de las características del juego sobre las del deporte.



- **EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA:**

Como condición de pre-deporte, juego-deporte, fundamentación; trabajo físico en niños de edad escolar, para nosotros es el más importante pues es la instrucción del deporte técnico-táctico para el niño que lo ve como juego.

El baloncesto dentro de la educación física debe de ser recreativo pero la exigencia para el aprendizaje de los fundamentos será alta.



- **COMPETITIVO:**

Es la actividad practicada por el individuo que ya alcanzo el estado de plena formación, el estado de condición que mediante un proceso de entrenamiento alcanza la forma física y técnica.

Extensión educativa es la etapa de educación básica es la responsable de la canalización de los nuevos valores para la introducción al trabajo de entrenamiento.



- **ESPECIAL:**

Háblese del deporte adaptado para personas con discapacidad alguna (sordos, mudos, silla de ruedas, débiles visuales, retraso etc.) de igual manera para personas de la tercera edad.

Todo ello tomando en cuenta la competición y preparación de los integrantes de cada club.



- **AMATEUR:**

Que el objetivo de la practica de este deporte sea por plena satisfacción; puede que tengan la suficiente técnica, pueden existir la competición, pero el individuo no se somete a un entrenamiento.



- **PROFESIONAL:**

Propiamente dicho un trabajo del individuo en don de se prepara para alcanzar un nivel alto de rendimiento tratando de mejorar o llevar al máximo sus capacidades técnicas tácticaza físicas y psicológicas.

Comúnmente son personas que se dedican en gran parte de su tiempo ha esta preparación y por consiguiente reciben una remuneración económica muchas veces con becas estudiantiles.



EL REGLAMENTO (ANOTACIÓN Y ARBITRAJE)

El reglamento del básquetbol se publicó por primera vez el 15 de enero de 1892, en el periódico 'El Triángulo' de la ciudad de Springfield, Massachussets, y constaba de 13 reglas que fueron las siguientes:

1. El balón puede ser lanzado en cualquier dirección, con una o ambas manos.
2. No se podrán utilizar los puños para impulsar el balón.
3. No se podrá correr con el balón en las manos sin picarlo contra el piso.
4. El balón se tendrá que sostener con las manos pero en ningún caso con los hombros.
5. No se podrá derribar al adversario. La primera vez que se viole esta regla se sancionará una falta al infractor. En la segunda oportunidad se expulsará al jugador hasta que se encesta nuevamente. Si la falta es grave o intencional se expulsará al jugador en forma definitiva.
6. Si un jugador comete tres faltas consecutivas se le sumará una conversión para el rival.
7. La canasta se consigue cuando el balón se lanza o golpea desde el suelo hasta el cesto y se queda en ese lugar.
8. Si el balón sale de los límites permitidos será devuelto a la cancha por el jugador que lo sacó afuera. En una situación de disputa, será el árbitro quien lo haga.
9. El balón se pondrá en juego antes de 5 segundos. Si se tardara más de ese tiempo la posesión pasará al adversario. Cualquier retraso intencionado del juego será sancionado con una falta.
10. El árbitro será el que juzgue en todo momento a los jugadores, sancionando todas las fallas o violaciones a las reglas.
11. El árbitro será ayudado por otra persona que tenga referencia de todo el campo, ayudándolo en las oportunidades que el partido requiera.
12. El tiempo de duración de un encuentro será de 15 minutos para cada uno de los dos tiempos y habrá 5 minutos de descanso entre ambos.
13. Será declarado ganador el equipo que haya conseguido más canastas. En caso de empate, el partido puede ser reanudado, si se ponen de acuerdo los capitanes de cada equipo, hasta que alguno convierta una nueva canasta.

REGLAMENTO OFICIAL DEL BALONCESTO

Regla 1: EL JUEGO

Art. 1. Definición

1.1 JUEGO DEL BALONCESTO

El baloncesto lo juegan dos (2) equipos de cinco (5) jugadores cada uno. El objetivo de cada equipo es introducir el balón dentro de la canasta del adversario e impedir que el adversario se apodere del balón o enceste.

1.2 CESTO: PROPIO/OPONENTE

La canasta en la que ataca un equipo es la canasta del adversario y la que defiende es su canasta.

1.3 MOVIMIENTO DEL BALÓN

El balón puede ser pasado, lanzado, palmeado rodado o botado en cualquier dirección dentro de las restricciones de los artículos pertinentes de las Reglas.

1.4 GANADOR DE UN PARTIDO

El equipo que mayor número de puntos al final del tiempo de juego del cuarto periodo o, si fuera necesario, de uno o más periodos extra, será el ganador del partido.

Regla 2: DIMENSIONES Y EQUIPAMIENTO

Art. 2. Dimensiones del terreno de juego

2.1 CAMPO DE JUEGO

El terreno de juego debe ser una superficie rectangular, plana y dura, libre de obstáculos (Diagrama 1)

Para las principales competiciones oficiales de FIBA, y en los campos de juego de nueva construcción, las dimensiones deben ser de 28 m. de longitud por 15 m. de anchura, medidas desde el borde interior de las líneas que delimitan el terreno de juego.

Para todas las demás competiciones la institución apropiada de FIBA, como puede ser la Comisión Zonal o la Federación Nacional, tiene autoridad para aprobar los terrenos de juego existentes con unas dimensiones mínimas de 26 m. de longitud y 14 m. de anchura.

2.2 TECHO

La altura del techo o del obstáculo más bajo debe ser, como mínimo, de 7.00 m.

2.3 ILUMINACIÓN

La superficie de juego debe estar iluminada uniforme y convenientemente. Las luces deben estar colocadas de manera que no dificulten la visión de los jugadores y del equipo arbitral.

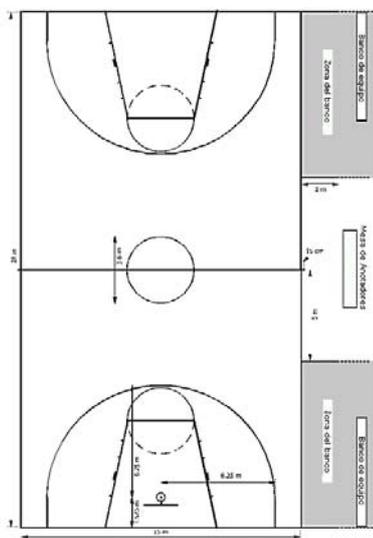


Diagrama 1. Terreno de juego reglamentario

2.4 LÍNEAS

Todos las líneas deberán ser trazadas del mismo color (preferentemente blanco), tener 5 cm. de anchura, y ser completa y perfectamente visibles.

2.4.1 Líneas de fondo y laterales

El terreno de juego estará delimitado por las líneas de fondo (los lados cortos del terreno de juego) y las líneas laterales (las líneas de los lados largos del terreno de juego). Estas líneas no son parte del terreno de juego. El terreno de juego deberá distar al menos 2 metros de cualquier obstáculo, incluyendo los integrantes de los banquillos de los equipos.

2.4.2 Línea central

La línea central es la línea trazada paralelamente a las líneas de fondo desde el punto central de cada línea lateral que se prolongará 15 cm. por la parte exterior de cada línea lateral.

2.4.3 Líneas de tiros libres, áreas restringidas y pasillos de tiros libres (Diagrama 2)

La línea de tiros libres estará trazada paralela a cada línea de fondo. El borde exterior de esta línea estará situado a 5,80 m del borde interior de la línea de fondo y tendrá una longitud de 3,60 m. Su centro estará situado sobre la línea imaginaria que une el centro de las dos líneas de fondo.

Las áreas restringidas son los espacios marcados en el terreno de juego limitados por las líneas de fondo, las líneas de tiros libres y las líneas que parten de las líneas de fondo, tienen sus bordes exteriores a 3 m de los centros de las mismas y terminan en el borde exterior de las líneas de tiros libres. Si se pinta el interior de las áreas restringidas, deberá ser del mismo color que el del círculo central. Estas líneas excluyendo las líneas de fondo, son parte del área restringida.

Los pasillos de tiro libre son las áreas restringidas ampliadas en el terreno de juego por semicírculos con un radio de 1,80 m y el centro situado en el punto medio de las líneas de tiros libres. Se trazarán semicírculos similares con una línea discontinua en el interior de las áreas restringidas.

Los espacios situados a lo largo de los pasillos de tiros libres que pueden ser ocupados por los jugadores durante los lanzamientos de tiros libres se marcarán según el Diagrama 2.

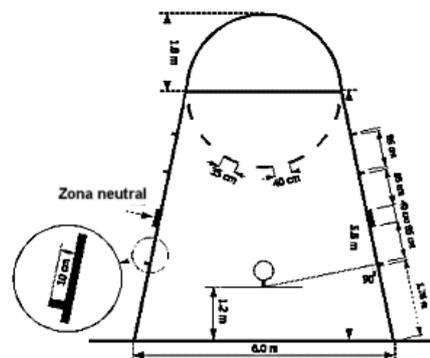


Diagrama 2. Pasillos de tiros libres reglamentarios

2.4.3 Círculo central

El círculo central debe estar trazado en el centro del terreno de juego y debe tener un radio de 1,80 m. medido hasta el borde exterior de la circunferencia. Si el interior del círculo central está pintado deberá tener el mismo color que las áreas restringidas.



Diagrama 3. Zonas de canasta de dos y de tres puntos

2.4.5 Zona de canasta de tres puntos (Diagramas 1 y 3)

La zona de canasta de tres puntos de un equipo es todo el terreno de juego excepto el área próxima a la canasta de sus adversarios que limita e incluye:

- Dos líneas paralelas que parten de la línea de fondo a 6,25 m. del punto del suelo situado justamente debajo del centro exacto de la canasta de los adversarios. La distancia de este punto al borde interior del centro de la línea de fondo es de 1,575 m.
- Y un semicírculo de 6,25 m. de radio hasta su borde exterior con centro en el punto citado anteriormente que corta las líneas paralelas.

2.4.6 Zonas de los bancos de los equipos (Diagrama 1)

Las zonas de los bancos de los equipos estarán marcadas fuera del terreno de juego en el mismo lado que la mesa de anotadores y los bancos de los equipos, del siguiente modo:

Cada zona estará limitada por una línea que parte de la línea de fondo de al menos 2 m. de longitud y por otra línea de al menos 2 m. de longitud trazada a 5 m. de la línea central y en ángulo recto con la línea lateral.

2.5 Posición de la mesa de anotación y los banquillos/sillas de sustitutos. (Diagrama 4)

La siguiente disposición de banquillos de sustitutos es obligatoria para las competiciones principales de la FIBA. Se recomienda también para todas las demás.

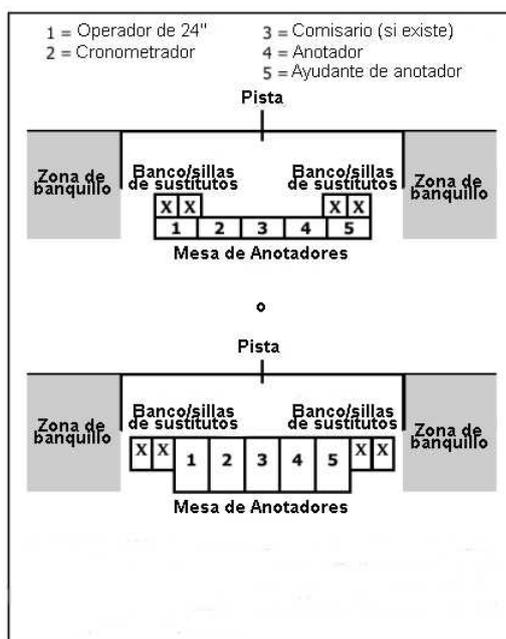


Diagrama 4. La mesa de anotadores, los banquillos de sustitutos.

Art. 3. Equipamiento

3. 1 Los tableros y sus soportes (Diagrama 5)

3.1.1 Los tableros deben estar fabricados de un material transparente adecuado (preferiblemente vidrio templado de seguridad), contruidos de una sola pieza y con el mismo grado de rigidez que los tableros de madera dura de 3 cm. de espesor.

Si estuvieran contruidos de un material no transparente, deberán pintarse de blanco.

3.1.2 Las dimensiones de los tableros serán de 1,80 m. (+ 3 cm.) en horizontal y de 1,05 m. (+ 2 cm.) en vertical con el borde inferior a 2.90 m. del suelo.

3.1.3 Todas las líneas se trazarán de la manera siguiente:

- De color blanco, si el tablero es transparente,
- De color negro en todos los demás casos,
- De 5 cm. de anchura.

3.1.4 La superficie frontal de los tableros será lisa y marcada de la manera siguiente: (Diagrama 5)

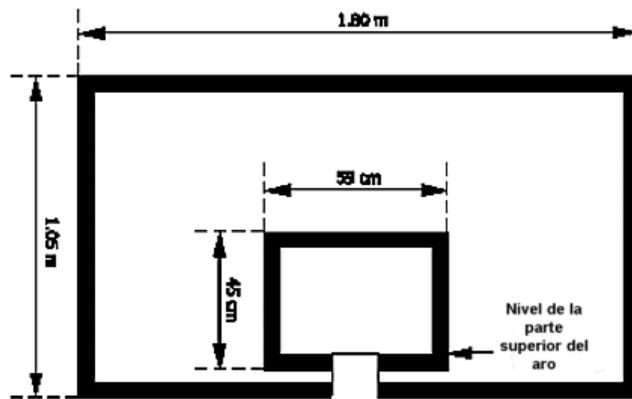


Diagrama 5. Marcas reglamentarias de los tableros

3.1.5 Los tableros se montarán firmemente de la manera siguiente (Diagrama 6):

- En cada extremo del terreno de juego en ángulo recto con el suelo y paralelos a las líneas de fondo.
- La línea vertical central sobre la superficie frontal, proyectada sobre el terreno de juego, se situará sobre el punto del terreno de juego que está situado a 1,20 m. del punto central del borde interior de cada línea de fondo. Sobre una línea imaginaria trazada en ángulo recto con la línea de fondo.

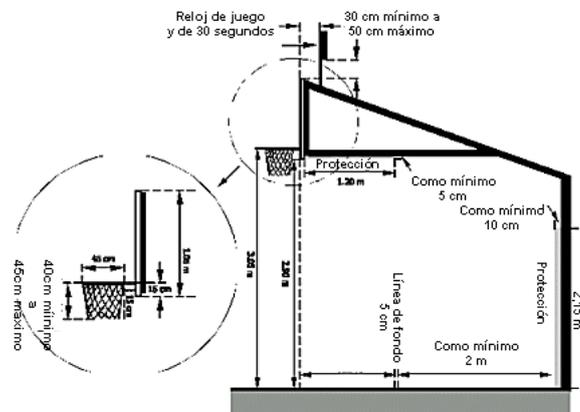


Diagrama 6. Soporte reglamentario de los tableros

3.1.6 La protección de los tableros será de la siguiente manera (Diagrama 7):

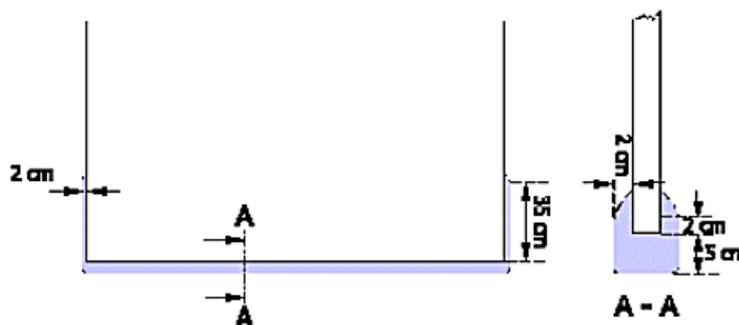


Diagrama 7. Protecciones del tablero

3.1.7 Los soportes del tablero serán de la siguiente manera (Diagrama 6):

- La parte frontal de la estructura de soporte de los tableros (incluidas las protecciones) deberá hallarse a una distancia mínima de 2,00 m. del borde exterior de la línea de fondo. Será de un color vivo que contraste con el fondo para que sea claramente visible para los jugadores.
- Los soportes de los tableros estarán anclados al suelo para evitar que se desplacen.
- Cualquier parte del soporte situada detrás del tablero estará protegida en su superficie inferior hasta una distancia de 1,20 m. de la cara anterior del tablero.
- El espesor mínimo de la protección será de 5 cm. y de la misma densidad que la protección de los tableros.
- Todas las estructuras de soporte de los tableros deben tener sus bases completamente protegidas hasta una altura mínima de 2,15 m. por la superficie más próxima al terreno de juego. El espesor mínimo de la protección será de 10 cm.

3.1.8 La protección estará construida de tal manera que evitará que queden atrapadas las extremidades de los jugadores.

3.2 Canastas (Diagrama 8)

Las canastas se componen de los aros y las redes.

3.2.1 Los aros estarán contruidos de la manera siguiente:

- El material será acero macizo con un diámetro máximo de 45 cm., pintado de color naranja.
- El metal de los aros tendrá un diámetro mínimo de 1,6 cm. y un diámetro máximo de 2,0 cm. con el añadido en el borde inferior de un dispositivo para sujetar la red que impida que los dedos de los jugadores puedan quedarse atrapados.
- La red debe estar sujeta al aro por 12 lugares equidistantes a su alrededor. El dispositivo de sujeción de la red al aro no debe permitir la existencia de bordes afilados ni espacios (huecos) que permitan la introducción de los dedos de los jugadores.
- El aro deberá estar fijado a la estructura que soporta el tablero de tal manera que ninguna fuerza aplicada al aro pueda ser transferida al propio tablero. Por tanto, no habrá contacto directo entre el aro, el dispositivo de sujeción y el tablero (de cristal o de otro material transparente). No obstante, la distancia entre ellos será lo bastante pequeña como para impedir que quepan los dedos de los jugadores.

- El borde superior de cada aro se situará horizontalmente a 3,05 m del suelo y equidistante de los dos bordes verticales del tablero.
- El punto más cercano del borde interior del aro se hallará a 15 cm de la superficie del tablero.

3.2.2 Pueden usarse aros con dispositivos compensadores de la tensión.

3.2.3 Las redes serán de la siguiente manera:

- Serán de cuerda blanca, estarán colgadas de los aros y fabricadas de tal forma que frenen momentáneamente el balón cuando pase a través de la canasta. No medirán menos de 40 cm. ni más de 45 cm. de longitud.
- Cada red tendrá 12 bucles para su sujeción al aro.
- La parte superior de la red será semirrígida para evitar que:
 - La red se dé la vuelta a través del aro y se enrede.
 - El balón se quede atrapado en la red o rebote en ella y se salga de la canasta.

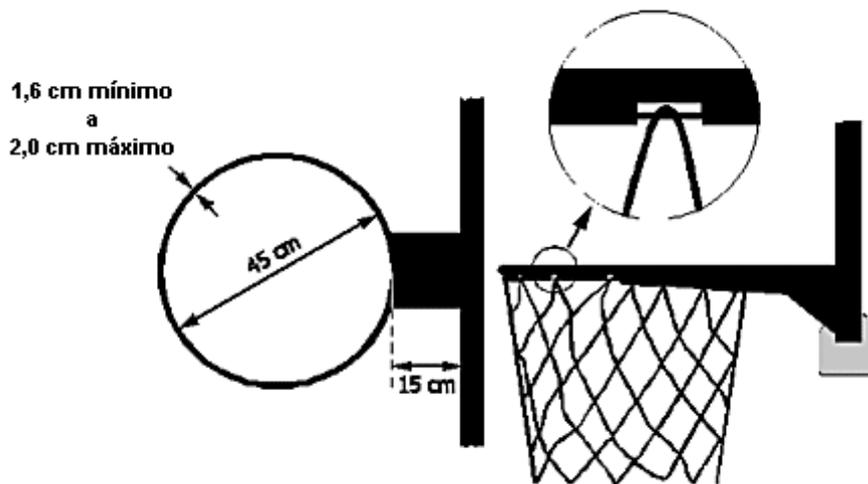


Diagrama 8. Aro reglamentario

3.3 Balones

3.3.1 El balón debe ser esférico y de un color naranja homologado con ocho (8) sectores de forma tradicional y juntas negras.

3.3.2 La superficie exterior será de cuero, de caucho o de material sintético.

3.3.3 Se inflará con una presión de aire tal que cuando se deje caer sobre la superficie del terreno de juego desde una altura aproximada de 1,80 m., medida desde la parte inferior del balón, rebote hasta una altura aproximada, medida hasta la parte superior del balón, de no menos de 1,20 m. y no más de 1,40 m.

3.3.4 La anchura de las juntas del balón no superará 0,635 cm.

3.3.5 El balón no tendrá menos de 74,9 cm. ni más de 78 cm. de circunferencia (talla 7). No pesará menos de 567 g. ni más de 650 g.

3.3.6 El equipo local debe suministrar al menos dos (2) balones usados que cumplan las especificaciones anteriores. El árbitro principal es el único juez de la legalidad de los balones. Si alguno de estos dos balones es inadecuado como balón de juego, el árbitro principal puede escoger un balón proporcionado por el equipo visitante o uno de los balones utilizados por cualquiera de los dos equipos durante el calentamiento.

3.4 **Equipo técnico**

El equipo local debe proporcionar el siguiente equipo técnico y ponerlo a disposición del equipo arbitral:

3.4.1 **Reloj del partido y cronómetro**

3.4.1.1 El reloj del partido se utilizará para cronometrar los periodos de juego y los intervalos entre los mismos y debe estar situado de manera que sea claramente visible para todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo a los espectadores..

3.4.1.2. Un dispositivo visual apropiado o cronómetro, distinto del reloj del partido, será usado para controlar los tiempos muertos.

3.4.1.3. Si el reloj principal del partido se halla situado sobre el centro del terreno de juego se situará un reloj de partido auxiliar sincronizado en cada fondo del terreno de juego a una altura suficiente para que puedan verlo todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo los espectadores. Cada reloj de partido auxiliar debe indicar el tiempo que queda de partido.

3.4.2 **Dispositivo de veinticuatro segundos**

3.4.2.1 El dispositivo de veinticuatro segundos tendrá una unidad de control para operar el dispositivo y monitores con las especificaciones siguientes:

- Cuenta atrás digital con indicación del tiempo en segundos.
- El monitor en blanco cuando ningún equipo tenga control de balón.
- La posibilidad de pararse y volver a iniciar la cuenta desde el punto en que se haya detenido.

3.4.2.2 Los monitores estarán situados como sigue:

- Dos (2) unidades montadas tanto arriba como detrás de cada tablero, a una distancia entre 30 y 50 cm. (Diagrama 6 y Diagrama 9-A)
- Cuatro (4) monitores situados en las cuatro (4) esquinas del terreno de juego, 2 m. por detrás de cada línea de fondo (Diagrama 9-B) o
- Dos (2) monitores situados sobre el terreno de juego, en esquinas diagonalmente opuestas. El monitor a la izquierda de la mesa de anotadores estará situado en las esquina más próxima. Ambos

monitores estarán situados a 2 m. por detrás de cada línea de fondo y a 2 m. de la línea lateral (Diagrama 9-C)

3.4.2.3 Serán claramente visibles para todas las personas relacionadas con el partido, incluidos los espectadores

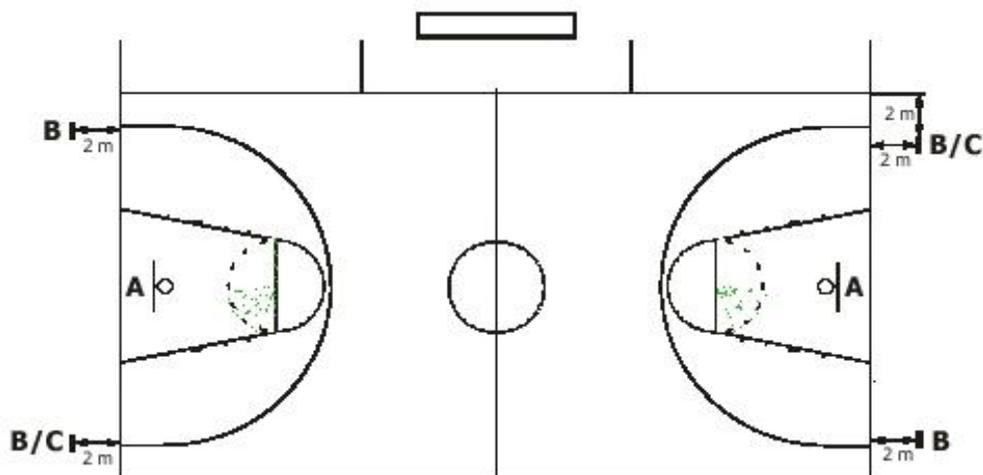


Diagrama 9. Situación de los monitores de 24 segundos

3.4.3 Señales

Deberá existir al menos dos (2) señales acústicas diferentes con sonidos claramente distintos y muy potentes:

- Una (1) para el cronometrador y el anotador. Para el cronometrador sonará **automáticamente** para indicar el final de una mitad, de un periodo o del partido. Para el anotador y para el cronometrador se hará sonar **manualmente** cuando sea necesario para llamar la atención de los árbitros sobre la solicitud de un tiempo muerto, de una sustitución, etc., del paso de cincuenta segundos desde el comienzo de un tiempo muerto o de que se ha producido una situación de error rectificable.
- Una (1) señal para el operador de veinticuatro segundos que sonará **automáticamente** para indicar el final de un periodo de veinticuatro segundos.

Ambas señales serán lo bastante potentes como para oír las fácilmente en las condiciones más adversas o ruidosas.

3.4.4 Marcador

Debe haber un marcador claramente visible para todas las personas relacionadas con el partido, incluidos los espectadores.

El marcador mostrará como mínimo:

- el tiempo de juego
- el tanteo
- número del periodo en juego
- número de tiempos muertos registrados

3.4.5 **El Acta**

En todas las competiciones oficiales de FIBA el acta oficial de partido será la aprobada por la Comisión Técnica Mundial de FIBA.

