

HISTORIA Y REGLAMENTO



David Estevez Ramos
Alejandro de Rozas Cuevas
Agustin Garcia Muñoz
Iniciación al baloncesto
Grupo 5A

Estévez D.
García A.
De Rozas A.

ÍNDICE

1. Historia del baloncesto.
2. Reglas FIBA: regla 1 a 8 ambas incluidas.
3. Señales de los árbitros.
4. Reglamento infantil, aquellos aspectos que hayan sido incorporados para esta categoría.
5. Competiciones existentes en Extremadura: categorías y generos.
6. Bibliografía.

HISTORIA DEL BALONCESTO

Orígenes

James Naismith fue el creador del baloncesto, pero este deporte ya guarda semejanzas con otros deportes practicados antiguamente como el atletismo y la lucha. Hay referencias griegas, romanas y japonesas de antiguos deportes que son parecidos al baloncesto actual.

Si nos acercamos algo más a la actualidad, nos encontramos un juego vasco llamado “el caldero” que consiste en lanzar piedras desde una cierta distancia a un agujero en la tierra, estos vascos fueron a Canadá, país natal de Naismith y pudieron introducir su juego allí y crear repercusión en los canadienses.

Naismith creó el deporte debido a que trabajaba en un colegio de Canadá y al no poder practicar ningún deporte que no fuera la gimnasia dentro del colegio, debido a las fuertes nevadas de invierno, el director de este le mandó a Naismith la creación de un deporte, que resultó ser el baloncesto. Se le ocurrió una forma de desplazamiento con balón en la que se veía alterada la carrera debido a los botes del balón contra el suelo. Fue el mismo también el que creó las reglas del baloncesto con sus consecuentes limitaciones deportivas.

Pronto lo empezaron a practicar las mujeres debido a que tuvo un gran éxito en la época y las alumnas de un determinado colegio empezaron con su práctica por el gusto que les daba el hecho de que no hubiera contacto directo entre los jugadores y que los movimientos pudieran ser realizados sin que el contrario te estorbara como antiguamente se hacía en otros deportes.

El deporte fue introducido en España en Cataluña primeramente en una escuela de tipo experimental. En América iba evolucionando y causando admiración, iban saliendo jóvenes talentos y se iban creando asociaciones por el gran boom que dió.

Desarrollo del juego

El reglamento no se preocupa de evolucionar sino de unificarse para dar una identidad al deporte y unificar su desarrollo para que puedan jugar los equipos lejanos y de distintas ligas. Se organizan torneos internacionales. En Barcelona y Madrid fue donde mayor apogeo y nuevo de aficionados tuvo este deporte.

Estructuración del juego en busca de su identidad

- Balón ligero de forma esférica
- Los jugadores se pueden desplazar por todo el terreno de juego
- No hay límite en el número de jugadores
- El fin del juego es colocar un balón en una cesta situada en el otro lado del campo
- Prohibido correr con el balón en las manos
- Prohibido golpear el balón con los pies
- Prohibido todo contacto con el adversario

Esta fue la organización que Naismith le dió al reglamento del deporte que él mismo creó. Tras esto y ver cómo se desarrollaban sus clases, hizo variaciones para adaptar mejor el juego y sacó 13 reglas definitivas bajo el nombre de “un nuevo juego”.

REGLAS FIBA

Regla 1. El juego

Baloncesto: deporte de 5 contra 5, con el objetivo de anotar punto y evitar el del contrario.

Canasta: Ataque-adversario/Defensa-propia

Vencedor: El que más puntos tenga al finalizar el partido

Regla 2. Pista y equipamiento

Terreno de juego: superficie plana y dura sin obstáculos de 28 metros de largo y 15 de ancho.

Pista trasera: La pista trasera de un equipo comprende su propia canasta y la parte del terreno de juego delimitada por la línea de fondo que se encuentra detrás, las líneas laterales y la línea central.