4.4.6 **Marcadores de faltas de jugadores**

Deben estar a disposición del anotador. Los marcadores deben ser blancos con las cifras de un tamaño mínimo de 20 cm. de longitud y 10 cm. de anchura. Deben estar numerados del 1 al 5 (de color negro del 1 al 4 y de color rojo el 5).

4.4.7 **Marcadores de faltas de equipo**

Se proporcionará al anotador dos (2) marcadores de faltas de equipo.

Estos serán de color rojo, medirán como mínimo 20 cm de anchura y 35 cm de altura y estarán contruidos de manera que cuando se coloquen en la mesa de anotadores sean claramente visibles para todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo los espectadores.

Pueden usarse dispositivos eléctricos o electrónicos, a condición que sean del mismo color y dimensiones que lo especificado anteriormente

3.4.8. Marcadores de faltas de equipo

Debe haber un dispositivo adecuado que muestre el número de faltas (de uno a cinco), para indicar cuando el equipo ha alcanzado la penalización (Artículo 55.- Faltas de equipo - Penalizaciones).

3.5 **Instalaciones y equipamiento para las principales competiciones oficiales de FIBA**

Las instalaciones y el equipamiento mencionado a continuación son obligatorios para las principales competiciones oficiales de FIBA: Torneos olímpicos, Campeonatos del mundo de Categoría Senior, Jóvenes y Júnior tanto masculino como femenino, y Campeonatos Continentales masculino y femenino.

Estas instalaciones y equipamiento están también recomendadas para todas las demás competiciones.

3.5.1. Todos los espectadores deben estar sentados a una distancia de al menos cinco (5) metros del borde exterior de las líneas de demarcación del terreno de juego.

3.5.2 El terreno de juego estará:

- Hecho de madera.
- Delimitado por una línea de demarcación de 5 cm. de anchura
- Delimitado por una línea de demarcación exterior (Diagrama 10) trazada en un color que contraste vivamente y de al menos dos (2) metros de anchura. El color de la línea de demarcación exterior debe ser igual que el del círculo central y las áreas restringidas.

3.5.3 Habrá cuatro (4) limpiadores para el suelo, dos por cada mitad del terreno de juego.

3.5.4 Los tableros deben ser de vidrio templado de seguridad.

3.5.5 El balón estará hecho de cuero y será de un modelo aprobado por FIBA. Los organizadores proporcionarán al menos 12 balones del mismo modelo para el entrenamiento durante los periodos de calentamiento.

3.5.6 La iluminación del terreno de juego no será inferior a 1500 lux. Este nivel se medirá 1,5 m. por encima del terreno de juego. La iluminación cumplirá los requisitos que establezcan las cadenas de televisión.

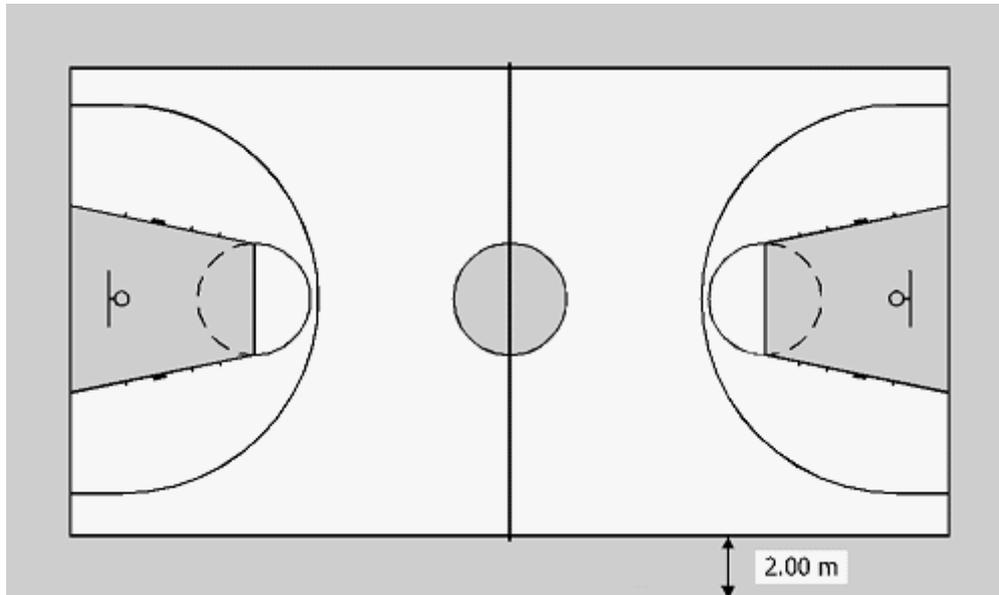


Diagrama 10. Terreno de juego para las principales competiciones oficiales de FIBA



Diagrama 11. Marcador para las principales competiciones oficiales de FIBA

3.5.7 El terreno de juego debe estar equipado con el siguiente equipo electrónico, que debe ser claramente visible desde la mesa de anotadores, el terreno de juego, los bancos de los equipos y por todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo los espectadores:

3.5.7.1 **Dos marcadores de gran tamaño** (Diagrama 11), uno en cada fondo del terreno de juego.

- La existencia de un marcador (cubo) situado sobre el centro del terreno de juego no excluye la necesidad de los dos marcadores ya descritos.
- El cronometrador y el ayudante del anotador dispondrán de dos paneles de control independientes para el marcador.
- Los relojes estarán sincronizados y mostrarán el tiempo que queda de juego durante todo el partido.
- Durante los últimos 60 segundos de cada parte, periodo o periodo extra el tiempo que queda de juego se indicará con precisión de décimas de segundo.
- El árbitro principal designará uno de los relojes como reloj del partido.
- Los marcadores (Diagrama 11) indicarán también:
 - El número de cada jugador y, preferiblemente, su nombre.
 - Los puntos conseguidos por cada equipo y, preferiblemente, los puntos conseguidos por cada jugador.
 - Las faltas cometidas por cada jugador del equipo (esto no exime la necesidad de los marcadores utilizados por el anotador para indicar el número de faltas)
 - El número de faltas de equipo de 1 a 5
 - El número del periodo de 1 a 4, E para los periodos extra
 - El número de tiempos muertos de 0 a 2.

3.5.7.2. Un dispositivo de **24 segundos** (Diagrama 12), con una réplica del reloj del partido y una luz eléctrica roja brillante , que se colocará encima y detrás de cada tablero a una distancia entre 30 y 50 centímetros (Diagrama 6).

- Los dispositivos de 24 segundos serán de cuenta atrás digital automática, indicando el tiempo en segundos y dispondrán de **una señal acústica automática muy potente** para indicar el final del periodo de 24 segundos.
- El dispositivo de 24 segundos estará conectado al reloj principal del partido de manera que:

Cuando el reloj principal del partido **se detenga**, también **se detendrá**.

Cuando el reloj principal **se ponga en marcha**, el dispositivo pueda ponerse en marcha manualmente

Cuando **suene** el dispositivo de 24 segundos, **se parará** el reloj principal.

- El color de los números del dispositivo de 24 segundos y de la réplica del reloj del partido, será diferente.
- Todas las réplicas del reloj del partido cumplirán las anteriores especificaciones
- La luz eléctrica situada encima y detrás de cada tablero estará:

- Sincronizada con el reloj principal del partido para iluminarse con una luz roja brillante, cuando suene la señal al final del tiempo de juego, de un periodo o periodo extra.
- Estará sincronizada con el dispositivo de 24 segundos para iluminarse con una luz roja brillante, cuando suene la señal al final del periodo de 24 segundos.

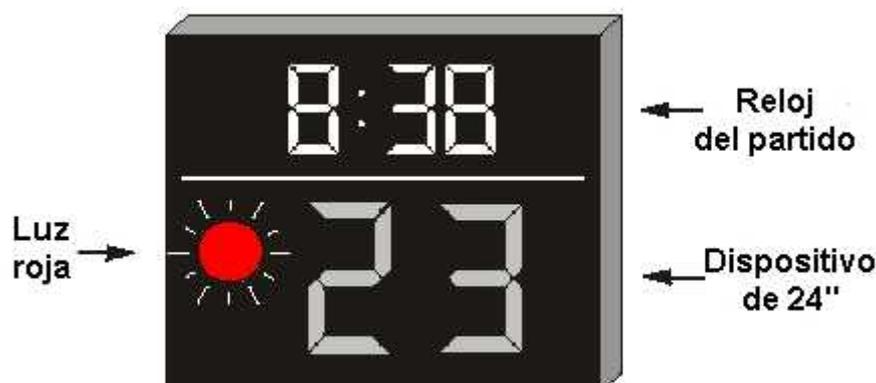


Diagrama 12. Reloj y dispositivo de veinticuatro segundos para principales competiciones oficiales de FIBA

Regla 3: LOS ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA Y COMISARIO: SUS OBLIGACIONES

Art. 4. Árbitros, Oficiales de mesa y Comisario

4.1 Los árbitros son: Un árbitro principal y un árbitro auxiliar. Ellos serán asistidos por los oficiales de mesa, y por un comisario, si estuviera presente. Además la entidad apropiada de FIBA, tal como la Comisión de Zona o la Federación Nacional, tienen la autoridad para aplicar el Sistema de Arbitraje de tres, es decir, un árbitro principal y dos árbitros auxiliares.

4.2 Los oficiales de mesa serán: el anotador, el ayudante de anotador, el cronometrador y el operador de 24 segundos.

4.3 Puede estar presente un comisario. Se sentará entre el anotador y el cronometrador. Su obligación durante el partido consistirá principalmente en supervisar la labor de los oficiales de mesa y en ayudar al árbitro principal y al árbitro auxiliar para conseguir un desarrollo del partido sin incidentes.

4.4 No se podrá insistir suficientemente en que los árbitros del partido no deban tener relación con ninguna de las organizaciones o entidades representadas en el terreno de juego.

4.5 Los árbitros, los oficiales de mesa y el comisario conducirán el juego de acuerdo con estas reglas y no tendrán autoridad para modificarlas.

4.6 El uniforme de los árbitros, consistirá en una camiseta gris, pantalón largo negro, calcetines negros y zapatillas de baloncesto negras.

4.7 En las principales competiciones oficiales de FIBA los oficiales de mesa estarán uniformados.

Art. 5. Árbitro principal: Deberes y Derechos

El árbitro principal:

5.1 Inspeccionará y aprobará todo el equipamiento que se utilizará durante el partido.

5.2 Designará el reloj oficial del partido, el dispositivo de 24 segundos y el cronómetro, y reconocerá a los oficiales de mesa, como tales.

5.3 No permitirá que ningún jugador utilice objetos que puedan causar lesiones.

5.4 Administrará un salto entre dos en el círculo central para iniciar cada periodo y periodo extra.

5.5 Tendrá autoridad para detener un partido cuando las condiciones lo justifiquen.

5.6 Tendrá autoridad para determinar que un equipo debe perder el partido si se niega a jugar después de habersele advertido para hacerlo o si un equipo, por su comportamiento, evita que se dispute el partido.

5.7 Examinará cuidadosamente el acta al final del tiempo de juego del 2° y 4° periodo, y de cada periodo extra si lo hubiera, y siempre que lo considere necesario para aprobar el tanteo.

5.8 Tomará la decisión final siempre que sea necesario o cuando los auxiliares no estén de acuerdo. Para tomar esta decisión podrá consultar al árbitro auxiliar, al comisario, y/o los oficiales de mesa.

5.9 Tendrá autoridad para tomar decisiones sobre cualquier aspecto no contemplado específicamente en estas reglas.

Art. 6. Árbitros: Momento y lugar de las decisiones

6.1. Los árbitros tienen autoridad para tomar decisiones sobre las infracciones de estas reglas cometidas, tanto en el interior como en el exterior de las líneas de demarcación del terreno de juego, incluyendo la mesa de anotadores, los bancos de equipos y las áreas inmediatamente detrás de las líneas.

6.2. Esta autoridad tendrá efecto cuando lleguen al terreno de juego, que será veinte (20) minutos antes de la hora prevista para el inicio del partido y concluirá con el final del tiempo de juego del partido con la aprobación de los árbitros. Con la aprobación y firma del acta del partido por el árbitro principal al final del mismo concluye la vinculación de los árbitros con el partido.

6.3. Si se produjera una conducta antideportiva por parte de los jugadores, entrenadores, ayudantes de entrenador o acompañantes del equipo antes de los 20 minutos previos al inicio del partido o entre el final del tiempo de juego del partido y la aprobación y firma del acta del partido, el árbitro principal deberá hacer constar el incidente en el reverso del acta, antes de su firma y el comisario o el árbitro principal deberán enviar un informe detallado a los organizadores de la competición.

6.4. Si alguno de los equipos formula una protesta, el comisario o el árbitro principal, dentro de la hora que sigue a la finalización del partido, informarán del incidente a la organización de la competición.

6.5. En caso que sea necesario administrar el tiro o tiros libres derivados de una falta cometida justo antes o aproximadamente al mismo tiempo del final del tiempo de juego del cuarto periodo o de un periodo extra, todas

las faltas que se cometan después de la señal de final del tiempo de juego, pero antes de completar el tiro o los tiros libres, se considerará que se han cometido durante un intervalo de juego y se sancionará en consecuencia.

6.6. Ninguno de los árbitros tiene autoridad para ignorar o cuestionar las decisiones adoptadas por el otro dentro de los límites de sus respectivas obligaciones, tal como quedan definidas en estas reglas.

Art. 7. Árbitros: Obligaciones cuando se comete una infracción

7.1 Definición.

Cualquier falta o violación cometida por un jugador, sustituto, entrenador, ayudante de entrenador o seguidor de equipo es una infracción de estas reglas.

7.2 Procedimiento:

7.2.1 Cuando se comete una violación o una falta el árbitro debe hacer sonar su silbato y, simultáneamente, realizarla señal para la parada del reloj, lo que hace que el balón quede muerto (Ver Manual del Arbitro Capítulo 7. Señales y Procedimientos).

7.2.2 Los árbitros no harán sonar su silbato después de un tiro libre convertido, ni después de un cesto convertido, ni cuando el balón esté vivo.

7.2.3 Después de cada decisión de falta o de salto entre dos los árbitros intercambiarán sus posiciones en el terreno de juego.

7.2.4 En todos los partidos internacionales, si es necesaria una comunicación oral para aclarar una decisión, ésta se realizará en inglés.

Art. 8. Árbitros: Lesiones

Si un árbitro se lesiona, o por cualquier otra razón, no puede seguir ejerciendo sus obligaciones antes de que transcurran diez (10) minutos desde el incidente, el partido se reanudará. El otro árbitro arbitrará solo hasta el final del partido, al menos que exista la posibilidad de sustituir al árbitro lesionado por un árbitro cualificado. Después de consultar con el comisario, el otro árbitro decidirá sobre la sustitución.

Art. 9. El anotador y el ayudante del anotador: Obligaciones

9.1 El anotador utilizará el acta oficial del partido para:

- Guardar un registro de los nombres y de los números de los jugadores que han de iniciar el partido y de todos los sustitutos que participen en él. Cuando se cometa una infracción de estas reglas relativa a la inscripción de los cinco (5) jugadores que van a iniciar el partido, las sustituciones o los números de los jugadores, notificará, tan pronto

como sea posible, el descubrimiento de esta infracción al árbitro mas próximo.

- Guardar un resumen arrastrado de los puntos marcados y un registro de los cestos de campo y los tiros libres convertidos.
- Registrar las faltas personales y técnicas señaladas a cada jugador y advertir inmediatamente a los árbitros cuando se señale la 5ª falta de un jugador. De igual modo debe registrar las faltas técnicas señaladas a cada entrenador y advertir inmediatamente a los árbitros cuando un entrenador sea descalificado y deba abandonar el partido.

9.2 El anotador también:

- Notificará a los árbitros en la siguiente oportunidad de tiempo muerto cuando un equipo haya solicitado un tiempo muerto, lo registrará y comunicará al entrenador a través de un árbitro, cuando el entrenador no disponga de más tiempos muertos en el periodo
- Indicará el número de faltas cometidas por cada jugador, levantando de una manera visible para ambos entrenadores, el indicador de faltas con la cifra correspondiente al número de faltas cometidas por ese jugador.
- Colocará el marcador de faltas de equipo en la mesa de anotadores, una vez que el balón esté vivo, en el extremo más próximo al banco del equipo infractor, después de la 4ª falta de equipo, personal o técnica, cargada a cualquier jugador en ese periodo.
- Efectuará las sustituciones.
- Hará sonar su señal sólo cuando el balón esté muerto y antes de que el balón vuelva a estar vivo. El sonido de la señal del anotador no detiene el reloj del partido ni hace que el balón quede muerto.

9.3 El ayudante del anotador manejará el marcador y ayudará al anotador

En caso de que exista alguna discrepancia irresoluble entre el marcador y el acta oficial del partido esta última tendrá preferencia y el marcador se corregirá consecuentemente.

9.4. Se pueden cometer los siguientes errores significativos al registrar el tanteo arrastrado en el acta del partido:

- Se convierte un cesto de tres puntos pero sólo se añaden dos puntos al tanteo.
- Se convierte un cesto de dos puntos pero se añaden tres puntos al tanteo.

Si el anotador descubre el error durante el partido debe esperar al primer balón muerto antes de hacer sonar su señal y llamar la atención de los árbitros para detener el partido.

Si el error se descubre después de que la señal del reloj del final del partido haya sonado, mientras el árbitro principal revisa el acta pero antes de que la firmen los árbitros, el árbitro principal debe corregir el error y, posiblemente, el resultado final del partido, si éste se ve afectado por el mismo error.

Si tal error se descubre después de la firma del acta por los árbitros el árbitro principal ya no puede corregirlo. El árbitro principal debe

remitir un informe que describa el incidente a la organización de la competición.

Art. 10. El cronometrador: Obligaciones

10.1 El cronometrador estará provisto de un reloj de partido y un cronómetro y:

- Debe guardar un registro del tiempo de juego y del tiempo de detención.
- Avisará a los equipos y a los árbitros, al menos, con tres minutos de antelación, antes que comiencen el primer y tercer periodo.
- En los tiempos muertos registrados el cronometrador debe poner en marcha un cronómetro y hacer sonar su señal cuando hayan transcurrido 50 segundos desde su comienzo.
- Se asegurará que su señal acústica suena de modo potente y de forma automática al final del tiempo de juego, de cada periodo o periodo extra. Si esta señal no suena o no se ha oído, el cronometrador debe valerse de cualquier otro medio a su disposición para avisar inmediatamente a los árbitros.

La señal del cronometrador hace que el balón quede muerto y que el reloj del partido se detenga. Sin embargo, su señal no hace que el balón quede muerto, cuando el balón está en el aire a consecuencia de un lanzamiento a cesto, o por un tiro libre.

10.2 El reloj de partido se pondrá en marcha, cuando:

. Durante un salto entre dos, el balón es legalmente palmeado por un saltador.

- Después de un tiro libre fallido y con el balón vivo, el balón es tocado por un jugador en el terreno de juego.
- Durante un saque, el balón toca a un jugador en el terreno de juego.

10.3 El reloj del partido se parará cuando:

- Termine el tiempo juego, al final de cada periodo o periodo extra.
- El árbitro haga sonar su silbato mientras el balón vivo.
- La señal de los 24 segundos suene mientras el balón este vivo.
- Un cesto es anotado contra el equipo que ha solicitado un tiempo muerto.
- Un cesto es anotado en los dos (2) últimos minutos del cuarto periodo o periodo extra.

Art. 11. El operador de 24 segundos: Obligaciones

El operador de 24 segundos estará provisto de un dispositivo de 24 segundos que manejará del siguiente modo:

11.1 Iniciará o continuará la cuenta, tan pronto como un jugador obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego.

11.2 Parará y volverá a veinticuatro (24) segundos y no mostrará ninguna cifra tan pronto como:

- Cuando un árbitro haga sonar su silbato por una falta, salto entre dos o violación, pero no por un fuera de banda, cuando al equipo que previamente tuviera el control del balón se le conceda un saque.

- Un lanzamiento a canasta entra en el cesto.
- Un lanzamiento a canasta toca el aro.
- El partido se para debido a una acción(es) causada por el equipo contrario al del control del balón.

11.3 Debe volver a veinticuatro (24) segundos y reiniciar la cuenta tan pronto como un oponente gane el control del balón vivo en el terreno de juego. El mero toque del balón por un oponente no inicia un nuevo periodo de veinticuatro (24) segundos, si el mismo equipo permanece con el control del balón.

11.4 Debe detener, pero no reiniciar la cuenta cuando al mismo equipo que previamente tenía el control del balón se le concede un saque, como resultado de:

- El balón ha salido fuera de banda
- Una doble falta
- El partido ha sido parado por cualquier razón atribuible al equipo con control de balón.

11.5 Se parará y no volverá a operar, es decir, no mostrará ninguna cifra, cuando un equipo obtenga el control del balón y queden menos de 24 segundos en el reloj de partido, en cualquier periodo o periodo extra.

Regla 4: EQUIPOS

Art. 12. Equipos

12.1 Definición

12.1.1. Ser **apto para jugar**, es tener autorización para jugar con un equipo, tal y como se estipula en la normativa del organizador de la competición. Las restricciones en cuanto a los límites de edad, se tendrán en cuenta.

12.1.2. Un miembro de un equipo estará **facultado para jugar**, cuando esté inscrito en el acta, antes del inicio del partido, y en tanto en cuanto no haya sido descalificado ni haya cometido cinco (5) faltas.

12.1.3. Durante el tiempo de juego, cada miembro del equipo es, o bien un jugador o bien un sustituto.

12.1.4. **Un acompañante de equipo** podrá sentarse en el área del banquillo del equipo, a condición de que tenga una responsabilidad especial, por ejemplo, delegado, doctor, fisioterapeuta, estadístico, intérprete. Un jugador que haya cometido cinco (5) faltas se convierte en un acompañante de equipo.

12.2 Regla

Cada equipo se compone de:

- No más de diez (10) miembros del equipo, facultados para jugar
- No más de doce (12) miembros del equipo, facultados para jugar, en torneos en los que el equipo deba jugar más de tres (3) partidos.
- Un entrenador y, si el equipo lo desea, un ayudante del entrenador.
- Un capitán, que debe ser uno de los miembros del equipo facultados para jugar.

- Un máximo de cinco (5) acompañantes de equipo con cometidos específicos.

Art. 13. Jugadores y sustitutos

13.1 Definición

Un miembro de un equipo es un **jugador** cuando se halla en el terreno de juego y está facultado para jugar. Un miembro de un equipo es un **sustituto** cuando **no está jugando** en el terreno de juego, o se halla en el terreno de juego pero no está facultado para jugar, porque haya sido descalificado o haya cometido cinco (5) faltas.

13.2 Regla

13.2.1. Durante el tiempo de juego debe haber en el terreno de juego cinco (5) jugadores de cada equipo que podrán ser sustituidos.

13.2.2. **Un sustituto se convierte en jugador** cuando el árbitro hace la señal para autorizar su entrada en el terreno de juego. **Un jugador se convierte en sustituto** cuando el árbitro hace la señal para autorizar su sustitución en el terreno de juego.

13.2.3. El uniforme de los jugadores de cada equipo se compone de:

- **Camiseta** del mismo color dominante en la parte delantera y en la trasera.

Todos los jugadores (**masculinos y femeninos**) deben llevar la camiseta por dentro del pantalón durante el partido. Se permite el uso de uniformes de una sola pieza.

- **No** se podrán utilizar **camisetas interiores** a menos que el jugador tenga un permiso médico expreso por escrito. Si se ha concedido dicho permiso la camiseta interior debe ser del mismo color dominante que la camiseta del equipo.

- **Pantalones cortos** del mismo color dominante en la parte delantera y en la trasera, pero no necesariamente del mismo color que las camisetas.

- Se pueden utilizar **calentadores** que se prolonguen por debajo de los pantalones siempre que sean del mismo color que los pantalones.

13.2.4. Cada jugador llevará una camiseta numerada en la parte delantera y trasera con números de un color sólido que contrasten con el de la camiseta.

Los números serán claramente visibles y

- Los de la espalda tendrán como mínimo 20 cm. de altura.
- Los del frente tendrán como mínimo 10 cm de altura.
- Los números no tendrán menos de 2 cm de anchura.
- Los equipos utilizarán los números del 4 al 15.
- Los jugadores del mismo equipo no llevarán números duplicados.

La publicidad, cuándo se permita, será de conformidad a la normativa que regula la competición respectiva, y no interferirá en la visión de los números de la parte frontal y el dorsal de las camisetas.

13.2.5. El árbitro principal no permitirá que ningún jugador utilice objetos que puedan causar lesión a otros jugadores.

- **No se permitirá** utilizar:

- Protecciones en dedos, manos, muñecas, codos o antebrazos, ortosis o refuerzos hechos de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal ni ningún otro material duro, aunque estén cubiertos por un acolchado blando.

- Equipo que pueda originar cortes o abrasiones (las uñas deben llevarse cortas)

- Tocados, accesorios para el pelo ni joyas.

• **Se permitirá** utilizar:

- Protecciones en los hombros, en los brazos, en los muslos o en las piernas, siempre que el material este acolchado y no represente un peligro para los demás jugadores.

- Refuerzos en las rodillas si están adecuadamente cubiertos.

- Máscaras faciales, aunque sean de material duro.

- Gafas, siempre que no representen un peligro para los demás jugadores.

- Cintas para la cabeza, con una anchura máxima de 5 cm, hechas de tela, plástico flexible o goma no abrasivos y de un solo color.

13.2.6. Todo el equipo que utilicen los jugadores debe ser adecuado para el baloncesto. No se permitirá utilizar ningún tipo de equipo diseñado para aumentar la altura o la envergadura de un jugador o para darle una ventaja injusta de cualquier otra manera.

13.2.7. Cualquier otro equipamiento no mencionado explícitamente en este artículo

debe ser aprobado previamente por la Comisión Técnica Mundial de FIBA.

13.2.8. Los equipos deben disponer como mínimo de dos juegos de camisetas y:

• **El equipo citado en primer lugar** en el programa (equipo local) deberá llevar **camiseta de color claro** (preferiblemente blanco)

• **El equipo citado en segundo lugar** en el programa (equipo visitante) deberá llevar **camiseta de color oscuro**.