Pista delantera: La pista delantera de un equipo comprende la canasta de los adversarios y está delimitada por la línea de fondo que se encuentra detrás de la canasta de los adversarios, las líneas laterales y el borde de la línea central más cercano a la canasta de los adversarios.

Líneas: Son de color blanco, de 5 cm de ancho y perfectamente visibles.

Líneas limítrofes: son las líneas de fondo y las líneas laterales, no forman parte del terreno de juego. cualquier obstáculo deberá estar como mínimo a 2 metros de distancia.

Línea central, círculo central, semicírculo de tiro libre: la línea central se sitúa de forma paralela a las líneas de fondo y en el punto medio de las líneas laterales.

El círculo central se trazará en el centro del terreno de juego y tendrá un radio de 1,80 metros, medido hasta el borde exterior de la circunferencia. Si su interior está pintado, deberá ser del mismo color que las zonas restringidas.

Los semicírculos de tiros libres tienen un radio de 1,80 metros, y sus centros estarán situados en el punto medio de cada línea de tiros libres.

Líneas de tiros libres, zonas restringidas y posiciones de rebote para tiros libres: La línea de tiros libres se trazará paralela a cada línea de fondo a una distancia de 5,80 metros del borde interior de la línea de fondo y su longitud será de 3,60 metros.

Las zonas restringidas son los rectángulos en el interior de las líneas de tiros libres. El interior de las zonas restringidas debe estar pintado de un solo color.

Las posiciones de rebotes para los tiros libres están señalizadas a lo largo de las zonas restringidas.

Zona de canasta de 3 puntos: Es todo el terreno de juego excepto un espacio cercano a la canasta rival delimitado por dos líneas paralelas a las líneas laterales a una distancia de 0.9m unidas a un arco de 6.75m de radio.

Zonas de banco de equipo: Están situadas fuera del terreno de juego delimitadas por 2 líneas y deberán tener 14 asientos para los jugadores y cuerpo técnico.

Líneas de saque: 2 líneas de 0,15. metros de longitud trazadas fuera del terreno de juego, en la línea lateral enfrente de la mesa de oficiales.

Zonas de semicírculo de no-carga: semicírculos debajo de las canastas.

Posición de la mesa de oficiales y de las sillas de los sustitutos: situado entre las 2 zonas de banco de equipo colocado sobre una plataforma.

Equipamiento necesario: Tableros, canastas, compuestas por aros (abatibles) y redes, soportes del tablero que incluyan protecciones, balones de baloncesto, reloj de partido, marcador, reloj de lanzamiento, cronómetro para cronometrar los tiempos muertos, acta, Indicadores de faltas de jugadores, indicadores de faltas de equipo, flecha de posesión alterna.

Regla 3. Los equipos

Regla: los equipos están formados por un máximo de 12 jugadores, los cuales 5 estarán en la pista, 1 entrenador, 1 entrenador ayudante y un máximo de 5 asistentes de equipo.

Indumentaria: los jugadores deberán llevar una camiseta (metida por dentro del pantalón), un pantalón corto y unos calcetines, todo del mismo color. Todos los jugadores deberán llevar la camiseta numerada por la parte delantera y trasera de forma visible. Dos jugadores del mismo equipo no pueden llevar el mismo número.

Cada equipo deberá tener 2 equipaciones, una para cuando jueguen de locales y otra de visitantes.

Está permitido el uso de protectores de codos y rodillas que sean lo suficientemente acolchados, además de gafas y máscaras faciales.

Lesiones: En caso de lesión, el árbitro podrá detener el juego, pero si el juego está vivo cuando se produce la lesión, el árbitro no pitará hasta que no se acabe la jugada.

No se podrá entrar al terreno de juego para atender a un jugador hasta que no lo ordene el árbitro, excepto si el médico del equipo opina que es necesaria atención inmediata.

cualquier jugador con una herida abierta o sangre deberá salir del terreno hasta ser atendido.

Capitán: Es un jugador elegido por el entrenador que podrá hablar con el árbitro de forma educada cuando el juego esté parado o el balón quede muerto para representar a su equipo.