• No obstante, si los dos equipos implicados están de acuerdo, pueden intercambiar el color de las camisetas.

13.2.9. En **las principales competiciones oficiales de FIBA** todos los jugadores del mismo equipo llevarán:

• **Zapatillas** del mismo color o de la misma combinación de colores

• **Calcetines** del mismo color o de la misma combinación de colores

Art.14. Jugadores: Lesiones

14.1. En caso de lesión de los jugadores los árbitros pueden detener el juego.

14.2. Si el balón esta vivo cuando se produce una lesión los árbitros no harán sonar su silbato hasta que se haya completado la jugada, es decir, el equipo con control del balón haya lanzado a canasta, haya perdido el control del balón, se abstenga de jugarlo ó haya quedado muerto.

No obstante, cuando sea necesario proteger a un jugador lesionado, los árbitros pueden suspender el juego inmediatamente.

14.3. Sustitución de un jugador lesionado:

- Si el jugador lesionado no puede continuar jugando inmediatamente (aproximadamente en 15 segundos) o si recibe asistencia, debe ser sustituido antes de un (1) minuto, o tan pronto como sea posible.
- No obstante, un jugador lesionado que haya recibido asistencia o que se recupere antes de un (1) minuto **puede continuar** en el partido, **pero** se le anotará un tiempo muerto a su equipo.
- Además, si el jugador lesionado no se recupera antes de un (1) minuto o si su equipo no dispone de tiempos muertos registrados **no puede continuar jugando y debe ser sustituido obligatoriamente.**

Excepción: Su equipo debe continuar el partido con menos de 5 jugadores.

14.4. Si se le han concedido tiros libres al jugador lesionado, deben ser lanzados por su sustituto. Si el jugador lesionado está implicado en un salto entre dos, deberá saltar su sustituto. El sustituto del jugador lesionado no podrá ser reemplazado hasta que haya jugado en la siguiente fase del partido con el reloj en marcha.

14.5. Un jugador que haya sido designado por el entrenador para iniciar el partido, podrá ser sustituido en caso de lesión, a condición que el árbitro principal esté convencido de la autenticidad de la lesión. En este caso los contrarios tendrán también derecho a una sustitución, si lo desearán.

14.6. Durante el partido los árbitros ordenarán que abandone el terreno de juego a cualquier jugador que sangre o presente una herida abierta y harán que ese jugador sea sustituido. El jugador **sólo** podrá volver al terreno de juego una vez que la hemorragia se haya detenido y el área afectada o la herida abierta estén cubiertas completamente y de manera segura.

Art. 15. El Capitán: Obligaciones y derechos

15.1. El capitán es un jugador que representa a su equipo en el terreno de juego. Puede dirigirse a los árbitros, durante el partido, para obtener información. Debe hacerlo de manera educada y **sólo** cuando el balón este muerto y el reloj del partido parado.

15.2. Cuando el capitán abandone el terreno de juego por cualquier razón válida el entrenador debe informar a uno de los árbitros del número del jugador que lo sustituye como capitán en el terreno de juego durante su ausencia.

15.3. El capitán puede actuar como entrenador.

15.4. El capitán designará al saltador de su equipo en las situaciones de salto entre dos y al tirador de tiros libres de su equipo en las situaciones de tiros libres, en todos los casos en los que las reglas no determinen el saltador o el tirador de los tiros libres.

15.5. El capitán informará inmediatamente, al final del partido, al árbitro principal si su equipo protesta contra el resultado del partido, firmando el acta en el espacio marcado "Firma del capitán en caso de protesta"

Art. 16. Entrenadores: Obligaciones y derechos

16.1. El entrenador, o el ayudante del entrenador son los únicos representantes del equipo que pueden dirigirse a los oficiales de mesa durante el partido, para obtener información estadística. Esto se hará

de forma educada, solamente cuando el balón esté muerto y el reloj del partido parado y sin interferir en el desarrollo normal del partido.

16.2. Al menos **20 minutos antes de la hora fijada para el inicio del partido** cada entrenador, o un representante suyo, debe proporcionar al anotador una lista escrita con los nombres y los números de los miembros

del equipo aptos para jugar el partido, así como los nombres del capitán del equipo, del entrenador y del ayudante del entrenador.

16.3. Al menos **10 minutos antes de la hora fijada para el inicio del partido**, ambos entrenadores darán su conformidad con los nombres y los números correspondientes de los jugadores de su equipo y con el nombre de los entrenadores inscritos, firmando el acta del partido. Al mismo

Tiempo deben indicar los cinco (5) jugadores que van a iniciar el partido. El entrenador del equipo "A" será el primero en proporcionar esta información.

16.4. Los sustitutos que lleguen tarde podrán jugar siempre que el entrenador los haya incluido en la lista de jugadores aptos del equipo entregada al anotador 20 minutos antes del inicio del partido.

16.5. Solamente el entrenador y el ayudante del entrenador pueden realizar las solicitudes de tiempos muertos registrados.

16.6. Bien el entrenador, o el ayudante de entrenador, pero no ambos a la vez, están autorizados a permanecer de pie durante el partido. Esto también es válido para el capitán que sustituya al entrenador por cualquier motivo válido.

16.7. Cuando un entrenador o un ayudante de entrenador desee que se efectúe una sustitución, el sustituto debe presentarse personalmente al anotador para expresar su solicitud y debe estar preparado para jugar inmediatamente.

16.8. Si hay ayudante de entrenador debe inscribirse su nombre en el acta del partido antes del comienzo del mismo (su firma no es necesaria). Asumirá todas obligaciones y derechos del entrenador si, por alguna razón, éste no puede continuar ejerciéndolas.

16.9. El capitán del equipo actuará como entrenador si no hay entrenador o si el entrenador no puede continuar ejerciendo sus responsabilidades y no hay ningún ayudante de entrenador inscrito en el acta del partido (o éste último no puede seguir ejerciendo sus responsabilidades). Si el capitán debe abandonar el terreno de juego por cualquier razón válida, puede continuar ejerciendo como entrenador. No obstante, si debe abandonar el terreno de juego a causa de una falta descalificante, o no puede actuar como entrenador debido a una lesión, su sustituto como capitán lo sustituirá como entrenador.

Regla 5: REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO

Art. 17. Tiempo de juego, empates y periodos extra

17.1 El partido se compone de cuatro (4) periodos de diez (10) minutos.

17.2 Habrá intervalos de dos (2) minutos entre el primer y segundo periodo, entre el tercer y cuarto periodo y antes de cada período extra.

17.3 Habrá un intervalo en la mitad del partido de quince (15) minutos.

17.4 Si el tanteo acaba en empate, al final del tiempo de juego del cuarto periodo, el partido continuará con un periodo extra de cinco (5) minutos o con cuántos periodos de (5) minutos sean necesarios para romper el empate.

17.5 En todos los periodos extra los equipos seguirán jugando hacia las mismas canastas que en el tercer y cuarto periodo.

Art. 18. Inicio del partido

18.1. Para todos los partidos, el equipo nombrado en primer lugar en los programas (equipo local) tendrá la opción de elegir la canasta y el banquillo de equipo. Esta elección se comunicará al árbitro principal al menos veinte (20) minutos antes de la hora del inicio del encuentro.

18.2. Antes del primer y tercer periodo, los equipos tendrán derecho a calentar en la mitad del terreno de juego en que estén situadas las canastas del equipo contrario.

18.3. Los equipos intercambiarán las canastas en el tercer periodo.

18.4. El partido no podrá comenzar si uno de los equipos no está en el terreno de juego con cinco (5) jugadores preparados para jugar.

18.5. El partido comienza oficialmente con un salto entre dos, en el círculo central, cuándo el balón es palmeado legalmente por un saltador.

Art. 19. Estado del balón

El balón puede estar **vivo** o **muerto**.

19.1. El balón está **vivo** cuando:

- Durante un salto entre dos el balón es palmeado legalmente por un saltador.
- Durante un tiro libre un árbitro lo pone a disposición del lanzador.
- Durante un saque el balón queda a disposición de un jugador para que realice el saque.

19.2 El balón está **muerto** cuando:

- Un tiro a cesto o un tiro libre se convierte.
- Suena el silbato de un árbitro mientras el balón está vivo.
- Resulte evidente que **no** entrará en la canasta durante un tiro libre que deba ser seguido por:
 - otro(s) tiros libres.
 - Otra penalización (uno o varios tiros libres o un saque).
- Suena la señal de final del tiempo de juego de un periodo o periodo extra.
- La señal del operador de los 24 segundos suena mientras el balón está vivo.
- El balón que se encuentra en el aire en un lanzamiento a cesto es tocado por un jugador de cualquier equipo después que:
 - Un árbitro haga sonar su silbato.
 - Haya concluido el tiempo de un periodo, o periodo extra.

- El dispositivo de 24 segundos haga sonar su señal.

19.3 El balón **no queda muerto** y se conceden los puntos si se convierten cuando:

- El balón se encuentra en el aire en un lanzamiento a canasta y un árbitro hace sonar su silbato o suena la señal del reloj del partido o del dispositivo de 24 segundos.
- El balón se encuentra en el aire en un tiro libre cuando el árbitro hace sonar su silbato por una infracción cometida por un jugador distinto del lanzador del tiro libre.
- Un adversario comete una falta cuando el balón está aún bajo el control de un jugador que está en acción de tiro a cesto y que finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo que comenzó antes de que se cometiera la falta.

Art. 20. Posición de un jugador y de un árbitro.

20.1. La posición de un **jugador** queda determinada por el lugar en que toca al suelo.

Mientras se halla en el aire tras un salto, conserva la misma situación que el último lugar en que tocó el suelo. Esto incluye las líneas de demarcación, la línea central, la línea de tres puntos, la línea de tiros libres y las líneas que delimitan la zona de tiros libres.

20.2 La posición de un **árbitro** se determina de la misma forma que la de los jugadores.

Cuando el balón toca a un árbitro es igual que si tocara el suelo en la posición en que se halla el árbitro.

Art. 21. Salto entre dos

21.1 Definición

21.1.1 Se produce **un salto entre dos** cuando el árbitro lanza el balón entre dos jugadores adversarios, en cualquier círculo del terreno de juego.

21.1.2 Se produce un **balón retenido** cuando uno o más jugadores de equipos oponentes, tienen puesta una o las dos manos firmemente sobre el balón, de manera que ninguno de ellos puede obtener la posesión del mismo sin utilizar una brusquedad excesiva.

21.2 Regla

21.2.1 Para empezar un periodo ó periodo extra, el salto entre dos tendrá lugar **en el círculo central entre dos jugadores adversarios.**

21.2.2 Cuando el árbitro sancione un balón retenido, o una doble falta que dé como resultado un salto entre dos, este se producirá **en el círculo más cercano entre los dos jugadores implicados.** Si hubiera más de dos jugadores implicados en el balón retenido, intervendrán en el salto dos jugadores oponentes de aproximadamente la misma altura, designados por el árbitro.

21.2.3 Cuando en el transcurso del partido se produzca un salto entre dos en una situación diferente a las descritas en los Artículos: 21.2.1 ó 21.2.2 anteriores, incluyendo cuando un balón vivo se encaje en el soporte de la canasta, el salto entre dos tendrá lugar **en el círculo más cercano entre dos jugadores contrarios cualesquiera.**

Los dos jugadores que participen en el salto, deberán haber estado en la pista, en el momento de producirse la situación que origina el salto entre dos.

21.2.4 Cuando no se pueda determinar cuál es el círculo más cercano para el salto entre dos, este se hará desde el círculo central.

21.3 **Procedimiento**

21.3.1 Cada saltador estará de pie, con los pies dentro del semicírculo más próximo a su canasta, con un pie cercano a la línea central del círculo.

21.3.2 El árbitro lanzará el balón hacia arriba (verticalmente) entre los saltadores hasta una altura mayor que la que pueda alcanzar cualquiera de ellos saltando.

21.3.3 El balón debe ser palmeado con la(s) mano(s) por uno o ambos saltadores **después** de que haya alcanzado el punto más alto de su trayectoria.

21.3.4 Ninguno de los saltadores abandonará su posición hasta que el balón haya sido palmeado legalmente.

21.3.5 Ninguno de los saltadores puede coger el balón ni tocarlo más de dos veces hasta que haya sido tocado por uno de los otros jugadores, o toque el suelo, la canasta o el tablero.

21.3.6 El resto de los jugadores no puede tener ninguna parte de su cuerpo en contacto con la línea que delimita el círculo ni por encima de ella (cilindro) antes de que se haya palmeado el balón.

21.3.7 Si el balón no es palmeado por uno o ambos saltadores, o si toca el suelo sin haber sido palmeado al menos por uno de los saltadores, se repetirá el salto entre dos.

21.3.8 Los jugadores de un mismo equipo no pueden ocupar posiciones adyacentes alrededor del círculo si un adversario desea ocupar una de esas posiciones.

21.3.9 Si un jugador designado para saltar debe abandonar el partido debido a una lesión, por haber cometido su quinta falta o por haber sido descalificado, entonces su sustituto deberá participar en el salto entre dos. Si no se dispusiera de ningún sustituto, saltará cualquier jugador designado por el capitán.

Cualquier infracción de los Artículos 21.3.1, 21.3.3, 21.3.4, 21.3.5 y 21.3.6 constituye una violación.

Art. 22. Cómo se juega el balón

22.1 En el baloncesto, el balón solamente se juega con las manos.

22.2 Correr con el balón, golpearlo con el pie o bloquearlo con cualquier parte de la pierna **deliberadamente**, o golpearlo con el puño constituye una violación.

22.3 Contactar o tocar el balón **accidentalmente** con el pie o con la pierna no constituye una violación.

Art. 23. Control del balón

23.1 **Un jugador** tiene el control del balón cuando sostiene o bota un balón vivo, o cuándo tiene un balón vivo a su disposición.

23.2 Un **equipo** tiene el control del balón cuando un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo, o cuando miembros de ese equipo se están pasando el balón.

23.3 El control del balón **continúa** hasta que un adversario obtiene el control del balón, o el balón queda muerto, o el balón deja de estar en contacto con la(s) mano(s) del lanzador en un tiro a canasta o en un tiro libre.

Art. 24. Jugador en acción de tiro

24.1 La **acción de tiro** comienza cuando el jugador inicia el movimiento que normalmente precede al lanzamiento del balón y, a juicio de un árbitro, ha empezado un intento de encestar mediante un tiro, un mate o un palmeo del balón hacia la canasta de sus adversarios. El intento continúa hasta que el balón haya abandonado las manos del jugador. El jugador que intente anotar podría tener su(s) brazo(s) sujeto(s) por un oponente para que, de esta manera evitar que anote, aunque por parte del árbitro se considera que está haciendo un intento de tiro y en este caso, no es esencial que el balón abandone la(s) mano(s) del jugador: **No existe relación** entre el número de pasos realizados legalmente y el acto de tirar.

24.2 En el caso de un **lanzador** que esté **en el aire** la acción de tiro **continúa** hasta que se haya completado el intento (el balón haya abandonado las manos del lanzador) y éste vuelva a tener los dos pies en el suelo.

No obstante, **el equipo deja de tener el control del balón cuando el balón deja de estar en contacto con la(s) mano(s) del jugador.**

24.3 Para que se considere que una falta se ha cometido contra un jugador en acción de tiro la falta debe tener lugar, a juicio del árbitro, después de que el jugador haya iniciado el movimiento **continuo** de lo(s) brazo(s) y/o cuerpo, en su intento de lanzamiento a canasta.

El movimiento continuo:

- Se inicia cuando el balón comienza a descansar en las manos del jugador y éste empieza a realizar el movimiento propio del lanzamiento, generalmente dirigido hacia arriba.
- Puede comprender el movimiento de los brazos y del cuerpo utilizado por el jugador en su intento de lanzamiento a canasta.
- Termina, si se hace un movimiento completamente nuevo.

Si se cumple el criterio relativo al movimiento continuo tal y como se ha definido se considera que el jugador está en acción de tiro.

Art. 25. Cesto - Cuándo se marca y su valor

25.1. Definición

25.1.1 Se convierte un **cesto** cuando un balón vivo entra en la canasta por arriba y permanece en ella o la atraviesa.

25.1.2 El **balón** se considera **dentro de la canasta**, incluso cuando la parte más insignificante del balón, está dentro del aro y por debajo del nivel de la parte superior del aro.

25.2 Reglas

25.2.1. El cesto se concede al equipo que ataca la canasta a la que se lanza el balón de la manera siguiente:

- Un cesto desde el tiro libre vale un (1) punto.
- Un cesto desde la zona de tiro de dos puntos del terreno de juego vale dos (2) puntos.

- Un cesto desde la zona de tiro de tres puntos del terreno de juego vale tres (3) puntos.

25.2.2. Si un jugador **accidentalmente** convierte un lanzamiento **en su propia canasta**, los puntos se anotarán como si los hubiera conseguido el capitán del equipo adversario.

25.2.3. Si un jugador **deliberadamente** convierte un lanzamiento en su propia canasta, se produce una violación y el cesto no es válido.

25.2.4. Si un jugador hace que el balón se introduzca en la **canasta por debajo** se produce una violación.

Art. 26. Saque

26.1. Principios Generales

26.1.1. Siempre que el balón entre en la canasta, pero el tiro o tiro libre no sea válido, el correspondiente saque se realizará desde un lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres.

26.1.2. A continuación de los tiros libres correspondientes a una falta técnica, antideportiva o descalificante, el saque se realizará desde el centro del campo, enfrente de la mesa de anotadores, tanto si se ha convertido el último tiro libre como si no.

El jugador que realice el saque en medio del terreno de juego, tendrá un pie a cada lado de la prolongación de la línea central, y tendrá derecho a pasar el balón a un jugador situado en cualquier parte del terreno de juego.

26.1.3. A continuación de una falta personal cometida por un jugador del equipo que tiene el control del balón vivo, o del equipo con derecho al saque, el correspondiente saque de fuera de banda lo realizará el equipo no infractor desde el lugar más próximo a la infracción.

26.1.4. Un árbitro podrá lanzar o botar el balón hacia el jugador que realice el saque, a condición que:

- El árbitro no esté a más de 3 o 4 metros de distancia del jugador que va a realizar el saque.
- El jugador que saque, esté en el lugar correcto tal y como haya designado el árbitro.
- El equipo que obtiene el control del balón no consiga una ventaja injusta

26.2. Después de un cesto convertido o de un último tiro libre convertido:

26.2.1. Cualquier oponente del equipo que ha conseguido los puntos tiene derecho al saque desde la línea de fondo del terreno de juego en que se convirtió el cesto

Esto también es aplicable cuando un árbitro entregue el balón a un jugador, o lo ponga a su disposición, después de un tiempo muerto o cualquier otra interrupción del juego posterior a un cesto.

26.2.2. El jugador que realiza el saque puede moverse lateralmente y/o hacia atrás, y/o podrá pasar el balón a un compañero/s de equipo sobre la línea de fondo o por detrás de ella, pero la cuenta de cinco (5) segundos comienza en el instante en que el balón queda a disposición del primer jugador que se halle fuera del terreno de juego.

26.2.3. Los adversarios del jugador que efectúa el saque no deben tocar el balón una vez haya atravesado el cesto.

Puede tolerarse que se toque el balón de manera accidental o instintiva, pero si, después de un aviso inicial, el saque se retrasa interfiriendo el balón, es una falta técnica.

26.3. A continuación de una infracción o de cualquier otra interrupción del juego

26.3.1. El jugador que va a realizar el saque permanecerá fuera del terreno de juego, en el punto más próximo, a juicio del árbitro, al lugar en el que se produjo la infracción o se detuvo el juego **excepto inmediatamente detrás del tablero.**

26.3.2. Uno de los árbitros debe entregar el balón al jugador que vaya a realizar el saque, pasárselo o ponerlo a su disposición.

26.4 Regla

26.4.1. El jugador que realice el saque **NO:**

- Tocaré el balón dentro del terreno de juego antes de que haya tocado a otro jugador.
- Pisará el terreno de juego antes de lanzar el balón ni mientras lo lanza.
- Tardará más de cinco (5) segundos en lanzar el balón.
- Mientras que lo lanza no hará que el balón toque fuera del terreno de juego sin haber sido tocado dentro de él, por un jugador.
- Hará que el balón entre directamente en la canasta.
- Se moverá a una distancia de más de un (1) metro lateralmente, ni se moverá en más de una dirección desde el lugar designado por el árbitro con anterioridad o mientras se produce el lanzamiento del balón. Si se permite, sin embargo, moverse hacia atrás, perpendicularmente a la línea tanto como las circunstancias lo permitan.

26.4.2. Ningún jugador:

- Puede tener ninguna parte de su cuerpo por encima de la línea de demarcación antes que el balón lo haya franqueado.
- Estará a menos de un (1) metro de distancia del jugador que realiza el saque cuando el área libre de obstáculos, fuera de la línea de demarcación en el punto del saque, tenga menos de dos (2) metros.

Una infracción del artículo 26.4. es una violación.

26.5. Penalización

Se entrega el balón a los adversarios para un saque desde el punto en que se debería haber realizado el saque original.

Art. 27. Tiempo muerto registrado

27.1 Definición:

El **tiempo muerto registrado** es una interrupción del partido a petición del entrenador o del ayudante del entrenador.

27.2. Regla

27.2.1. Cada tiempo muerto registrado durará un (1) minuto.

27.2.2. Una situación de tiempo muerto comienza cuando:

- El balón queda muerto y el reloj del partido está parado y el árbitro ha concluido su comunicación con la mesa de anotadores al informar de una falta o violación.
- Un cesto se anota contra un equipo que haya requerido un tiempo muerto registrado, antes o después del tiro a canasta.

27.2.3. Una situación de tiempo muerto concluye cuando:

- Un árbitro entra en un círculo con el balón para administrar un salto entre dos.
- Un árbitro entra en la zona de tiros libres con o sin el balón para administrar el primer o único tiro libre.
- El balón se pone a disposición del jugador para un saque.

27.2.4. Un (1) tiempo muerto registrado puede ser concedido a cada uno de los

equipos, durante los tres (3) primeros periodos, dos (2) tiempos muertos durante el cuarto periodo y uno (1) durante cada periodo extra.

27.2.5. El tiempo muerto se concede al entrenador del equipo que realizó la solicitud en primer lugar, a menos que se conceda a continuación de un lanzamiento a canasta convertido por los adversarios y sin que se señale ninguna falta.

27.2.6. La solicitud de un tiempo muerto registrado por parte de un equipo sólo puede ser cancelada antes que suene la señal del anotador para indicar a los árbitros esta solicitud.

27.2.7. Durante el tiempo muerto se permite que los jugadores abandonen el terreno de juego y se sienten en el banco de su equipo y que las personas autorizadas a permanecer en el área del banco del equipo entren en el terreno de juego, siempre que permanezcan en las proximidades del área del banco de su equipo.

27.3 Procedimiento

27.3.1. El entrenador y el ayudante del entrenador tienen derecho a solicitar un tiempo muerto registrado. Lo harán dirigiéndose en persona al anotador y pidiéndole claramente un "tiempo muerto", realizando con las manos la señal convencional correspondiente.

27.3.2. El anotador indicará a los árbitros que se ha realizado una solicitud de tiempo muerto registrado haciendo sonar su señal en cuanto comience una situación de tiempo muerto.

Si se convierte un cesto contra un equipo que haya solicitado un tiempo muerto registrado el cronometrador detendrá el reloj del partido y hará sonar su señal.

27.3.3. El tiempo muerto comenzará cuando un árbitro haga sonar su silbato y realice la señal de tiempo muerto.

27.3.4. El tiempo muerto concluirá cuándo el árbitro haga sonar su silbato y señale a los equipos que vuelvan al terreno de juego.

27.4 Restricciones

27.4.1. **No se puede conceder ningún tiempo muerto registrado** entre (o después) del tiro o tiros libres motivados por una falta, hasta que el balón vuelva a quedar muerto, después de una fase del partido de puesta en marcha del reloj.

Excepciones:

- Se produce una falta entre los tiros libres. En este caso se completan los lanzamientos y se concede el tiempo muerto antes de la administración de la penalización de la siguiente falta.
- Se produce una falta antes de que el balón vuelva a estar vivo a continuación del último o único tiro libre. En este caso se concede el tiempo muerto antes de la administración de la penalización de la nueva falta.

- Se produce una violación cuya penalización es un salto entre dos o un saque, antes de que el balón vuelva a estar vivo a continuación del último o único tiro libre. En este caso se concede el tiempo muerto antes de administrar la penalización.

En el caso de una serie de tiros libres motivados por más de una falta, cada serie será considerada separadamente.

27.4.2. **No se concederá ningún tiempo muerto registrado** al equipo que ha convertido un cesto cuando se detenga el reloj a continuación de un cesto convertido durante los dos (2) últimos minutos del cuarto periodo o de cualquier periodo extra.

27.4.3. Los **tiempos muertos no consumidos** no pueden acumularse a la siguiente parte o periodo extra.

Art. 28. Sustituciones

28.1 Regla

28.1.1 Un equipo puede sustituir a un jugador(es), cuando se produzca una situación de sustitución.

28.1.2 Una situación de sustitución comienza cuando:

- El balón queda muerto y el reloj del partido está parado y el árbitro ha concluido su comunicación con los oficiales de mesa para señalar una falta o violación
- Un cesto es anotado en los dos últimos minutos del cuarto periodo o cualquier periodo extra, contra el equipo que haya pedido la sustitución.

Una situación de sustitución termina cuando:

- Un árbitro entra con el balón en un círculo para administrar un salto entre dos.
- Un árbitro entra en el pasillo de tiros libres con balón o sin él para administrar el primer o único tiro libre.
- El balón está a disposición de un jugador para realizar un saque.

28.1.3. Un jugador que ha sido sustituido y un sustituto que se ha convertido en jugador, no pueden volver a incorporarse al partido ni abandonarlo, respectivamente, hasta que el balón vuelva a estar muerto otra vez, después que haya transcurrido una fase del partido con el reloj en marcha.

Excepciones

- El equipo queda reducido a menos de cinco (5) jugadores.
- El jugador implicado en la corrección de un error se haya en el banquillo después de haber sido legalmente sustituido.

28.2 Procedimiento

28.2.1 Un sustituto tiene derecho a solicitar una sustitución. Lo hará acercándose en persona al anotador y solicitando claramente una "sustitución", haciendo la señal convencional correspondiente con las manos. Se sentará en el banco o silla de sustitución hasta que comience la situación de sustitución.

28.2.2 El anotador indicará a los árbitros que se ha realizado una solicitud de sustitución haciendo sonar su señal en cuanto comience una situación de sustitución.

28.2.3 El sustituto permanecerá en el exterior de la línea de demarcación hasta que el árbitro lo autorice a entrar en el terreno de juego realizando la señal de sustitución..

28.2.4 El jugador que ha sido sustituido no tiene que presentarse al anotador ni al árbitro. Puede dirigirse directamente al banco de su equipo.

28.2.5 Las sustituciones se llevarán a cabo tan rápido como sea posible. El jugador que haya cometido su 5a falta o haya sido descalificado debe ser sustituido antes de 30 segundos. Si, a juicio del árbitro, se produce un retraso injustificado se le cargará un tiempo muerto al equipo infractor.

28.2.6 Si se solicita una sustitución durante un tiempo muerto registrado el sustituto debe presentarse al anotador antes de incorporarse al juego.

28.2.7 Las solicitudes de sustitución pueden cancelarse solamente antes de que suene la señal del anotador.

28.3. No se permite ninguna sustitución:

28.3.1 A continuación de una violación, al equipo que no tiene la posesión del balón para un saque.

Excepciones:

- El equipo que realiza el saque ha realizado una sustitución.
- Se señala una falta a alguno de los dos equipos.
- Se concede un tiempo muerto a cualquiera de los dos equipos.
- Un árbitro detiene el juego.

28.3.2. Entre, o después, de los tiros libres motivados por una única penalización, hasta que el balón quede muerto nuevamente a continuación de una fase del partido con el reloj en marcha.

Excepciones:

- Se produce una falta entre los tiros libres. En este caso se completarán los tiros libres y se producirá la sustitución antes de la administración de la penalización de la nueva falta.
- Se produce una falta antes de que el balón vuelva a estar vivo a continuación del último o único tiro libre. En este caso la sustitución se producirá antes de la administración de la penalización de la nueva falta.
- Se señala una violación cuya penalización es un salto entre dos o un saque, antes de que el balón vuelva a estar vivo a continuación del último tiro libre. . En este caso se concede la sustitución antes de administrar la penalización.

En el caso de series de tiros libres motivadas por la penalización de más de una falta cada serie debe considerarse por separado.

28.3.3. De un jugador implicado en un salto entre dos o en el lanzamiento de tiros libres.

Excepciones

- Que el jugador esté lesionado.
- Que haya cometido su quinta falta.
- Que haya sido descalificado.

28.3.4. Cuando se detenga el reloj a continuación de un cesto convertido por el equipo que haya solicitado una sustitución, durante

los dos (2) últimos minutos del cuarto periodo o de cualquier periodo extra.

Excepciones:

- Durante un tiempo muerto registrado.
- El equipo contra el que se ha convertido una canasta, también ha requerido una(s) sustitución (es).
- Un árbitro ha detenido el juego.

28.4 Sustitución del lanzador de tiros libres

El jugador que lanzó el tiro o los tiros libres puede ser sustituido siempre que:

- La sustitución fuese solicitada antes de que la situación de sustitución terminara para él primero o único tiro libre.
- En el caso de las series de tiros libres motivadas por la penalización de más de una falta cada serie debe considerarse por separado.
- El balón se convierte en muerto después del último o único tiro libre.

Si el lanzador del tiro libre es sustituido, el equipo contrario también podrá hacer **una** sustitución, a condición que la petición se haga antes que el balón esté vivo para el último o único tiro libre.

Art. 29. Final de un periodo o partido

29.1. Un periodo, un periodo extra o el partido concluyen en el momento en que suena la señal del reloj del partido que indica el final del tiempo de juego.

29.2. Cuando se comete una falta simultáneamente con la señal del reloj de partido que indica el final de un periodo, o periodo extra, o justo antes de ella, los tiro(s) libre(s) que puedan resultar de la sanción de la falta deberán lanzarse.

Art. 30. Partido perdido por incomparecencia

30.1. Regla.

Un equipo perderá el partido por incomparecencia, sí:

- Se niega a jugar después de haber recibido del árbitro principal la orden de hacerlo.
- Sus acciones impiden que se juegue el partido.
- Quince (15) minutos después de la hora de inicio del partido el equipo no está presente en el terreno de juego o no puede presentar cinco (5) jugadores preparados para jugar.

30.2 Penalización:

30.2.1. Se adjudica el partido al equipo adversario y el resultado será de veinte a cero (20 a 0). Además, el equipo que no haya comparecido recibirá cero (0) puntos en la clasificación.

30.2.2. Para las series de dos partidos (en casa y fuera) en que se tenga en cuenta la puntuación total y para los Play-Offs (al mejor de tres), el equipo que no comparezca en el primer, segundo o tercero de los partidos perderá la serie o los Play-Offs por 'incomparecencia'. Esto no se aplicará en los Play-Offs al mejor de cinco partidos.

Art. 31. Partido perdido por inferioridad

31.1. Regla

Un equipo perderá el partido por inferioridad si, durante el mismo, el número de jugadores que ese equipo tiene en el terreno de juego es inferior a dos.

31.2. **Penalización:**

31.2.1. Si el equipo al que se le adjudica el partido está por delante en el marcador se dará por válido el tanteo alcanzado en el momento de la interrupción. Si no está por delante en el marcador, se registrará un tanteo de dos a cero (2 a 0) a su favor. Además, el equipo que haya perdido por inferioridad recibirá un (1) punto en la clasificación

31.2.2. Para las series de dos partidos (en casa y fuera) en que se tenga en cuenta la puntuación total, el equipo que quede en "inferioridad" en el primer o segundo de los partidos perderá la serie por 'inferioridad'.

Regla 6: VIOLACIONES

Art. 32. Violaciones

32.1 **Definición**

Una violación es una infracción de las reglas.

32.2 **Procedimiento**

Cuándo se sancione una violación, los árbitros en cada situación considerarán y sopesarán los siguientes principios fundamentales:

- El espíritu e intención de las Reglas y la necesidad de respetar la integridad del juego.
- Consistencia al aplicar el sentido común en cada partido, teniendo presente el talento de los jugadores implicados y su actitud y conducta durante el partido.
- Consistencia en mantener un equilibrio entre el control del partido y el juego fluido, "sintiendo" lo que los participantes intentan hacer y sancionando lo que no es correcto para el desarrollo del juego.

32.3. **Penalización:**

El balón se concede a los adversarios para un saque desde el punto más próximo a aquél en el que se cometió la infracción, excepto directamente bajo el tablero.

Excepciones: Artículos: 26.5, 41.3, 57.4.6. y 57.5.4.

Art. 33. Jugador fuera del terreno de juego y balón fuera del terreno de juego

33.1. **Definición**

33.1.1. Un **jugador** se halla fuera del terreno de juego cuando cualquier parte de su cuerpo está en contacto con el suelo o con cualquier objeto, distinto de un jugador, que esté sobre las líneas de demarcación, encima de ellas o fuera de las mismas.

33.1.2. El **balón** se halla fuera del terreno de juego cuándo toca:

- Un jugador u otra persona que se halle fuera del terreno de juego.
- El suelo o cualquier objeto que esté sobre, encima o fuera de la línea de demarcación.
- Los soportes del tablero, la parte posterior de los tableros o cualquier objeto situado encima o detrás de los tableros.

33.2. **Regla**

33.2.1. **El responsable de que el balón salga fuera del terreno de juego** es el último jugador en tocarlo antes de que salga fuera del terreno de juego, aunque el balón haya salido fuera del terreno de juego por haber tocado algo que no sea un jugador.

33.2.2. Si el balón sale fuera del terreno de juego por tocar o ser tocado por un jugador que se halle en la línea de demarcación o fuera de la misma, ese jugador será el responsable de que el balón salga fuera del terreno de juego.

Art. 34. Regate.

34.1. Definición

34.1.1. Un regate **comienza** cuando un jugador, habiendo obtenido control de un balón vivo en el terreno de juego, lo lanza, palmea, rueda o lo bota en el terreno de juego y lo vuelve a tocar antes de que toque a otro jugador.

El regate **se completa** en el momento en que el jugador toca el balón simultáneamente con ambas manos o permite que descanse en una de sus manos o en las dos.

Durante un regate el balón podrá ser lanzado al aire, a condición que el balón toque el suelo antes que el jugador lo toque otra vez con las manos. No existe ningún límite al número de pasos que un jugador puede dar mientras el balón no está en contacto con su mano.

34.1.2. Un jugador que accidentalmente pierda y vuelva a obtener el control de un balón vivo en el terreno de juego se considerará "fumble" o "manejo defectuoso del balón".

34.1.3. Las siguientes acciones no constituyen regates:

- Los sucesivos lanzamientos a canasta.
- Que un jugador pierda accidentalmente el control del balón (fumble) y vuelva a obtenerlo al comienzo o al final de un regate.
- Los intentos de obtener el control del balón palmeándolo para alejarlo de la proximidad de otros jugadores.
- Palmear el balón para arrebatárselo al jugador que lo controla.
- Interceptar un pase y recuperar el balón.
- Pasarse el balón de una mano a otra y permitir que descanse antes de que toque el suelo, siempre que no se cometa una violación de avance ilegal.

34.2. Regla

El jugador no debe realizar un segundo regate después de haber concluido el primero, a menos que haya perdido el control vivo en el terreno de juego debido a:

- Un lanzamiento a canasta.
- Un palmeo de un oponente o
- Un pase o una pérdida del balón en que el balón haya tocado o haya sido tocado por otro jugador.

Art. 35. Avance ilegal

35.1 Definición

35.1.1. **Avance ilegal** es el movimiento ilegal de uno o ambos pies en cualquier dirección más allá de los límites definidos en este artículo mientras se sostiene un balón vivo en el terreno de juego.

35.1.2. Se produce un **pivote** cuando el jugador que sostiene un balón vivo da uno o más pasos en cualquier dirección con el mismo pie mientras que el otro pie, denominado "pie de pivote" permanece en el mismo punto de contacto con el suelo.

35.2. Regla

35.2.1. Establecimiento del pie de pivote

- Un jugador que coja el balón mientras tiene **los dos pies en el suelo** podrá utilizar **cualquiera de ellos** como pie de pivote. En el momento en que levante un pie el otro pasará a ser el pie de pivote.
- Un jugador que coja el balón mientras **se halla en movimiento o realizando un regate** podrá detenerse de la manera siguiente:
 - Si uno de sus pies está en contacto con el suelo:
 - Ese pie pasará a ser el pie de pivote tan pronto como el otro pie toque el suelo.
 - El jugador puede saltar apoyándose en ese pie y caer apoyando simultáneamente los dos pies; en ese caso **ninguno de los dos pies** podrá ser el pie de pivote.
 - Si **ninguno de sus pies está en contacto con el suelo** y el jugador:
 - Cae apoyando simultáneamente los dos pies **cualquiera de ellos** puede ser el pie de pivote. En el momento en que levante un pie **el otro** pasará a ser el pie de pivote.
 - Cae apoyando primero un pie y luego el otro; **el pie que apoye en primer lugar** en el suelo será el pie de pivote.
 - Cae apoyando un pie; el jugador puede saltar apoyándose en ese pie y caer apoyando simultáneamente los dos pies; en ese caso **ninguno de los dos pies** podrá ser el pie de pivote.

35.2.2. Avanzar con el balón

- Después de haber establecido el pie de pivote, mientras se tiene el control de un balón vivo en el terreno de juego:
 - En un pase o en un lanzamiento a canasta **se puede levantar** el pie de pivote, pero **no** puede volver a tocar el suelo antes de que el balón salga de la(s) mano(s) del jugador.
 - Al comenzar un regate **no** se puede levantar el pie de pivote **antes** de que el balón salga de la mano del jugador.
 - Después de **detenerse** sin que **ningún** pie sea el pie de pivote:
 - En un pase o en un lanzamiento a canasta **se puede levantar** un pie o los dos, pero **no** pueden volver a tocar el suelo antes de que el balón salga de la(s) mano(s) del jugador.
 - Al comenzar un regate **no** se puede levantar ninguno de los dos pies antes de que el balón salga de la(s) mano(s) del jugador.

35.2.2. Jugador que cae, se tumba o se sienta en el suelo.

Es una jugada legal, que un jugador mientras sostiene el balón caiga al suelo, o mientras que está tumbado o sentado en el suelo, obtenga el control del balón.

Es una violación si el jugador resbala, rueda o intenta levantarse mientras sostiene el balón.

Art. 36. Tres segundos

36.1 Regla

36.1.1 Un jugador **no** debe permanecer en el área restringida de sus adversarios durante más de tres (3) segundos consecutivos mientras su equipo tenga el control de un balón vivo en el terreno de juego y el reloj está en marcha.

36.1.2 Se permitirá a un jugador que:

- Realice un intento de abandonar el área restringida.

- Permanezca en el área restringida mientras él o uno de sus compañeros de equipo está en acción de tiro y el balón sale o acaba de salir de su mano, para un tiro a canasta.

- Después de haber estado en el área restringida durante menos de tres (3) segundos realice un regate para lanzar a canasta.

36.1.3 Para que un jugador se sitúe **fuera** del área restringida debe poner **ambos pies** fuera del área restringida.

Art. 37. Jugador estrechamente marcado

37.1. Definición

Un jugador que sostenga un balón vivo en el terreno de juego, está estrechamente marcado cuando un contrario está en una posición de defensa activa, a una distancia no superior a un (1) metro.

37.2. Regla

Un jugador estrechamente marcado deberá pasar, lanzar, o botar el balón en menos de cinco (5) segundos.

Art. 38. Regla de los ocho segundos

38.1. Regla

38.1.1. Cuando un jugador obtiene el control de un balón vivo en su **pista trasera** su equipo debe hacer que el balón pase a su pista delantera antes de ocho (8) segundos.

38.1.2. La pista trasera de un equipo consiste en su propia canasta, la parte del tablero que forma parte del terreno de juego y la parte del terreno de juego limitada por la línea de fondo situada detrás de su propia canasta, las líneas laterales y la línea central.

38.1.3. La **pista delantera** de un equipo consiste en la canasta de sus adversarios, la parte del tablero que forma parte del terreno de juego y la parte del terreno de juego limitada por la línea de fondo situada detrás de la canasta de sus adversarios, las líneas laterales y el borde de la línea central más próximo a la canasta de sus adversarios.

38.1.4. El balón **pasa** a la **pista delantera** de un equipo cuando el balón toca la pista delantera, o toca un jugador o un árbitro que tiene parte de su cuerpo en contacto con la pista delantera.

Art. 39. Regla de los veinticuatro segundos

39.1. Regla

39.1.1. Cuando un jugador obtiene el control de un balón vivo en el terreno de juego, su equipo debe realizar un lanzamiento a canasta antes de veinticuatro (24) segundos.

Para que se considere un lanzamiento a canasta, se deben cumplir las siguientes condiciones:

- El balón deberá salir de la(s) mano(s) del jugador en el tiro a canasta antes de que suene el dispositivo de 24 segundos, y

- Después que el balón haya dejado la(s) mano(s) del jugador que lanza a canasta, el balón deberá tocar el aro, antes que suene la señal del dispositivo de 24 segundos.

39.1.2. Si el equipo que tiene el control del balón no realiza un lanzamiento a canasta antes de 24 segundos se indicará haciendo sonar la señal de los veinticuatro segundos.

39.1.3. Cuando se intente un tiro a canasta finalizando el periodo de 24 segundos, y suene la señal mientras el balón está en el aire después de

salir de la(s) mano(s) del jugador en el tiro a canasta, y el balón entrara en la misma, se anotarán los puntos.

39.2. **Procedimiento**

39.2.1. Si el dispositivo de los 24 segundos fuera reiniciado erróneamente, el árbitro podrá detener el partido inmediatamente que lo advierta, siempre que ello no coloque a ninguno de los dos equipos en desventaja.

39.2.2. Si el dispositivo de los 24 segundos sonara por error mientras un equipo tiene control del balón, el árbitro principal hará sonar su silbato para detener el juego inmediatamente. La posesión de balón y un nuevo periodo de 24 segundos se dará al equipo que tenía control del balón cuando sonó el dispositivo.

Serán de aplicación todas las restricciones relacionadas con las interposiciones e interferencias al balón.

39.2.3. Si el dispositivo de los 24 segundos sonara por error sin que ningún equipo obtuviera el control del balón, el juego se reanudará con un salto entre dos.

Art. 40. Balón devuelto a la pista trasera

40.1 **Definición**

40.1.1. El balón **pasa** a la pista **trasera** de un equipo cuando:

- Toca la pista trasera.
- Toca a un jugador o un árbitro que tiene parte de su cuerpo en contacto con la pista trasera.

40.1.2. Se considera que el balón ha vuelto a la pista trasera cuando un jugador del equipo con control de balón es:

- El **último** en tocar el balón en su pista delantera y un jugador del mismo equipo es el **primero** en tocar el balón
 - Después de que haya tocado la pista trasera ●
 - Si este jugador está en contacto con la pista trasera.
- El **último** en tocar el balón en su pista trasera, después de lo cual el balón toca su pista delantera y luego un jugador del mismo equipo, que se halla en contacto con su pista trasera, es el **primero** en tocar el balón.

Esta restricción se aplica a todas las situaciones que se produzcan en la pista delantera de un equipo, incluyendo los saques.

40.2. **Regla**

40.1.1. Un jugador que se halle en -su pista delantera cuyo equipo tenga el control de un balón vivo no puede hacer que el balón vuelva a su pista trasera.

Esto no se aplicará a los saques desde el punto medio de la línea lateral, cuando el tiro(s) libre(s) están seguidos de una posesión de balón.

Art. 41. Interposiciones e interferencias al balón

41.1 **Definición**

Un **lanzamiento a canasta** comienza cuando el balón abandona la(s) mano(s) del jugador, realizando una trayectoria en el aire hacia la canasta adversaria.

Un **palmeo** es cuando el balón es dirigido con la(s) manos) hacia la canasta de los adversarios.

Un **mate** es cuando el balón se introduce o se intenta introducir hacia abajo para que entre en la canasta de los adversarios, con una o dos manos. El palmeo y el mate se consideran lanzamientos a canasta.

41.1.2. Un lanzamiento a canasta comienza cuando el balón abandona la(s) mano(s) del jugador que se halla en acción de tiro.

41.1.3. Un lanzamiento a canasta concluye cuando el balón:

- Entra en la canasta directamente por la parte superior y permanece en su interior o la atraviesa.
- Ya no tiene posibilidad de entrar en la canasta, directamente o después que el balón haya tocado el aro.
- Es tocado legalmente por un jugador, después que el balón haya tocado el aro.
- Toca el suelo
- Queda muerto.

41.2. **Regla**

41.2.1 Durante un tiro a canasta se produce una **Interposición** cuando:

- Un jugador toca el balón cuando está en su trayectoria descendente y completamente por encima del nivel del aro.
- Un jugador toca el balón después que haya tocado el tablero y está completamente por encima del nivel del aro.

Estas restricciones serán de aplicación únicamente hasta que el balón Deje de tener la posibilidad de entrar en la canasta o hasta que el balón Haya tocado el aro.

41.2.2 Durante un tiro a canasta se produce una **Interferencia** cuando:

- Un jugador toca la canasta o el tablero mientras el balón esté en contacto con el aro.
- Un jugador introduzca la mano por debajo de la canasta y toca el balón.
- Un jugador defensor toca el balón o la canasta, cuando el balón está dentro de la canasta.
- Un jugador defensor hace que el tablero o el aro vibren, de modo que, a juicio del árbitro, evite que el balón entre en la canasta.

41.2.3 Serán de aplicación todas las disposiciones para las interposiciones e

Interferencias al balón mientras que está en su trayectoria en un tiro a Canasta y después que el árbitro haya hecho sonar su silbato o de que Suenen la señal del reloj del partido o del dispositivo de los 24 segundos.

41.3. **Penalización**

41.3.1. Si la violación la comete el **equipo atacante**, no se anotará ningún punto. El balón se concede a los adversarios para un saque en la prolongación de la línea de tiros libres.

11.3.2. Si la violación la comete el **equipo defensor** se conceden al equipo atacante:

- Dos (2) puntos, si el lanzamiento a canasta se produjo en la zona de dos puntos.
- Tres (3) puntos, si el lanzamiento a canasta se produjo desde la zona de canasta de tres puntos.

La concesión de los puntos y el consiguiente procedimiento será el mismo que si los puntos concedidos hubieran sido el resultado de que el balón hubiera entrado en la canasta.

41.3.3. Si la violación se cometiera simultáneamente por jugadores de ambos equipos no será concedido ningún punto. El partido se reanudará con un salto entre dos.

Regla 7: FALTAS

Art.42. Faltas

42.1 Definición

Una falta es una infracción de las reglas que implica el contacto personal con un adversario y/o una conducta antideportiva.

42.2. Regla

Se anota una falta al infractor y se penaliza de conformidad con las reglas.

Art. 43. Contacto

43.1 Definición

43.1.1. En un partido de baloncesto, en el que 10 jugadores se están moviendo rápidamente en un espacio limitado no se puede evitar el contacto personal.

43.1.2. Al determinar si se debe sancionar un contacto los árbitros deberán considerar en cada caso los siguientes principios fundamentales:

- El espíritu y el propósito de las reglas y la necesidad de respetar la integridad del juego.
- Consistencia al aplicar el concepto de "ventaja/desventaja", según el cual los árbitros no deben interrumpir innecesariamente el juego, para sancionar contactos personales que son accidentales y que no conceden ninguna ventaja al jugador responsable de los mismos ni sitúan a su adversario en desventaja.
- Consistencia al aplicar el sentido común en cada partido, teniendo presente el talento de los jugadores implicados y su actitud y conducta durante el partido.
- Consistencia en mantener un equilibrio entre el control del partido y el juego fluido, "sintiendo" lo que los participantes intentan hacer y sancionando lo que no es correcto para el desarrollo del juego.

Art. 44. Falta personal

44.1 Definición

44.1.1. **Una falta personal** es una falta de jugador que implica el contacto ilegal con un adversario, esté el balón vivo o muerto.

Un jugador no debe agarrar, bloquear, empujar, cargar ni zancadillear a un adversario, no debe impedir el avance de un adversario extendiendo la mano, el brazo, el codo, el hombro, la cadera, la pierna, la rodilla o el pie, ni doblar su cuerpo en una posición "anormal" (exterior a su cilindro), ni debe incurrir en juego brusco o violento.

44.1.2 **Bloqueo** es el contacto personal ilegal que impide el avance de un adversario, tenga o no tenga el balón

44.1.3 **Carga** es el contacto personal, con o sin balón, provocado al empujar o desplazar el torso de un adversario.

44.1.4 **Defensa ilegal por la espalda** es el contacto personal de un jugador defensor con un adversario causado por detrás del mismo. El mero hecho de que el jugador defensor intente jugar el balón no justifica que establezca contacto con su adversario por la espalda.

44.1.5 **Agarrón** es el contacto personal con un adversario que interfiere su libertad de movimientos. Este contacto (agarrón) puede producirse con cualquier parte del cuerpo.

44.1.6 **Pantalla ilegal** es el intento de retrasar o evitar ilegalmente que un adversario que no tiene el control del balón alcance la posición que desea en el terreno de juego.

44.1.7 **El Uso ilegal de las manos** tiene lugar cuando el jugador defensor está en posición de defensa y utiliza la(s) manos) para entrar en contacto con un adversario, con o sin balón, e impedirle que avance.

44.1.8 **Empujón** es el contacto personal con cualquier parte del cuerpo que tiene lugar cuando un jugador desplaza o intenta desplazar por la fuerza a un adversario con o sin control del balón.

44.2. **Penalización**

En todos los casos se anotará una falta personal al infractor. Además:

44.2.1. **Si la falta se comete contra un jugador que no está en acción de tiro:**

- Se reanudará el juego mediante un saque del equipo no infractor desde un punto del exterior del terreno de juego lo más próximo posible al lugar en que se cometió la infracción.
- Y el equipo infractor está en una situación de penalización por faltas de equipo, entonces se aplicará lo previsto en el Artículo 55 (Faltas de equipo: Penalizaciones).

44.2.2. **Si la falta se comete contra un jugador que está en acción de tiro:**

- Si el lanzamiento se convierte será válido y se concederá un (1) tiro libre.
- Si el lanzamiento a canasta de dos puntos no se convierte se concederán dos (2) tiros libres.
- Si el lanzamiento a canasta de tres puntos no se convierte se concederán tres (3) tiros libres.
- Si un jugador comete una falta coincidiendo, ó justo antes, de que suene la señal del reloj de partido indicando el final del periodo o periodo extra, o cuando suene la señal del aparato de 24 segundos mientras el balón está todavía en la(s) manos) del jugador y el tiro a canasta es finalmente convertido, no se dará por válido. Se concederán dos (2) ó tres (3) tiros libres.

44.3. **Principio del Cilindro**

El **Principio del Cilindro** se define como el espacio dentro de un cilindro imaginario, ocupado por un jugador en el suelo, esto incluye el espacio situado por encima del jugador y está limitado:

- en la **parte delantera** por las palmas de las manos,

- en la **parte trasera** por las nalgas y
 - en los **laterales** por la parte exterior de los brazos y de las piernas.
- Las manos y los brazos podrán estar extendidos enfrente del torso, no más allá de la posición de los pies con los brazos doblados por los codos, de modo que los antebrazos y las manos estén levantados. La distancia entre sus pies, será proporcional a su altura.