Entrenador: Dará al árbitro la información de todos los jugadores con sus números, quién es el capitán y del personal de equipo y deberá firmar el acta. Durante el partido puede pedir a la mesa de oficiales estadísticas del partido. El entrenador y el ayudante podrán permanecer de pie durante el partido pero no los dos a la vez. En caso de que el entrenador no pueda continuar, el capitán actuará como tal.

Regla 4. Reglamentación del juego

Tiempo de juego: el partido tendrá una duración de 4 partes de 10 minutos cada una, con un descanso de 15 a mitad y descansos de 2 entre la primera y segunda y la tercera y cuarta. Además habrá un tiempo de 20 minutos previos al comienzo del partido. Si hay empate se jugarán partes extras de 5 minutos, hasta que se desempate.

Comienzo y final: el primer periodo comienza cuando el balón sale de las manos del árbitro, y los demás cuando el jugador que efectúe el saque suelte el balón. Si no hay 5 jugadores de cada equipo en la pista, no se podrá comenzar el partido.

Además el equipo local se colocará a la izquierda de la mesa de oficiales. Los periodos terminarán cuando suena la señal del reloj.

Estado del balón: el balón puede estar vivo o muerto.

Posición de jugador y árbitro: la posición del jugador y del árbitro la determina el lugar en el que está tocando el suelo, si salta se considera su último apoyo su posición. Si el balón toca al árbitro es como si tocara el suelo.

Salto entre dos: se considera el momento del saque inicial en el que el árbitro lanza el balón y 2 jugadores rivales saltan a por él.

Poseción alterna: método para que el balón pase a estar vivo mediante un saque.

Uso del balón: el balón solo se juega con la(s) mano(s) y puede pasarse, lanzarse, palmearse, rodarse o botarse en cualquier dirección. Un jugador no correrá con el balón, ni lo golpeará con el pie ni lo bloqueará con cualquier parte de la pierna intencionadamente, y tampoco lo golpeará con el puño.

Jugador en acción de tiro: se produce un lanzamiento un jugador sostiene el balón en su(s) mano(s) y luego lo lanza por el aire hacia el cesto de sus oponentes.

Se produce un palmeo cuando se dirige el balón con la(s) mano(s) hacia la canasta de los oponentes.

Se produce un mate cuando se introduce el balón hacia abajo en la canasta de los oponentes con una o ambas manos.

Canasta: Una canasta lanzada desde el tiro libre vale 1 punto. Una canasta lanzada desde la zona de tiro de 2 puntos vale 2 puntos. Una canasta lanzada desde la zona de tiro de 3 puntos vale 3 puntos.

Si después de que el balón haya tocado el aro tras un último o único tiro libre, un jugador atacante o defensor toca el balón legalmente antes de que entre en el cesto, la canasta será de 2 puntos.

Si un jugador encesta en su propia canasta accidentalmente valdrá 2 puntos.

Saque: Se produce un saque cuando el jugador que lo efectúa, situado fuera de las líneas de demarcación, pasa el balón al terreno de juego, el jugador no puede tardar más de 5 segundos ni pisar el terreno de juego.

Tiempo muerto: interrupción del partido solicitada por el entrenador o el entrenador ayudante con una duración de 1 minuto. Se puede conceder a cada equipo: 2 tiempos muertos durante la primera parte, 3 tiempos muertos durante la segunda parte, con un máximo de 2 tiempos muertos durante los 2 últimos minutos de la segunda parte, 1 tiempo muerto durante cada período extra.

Sustituciones: Una sustitución es una interrupción del partido solicitada por el sustituto para convertirse en jugador.

Partido perdido: El equipo no se ha presentado o no puede presentar 5 jugadores preparados para jugar 15 minutos después de la hora programada para el inicio del partido.

Un equipo perderá un partido por inferioridad si, durante el mismo, el número de jugadores de ese equipo preparados para jugar sobre el terreno de juego es inferior a 2.