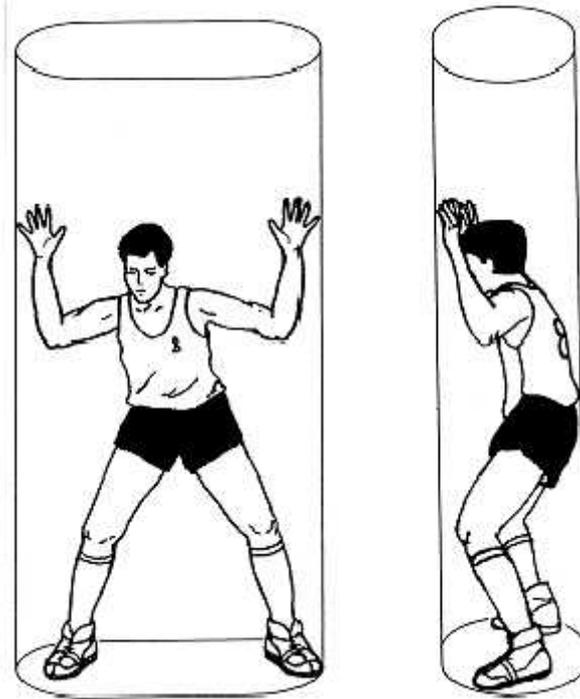


Diagrama 13. Principio del Cilindro

44.4. Principio de la verticalidad

44.4.1. En el terreno de juego, cada jugador tiene derecho a ocupar cualquier posición (cilindro) de la cancha que no esté ocupado todavía por un adversario.

44.4.2. Este principio protege el espacio que ocupa el jugador cuando está en contacto con el suelo y el espacio situado por encima de él cuando salta verticalmente dentro del cilindro.

44.4.3. En cuanto el jugador abandone su posición vertical (cilindro) y se produzca contacto físico con un adversario que ya haya establecido su propia posición vertical (cilindro), el jugador que abandonó su posición vertical (cilindro) será el responsable del contacto.

44.4.4. El jugador defensor no deberá ser penalizado por saltar verticalmente (dentro de su cilindro), o por tener sus manos y sus brazos extendidos, por encima de él y dentro de su propio cilindro.

44.4.5. El jugador atacante, ya sea en el suelo o en el aire, **no debe provocar** ningún contacto con un jugador defensor que esté en una posición legal de defensa:

- Usando sus brazos para crearse más espacio.
- Extender sus piernas o brazos para crear contacto, durante o inmediatamente después de un tiro a canasta.

44.5. **Posición legal de defensa**

44.5.1. Un jugador defensor ha establecido inicialmente una posición legal de defensa cuando:

- Encara al adversario, y
- Tiene ambos pies en el suelo.

44.5.2. La posición legal de defensa se extiende verticalmente por encima del jugador (cilindro), desde el suelo hasta el techo. Puede levantar los brazos y las manos, por encima de la cabeza o saltar verticalmente, pero debe conservarlos en posición vertical dentro del imaginario cilindro.

44.6 **Defensa del jugador que controla el balón**

44.6.1. Al defender al jugador que controla el balón (lo sostiene o lo bota) **no se tendrán en cuenta los elementos de tiempo y distancia.**

44.6.2. El jugador con balón debe esperar ser defendido, y debe estar preparado para detenerse o cambiar de dirección siempre que un adversario adopte una posición legal delante de él, aunque esto se haga en una fracción de segundo.

44.6.3. El jugador defensor debe establecer la posición legal de defensa sin provocar ningún contacto corporal antes de establecer esta posición.

44.6.4. Una vez que el jugador defensor ha establecido una posición legal de defensa, puede desplazarse para defender a su adversario, pero no podrá extender los brazos, los hombros, las caderas ni las piernas, si al hacerlo provoca un contacto que impida que el jugador con balón, le supere.

44.6.5. Al evaluar una situación de carga/bloqueo que implique a un jugador con balón, el árbitro debe tener en cuenta los siguientes principios:

- El jugador defensor debe establecer una posición legal de defensa encarando al jugador que lleva el balón y con los dos pies en el suelo.
- El jugador defensor puede permanecer quieto, saltar verticalmente o desplazarse lateralmente o hacia atrás para conservar la posición legal de defensa.
- Al desplazarse para conservar la posición legal de defensa puede separar por un instante uno de los pies, o los dos pies, del suelo pero siempre que el movimiento sea lateral o hacia atrás, nunca **hacia el jugador** con balón.
- El contacto debe producirse en el torso, en cuyo caso se considerará que el jugador defensor ha llegado en primer lugar.
- Una vez establecida una posición legal de defensa, el defensor puede girarse dentro de su cilindro para absorber el choque o evitar una lesión.

Si se dan las anteriores premisas, se considerará que la falta ha sido provocada por el jugador con balón.

44.7 **Jugador en el aire**

44.7.1. El jugador que ha saltado desde un punto del terreno de juego tiene derecho a volver a caer en el mismo lugar.

44.7.2. Tiene derecho a caer en otro punto del terreno de juego, a condición de que la trayectoria del salto y el lugar donde vaya a caer no

estén ocupados por un(os) adversario(s) en el momento en que comience el salto.

44.7.3. Si un jugador ha saltado y al caer, su inercia le hace entrar en contacto con un adversario que ha adoptado una posición legal de defensa más allá del lugar de la caída, el saltador será el responsable del contacto.

44.7.4. Ningún jugador puede interponerse en la trayectoria de un adversario después de que éste haya saltado en el aire.

44.7.5. Situarse bajo un jugador que se encuentra en el aire y provocar un contacto suele constituir una falta antideportiva y, en determinadas circunstancias, puede constituir una falta descalificante.

44.8. **Defensa de un jugador que no tiene control del balón**

44.8.1. Un jugador que no tenga el control del balón tendrá derecho a desplazarse libremente por el terreno de juego y a tomar cualquier posición que no esté ocupada previamente por otro jugador.

44.8.2. Cuando se defiende a un jugador sin balón, se aplicarán los **elementos de tiempo y distancia**. Esto significa que un jugador defensor no puede ocupar una posición tan cercana a la trayectoria de un adversario que se encuentre en movimiento ni hacerlo de manera tan rápida que éste último no tenga tiempo o distancia suficientes para detenerse o cambiar de dirección.

La distancia es directamente proporcional a la velocidad del adversario, nunca menos de un (1) ni más de dos (2) pasos normales.

Si un jugador no tiene en consideración los elementos de tiempo y distancia al ocupar su posición de defensa legal y se produce el contacto con un adversario, será el responsable de ese contacto.

44.8.3. Una vez que un jugador defensor haya adoptado una posición legal de defensa, no puede provocar el contacto con el adversario para evitar que lo sobrepase interponiendo en su trayectoria los brazos, los hombros, las caderas o las piernas. No obstante, sí puede girarse o colocar su(s) brazo(s) por delante y cerca del cuerpo, dentro de su cilindro, para evitar una lesión.

44.9. **Pantalla: Legal e Ilegal**

44.9.1. Se produce una pantalla cuando un jugador intenta retrasar o evitar que un adversario que no tiene control del balón alcance el lugar que desea en el terreno de juego.

44.9.2. Se produce una pantalla **legal** cuando el jugador que realiza la pantalla al adversario:

- Está **inmóvil o estacionario** (dentro de su cilindro) cuando tiene lugar el contacto.

- Tiene los dos pies en el suelo cuando el contacto tiene lugar.

44.9.3. Se produce una pantalla **ilegal** cuando el jugador que realiza la pantalla al adversario:

- **Se está moviendo** cuando tiene lugar el contacto.

- No ha concedido la distancia suficiente al establecer la pantalla fuera del campo de visión de un adversario **estacionario** cuando tiene lugar el contacto.

- No ha respetado los elementos de tiempo y distancia con un adversario **en movimiento** cuando tiene lugar el contacto.

44.9.4. Si se establece la pantalla **dentro** del campo de visión de un adversario estacionario (frontal o lateral) el jugador que hace la pantalla, puede establecerla tan próxima a él como desee sin llegar a entrar en contacto.

44.9.5. Si la pantalla se establece **fuera** del campo de visión de un adversario estacionario el jugador que la realiza debe permitir que el adversario dé un (1) paso normal hacia la pantalla sin que se establezca contacto.

44.9.6. Si el adversario está **en movimiento** se deben tener en cuenta los elementos de tiempo y distancia. El jugador que realiza la pantalla debe dejar espacio suficiente para que el jugador afectado pueda evitarla deteniéndose o cambiando de dirección.

La distancia nunca será menor de un (1) paso normal, ni mayor de dos (2) pasos normales.

44.9.7. El jugador que sufre una pantalla legal es responsable de cualquier contacto con el jugador que ha establecido la pantalla.

44.10. **Bloqueo**

44.10.1. El jugador que intenta realizar una pantalla comete una falta de bloqueo si se produce algún contacto mientras se desplaza y su adversario está estacionario o alejándose de él.

44.10.2. Si un jugador se despreocupa del balón, encara a un adversario y cambia de posición a medida que lo hace el adversario, será el principal responsable de cualquier contacto que se produzca, a menos que intervengan otros factores (cargas o agarrones deliberados realizados por el jugador que sufre la pantalla).

44.10.3. Es legal que un jugador extienda su(s) brazo(s) o el(los) codo(s) al adoptar una posición en el terreno de juego, pero deberá mantenerlos dentro de su cilindro cuando un adversario intente sobrepasarle. Si el(los) brazo(s) o el(los) codo(s) sobrepasan su cilindro y ocurre un contacto, es un bloqueo o un agarrón.

44.11. **Tactar a un adversario con las manos o con los brazos.**

44.11.1. Tocar a un adversario con las manos, en sí, no constituye necesariamente una infracción.

44.11.2. Los árbitros deben decidir si el jugador que provocó el contacto ha obtenido alguna ventaja. Si el contacto causado por el jugador restringe de algún modo la libertad de movimientos de su adversario ese contacto constituye una falta.

44.11.3. El uso ilegal de las manos tiene lugar cuando el jugador defensor está en posición de defensa y su(s) manos) o brazo(s) se colocan y permanecen en contacto sobre un adversario, con o sin balón.

44.11.4. Tocar repetidamente o 'palpar' a un adversario, con control del balón o sin él, es también una falta ya que puede conducir a un aumento de la brusquedad del juego.

44.11.5. Se considera falta del **jugador atacante con balón** que:

- 'Enganche' o rodee con el brazo o con el codo a un jugador defensor para obtener una ventaja.
- 'Empuje' para evitar que el jugador defensor juegue o intente jugar el balón, o para crear más espacio entre él y el defensor.

- Que al realizar un regate utilice el brazo extendido o la mano para evitar que un adversario obtenga el control del balón.

44.11.6. Se considera falta de un **jugador atacante sin balón**, que 'empuje' para:

- Quedar libre para recibir el balón.
- Evitar que el jugador defensor juegue o intente jugar el balón.
- Crear más espacio entre él y el jugador defensor.

44.12. **Juego de poste**

44.12.1. El principio de verticalidad también se aplica al juego de poste. El jugador atacante en la posición de poste y su defensor deben respetar los derechos de verticalidad respectivos (cilindros).

44.12.2. Es falta que el jugador atacante o defensor en la posición de poste empuje con el hombro o con la cadera a su adversario para quitarle la posición o interfiera su libertad de movimientos mediante el uso de los codos, de los brazos, las rodillas o de otras partes del cuerpo.

Art. 45. Doble falta

45.1. Definición

La doble falta es una situación en la que dos jugadores adversarios cometen faltas por contacto, el uno contra el otro, aproximadamente al mismo tiempo.

45.2 Penalización:

45.2.1 Se anota una falta personal a cada jugador infractor. No se concede ningún tiro libre.

45.2.2 El juego se reanuda de la manera siguiente:

- Si se consigue un cesto válido al mismo tiempo, el balón se concederá a los adversarios del equipo que haya conseguido el cesto, desde la línea de fondo.
- Si un equipo tuviera el control del balón o tuviera derecho al balón, el balón se concederá a este equipo para un saque desde el punto exterior al terreno de juego más próximo al lugar en que se cometió la infracción.
- Si ninguno de los dos equipos tuviera el control del balón o no tuvieran derecho al balón, el partido será reanudado con un salto entre dos en el círculo más cercano al lugar donde se cometió la infracción.

Art. 46. Falta antideportiva

46.1. Definición

46.1.1. Una **falta antideportiva** es una falta personal cometida por un jugador que, a juicio del árbitro, no realiza un intento legítimo de jugar el balón dentro del espíritu y la intención de las reglas.

46.1.2. Las faltas antideportivas deben interpretarse de manera coherente durante todo el partido.

46.1.3. **El árbitro sólo debe juzgar la acción.**

46.1.4. Para juzgar si una falta es antideportiva los árbitros deben aplicar los siguientes principios:

- Si un jugador no realiza ningún esfuerzo por jugar el balón y ocurre el contacto, la falta es antideportiva.
- Si en un esfuerzo por jugar el balón, el jugador provoca un contacto excesivo (falta violenta), el contacto debe considerarse antideportivo.

- Si un jugador agarra, golpea, pega una patada o empuja deliberadamente a un jugador contrario, comete una falta antideportiva.
- Si un jugador comete una falta mientras realiza un esfuerzo legítimo por jugar el balón (juego normal de baloncesto) no es una falta antideportiva.

46.1.5. El jugador que cometa repetidamente faltas antideportivas debe ser descalificado.

46.2 **Penalización:**

46.2.1. Se le anotará una falta antideportiva al infractor.

46.2.2. Se le concederá(n) tiro(s) libre(s) a los oponentes, seguido de posesión de balón en la línea central.

El número de tiros libres concedido será el siguiente:

- Si se comete la falta contra un jugador que no esté en acción de tiro, dos (2) tiros libres.
- Si se comete la falta contra un jugador que está en acción de tiro, el cesto si se consigue, será válido y se concederá un (1) tiro libre adicional.
- Si se comete la falta contra un jugador en acción de tiro que no consigue encestar, se concederán dos (2) o tres (3) tiros libres, según el lugar desde el que se realizó el lanzamiento.

Art. 47. Falta descalificante

47.1. **Definición**

47.1.1. Cualquier infracción flagrantemente antideportiva de un jugador, sustituto, entrenador, ayudante de entrenador o acompañante de equipo es una **falta descalificante**.

47.1.2. También será descalificado un entrenador cuándo:

- Se le han anotado dos (2) faltas técnicas ("C"), como consecuencia de su conducta personal antideportiva.
- Se le han anotado tres (3) faltas técnicas, acumuladas como consecuencia de conductas antideportivas del ayudante del entrenador, de cualquier sustituto o acompañante del equipo que se halle en el banco del equipo ("B") o por una combinación de tres (3) faltas técnicas, una de las cuales le haya sido anotada al propio entrenador ("C").

47.1.3. El entrenador descalificado será sustituido por el ayudante del entrenador que figure inscrito en el acta. Si no se ha inscrito ningún ayudante de entrenador en el acta, lo sustituirá el capitán.

47.2. **Penalización:**

47.2.1 Se le anotará una falta descalificante al infractor.

47.2.2 Será descalificado y se dirigirá al vestuario del equipo, donde permanecerá el resto del partido o, si lo prefiere, abandonará la instalación.

47.2.3 Se concederá(n) tiro(s) libre(s) al equipo no infractor, seguidos de la posesión del balón en la línea central.

El número de tiros libres concedido será el mismo que para la falta antideportiva, Artículo 46.2.2.

Art. 48. Reglas de conducta

48.1. **Definición**

48.1.1. El correcto desarrollo del juego exige una leal y total cooperación de los miembros de los dos equipos (jugadores, sustitutos,

entrenadores, ayudantes de entrenador y acompañantes de equipo) con los árbitros, oficiales de mesa y comisario.

48.1.2. Ambos equipos tienen derecho a esforzarse al máximo para conseguir la victoria, pero deben hacerlo con una actitud de deportividad y de juego limpio.

48.1.3. Cualquier falta de cooperación u obediencia deliberada o reiterada con el espíritu de esta regla se considerará una falta técnica y será sancionada de acuerdo con lo establecido.

48.1.4. El árbitro puede prevenir faltas técnicas avisando a los miembros del equipo, o incluso pasando por alto infracciones técnicas menores de carácter administrativo, que evidentemente no sean intencionadas y no tengan un efecto directo sobre el partido, a menos que exista una repetición de la misma infracción después del aviso.

48.1.5. Si una infracción técnica se descubre una vez que el balón está vivo, se detendrá el juego y se cargará la falta técnica. Se administrará la penalización como si la falta técnica hubiera tenido lugar en el momento de descubrirla. Todo lo que haya ocurrido en el intervalo transcurrido entre la falta técnica y la interrupción del juego será válido.

48.2 **Regla:**

Durante el partido pueden ocurrir actos de violencia contrarios al espíritu de deportividad y de juego limpio. Los árbitros, y si fuera necesario, las fuerzas responsables del mantenimiento del orden público, deberán interrumpirlos inmediatamente.

48.2.1. Cuándo se produzcan actos de violencia entre los jugadores, los sustitutos, los entrenadores y los acompañantes de equipo, los árbitros emprenderán las acciones necesarias para interrumpirlos.

48.2.2. Cualquiera de las personas mencionadas anteriormente, que sea responsable de actos de agresión flagrantes contra los adversarios o los árbitros, será inmediatamente descalificada del partido. Además, los árbitros deberán informar del incidente al organismo responsable de la competición.

48.2.3. Los agentes de las fuerzas de orden público sólo pueden entrar en el terreno de juego si los árbitros se lo solicitan. No obstante, si los espectadores invaden el terreno de juego con la intención manifiesta de cometer actos de violencia, los agentes de las fuerzas de orden público deberán intervenir de manera inmediata para proteger a los equipos y a los árbitros.

48.2.4. Todas las demás áreas, incluyendo los accesos, salidas, pasillos, vestuarios, etc. están bajo la jurisdicción de los organizadores y de las fuerzas responsables del mantenimiento del orden público.

48.2.5. Los árbitros no deben permitir las acciones físicas de los jugadores, sustitutos, entrenadores, ayudantes de entrenador o de los acompañantes de equipo, que puedan conducir al deterioro del equipamiento relacionado con el partido.

Cuando los árbitros observen algún comportamiento de esta naturaleza deberán advertir inmediatamente al entrenador del equipo infractor.

Si esta(s) acción(es) se repitiera(n) se deberá sancionar inmediatamente con una falta técnica a la persona(s) implicada(s). Si el nombre de la

persona **no** aparece en el acta la falta técnica se anotará al entrenador y se inscribirá como una "**B**".

Las decisiones de los árbitros son definitivas y no se pueden ignorar ni discutir.

Art. 49. Falta técnica de un jugador

49.1 Definición

49.1.1. La falta técnica de un jugador es aquella que no implica contacto con un

Jugador adversario.

49.1.2. Se comete una **falta técnica** cuando un jugador hace caso omiso de las

Advertencias de los árbitros o utiliza tácticas como:

- Tocar o dirigirse irrespetuosamente a un árbitro, comisario, oficial de mesa, o a los adversarios.
- Utilizar un lenguaje o realizar gestos que puedan ofender o incitar a los espectadores.
- Provocar a un adversario o impedir su visión agitando las manos cerca de sus ojos.
- Retrasar el juego evitando que el saque se realice con rapidez.
- No levantar correctamente la mano después de habérselo solicitado un árbitro, tras habersele señalado una falta.
- Cambiar de número sin informar al anotador y al árbitro.
- Salir del terreno de juego sin autorización.
- Colgarse del aro de manera que éste soporte todo el peso del jugador.

En un mate, un jugador podrá:

- Agarrarse del aro momentánea y accidentalmente.

- Colgarse del aro si, a juicio del árbitro, intenta evitar una lesión, de sí mismo, o de otro jugador.

49.2. Penalización:

49.2.1. Se anotará una falta técnica al infractor.

49.2.2. Se concederá un (1) tiro libre a los adversarios, seguido de posesión de balón en la línea central.

Art. 50. Falta técnica de entrenadores, sustitutos y acompañantes del equipo

50.1 Definición

50.1.1. El entrenador, el ayudante de entrenador, los sustitutos y acompañantes de equipo, **no deben dirigirse, ni tocar irrespetuosamente** a los árbitros, comisario, oficiales de mesa ni a los adversarios.

50.1.2. Los entrenadores, ayudantes de entrenador, sustitutos y acompañantes de equipo son las únicas personas autorizadas a permanecer en el área del banco de su equipo, donde deberán permanecer con las siguientes excepciones:

- El entrenador, el ayudante de entrenador, los sustitutos o acompañantes de equipo pueden entrar en el terreno de juego para atender a un jugador lesionado una vez recibida la autorización del árbitro para hacerlo.

- El médico puede entrar en el terreno de juego sin autorización de los árbitros si, a su juicio, el jugador lesionado se halla en peligro y necesita atención inmediata.
- Un sustituto puede solicitar una sustitución en la mesa de anotadores.
- El entrenador o su ayudante pueden solicitar un tiempo muerto registrado.
- El entrenador, su ayudante, los sustitutos o acompañantes de equipo, pueden entrar en el terreno de juego para dirigirse a los componentes de su equipo pero sólo durante los tiempos muertos registrados y siempre que permanezcan en las proximidades del área del banco de su equipo.

No obstante, el entrenador puede dirigirse a sus jugadores durante el juego siempre que permanezca en el área del banco de su equipo.

- Cuando el reloj de partido esté detenido, el entrenador o su ayudante podrán ir a solicitar de la mesa de anotadores información estadística. Esta solicitud se hará de una forma cortés y sin interferir en el desarrollo normal del partido.

50.2. Penalización

50.2.1. Se le anotará una falta técnica al entrenador.

50.2.2. Se concederán dos (2) tiros libres a los adversarios, seguidos de la posesión del balón, en la línea central.

Art. 51. Faltas técnicas durante un intervalo de juego

51.1 Definición

Se pueden señalar faltas técnicas durante un intervalo de juego. Los intervalos de juego son: el periodo anterior al comienzo del partido (20 minutos), el intervalo entre los periodos, el intervalo de mitad del partido y el intervalo anterior a cada periodo extra.

El intervalo de juego comienza 20 minutos antes del comienzo del partido o con la señal del cronometrador al final de juego de cualquier periodo.

51.2. Penalización

Si la falta técnica se le señala a:

- Un componente del equipo dispuesto para jugar se le anota al componente del equipo como jugador y la penalización será de dos (2) tiros libres para los adversarios.

Contará como falta de equipo.

- El entrenador, el ayudante del entrenador, el jugador - entrenador o un acompañante de equipo se le anota al entrenador y la penalización será de dos (2) tiros libres para los adversarios.

No contará como falta de equipo, Si se señala más de una falta técnica, véase el Artículo 56 (Situaciones Especiales)

51.3. Procedimiento

Una vez concluidos los tiros libres, el partido, el periodo o el periodo extra se iniciarán con un salto entre dos en el círculo central.

Art. 54. Enfrentamientos

52.1 Definición:

Un enfrentamiento es una interacción física entre dos o más personas (jugadores, sustitutos, entrenadores, ayudantes de entrenador y acompañantes de equipo).

Este artículo sólo se refiere a los sustitutos, entrenadores, ayudantes de entrenador, o acompañantes que abandonan los límites del área del banco de su equipo durante un enfrentamiento o durante cualquier situación que pueda conducir a un enfrentamiento.

52.2. Regla

52.2.1. Los sustitutos y los acompañantes de equipo que abandonen los límites del área del banco de equipo durante un enfrentamiento o durante cualquier situación que pueda conducir a un enfrentamiento serán descalificados.

52.2.2. Sólo el entrenador y/o su ayudante están autorizados a abandonar los límites del área del banco de equipo, durante un enfrentamiento o durante cualquier situación que pueda conducir a un enfrentamiento, para ayudar a los árbitros a mantener o a restaurar el orden. En esta situación no se descalificará al entrenador y/o ayudante de entrenador.

52.2.3. Si el entrenador y/o el ayudante de entrenador abandonan los límites del área del banco de equipo y no ayudan ni intentan ayudar a los árbitros a mantener o restaurar el orden, serán descalificados.

52.3. Penalización:

52.3.1. Independientemente del número de sustitutos o seguidores de equipo descalificados por abandonar los límites del área del banco de equipo sólo se cargará al entrenador una falta técnica ("B").

52.3.2. En el caso que se descalifique a componentes de los dos equipos en aplicación de este artículo y no haya otras penalizaciones de faltas (véase el Artículo 52.3.4, posterior), el juego se reanudará con un salto entre dos.

52.3.3. Todas las faltas descalificantes deben anotarse como se describe en el apartado 13.8.3. y no contará como faltas de equipo.

52.3.4. Todas las penalizaciones de las faltas ocurridas antes de que los sustitutos y los acompañantes del equipo abandonen el área del banco de equipo, serán consideradas, de conformidad con el Art.56 (Situaciones Especiales).

Regla 8: DISPOSICIONES GENERALES

Art. 53. Principios básicos

53.1 Cada árbitro tiene autoridad para señalar faltas de manera independiente en cualquier momento del partido, esté el balón vivo o muerto 53.2 Se puede señalar cualquier número de faltas a un equipo o a los dos. Independientemente de la penalización, se anotará una falta en el acta al infractor por cada falta.

Art. 54. Cinco faltas por jugador

54.1 El jugador que haya cometido **cinco** (5) faltas, tanto personales como técnicas, será informado del hecho y deberá abandonar el partido

inmediatamente. Será sustituido antes de 30 segundos. 54.2 Las faltas cometidas por jugadores que hayan cometido anteriormente su 5ª falta, se le cargarán al entrenador y se anotarán en el acta con una "B".

Art. 55. Faltas de equipo. Reglas de penalización

55.1. Definición

55.1.1. **Un equipo se encuentra en una situación de penalización de faltas de equipo**, cuando se hayan cometido cuatro (4) faltas de equipo en un periodo, como resultado de las faltas técnicas o personales cargadas a cualquier jugador de ese equipo

55.1.2. Todas las faltas de los componentes de un equipo cometidos durante un **intervalo de juego** forman parte del periodo o periodos extras siguientes.

55.1.3. Todas las faltas de los componentes de un equipo cometidos durante un **periodo extra**, forman parte del cuarto periodo.

55.2. Regla

55.2.1. Cuando un equipo se encuentra en una situación de penalización de faltas de equipo, todas las faltas personales siguientes de sus jugadores, cometidas sobre un jugador que no esté en acción de tiro, se penalizarán con dos (2) tiros libres en lugar de la posesión de balón para un saque.

55.2.2. Si una falta personal es cometida por un jugador del equipo con control del balón vivo, o del equipo que tiene derecho al saque, dicha falta no será penalizada con dos (2) tiros libres.

Art. 56. Faltas en situaciones especiales

56.1 Definición

En el mismo periodo de reloj parado que sigue a una falta o a una violación se pueden originar situaciones especiales cuándo se cometen falta(s) personal(es).

56.2. Procedimiento

56.2.1. Se anotarán todas las faltas y se identificarán todas las penalizaciones.

56.2.2. Se determinará el orden en que se señalaron.

56.2.3. Todas las penalizaciones iguales contra ambos equipos y todas las penalizaciones de faltas dobles se cancelarán. Una vez que las penalizaciones hayan sido canceladas, se considerará que nunca han ocurrido.

56.2.4. El derecho a la posesión del balón como parte de la última penalización que esté pendiente de administrar cancelará cualquier derecho anterior a la posesión del balón, y como resultado se perderán todas las posesiones.

56.2.5. Una vez que el balón haya vuelto a estar vivo en el primer o único tiro libre, o en un saque, entonces, esa penalización no se puede volver a utilizar para cancelar otra penalización.

56.2.6. Las penalizaciones de todas las demás faltas se administrarán en el orden en que se cometieron.

56.2.7. Si después de la cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos, no hubiera otras penalizaciones pendientes por administrar el partido se reanudará como indica el Art. 45.2.2.

Art. 57. Tiros libres

57.1. Definición

57.1.1. Un **tiro libre** es una oportunidad concedida a un jugador para que consiga un (1) punto sin oposición, desde una posición situada detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.

57.1.2. Una **serie de tiros libres** se define como todos los tiros libres resultantes de una sola penalización de falta.

57.1.3. Un tiro libre y la acción implicada en él, finalizan cuando el balón:

- Entra en la canasta directamente desde arriba y permanece dentro o pasa a través de ella.
- No tiene posibilidad de entrar en la canasta, ni directamente ni después que toque el aro.
- Es tocado legalmente un jugador después de haber tocado el aro.
- Toca el suelo.
- Queda muerto.

57.1.4. En el último o único tiro libre, si después de que el balón haya tocado el aro, es tocado legalmente por un jugador atacante o defensor, antes que entre en la canasta, esa acción modificará su estado y lo convertirá en un tiro de dos (2) puntos.

57.2. **Cuando se señala una falta personal** y la penalización es la concesión de tiros libres:

57.2.1. El jugador contra el que se haya cometido la falta será el que los lance.

57.2.2. Si hay una solicitud para sustituir al jugador contra el que se ha cometido la falta, deberá lanzar los tiros libres antes de abandonar el juego.

57.2.3. Si el jugador designado para lanzar los tiros libres debe dejar el juego debido a una lesión o por haber cometido su quinta falta o si es descalificado, su sustituto deberá lanzar el(los) tiro(s) libre(s). Si no se dispone de ningún sustituto, los tiros libres los lanzará el jugador designado por el capitán.

57.3. **Cuando se señala una falta técnica** los tiros libres puede lanzarlos cualquier jugador del equipo adversario designado por su capitán.

57.4. El lanzador de los tiros libres:

57.4.1. Ocupará una posición por detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.

57.4.2. Podrá utilizar cualquier método para realizar los lanzamientos pero deberá lanzar de modo que, sin tocar el suelo, el balón se introduzca en la canasta por su parte superior o toque el aro.

57.4.3. Soltará el balón antes de que transcurran cinco (5) segundos desde el momento en que uno de los árbitros lo ponga a su disposición.

57.4.4. No tocará la línea de tiros libres ni el terreno de juego más allá de dicha línea, hasta que el balón haya tocado el aro o entrado en la canasta.

57.4.5. No amagará el tiro libre.

Cualquier infracción del Artículo 57.4 constituye una violación.

57.4.6. Penalización:

Si el lanzador de los tiros libres comete alguna violación no se tendrá en cuenta ninguna otra violación cometida anterior, simultáneamente o inmediatamente después por cualquier otro jugador y no se anotará ningún punto.

El balón se concederá a los adversarios para un saque lateral en la prolongación de la línea de tiros libres a menos que haya que administrar más tiros libres.

57.5 Los jugadores en los pasillos de tiros libres:

57.5.1. Ocupación de las posiciones en los pasillos de tiros libres:

- Un máximo de cinco (5) jugadores (3 defensores y 2 atacantes) pueden ocupar las posiciones en los pasillos de tiros libres, que se considera que tienen un (1) metro de profundidad.
- La primera posición del pasillo a cada lado del área restringida, sólo puede ser ocupada por los adversarios del lanzador de los tiros libres.
- Los jugadores sólo ocuparán, de modo alternativo, las posiciones a las que tengan derecho.

57.5.2. Todos los jugadores de los pasillos de tiros libres:

57.5.2.1. No ocuparán posiciones del pasillo de tiros libres a las que no tengan derecho

57.5.2.2. No entrarán en el área restringida, ni en la zona neutra ni abandonarán su posición en el pasillo de tiros libres hasta que el balón haya salido de la(s) manos) del lanzador de los tiros libres.

57.5.2.3. No tocarán el balón en su trayectoria hacia la canasta antes que toque el aro o resulte evidente que no lo tocará.

57.5.2.4. No tocarán la canasta ni el tablero mientras el balón esté en contacto con el aro

57.5.2.5. No tocarán el balón introduciendo la mano por debajo de la canasta.

57.5.2.6. En los tiros libres seguidos de otros tiros libres, no tocarán el balón, la canasta ni el tablero mientras el balón tenga posibilidades de introducirse en el cesto.

57.5.2.7. Una vez que el balón esté vivo para un tiro libre, no se moverán de las posiciones que hayan establecido hasta que el balón haya salido de las manos del lanzador de los tiros libres.

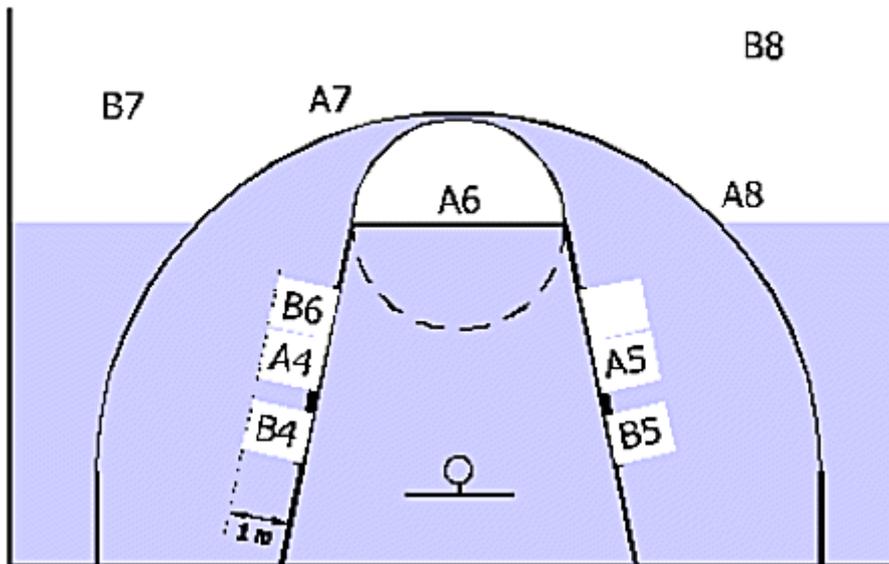


Diagrama 14. Alineación de los jugadores durante los tiros libres

57.5.3. Los adversarios del lanzador de los tiros libres:

57.5.3.1. No desconcertarán con sus acciones al lanzador de los tiros libres.

57.5.3.2. No tocarán el balón ni la canasta mientras el balón se halle dentro de la canasta.

57.5.3.3. No harán vibrar el tablero ni el aro, mientras el balón esté en su trayectoria hacia el cesto, de modo que impidan que el balón, a juicio del árbitro, entre en la canasta.

Cualquier infracción del Artículo 57.5 constituye una violación.

57.5.4. Penalización:

57.5.4.1. Si el tiro libre es convertido y la violación de los Artículos 57.5.1, 57.5.2.1, 57.5.2.2, 57.5.2.7. ó 57.5.3.1 es cometida por cualquier jugador en los pasillos de los tiros libres, la violación no se tendrá en cuenta y el cesto será válido.

57.5.4.2. Si el tiro libre **no** es convertido y la violación del Artículo 57.5.1, 57.5.2.1, 57.5.2.2, 59.5.2.7. ó 57.5.3.1. la comete:

- Un compañero del lanzador de los tiros libres: se concederá el balón a los adversarios para un saque lateral en la prolongación de la línea de tiros libres.
- Un adversario del lanzador de los tiros libres: se concederá un nuevo tiro libre al lanzador de los tiros libres.
- Ambos equipos: el juego se reanudará mediante un salto entre dos.

57.5.4.3. Si los Artículos 57.5.2.3., 57.5.2.4., 57.5.2.5., 57.5.2.6., 57.5.3.2. ó 57.5.3.3. se violan por:

- Un compañero del lanzador de los tiros libres: no se anotará ningún punto y se concederá el balón a los adversarios para un saque lateral en la prolongación de la línea de tiros libres.
- Un adversario del lanzador de los tiros libres: se considerará que el tiro libre ha sido convertido y se concederá un (1) punto.
- Ambos equipos: no se anota ningún punto y el juego se reanuda con un salto entre dos

57.5.4.4. Si el Artículo 57.5.2.3. Se viola por un adversario del lanzador de tiros libres, durante el último o único tiro libres, se considerará que el tiro libre ha sido convertido y se concederá un (1) punto. Se registrará una falta técnica contra el jugador que haya cometido la violación.

57.5.4.5. Si se lanza más de un tiro libre las penalizaciones de concesión del balón para un saque o salto entre dos, solo se aplicarán para las violaciones cometidas durante el último o único tiro libre.

57.6 Todos los jugadores que no se hallen en las posiciones del pasillo de tiros libres:

57.6.1. No desconcertarán al lanzador de los tiros libres con sus acciones.

57.6.2. Permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de lanzamientos de tres puntos hasta el momento en que el balón toque el aro o concluyan los tiros libres.

Cualquier infracción del Artículo 57.6 constituye una violación.

57.6.3. Penalización:

Véase el Artículo 57.5.4.

57.7. En los tiros libres seguidos de otra serie de tiros libres, un saque o un salto entre dos:

57.7.1. Los jugadores no ocuparán ninguna de las posiciones del pasillo de tiros libres.

57.7.2. Todos los jugadores se situarán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de tiro de tres puntos.

Cualquier infracción del Artículo 57.7 constituye una violación.

57.7.3. Penalización:

Véase el Artículo 57.5.4.

Art. 58. Error rectificable

58.1. Definición:

Los árbitros pueden corregir un error si se ha obviado una regla inadvertidamente y la consecuencia es exclusivamente una de estas situaciones:

58.1.1. Conceder un tiro(s) libre(s) al que no se tiene derecho.

58.1.2. Permitir a un jugador lanzar un tiro(s) libre(s) sin que le corresponda.

58.1.3. No conceder un tiro(s) libre(s) al que se tiene derecho.

58.1.4. Conceder o anular puntos los árbitros por error.

58.2. Procedimiento:

58.2.1. Para que sean rectificables, los errores de los artículos anteriormente mencionados, deben ser descubiertos por un árbitro, o deben ser puestos en su conocimiento antes de que el balón pase a estar vivo a continuación del primer balón muerto, una vez que el reloj se haya puesto en funcionamiento después del error. Es decir:

Se comete el error: • Todos los errores ocurren durante un balón muerto

El balón pasa a estar vivo: • El error es rectificable

El reloj del partido empieza o continúa en funcionamiento: • El error es rectificable

Balón muerto: • El error es rectificable

Balón vivo: • El error ya no es rectificable

58.2.2 El árbitro puede detener el juego inmediatamente al descubrir un error rectificable, siempre que ello no coloque a ninguno de los dos equipos en desventaja. Si el error lo descubre el anotador, deberá esperar al primer balón muerto antes de hacer sonar su señal y llamar la atención de los árbitros para detener el juego.

58.2.3 Los puntos conseguidos, el tiempo transcurrido y las demás actividades adicionales, que hayan tenido lugar antes del reconocimiento del error no se anularán.

58.2.4 Una vez que se ha descubierto el error, y si es rectificable:

- Si el jugador implicado en la corrección del error se halla en el banco después de haber sido sustituido legalmente (no por haber sido descalificado ni por haber cometido su 5ª falta) deberá volver a entrar en el terreno de juego para tomar parte en la rectificación del error (en ese momento se transforma en jugador).

Una vez completada la corrección puede continuar en el partido a menos que se haya solicitado su sustitución, en cuyo caso el jugador puede abandonar el terreno de juego.

- Si el jugador ha sido sustituido por haber cometido su 5ª falta o por haber sido descalificado, su sustituto deberá tomar parte en la rectificación del error.

58.2.5. Después de la rectificación del error el juego se reanudará en el punto en el que se interrumpió para rectificar el error. Se concederá el balón al equipo que tenía derecho a él en el momento en que se descubrió el error.

58.2.6. Los errores rectificables no pueden corregirse una vez que el árbitro principal ha firmado el acta.

58.2.7. Los árbitros podrán corregir cualquier error o equivocación del anotador que implique al tanteo arrastrado, al número de faltas o al número de tiempos muertos, en cualquier momento antes de que el árbitro principal firme el acta.

58.3. Excepciones:

58.3.1. Si el error consiste en la concesión de tiros libres inmerecidos, o en un jugador equivocado intentando los tiros libres, el tiro o tiros libres ejecutados como resultado del error y todas las acciones derivadas de él, se anularán, al menos que se sancionen faltas técnicas, antideportivas o descalificantes durante la actividad posterior al error.

58.3.2. Si el error consiste en un jugador equivocado intentando un tiro(s) libre(s) o en la no concesión de tiro(s) libre(s) merecido(s), y si no hay cambios en la posesión del balón desde que se cometió el error, el partido se reanudará después de la corrección del error, como si fuera un tiro libre normal.

58.3.3. Si el error consiste en no conceder tiro(s) libre(s) merecido(s), se hará caso omiso del mismo, si el equipo perjudicado logra anotar después de habersele

MINIBALONCESTO

El Minibaloncesto es un juego para niños de 8 a 12 años, que fue creado a imagen del Baloncesto con reglas simplificadas y un material adaptado a las posibilidades físicas del niño, con el fin de iniciarlo a la vida deportiva.

Aún siendo la competición la principal motivación en la práctica de cualquier deporte, el aspecto educativo y pedagógico a estas edades juega un papel decisivo.

El Minibaloncesto, mediante una enseñanza individual y colectiva, fomenta en los niños el respeto a los demás y a las reglas libremente aceptadas, desarrolla la amistad, el juego limpio y de equipo y encamina a todos los que participan a practicar el baloncesto en la vida adulta.

Sin embargo, no sólo los niños están en fase de formación, también los entrenadores y los árbitros lo están. Por ello, todos unidos deben aprender el espíritu y la filosofía del Minibaloncesto, en donde cada uno tiene su parcela.

Los entrenadores deben ser verdaderos educadores y pedagogos y tienen no sólo un trabajo de formación en el aspecto técnico sino también en el personal. Debido a que la actitud de los entrenadores provoca un gran impacto en los niños, es importante tener siempre presente que las buenas maneras y la buena conducta son vitales para el progreso del jugador.

Los árbitros tienen también su parte de responsabilidad. El árbitro, más que un juez, es un educador que ayuda a los chicos a corregirse, explicándoles la infracción cometida, y les asesora en el aprendizaje técnico. Deberán ser tolerantes respecto a las infracciones sin importancia que no supongan una desventaja para el adversario. Por el contrario, las reglas de conducta han de tener un cumplimiento riguroso.

PRINCIPIOS QUE INSPIRAN EL MINIBALONCESTO

- Es más importante la progresión que la victoria
- Todos deben jugar
- No a la defensa de zona

Estos tres principios sintetizan la filosofía del Minibaloncesto como un juego mediante el cual se busca la formación personal y deportiva del niño así como su captación para el deporte en general y

para el baloncesto en particular ya sea como jugador árbitro, entrenador delegado, dirigente o simplemente aficionado.

REGLAMENTO DE MINIBALONCESTO

REGLA N° 1: EL JUEGO

Art. 1. Minibaloncesto.

El Minibaloncesto es un juego entre dos equipos basado en el Baloncesto, para chicos y chicas que tengan 11 años o menos, el año de inicio de la competición. Las dimensiones del terrero de juego, así como la altura de los aros, la medida de los tableros y el volumen y peso del balón están adaptadas a la edad.

El objetivo de cada equipo es introducir el balón en el cesto del equipo contrario y evitar que el otro equipo obtenga el control del balón o enceste, de acuerdo con las reglas del juego.

REGLA N° 2: INSTALACIONES Y MATERIAL

Art. 2. Dimensiones del terrero de juego.

El terrero de juego debe ser una superficie rectangular, lisa y dura, sin obstáculos.

Art. 3. Líneas de demarcación.

Las líneas de demarcación del terrero de juego se trazarán de acuerdo con las ilustraciones contenidas en este reglamento. Serán iguales a las empleadas en un terreno normal de baloncesto excepto:

- a) La línea de tiros libres está a 4 m. del tablero.
- b) No hay ni línea ni zona de 3 puntos.

Todas las líneas deben tener una anchura de 5 cm. y ser perfectamente visibles.

Las líneas que delimitan el terrero en el sentido longitudinal se denominan líneas de banda, las que delimitan en el sentido transversal se denominan líneas de fondo.

Art. 4. Tableros.

Cada tablero será de superficie lisa, hecho de madera maciza o mate material transparente adecuado, con unas dimensiones de 1,20 m. de largo por 0,90 m. de ancho.

Art. 5. Cestos.

Los cestos comprenderán los aros y las redes. Cada uno de los dos cestos se situará a una altura de 2,60 m. del suelo.

Art. 6. El Balón.

El balón será esférico con una superficie exterior de cuero, goma o material sintético; tendrá una circunferencia entre 68 y 73 cm. y su peso oscilará entre 450 y 500 gramos.

Art. 7. Zona de banquillos de equipo.

Habrán dos zonas de banquillo de equipo situadas fuera del terrero de juego, al mismo lado que la mesa de anotadores y que los banquillos de los equipos.

Art. 8. Equipo técnico.

Debe preverse el siguiente equipo técnico:

- a) El cronómetro de juego.
- b) El acta oficial del partido.
- b) Los indicadores numerados del 1 al 5 para señalar el número de faltas cometidas por cada jugador.
- d) Otro cronómetro para medir los tiempos muertos.
- e) Un marcador para indicar progresivamente el resultado del partido.

Art. 9. Los equipos.

En competiciones organizadas por la F.E.B., el mínimo de jugadores inscritos será de 10.

Cada equipo se compone de un máximo de 12 jugadores y un mínimo de 8, y de un entrenador.

Cada equipo puede tener un ayudante de entrenador, Si los equipos presentan 5, 6 ó 7 jugadores, se deberá jugar el partido y el árbitro hará constar esta circunstancia en el dorso del acta.

Se considerará jugador a cualquier miembro de un equipo que se encuentre en el terreno de juego, y esté autorizado a jugar en otro caso se tratará de un suplente. Uno de los jugadores será designado capitán.

Un jugador no ha de abandonar el terreno de juego para obtener una ventaja desleal; si lo hace, se le podrá señalar una falta técnica.

Art. 10. Los entrenadores.

El entrenador es el director del equipo. Puede haber un ayudante de entrenador.

El entrenador asesora a los jugadores desde la banda y es el responsa de las sustituciones de los jugadores y solicita los tiempos muertos. Estará asistido por el capitán del equipo.

Estará asistido por el capitán del equipo.

El entrenador será también el responsable del comportamiento de los jugadores, los suplentes o los acompañantes, y mantendrá una actitud respetuosa hacia todos los participantes en el partido.

Art. 11. Uniformes de juego.

Todos los jugadores de un equipo llevarán los uniformes con los mismos colores y con numeración en la parte anterior y posterior de la camiseta.

Sólo podrán utilizarse los números del 4 al 15.

En caso de conflicto por lo que respecta al color de la camiseta, coincidencia de los dos equipos, el equipo local tendrá que cambiar el color de las mismas.

REGLA Nº 4: EL EQUIPO ARBITRAL Y SUS DEBERES

Art. 12. Los árbitros.

El partido será dirigido por un árbitro principal y un árbitro auxiliar, asistidos por un anotador y un cronometrador.

Excepcionalmente se podrá autorizar que los partidos sean dirigidos por un sólo árbitro, y también que el anotador haga las funciones de cronometrador.

Son los responsables de la señalización de las faltas y violaciones, conceder o anular las canastas de juego y tiros libres y de administrar las penalizaciones de acuerdo con las presentes Reglas.

Art. 13. El anotador.

El anotador es el responsable del acta del encuentro.

Llevará el registro cronológico de los puntos obtenidos, anotando las canastas en juego y los tiros libres convertidos.

También anotará las faltas cometidas, señaladas por el árbitro, y levantará los indicadores de personal para mostrar el número de faltas cometidas por cada jugador.

Art. 14. El Cronometrador.

El cronometrador es el responsable de controlar el tiempo de juego y de indicar el final de cada período.

REGLA Nº 5: REGLAMENTO DE JUEGO

Art. 15. Tiempo de juego.

El partido tendrá dos tiempos de 20 minutos cada uno, con un intervalo de 10 minutos entre ellos. Cada tiempo se divide en dos

períodos cada uno, con un intervalo obligatorio de 2 minutos entre ellos.

Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto para cada periodo, Y UNO MÁS ADICIONAL en cada mitad del partido, que deberá ser solicitado por el entrenador o su ayudante, y su duración máxima será de un minuto.

El Cronometrador controlará el tiempo de juego sin parar el reloj, salvo en los casos siguientes:

- a) Una falta.
- b) Balón retenido.
- c) Al finalizar el tiempo de un período.
- d) Un tiempo muerto.
- e) Cuando un jugador comete su quinta falta o una falta descalificante.
- f) Cuando un jugador está lesionado.
- g) Cuando el árbitro indica hacerlo al cronometrado

Después de que el reloj del partido haya sido parado, el cronometrador lo pondrá en marcha:

- 1) En un salto entre dos, si es en el inicio del periodo, cuando el balón es tocado por primera vez por un jugador.
- 2) Cuando un jugador toca el balón después de un saque desde la línea de fondo o de banda.
- 3) Después de un tiro libre no conseguido cuando el balón es tocado por un jugador.

Art. 16. Comienzo del partido.

Todos los períodos se iniciarán con un salto entre dos en el círculo central.

El árbitro lanzará el balón entre dos oponentes cualquiera.

Al comienzo del segundo tiempo los equipos deben cambiar de campo.

El reloj se pone en marcha cuando uno de los dos saltadores toca el balón.

Art. 17. Salto entre dos.

Un salto entre dos tiene lugar cuando el árbitro lanza el balón verticalmente entre dos oponentes en uno de los círculos.

El balón debe ser palmeado por uno o ambos después de haber alcanzado su altura máxima.

Mientras tanto, los otros jugadores deben permanecer fuera del círculo, hasta que el balón sea tocado por uno de los dos saltadores.

Si hay una violación, el balón se otorga a los oponentes para que sea puesto en juego desde la banda. Si la violación es cometida por jugadores de los dos equipos, el salto se debe repetir.

Art. 18. Canasta y su valor.

Se consigue una canasta cuando un balón vivo entra por la parte superior del cesto y permanece dentro de él o lo atraviesa.

Una canasta conseguida desde el terrero de juego vale 2 puntos y una canasta de tiro libre, 1 punto.

Después de una canasta desde el terreno de juego o del último tiro libre convertido, los oponentes reanudarán el juego con un saque desde cualquier lugar de la línea de fondo, que será hecho en un tiempo máximo de cinco segundos.

Art. 19. Final del partido.

El encuentro finaliza cuando el cronometrador hace sonar la señal que indica el final del tiempo de juego. Si durante el partido un equipo se queda con menos de 2 jugadores, se dará el partido por finalizado y perderá el encuentro este equipo.

Art. 20. Empate.

Si al final del partido el resultado es de empate, se jugará un período extra de cinco minutos a fin de determinar el equipo ganador. Si después de este periodo persiste el empate, se jugarán sucesivamente períodos de cinco minutos hasta que uno de los dos equipos gane. Los períodos extras son, a efectos de las faltas, prolongaciones de la segunda parte.

REGLA Nº 6: REGLAMENTO REFERENTE A LOS JUGADORES**Art. 21. Sustituciones.**

A lo largo de los tres primeros períodos, cada uno de los jugadores inscritos en el acta del partido, deberá jugar un mínimo de un período de 10 minutos, pudiendo jugar un máximo de 2 períodos.

No se concederán sustituciones en uno de los tres primeros períodos, excepto para sustituir un jugador lesionado, descalificado o que haya cometido la quinta falta personal; es obligatoria su sustitución con el fin de que haya siempre en el terreno de juego 5 jugadores de

cada equipo, a excepción de que todos los suplentes estén eliminados por faltas.

Por lo que hace referencia a sustituciones, se considera que un jugador ha participado en un periodo cuando lo haya hecho aunque sólo fuera durante un periodo mínimo de tiempo.

En el cuarto periodo se podrán conceder sustituciones siempre que el balón esté muerto como consecuencia de un silbato del árbitro.

En el momento que el árbitro autorice una sustitución, el reloj será detenido. También se pueden efectuar sustituciones durante un tiempo muerto.

Si en el primer, segundo o tercer período llega el caso que un equipo no dispone de jugadores suficientes, para efectuar la sustitución de un jugador lesionado o descalificado, de manera que todos los jugadores puedan descansar un periodo entero, el partido se continuará jugando, y se efectuará cualquier sustitución a fin de que siempre haya 5 jugadores en el terreno de juego. El árbitro hará constar esta circunstancia en el acta del encuentro.

Art. 22. Cómo se juega el balón.

En el Minibaloncesto el balón se juega con las manos.

Puede ser pasado, lanzado o driblado en cualquier dirección, dentro de los límites de las Reglas de Juego.

Son violaciones: correr con el balón, darle un puntapié intencionado o golpearlo con el puño.

Tocar accidentalmente el balón con el pie o con la pierna no es violación.

Art. 23. Violaciones.

Una violación es una infracción de las Reglas de Juego, por lo cual el árbitro detendrá inmediatamente el juego y dará el balón a los adversarios, para un servicio de banda en el lugar más cercano al lugar donde se ha cometido la infracción; esta infracción no quedará reflejada en el acta.

REGLA Nº 7: INFRACCIONES Y SANCIONES

Art. 24. Saque de banda.

El jugador deberá sacar de banda desde el lugar indicado por el árbitro, no pudiendo desplazarse más de un paso.

Desde el momento en que el balón está a su disposición, el jugador tiene cinco segundos para pasar el balón a un jugador en el terreno de juego.

Cuando se efectúa un saque ningún jugador deberá tener una parte del cuerpo encima o más allá de la línea lateral o de fondo, caso contrario el saque será repetido.

El árbitro deberá entregar en mano el balón cuando el saque tiene lugar en las líneas laterales de la pista delantera.

Art. 25. Posición del jugador.

La posición de un jugador viene determinada por el lugar donde toca el suelo. Cuando está en el aire, se considera como si estuviera en el lugar de donde salió al efectuar el salto, en lo referido a las líneas.

Art. 26. Jugador fuera de banda - balón fuera de banda.

Un jugador está fuera de banda cuando toca el suelo, sobre o fuera de las líneas que delimitan el terreno de juego.

El balón está fuera de banda cuando toca:

- a) Un jugador o cualquier otra persona que esté fuera del terreno de juego.
- b) El suelo o cualquier otro objeto sobre o fuera de los límites del terreno de juego.
- c) Los soportes o la cara posterior de las canastas.

Si el balón sale fuera después de haber tocado al árbitro o alguna otra cosa, se considerará que ha sido puesto fuera de juego por el último jugador que lo ha tocado antes de que saliese.

Si hay dudas sobre el equipo responsable del fuera de banda, los árbitros habrán de silbar salto entre dos, en el círculo más cercano desde donde se ha cometido la infracción.

Art. 27. Avanzar con el balón.

Definición:

Se produce un pivote cuando el jugador que sostiene un balón vivo da uno o más pasos en cualquier dirección con el mismo pie mientras que el otro pie, denominado "pie de pivote" permanezca en el mismo punto de contacto con el suelo.

Avanzar o desplazarse con el balón (dentro del terreno de juego) es mover un pie o los dos en cualquier dirección más allá de los límites definidos en este artículo mientras se sostiene el balón.

Definición del pie de pivote:

Un jugador que coja el balón mientras tiene los dos pies en el suelo podrá utilizar cualquiera de ellos como pie de pivote. En el instante en que levante un pie el otro pasará a ser el pie de pivote.

Un jugador que coja el balón mientras se halla en movimiento o realizando un regate podrá detenerse y establecer un pie de pivote de la manera siguiente:

Si uno de sus pies está en contacto con el suelo:

Ese pie pasará a ser el pie de pivote tan pronto como el otro pie toque el suelo.

El jugador puede saltar apoyándose en ese pie y caer apoyando simultáneamente los dos pies; en ese caso ninguno de los dos pies podrá ser el pie de pivote.

Si ninguno de sus pies está en contacto con el suelo y el jugador:

Cae apoyando simultáneamente los dos pies cualquiera de ellos puede ser el pie de pivote. En el momento en que levante un pie el otro pasará a ser el pie de pivote.

Cae apoyando primero un pie y luego el otro; el pie que apoye en primer lugar en el suelo será el pie de pivote.

Cae apoyando un pie; el jugador puede saltar apoyándose en ese pie y caer apoyando simultáneamente los dos pies; en ese caso ninguno de los dos pies podrá ser el pie de pivote.

Después de haber definido el pie de pivote:

En un pase o en un lanzamiento a canasta se puede levantar el pie de pivote, pero no puede volver a tocar el suelo antes de que el balón salga de la mano del jugador.

Al comenzar un regate no se puede levantar el pie de pivote antes de que el balón salga de la mano del jugador.

Después de detenerse si ninguno de los dos pies es el pie de pivote.

En un pase o en un lanzamiento a canasta se puede levantar un pie o los dos, pero no pueden volver a tocar el suelo antes de que el balón salga de la mano del jugador.

Al comenzar un regate no se puede levantar ninguno de los dos pies antes de que el balón salga de la mano del jugador.

Cualquier infracción de este artículo constituye una violación.

Art. 29. Driblar.

Si un jugador quiere avanzar con el balón puede driblar esto es, botar el balón con una mano encima del suelo.

El jugador no está autorizado a:

- Driblar el balón con ambas manos al mismo tiempo.
- Dejar que el balón descanse en la(s) mano(s) y seguir driblando.

Art. 30. Control del balón.

Un jugador tiene control del balón SI:

- Tiene el balón en las manos.
- Está efectuando un dribling.

Tiene el balón en las manos para efectuar un saque de banda.

Un equipo tiene control del balón cuando un jugador de ese equipo tiene control del balón o bien si se pasan el balón dos jugadores de ese equipo.

Art. 31. Regla de los tres segundos.

Un jugador no debe quedarse más de tres segundos en la zona restringida del adversario mientras su equipo tiene control del balón.

Una infracción a esta regla es una violación y el balón se otorga al adversario para que lo ponga en juego.

El árbitro no debe sancionar a un jugador que accidentalmente se queda dentro de la zona restringida y no toma parte directa en el juego.

Art. 32. Regla de los cinco segundos.

Se debe señalar violación cuando un jugador estrechamente marcado y en posesión del balón no realiza el pase, ni tira a cesta, ni dribla, ni rueda el balón dentro de cinco segundos.

Art. 33. Regla antipasividad.

Un equipo que ha conseguido el control del balón vivo dispone, a fin de efectuar un lanzamiento, un tiempo aproximado de 20 segundos.

Si el árbitro aprecia que no hace nada para conseguir una canasta, iniciará en voz alta y haciendo la señal número 38, una cuenta de 10 segundos dentro de los cuales se tendrá que efectuar un lanzamiento de manera obligatoria. El hecho que se produzca una infracción de las reglas de juego o que el árbitro detenga el juego por cualquier motivo, implica la interrupción de la aplicación de la regla antipasividad.

No efectuar un lanzamiento a canasta constituye una violación y el balón es concedido a un oponente para que lo ponga en juego desde la línea de banda.

Art. 34. Defensas ilegales.

Cualquier defensa zonal de medio campo se considerará defensa ilegal y se sancionará con una falta técnica al entrenador del equipo que la cometa.

La decisión sobre qué defensa se utiliza es competencia de los árbitros del partido.

Art. 35. Balón devuelto a la zona de defensa.

Un jugador del equipo que controla el balón en su zona de ataque no puede llevarlo a la zona de defensa. Será responsable el último jugador del equipo que controla el balón que lo toca en la zona de ataque antes de ir a la zona de defensa. Esto se aplicará en los servicios de banda a excepción de los efectuados desde el medio de la línea de banda. Si se da este caso, se otorgará el balón a los adversarios para que lo pongan en juego desde el medio de la banda.

La línea central forma parte de la zona de defensa.

Art. 36. Retención del balón.

La retención del balón tiene lugar cuando dos o más adversarios tienen una o ambas manos fuertemente sobre el balón.

Cuando se señala retención de balón, el juego se retomará en el círculo más cercano con un salto entre los dos jugadores implicados. En caso de haber más de dos jugadores implicados, el salto entre dos será efectuado por dos jugadores de similar altura.

Art. 37. Jugador en acción de tiro a canasta.

Se considera que un jugador está en acción de tiro a canasta cuando, a juicio del árbitro, ha comenzado una tentativa de tiro, lanzando o golpeando el balón hacia la canasta y esta tentativa continúa hasta que el balón haya salido de la mano o de las manos del jugador.

Art. 38. Faltas.

Una falta es una infracción de las reglas de juego que implica un contacto personal con un adversario o un comportamiento antideportivo.

Si la falta es cometida contra un jugador que no está en acción de tiro, se concede el balón a su equipo para que lo ponga en juego desde la línea de banda.

Si la falta es cometida contra un jugador que está en acción de tiro, se le concederá dos lanzamientos si la canasta no ha sido conseguida.

Si la canasta ha sido conseguida se concederá un tiro adicional.

Art. 39. Lanzamientos libres.

Un lanzamiento libre es una oportunidad dada a un jugador para marcar un punto a través de un tiro libre a canasta desde una posición tomada inmediatamente detrás de la línea de lanzamientos libres. El lanzamiento libre lo efectuará contra quien se ha cometido la falta personal.

En caso de falta técnica será el capitán quien decidirá el lanzador.

Art. 40. Como se intenta un tiro libre.

El jugador que ha de efectuar el tiro libre tiene cinco segundos para hacerlo.

Cuando el jugador hace un lanzamiento libre, los otros jugadores se colocarán de la siguiente manera:

- Dos jugadores del equipo contrario ocuparán las plazas más cercanas al aro.
- Otros dos jugadores del equipo que lanza el tiro libre ocuparán las segundas plazas más cercanas al aro.
- Un tercer jugador defensor podrá ocupar una de las dos terceras plazas más cercanas al aro.
- Si el último lanzamiento libre no toca el aro y no es conseguido, se otorgará el balón a un adversario para que lo ponga en juego.

Ningún jugador podrá tocar el balón hasta que este no toque el aro. Tampoco podrán entrar en el pasillo de los tiros libres hasta que el balón haya salido de las manos del lanzador excepto los jugadores situados fuera del pasillo de los tiros libres, que no podrán entrar hasta que el balón no toque el aro.

En el Minibaloncesto todos los jugadores han de mostrar un espíritu deportivo y de cooperación, y no tendrán que hacer caso omiso de las órdenes de los árbitros, ni tampoco utilizar nunca tácticas antideportivas.

Después de ser advertidos, si persisten en su conducta, se les podrá señalar una falta técnica.

Esa falta técnica será debidamente anotada en el acta del partido y se concederán dos tiros libres al equipo adversario.

Art. 41. Conducta antideportiva - falta técnica.

Cuando a un entrenador se le señala la tercera falta técnica será automáticamente descalificado, y tendrá que abandonar la zona del banquillo del equipo y el terreno de juego.

Art. 42. Falta técnica de los entrenadores, suplentes o acompañantes.

El entrenador, el ayudante del entrenador o los acompañantes no pueden dirigirse de forma irrespetuosa a los árbitros, a los auxiliares de mesa, ni a los adversarios.

Tampoco podrán salir de la zona del banquillo de su equipo, a excepción que sea para atender a un jugador lesionado después de haber recibido el permiso del árbitro, o para pedir un tiempo muerto, y los suplentes para solicitar sustitución a la mesa de auxiliares.

En los dos casos anteriores el colegiado podrá señalar falta técnica al entrenador y le será anotada en su cuenta.

Una falta cometida por un jugador que ha cometido cinco faltas será anotada al entrenador.

Se concederán dos tiros libres al equipo adversario. El capitán de dicho equipo tiene que designar el lanzador de los tiros libres, Durante los lanzamientos libres, los jugadores no se alinearán a lo largo del pasillo de los tiros libres. Después de los lanzamientos libres, el balón será puesto en juego desde el exterior del terreno de juego, a la altura de la línea de medio campo, opuesta a la mesa de anotadores, por cualquier jugador del equipo del lanzador de tiros libres, tanto si los tiros han entrado como si no.

Art. 43. Falta personal.

Una falta personal es la que implica un contacto con un adversario. Un jugador no puede bloquear coger empujar cargar ni apoyarse a un adversario o impedirle avanzar mediante los brazos extendidos, la espalda, las caderas o las rodillas, ni tampoco doblando el cuerpo de forma anormal utilizando medios brutales.

Si se produce un contacto personal, aunque no esté incluido en este Reglamento, y el causante obtiene una ventaja, se señalará una falta personal al jugador responsable del contacto.

Si la falta ha sido cometida sobre un jugador que no estaba en acción de tiro, se otorgará el balón a este jugador o a uno de sus compañeros de equipo para que haga un servicio de banda.

Si la falta ha sido cometida sobre un jugador cuando intentaba un tiro a canasta, se le otorgarán dos tiros libres, si la canasta no ha sido conseguida Si la canasta ha sido conseguida da, se le concederá un lanzamiento libre adicional.

Art. 44. Falta antideportiva.

Una falta antideportiva es una falta personal cometida contra un jugador que, a juicio del árbitro, no es un intento legítimo de jugar directamente el balón dentro del espíritu y la intención de las reglas.

Si un jugador provoca un contacto excesivo (falta violenta) con un adversario con control del balón o sin él dicho contacto debe considerarse antideportivo.

La falta antideportiva debe interpretarse de manera coherente durante todo el partido.

El árbitro sólo debe juzgar la acción.

Para juzgar si una falta es antideportiva los árbitros deben aplicar los siguientes principios:

Si un jugador no realiza ningún esfuerzo por jugar el balón suele tratarse de una falta antideportiva.

Si, en un esfuerzo por jugar el balón, el jugador provoca un contacto excesivo (falta violenta) el contacto debe considerarse antideportivo.

Agarrar, golpear o empujar a un jugador suele ser una falta antideportiva.

Si un jugador comete una falta mientras realiza un esfuerzo legítimo por jugar el balón (juego normal de baloncesto) no se trata de una falta antideportiva.

El jugador que cometa repetidamente faltas antideportivas puede ser descalificado.

Penalización:

Se le anotará una falta antideportiva al infractor.

Se le concederán tiros libres al equipo que no ha cometido la infracción, seguidos de la posesión del balón.

El número de tiros libres concedido será el siguiente:

Si se comete la falta contra un jugador que no esté en acción de tiro, dos (2) tiros libres.

Si se comete la falta contra un jugador que esté en acción de tiro el cesto, si se consigue, será válido y se lanzará un (1) tiro libre adicional.

Si se comete la falta contra un jugador en acción de tiro que no consigue encestar se concederán dos (2) o tres (3) tiros libres, según el lugar desde el que se realizará el lanzamiento a canasta.

Durante los tiros libres todos los demás jugadores permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de lanzamientos de tres puntos hasta que hayan concluido los tiros libres.

Después de los tiros libres, se convierta el último o no, cualquier jugador del mismo equipo del que ha lanzado los tiros libres realizará un saque desde el centro del terreno de juego en la banda situada enfrente de la mesa de anotadores.

El jugador que realice el saque tendrá un pie a cada lado de la prolongación de la línea central y tendrá derecho a pasar el balón a un jugador situado en cualquier parte del terreno de juego.

Art. 45. Falta descalificante.

Toda infracción flagrante de carácter antideportivo, son una falta descalificante.

Esta falta será anotada en el acta del encuentro y se concederán dos tiros libres y la posesión de la pelota para un servicio de banda a la altura de medio campo al equipo adversario, en la banda opuesta a la mesa de anotadores.

Art. 46 Doble falta.

La doble falta es una situación en la que dos jugadores adversarios cometen faltas de contacto el uno contra el otro aproximadamente al mismo tiempo.

Penalización:

Se anota una falta personal a cada jugador infractor. No se concede ningún tiro libre.

El juego se reanuda con:

Un saque desde el punto exterior al terreno de juego más próximo al lugar en que se cometió la infracción por el equipo que tenía el control del balón cuando se cometió la doble falta.

Un salto entre los dos jugadores implicados en el círculo más próximo al lugar donde se cometió la infracción si ninguno de los dos equipos tenía el control del balón cuando se cometió la doble falta.

Si se consigue un cesto válido al mismo tiempo que se comete la doble falta el balón lo podrán en juego desde la línea de fondo los adversarios del equipo que haya conseguido el cesto.

Cuando se cometan aproximadamente al mismo tiempo una doble falta que dé lugar a un salto entre dos y otra falta, una vez que se hayan anotado las faltas y se hayan administrado las penalizaciones correspondientes el juego se reanudará como si la doble falta no hubiera tenido lugar.

Art. 47. Cinco faltas por jugador.

Un jugador que ha cometido cinco faltas, ha de abandonar automáticamente el terreno de juego y se convertirá automáticamente en suplente.

Art. 48. Cuatro faltas por equipo.

Después que un equipo ha cometido cuatro faltas de jugador en cada período, sean personales o técnicas, todas las faltas de jugador serán sancionadas con dos lanzamientos de tiro libre, salvo si se impone una sanción más severa.

Art. 49. Falta de un jugador del equipo que controla el balón.

Una falta cometida por un jugador cuyo equipo controla el balón, se tendrá que sancionar siempre anotando la falta en la cuenta del infractor y con un servicio del adversario realizado desde el exterior del

terreno de juego, en el punto más cercano a la línea de banda y en el lugar en que se cometió la falta.

Art. 50. Otras reglas.

Se pueden producir otras situaciones a parte de las previstas en este reglamento. En estas situaciones se deberán aplicar los principios establecidos en el Reglamento General de Baloncesto.

DESIGNACIÓN DE JUGADORES

Para la designación dentro de la cancha es importante tomar en cuenta las diferentes capacidades y cualidades de cada jugador, es por ello existen 5 posiciones: Movedor, Guardia, Guardia tirador, Alero tirador, Ala pivot, Centro.

MOVEDOR

- Características
- Debe de ser ágil
- El mas hábil en el manejo del balón
- Repartidor de bola
- Generalmente el mas bajo del equipo
- Funciona como cerebro
- Buena visión periférica
- Buen tirador
- Juega de punta en la ofensiva
- En la defensiva de zona ocupa un carril lateral.

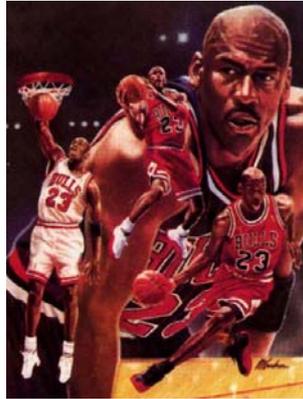


GUARDIA TIRADOR

- 2º mas bajo del equipo
- mejor tirador
- maneja la distribución del juego
- rápido
- fuerte
- apoyo del movedor
- utiliza las carrileras ofensiva y defensiva.

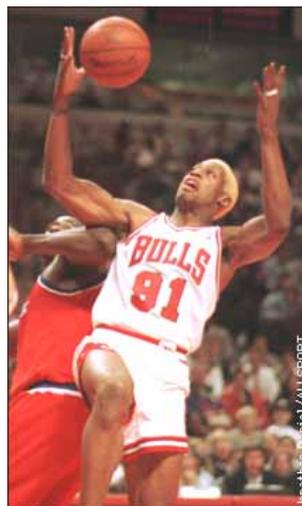
ALERO-TIRADOR

- Excelente anotador.
- Juega fuera de la pintura
- Fuerte en el remate
- Combina la habilidad con la fortaleza
- Ágil
- Excelente visión.



ALA PIVOT

- Alto – fuerte
- Rebotador dentro del área
- Excelente defensivo
- Su función es conseguir el mayor numero de rebotes
- Apoyo del poste bajo
- Es ágil en comparación al centro



CENTRO

- El hombre fuerte del equipo
- Jugador ofensivo dentro del área

- Alto por excelencia
- Juega del espalda la aro en la ofensiva
- Su trabajo es defensivo y ofensivo pero a base de fuerza.



CARACTERISTICAS FISICAS QUE DESARROLLA LA PRACTICA DEL BALONCESTO

Sin duda el baloncesto es uno de los deportes más completos, es una sucesión de esfuerzos intensos y breves realizados en ritmos diversos donde se realizan un conjunto de carreras, saltos, lanzamientos, maniobras de precisión, por tanto es un deporte de coordinación de movimiento y ritmo.



En la práctica de ésta disciplina todos los músculos entran en acción, pero el esfuerzo mayor y el más intenso se lleva a cabo en los miembros inferiores, éstos son comparados con los de un corredor de velocidad o los de un saltador pero sin hipertrofias características. También deben estar bien fortalecidos los músculos abdominales y dorsales, pues son el centro del tipo de movimiento más común en el baloncesto, además son realizados esfuerzos anaerobios y aerobios; las rotaciones y flexiones son muy comunes y siempre ejecutados con gran rapidez. Los músculos de los miembros superiores realizan un trabajo menos intenso, pero más preciso y más ajustado, la rapidez de los pases está siempre relacionada con la rapidez y precisión de las contracciones musculares.

El control del equilibrio, denominado por la técnica, surge en los movimientos de precisión y seguridad, en la misma medida que en las acciones de gran velocidad. Desde el punto de vista moral de quien practica al baloncesto desarrolla lo siguiente: el amor propio, el espíritu de iniciativa y de creatividad, las decisiones rápidas y precisas, la verdadera disciplina, la camaradería, un pronunciado espíritu de equipo y promueve en gran medida el autocontrol emocional.

El baloncesto es un deporte de hábitos lo cual significa que para su perfeccionamiento la técnica debe ser constantemente repetida.

NORMAS DEL DEPORTE EN EDAD ESCOLAR

Una de las manifestaciones del deporte contemporáneo que más interés suscita desde el punto de vista educativo debería ser el deporte escolar. El deporte, como actividad extraescolar, debe cumplir una función social, preventiva, educativa y socializadora. Para que ello sea posible, el entrenador, como agente fundamental en el logro de esas funciones, debe tener un perfil y formación coherente con la labor que va a desempeñar y la población a la que van a ir dirigidas sus enseñanzas. Además, como docente que interviene en un proceso educativo, debe ser consciente de su capacidad para transmitir de forma intencionada o no, actitudes y valores en sus jugadores. No es posible concebir una educación neutra en relación a la transmisión de valores.

Como mostraremos, según los resultados de nuestro estudio, los entrenadores no cuentan con un perfil acorde con la responsabilidad de sus funciones dentro del deporte escolar. Si queremos un modelo renovado de deporte escolar, es preciso comenzar por plantearnos estrategias encaminadas, entre otros aspectos, al aumento de formación de los entrenadores.

El hecho de que el deporte no sea un producto educativo en su origen, hace que su introducción en la escuela se haga casi siempre como un mimetismo del deporte de adultos, y más aun del deporte de elite y del deporte espectáculo, y que primen en él más los objetivos estrictamente deportivos que los educativos.



La situación se ve agravada, en parte, porque los profesionales del deporte (monitores, entrenadores, etc.), que también han irrumpido en la escuela, se han formado tradicionalmente en ausencia de toda preparación pedagógica y buscan sobre todo en el deporte escolar el rendimiento y la competición.

No se trata pues, de educar para el deporte, como si éste fuese el coronamiento de la educación física, sino de educar a través del deporte. No hay oposición, además, entre deporte y educación física, ya que la actividad deportiva es considerada como un sistema de educación, tanto sea entrenamiento físico o simplemente recreación (A. Listello 1959).

El método deportivo utiliza como centro de interés el gusto de los niños por las actividades deportivas para, a través de ellas, alcanzar una formación completa, física, viril, moral y social, y a la vez extender el gusto por estas actividades más allá de la edad escolar.

En efecto, no creemos que el deporte, tal como lo vivimos actualmente, resuelva los problemas de la educación física escolar

La práctica prioritariamente deportiva en la escuela, tanto por los métodos utilizados (analíticos y conductistas), como por los objetivos perseguidos de rendimiento y competición, ha supuesto dos cosas.

Una, por no ajustarse en sus métodos de aprendizaje, centrados sobre todo en la demostración y repetición como vía de adquisición de las técnicas, al ritmo de desarrollo del niño y a sus intereses, formas de comprensión, atención, etc., se convirtió muchas veces en un mero adiestramiento (un "minientrenamiento" mimético del de los adultos) y no en una verdadera educación, resultando paradójica mente poco motivante para muchos niños que deseaban más el juego motriz libre que las sesiones de aprendizaje rígidamente programadas; curiosamente, el aprendizaje de los deportes cae en los mismos vicios que se achacaban a la educación física metódica.

Otra, la enseñanza de los deportes con objetivos fundamentalmente de rendimiento y competición ha supuesto indirectamente la selección espontánea, cuando no provocada por los mismos profesores, de los más capacitados, de los mejores y el abandono más o menos explícito de los menos dotados o de los menos motivados, con lo cual la educación física en este caso viene a "reforzar" a los mejores pero no ha producido, hasta ahora, un interés generalizado por la práctica de las actividades físicas como hacen patente los sondeos en nuestra sociedad.

Es verdad que últimamente existe todo un movimiento hacia el "deporte educativo" que lo distingue clara mente del "deporte competitivo"; "se necesita crear un deporte del niño, un deporte para el niño, es decir, un deporte de adquisición y de desarrollo de las aptitudes motrices que se diferencie del simple deporte de "performance" (R. Merand). En efecto no se trata de eliminar el deporte en la educación sino de que no contradiga, por sus métodos, los fines de la misma. Los grandes defensores del deporte suelen adjudicarle, como ya hemos visto, una gran variedad de valores morales y sociales,

desde el "fair-play" hasta la cooperación, la ayuda mutua o la identificación con las normas. A éstos se les podrá contestar también que el deporte en si mismo no tiene nada que ver con la moral, es la utilización del deporte la que lo puede convertir en promotor de ciertos valores como los señalados, pero también en promotor de los contrarios: agresividad, engaño, protagonismo exarcebado, etc.

Incluso, desde el punto de vista físico, el deporte no siempre mejora el organismo; piénsese, por ejemplo, en las consecuencias de la especialización precoz, o la adquisición de automatismos motores tan rígidos en algunos deportistas que les hace difícil la consecución de movimientos nuevos y, por lo tanto y paradójicamente, la mayor habilidad en un ámbito deportivo determinado reduce en ese individuo su disponibilidad motriz generalizada.

El deporte escolar por su propia definición debe tener fundamentalmente fines educativos, tanto referidos a la educación general como a la propia educación física y, consecuentemente con los pretendidos valores del deporte.

No se trata de rechazar el deporte escolar, sino de los métodos que se utilizan y del mimetismo con el deporte de competición: **"el deporte escolar debe dar prioridad a los aspectos lúdicos y no a los aspectos competitivos"**. No se trata, en los centros escolares, como ya se ha señalado tantas veces, de formar campeones o de conseguir una "selección deportiva", sino de la "formación deportiva", que nosotros resumiríamos en la expresión "buscar un deporte para un niño" y no "un niño para un deporte". (Durán, Marc. 1987)

PARTICULARIDADES BIOMECÁNICAS

La biomecánica estudia los movimientos y sus leyes, el baloncesto como todo deporte acíclico, tiene mov. En los que no puede describirse el sentido de su estructura (ángulo, dirección y tiempo) solo puede decirse algo exacto en los movimientos que tienen estandarización y ritmo, como lo es el tiro al aro, recibir y pasar, etc. pero todo esto cuando no existan acciones contrarias. Además los movimientos no se parasen unos ha otros y por eso observaremos las particularidades generales, para determinar la forma de los movimientos ellos se evalúan por la característica del espacio.

Esta puede ser:

- Desplazamiento en línea (metros donde varia la dirección)
- Desplazamiento de ángulo (en grados)

El carácter de los movimientos se evalúa por las siguientes características.

- Tiempo (frecuencia y ritmo)

- Velocidad (rápido y despacio)

En el baloncesto hay una variedad en el sentido de la velocidad, duración, ritmo, amplitud y dirección de los movimientos. Todas estas características dan una información del lugar, dirección, y la ejecución del movimiento.

En este deporte las particularidades biomecánicas tienen siempre carácter cambiante, ellas son de una magnitud variada, faltándole la estandarización del movimiento; es así como variadas sean las formas del movimiento mayor será el efecto.

En los movimientos de baloncesto tienen gran influencia las fuerzas internas y externas.

Por fuerza interna se entiende, la producida por el aparato locomotor del hombre y por fuerza externa la gravedad, contrario del aire, aspereza del terreno, como fuerza contra el movimiento (fricción) y las acciones del adversario.

La fuerza interna depende de la preparación del deportista, de su fuerza propia.

Todas las fuerzas externas tienen un carácter propio y que nunca se presentan de la misma forma. El hombre puede cambiar o modificar las fuerzas internas, por el contrario, él no puede modificar las externas (fuerza del aire, lluvia, sol etc.).

Ejemplo: el deportista puede darle al balón, la velocidad y la dirección que él quiera, la cual hace para que la fuerza contraria del aire tenga menos influencia o le ofrezca menos resistencia, para que el adversario no pueda interceptar el pase, etc. si él conoce todo esto y como llevarlo a cabo, será más fácil para él hacer el movimiento con menos esfuerzo.

PARTICULARIDADES FISIOLÓGICAS

Para entender las características fisiológicas de la actividad motora, debe partirse de ciertas situaciones principales:

- 1.- del carácter del esfuerzo nervioso muscular en sentido de su duración, explosividad y exactitud para la realización de los movimientos.
- 2.- del modo de manifestación de las cualidades motoras
- 3.- del régimen de trabajo muscular.
- 4.- de las interrelaciones entre las funciones vegetativas y motoras. Esto es entre la preparación funcional del organismo y las posibilidades de acción.

Como se sabe, en el juego el esfuerzo neuromuscular no tiene carácter cíclico. Los periodos de una actitud motora se combinan los dos periodos de descanso relativos.

Las cualidades motoras se manifiestan complejas pero siempre predominan los ejercicios de velocidad-fuerza y velocidad-resistencia.

La actividad de juego en el baloncesto exige al mismo tiempo la manifestación de todas las cualidades (velocidad, fuerza, resistencia y agilidad) y todo esto en un corto intervalo de tiempo.

Eso exige a los jugadores, la inteligencia para realizar acorde a sus acciones en tiempo espacio y esfuerzo neuromuscular, desde el punto de vista del régimen de trabajo.

Una de las particularidades de la actitud motora en el baloncesto es la mezcla del régimen de trabajo. Ante esto dominara el trabajo de superación (explosividad del esfuerzo muscular) seguido del trabajo de conservación y el menor esfuerzo isométrico.

PARTICULARIDADES PSICOLÓGICAS

El nivel significativo de la magnitud de la carga funcional depende del componente psicológico de la actividad motora.

La actividad del juego en el baloncesto se caracteriza por:

1. gran variedad de movimientos como resultado de un rico contenido de los medios, modos y formas.
2. gran variedad de reacción ante determinaciones para el cumplimiento de tareas en la actividad y ante cambios bruscos en situaciones de juego.
3. necesidad de interrelacionar las acciones individuales y colectivas.
4. las acciones de los jugadores se realizan bajo la influencia de la excitación emocional.

En el transcurso de un juego, los procesos y estados psíquicos se manifiestan claramente.

El papel mas importante ante el cumplimiento de las tareas del juego, en un tiempo determinado; lo tiene las percepciones de los atletas (tiempo, espacio, movimiento y todos los cambios en el transcurso del juego).

Para la correcta actividad en el juego tienen gran satisfacción la construcción, distribución, y estabilización de la atención.

En este deporte es característica la manifestación compleja de todas las particularidades de la atención. Cada cambio en la situación de juego lleva a la disminución de una de estas cualidades de la atención y a la incrementación de otra, así por ejemplo en la ofensiva rápida y combinaciones complejas predomina la rapidez como una distribución de la atención, mientras que en la ejecución de tiros y tiros libres predominan la concentración de la atención una de las importantes cualidades de los jugadores.

La ejecución de tareas tácticas en el transcurso del juego requiere un buen desarrollo del proceso del pensamiento. Un significado determinado tiene aquí el rápido transcurso del proceso de pensamiento y la realización momentánea de ciertas decisiones.

Los basquetbolistas tienen un corto periodo de latencia para la manifestación de la rapidez en la reacción. Ante eso el juego transcurre siempre ante una fuerte excitación emocional, su magnitud y variedad depende de muchos factores.

1. importancia del juego
2. el público
3. el adversario
4. el nivel de entrenamiento que posean los jugadores.

Es por eso que la inteligencia juega un gran papel ya que regula y controla la estabilidad emocional lo que tendrá un efecto positivo sobre los resultados de la enseñanza y en el entrenamiento deportivo.

ELEMENTOS OFENSIVOS

CONDUCCION O BOTE DE LA PELOTA

La conducción o bote de la pelota es la acción que tiene por objeto llevar el balón de una parte de la cancha hacia otra, procurando impulsarlo rítmica y coordinadamente sin acarrearlo, es decir, sin sostenerlo más que el instante del impulso hacia abajo. Además, si la bola es tomada o sostenida con una o las dos manos, se debe pasar o tirar a la canasta, porque ya no se puede volver a botarla nuevamente.



Conducir la pelota es el elemento que da al jugador la confianza para enfrentarse a los contrarios personalmente, tratando de eludirlos y adquiere la confianza para responsabilizarse de que no se la quitarán fácilmente. Al obtener la habilidad y la destreza para dominar la pelota sin verla directamente, el jugador tiene también el dominio de la cancha, es decir, la visión periférica para saber donde se encuentran sus compañeros y los adversarios, evitando así que la pelota sea un problema más a resolver.

Saber botar significa dominar la pelota sin verla, y estar con ella a pie firme, caminando, corriendo, regateando (dribling), y pararse lenta o intempestivamente en un momento dado. Pero, botar es una acción individual. Hay que botar únicamente cuando sea necesario e indispensable.

Avanzar la bola hacia la zona de ataque, esto implica botar en línea recta y no en círculos.

- * Salir de una zona de peligro.
- * Penetrar hacia la canasta.
- * Mejorar posición para lanzar.



Es un error botar cada que se recibe el balón ya que al hacerlo pueden descuidarse oportunidades para pasar a un compañero que corta, es un error botar sin avanzar.

Nunca debe botarse hacia una dirección sin un propósito específico. Por el contrario, no se debe dejar de botar hasta encontrar a un compañero desmarcado.



La bola se toma con la base y yema de los dedos. El balón debe ser enviado al piso con un movimiento que parte desde el antebrazo, sigue hasta la muñeca para finalizar con una flexión de ésta hacia el piso. El movimiento de bote se origina en el antebrazo y nunca en el hombro.

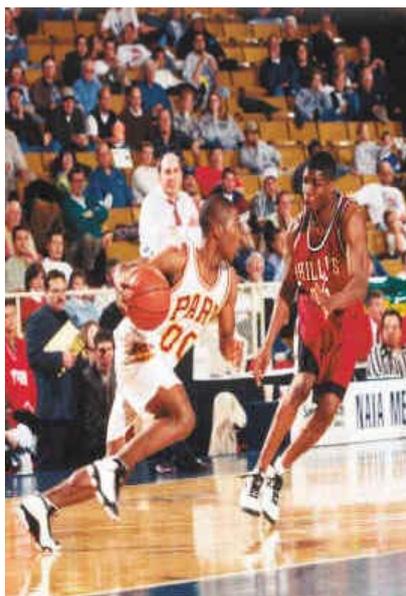
La mano debe estar sobre la pelota según lo requiera la acción del momento:

- a) Si el bote se hace a pie firme, la mano estará sobre la parte más alta y central de la pelota.
- b) Si a pie firme o sobre la marcha se requiere cambiar de mano la pelota, o la dirección hacia donde queremos ir, se botará poniendo la mano en un costado de ella (izquierda o derecha),
- c) Si solo caminamos o corremos en sentido recto, se botará poniendo la mano en la parte de atrás y arriba, impulsándola hacia el frente y hacia abajo.

El bote del balón puede ser: a la altura de la cintura (alto), o a la altura de la rodilla (bajo).

TRABAJO DE PIES

Parada y Arranque. Iniciamos la parada haciendo un pequeño salto para caer sobre los dos pies al mismo tiempo, procurando semiflexionar las piernas, sin agacharse, manteniendo el cuerpo erguido y así lograr un mejor control de todo el cuerpo. A la acción de volver a iniciar la marcha se le denomina arranque.



Cambios de Dirección. Los cambios de dirección son la acción que tiene por objeto eludir también la marcación que ejecutan los hombres a la defensiva. Los hay de tres clases: cambio simple de dirección, cambiando la pelota por atrás y cambiando de dirección con giro. Estos cambios se usarán solamente cuando se bote el balón.



Cambio de dirección Simple. Es el más sencillo de los tres, la dificultad radica en que se utilizan los pies al mismo tiempo que se cambia de mano la pelota.

Cambio de dirección pasando la pelota por atrás a la otra mano. Este cambio de dirección tiene un grado bastante alto de dificultad. A los jugadores con características especiales, como la de tener los brazos más largos y las manos más grandes, se les facilita más.

Cambio de dirección con giro. Se le llama así porque es una acción que consiste en girar, botando sobre la marcha para evitar el marcaje estrecho del adversario.

Cambios de Velocidad. Los cambios de velocidad son, como su nombre lo indica pasar de una velocidad menor a una mayor y de una mayor a una menor, buscando desbalancear al adversario defensivo, evitando en esta forma un marcaje estrecho.

Cambio de Paso. No se debe confundir con el cambio de velocidad, su mecanismo consiste en detenerse momentáneamente y en atrasar y adelantar una vez cada pie y volver a arrancar.

PASES

Es la acción de hacer llegar la pelota a un compañero rápidamente, a distancias cortas o largas. Los pases son los elementos principales de ofensiva que tiene la finalidad de enlazar jugadas para lograr un enceste.

A través de los pases se lleva la pelota más rápidamente hacia delante; es responsabilidad del pasador hacer llegar la pelota al receptor sin que éste tenga problemas en el momento de recibirla.

Hace algunos años se consideraba el pase como la base en que estaban fincados los éxitos para ganar juegos. Se tuvieron que desarrollar jugadores pasadores de gran talento, hasta llegar a llamarles “pasadores de alta visión”.

Los pases pueden hacerse con dos o con una mano, a pie firme y en movimiento, directos o con bote.

Los pases más usuales con dos manos son; de pecho, sobre la cabeza, sobre los hombros, de bandeja y de bateo.

Pase de pecho: éste pase puede hacerse a pie firme o sobre la marcha, directo o de bote.

a) Pase de pecho directo: se le denomina directo por que se da directamente a las manos del compañero y a la altura del pecho. Partiendo de la posición fundamental se toma la pelota a la altura del pecho presentándola un poco al frente, de aquí la llevamos hacia el frente haciendo la extensión de los brazos y un poco hacia arriba, en el momento de despedir la pelota de la mano lo haremos con índices y pulgares, al mismo tiempo que flexionamos las muñecas hacia fuera. Simultáneamente se da un paso al frente con cualquiera de los pies.

b) Pase de pecho de bote: este pase se hace ejecutando las mismas instrucciones en el pase anterior, con la diferencia de que la pelota se dirige hacia el suelo, procurando que caiga un poco antes del compañero, debiendo llegarle ésta a la altura de la cintura.

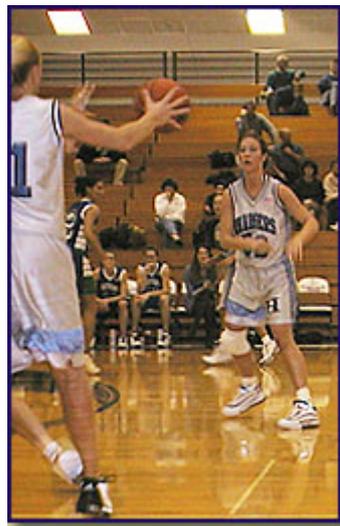
Pase con dos manos por arriba de la cabeza: éste pase se usa constantemente para juego en corto y a pie firme. Partiendo de la posición fundamental, se lleva la pelota a la altura y un poco atrás de la cabeza. Se inicia el pase dando un paso al frente con cualquiera de los dos pies, al mismo tiempo que llevamos los brazos hacia delante y hacia arriba. Al despedir la pelota hacemos con las muñecas un movimiento de flexión lateral y hacia fuera.

Pase con dos manos por arriba de los hombros: partiendo de la posición fundamental, se lleva la pelota un poco arriba de cualquiera de los hombros, sin abrir los codos. Se inicia el pase dando un paso al frente con el pie contrario al hombro de donde va a partir la pelota. Se lleva a un lado los hombros, se extienden hacia delante y en el momento de soltar la pelota se hace una flexión lateral y hacia fuera de las muñecas de pronación, imprimiendo la fuerza necesaria para hacer llegar la pelota al compañero cómodamente, a la altura del pecho.



Pase de bandeja con dos manos: éste pase se usa para juego en corto, partiendo de la posición fundamental y teniendo la pelota enfrente y por debajo de la cintura, llevamos las manos hacia adelante para despedir la pelota con una torsión de las muñecas hacia adelante y hacia arriba.

Pase con dos manos de bateo: otro pase con dos manos que se usa para juego en corto y como otro recurso para aprender.



Solamente hay que tocar la pelota con las dos manos un solo instante, cuando la pelota viene por arriba de la cabeza y se tiene localizado al jugador compañero al quien se la va a pasar. En ese momento solamente tocamos la pelota hacia nuestro compañero y sin retenerla le damos un impulso directamente hacia él.

Pase con una mano: los pases más usuales con una mano son: pase de béisbol, de gancho, por arriba de la cabeza, de gancho por la espalda, lateral, de boliche, de bateo, y para atrás.

Pase de béisbol con una mano: se le da este nombre por su semejanza con el lanzamiento de béisbol por arriba del hombro. Es el pase más usual de los que se hace con una mano y se utiliza para juego rápido en corto y largo. Puede hacerse fácilmente en forma directa o con bote. Indistintamente con la mano derecha o izquierda. Se puede hacer a pie firme y sobre la marcha.

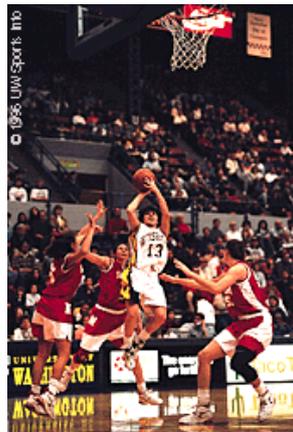
RECEPCIÓN

Todo pase debe tener necesariamente un receptor. El pasador tiene la obligación de hacer llegar su pase de tal manera que el receptor no tenga que perder el tiempo desplazándose innecesariamente para poder tomar la pelota.

Recibir es el elemento que tiene como base dos planos imaginarios que parten de la cintura, uno hacia abajo y otro hacia arriba, teniendo como límite para una correcta recepción la extensión de los brazos la pelota se puede recibir con una o dos manos, o a pie firme o en movimiento. Partiendo de la posición fundamental, en el plano superior las manos deben estar con las palmas hacia el frente y los dedos hacia arriba y al momento de tomarse la pelota los brazos que estaban un poco al frente deben hacerse un poco hacia atrás para amortiguar la velocidad de la pelota. En el plano inferior, los brazos deben estar hacia abajo y un poco hacia delante, con las palmas de las manos al frente y los dedos hacia abajo. En el momento de la recepción, los brazos deben ser llevados hacia atrás, para amortiguar el golpe de la pelota.

TIRO A LA CANASTA

Tiro simple o “California”. Es un tiro de ejecución rápido que se puede hacer a pie firme, sobre la carrera o saltando.



A partir de la posición fundamental, la acción comienza cuando se estiran las piernas simultáneamente con los brazos. Al llegar estos a la altura de la cabeza, se pasa la pelota a una sola mano (con la que se va a tirar) y de aquí se hace la extensión del brazo totalmente hacia

arriba y un poco hacia el frente. Al despedir la pelota se hace una flexión de la muñeca hacia abajo (muñequero).

Tiro a la canasta derivado del tiro simple o California. Estos tiros son: con un paso al frente, con un paso atrás, con un paso lateral, brincando, de resorte.

TIRO DE GANCHO

Este tiro a la canasta lo usan generalmente el hombre poste y el hombre pivote, que son los jugadores que juegan constantemente debajo de la canasta. Se hace en dos formas: con desplazamiento lateral, izquierda, derecha, y con paso al frente, estando el jugador de espaldas a la canasta.



Con desplazamiento lateral. Sin mover inicialmente ninguno de los pies, se hace una finta de colada por el lado contrario a donde se va a tirar; se hace un desplazamiento de un paso lateral, llevando el brazo extendido hacia el frente. De aquí se inicia el lanzamiento, haciendo una torsión del tronco al frente y apoyándose sobre el pie desplantado, se da un brinco vertical mirando hacia la canasta, se lleva hacia arriba el brazo que tiene la pelota arqueándolo sobre la cabeza al mismo tiempo que se despiden la pelota con un golpe de muñeca, procurando describir un arco o parábola de manera que no pueda ser interceptado por el defensivo.

Con desplazamiento al frente: partiendo de la posición fundamental y de espaldas a la canasta, sin mover inicialmente ninguno de los pies, se hace una doble finta de colada hacia la izquierda y a la derecha, se da un paso hacia el frente, llevando la pelota con el brazo que se va a tirar hacia el frente enseguida se hace una torsión del tronco lateral a la canasta y de aquí se inicia un brinco vertical, llevando al mismo tiempo el brazo hacia arriba, despidiendo la pelota, arqueando el brazo sobre la cabeza, en dirección a la canasta.

Tipo de entrada a la canasta (colada): Los factores que determinan una buena enseñanza y pronta coordinación de este elemento fundamental son: la recepción, el avance o conducción y finalmente el tiro debajo de la canasta. El ejercicio es en tres tiempos, para los diestros, que apoyen su pie derecho primero y el último paso será una suspensión, llevando la rodilla del mismo lado y la mano que lleva el balón debe tratar de elevarse lo más posible.

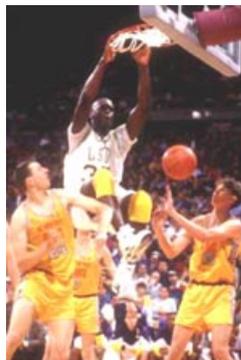


TIRO LIBRE

Los tiros libres son aquellos que se hacen desde la línea de tiro libre que se encuentra dentro del área restrictiva y que se originan por la sanción decretada por alguno de los árbitros que dirigen el partido.

TIRO DE REMATE

Este tiro es un recurso más de tiro a la canasta que puede ejecutar cualquiera de los jugadores que se encuentren en la cancha cerca del aro, principalmente los jugadores poste y pivote. Se hacen en varias formas: simple y de aire, directos o pegando primero en el tablero.



EL ROMPIMIENTO

Es un sistema de velocidad considerado como el arma principal de ataque el cual es utilizado antes de que el equipo contrario organice su defensa. El objetivo del rompimiento es establecer ventaja numérica de jugadores ofensivos en cuanto a los defensivos. Un rompimiento se divide en a) la recuperación de la bola, b) la salida del balón, c) la forma de llenar los carriles y d) culminar con un enceste.

En el rompimiento se señalan tres carriles: el central, dos laterales y dos pequeños espacios llamados callejones, éstos los utilizan los jugadores remolques y de seguridad. Al realizar el rompimiento el jugador que conduce deberá hacerlo por el carril central y al llegar a la llave hacer una parada, para que los dos laterales entren como puntos de lanza y así encontrar un tiro rápido y cómodo

ELEMENTOS DEFENSIVOS

POSICION DEFENSIVA

Las piernas deben estar separadas más a la altura de los hombros, las rodillas flexionadas, la espalda recta y la cabeza al frente, la posición de las manos varía de acuerdo al jugador que se esté marcando.

La posición defensiva combina estabilidad y capacidad para desplazarse. Se empuja fuertemente con el pie contrario hacia la dirección donde vamos. Los pies no deben juntarse durante el desplazamiento.

DESPLAZAMIENTO DEFENSIVO

El desplazamiento debe ser en pasos cortos y rápidos, siempre manteniendo la posición defensiva. El cuerpo se flexiona a nivel de las rodillas y no en la cintura. Como regla general se dice que la cabeza del defensa siempre debe estar más abajo que la del ofensivo.

CUALIDADES DEFENSIVAS

Un defensivo debe tener las siguientes características: agresividad, el deseo de no ser superado; concentración, saber qué debe hacer dependiendo de la ubicación del balón; rapidez física y mental, para desplazarse y buscar a los compañeros y mental para no titubear en sus decisiones; e idea de equipo, el defensa debe saber que tiene una función que cumplir y que si no la hace debilita todo el esfuerzo de sus compañeros.

DEFENSA AL HOMBRE DE LA BOLA

Siempre debemos tratar de mantener la bola presionada, esto significa que se debe obligar al ofensivo a hacer cosas a las que no está acostumbrado.

DEFENSA AL DRIBLADOR

Si el driblador es muy hábil se debe dar un poco más de distancia; las manos siempre deben estar molestando el bote sin perder posición defensiva. Como principio fundamental no se debe permitir al movedor dar más de tres botes en la dirección que desee.

EL REBOTE

El rebote es la acción de tomar el balón proveniente del tablero luego de un tiro. Puede ser ofensivo o defensivo.

Todos los fundamentos ofensivos y defensivos concluyen en el rebote, rebotar es una técnica que debe ser practicada hasta lograr en el jugador el hábito de realizarlo siempre.

En el aspecto defensivo, un rebote debe tener como meta, la de limitar al contrario a un solo tiro.

Y en el ofensivo, a conseguir la bola para obtener nuevas oportunidades de tiro.

Los factores que determinan un buen rebote son: el estado emocional. El estado físico y la técnica.

Específicamente hablando de *rebote defensivo*, podemos decir que: se inicia cuando el defensa intenta marcar al hombre de la bola a una distancia en que pueda tocar la bola tratando de estorbar el tiro, el pase o impidiendo una penetración. Cuando el balón está en el aire, por ningún motivo deberá voltear a ver la trayectoria, de ser así se pierde de vista al contrario, el defensa debe observar la trayectoria del ofensivo dirigiéndose hacia la canasta e interponerse entre éstos, para ello se debe observar por dónde corta el ofensivo, efectuar un pivote de manera que el ofensivo quede de espaldas al defensivo; el defensa debe de situarse con las piernas abiertas, en posición flexionada, glúteos afuera, manos arriba a la altura de las orejas, codos abajo.

Y si hablamos de un *rebote ofensivo* tendremos que saber que: el punto más importante del rebote ofensivo es el deseo por el balón. El ofensivo debe realizar una finta para evitar el bloqueo del defensa, durante el rebote ofensivo es imprescindible la rapidez para efectuar segundos y terceros saltos, si el ofensivo recupera el rebote deberá

realizar un salto con mucha fuerza hacia el aro y encima del defensa, si el ofensivo no es muy alto se recomienda que salga de la pintura para iniciar una nueva ofensiva.

CRÉDITOS

COORDINACIÓN GENERAL
Tomás Montoya Pereyra

SUBDIRECTOR TÉCNICO
Cándido Navarro Ramírez

SUBDIRECTORA DE EVALUACIÓN ESCOLAR
Rosa Edith Ferrer Palacios

JEFE DEL DEPARTAMENTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO
José Manuel Rivera Arau

JEFE DE LA OFICINA DE PLANEACIÓN EDUCATIVA
Gonzalo Jácome Cortés

ENCARGADA DE LAS ACTIVIDADES DE PARAESCOLARES
Beatriz Alejandra Higuera Cerecedo

COORDINACIÓN Y REVISIÓN
Isaura Morales Rueda

COMPILACIÓN Y CAPTURA
Leo Hernández Rivera

DISEÑO DE PORTADA
Araceli Citlalli Morales Pensado
Bertha Violante Villanueva
Rafael Rodríguez González

FORMATEO
Adolfo Aróstegui Pérez