Regla 5. Violaciones

Fuera: Un jugador está fuera del terreno de juego cuando cualquier parte de su cuerpo está en contacto con el suelo o con cualquier objeto, que no sea un jugador, que esté sobre, encima o fuera de las líneas limítrofes.

Regate: Un regate es el movimiento de un balón vivo causado por un jugador con control de ese balón y que lo lanza, palmea, rueda sobre el suelo o lo lanza intencionadamente contra el tablero.

Un jugador no debe realizar un segundo regate después de haber concluido el primero a menos que haya perdido el control de un balón

Avance ilegal: movimiento ilegal de uno o ambos pies en cualquier dirección mientras se sostiene un balón vivo en el terreno de juego, más allá de los límites

3 segundo: Un jugador no permanecerá más de 3 segundos consecutivos en la zona restringida de los adversarios mientras su equipo tenga el control de un balón vivo en su pista delantera y el reloj de partido esté en marcha

8 segundos: tiempo que hay para pasar al campo rival cuando se ha recuperado el balón.

24 segundos: tiempo máximo que dispone un equipo para lanzar a canasta.

Campo atrás: cuando un equipo está en el campo rival y vuelve a su campo teniendo la posesión de la pelota. Se concederá al equipo rival un saque desde su pista delantera.

Interposiciones e interferencias: Se produce una interposición durante un tiro de campo cuando un jugador toca el balón que está completamente por encima del nivel del aro.

Regla 6. Faltas

Definición: Infracción de las reglas debido a un contacto ilegal o un mal comportamiento. Se puede sancionar cualquier cantidad de faltas, las cuales serán anotadas en el acta y se penalizan

Principio de cilindro: espacio imaginario ocupado por un jugador, delimitado por, las palmas de las manos, nalgas y por brazos y piernas.

Principio de verticalidad :Cualquier jugador tiene derecho a ocupar un espacio en la cancha

Posición legal de defensa: Vertical sobre el cilindro

Defensa a un jugador con control de balón: El jugador debe adoptar una postura la cual no le sea penalizada con falta e intente impedir el avance del adversario

Defensa a un jugador sin control de balón: Se aplican los elementos de tiempo y distancia.

Jugador en el aire: En el momento en que salta y está en el aire tiene derecho a volver a caer en el lugar de origen sin ser desplazado.

Pantalla: legal: El que la realiza estaba inmóvil y ambos pies juntos **ilegal:** Estaba moviendo o no respeta los elementos de tiempo y distancia.

Carga: Contacto ilegal con el adversario con o sin balón

Bloqueo: Colocación delante del adversario que impide su avance con o sin el balón

Zonas de semicírculo de no-carga: Lugar específico para medir las cargas entre los jugadores

Tacteo a un adversario con las manos y/o los brazos: Tocar no es en si falta, el árbitro decidirá hasta qué nivel no es considerado penalización. Tanto el jugador atacante como el defensor

Defensa ilegal por la espalda: Contacto de forma ilegal por detrás al poseedor o no del balón

Agarrar y Empujar : contacto o desplazamiento del adversario de forma ilegal

Falta personal: Contacto ilegal de un jugador con otro, se sanciona con una amonestación al infractor

Doble falta: Ambos cometen falta personal, se penaliza con una anotación para cada uno

Falta técnica: Relacionado

Regla de conducta: referido a faltas de respeto hacia cualquier persona, además de mala actitud y disposición.

Falta antideportiva: Falta que no está relacionada con la acción del juego, contacto de forma violenta o con intención de hacer daño

Faltas descalificantes: Acción antideportiva de algún jugador o cuerpo técnico

Enfrentamientos: Pelea física o verbal entre dos o más personas

Regla 7. Disposiciones generales.

Faltas del jugador: Jugador con 5 faltas será expulsado del partido

Faltas de equipo, penalización: falta personal, técnica, antideportiva o descalificante cometida por un jugador.

Situaciones especiales: acciones que suceden después de estar el reloj parado

Tiros libres: Opción que tiene un jugador de conseguir un punto sin ninguna oposición tirando desde el punto de tiro libre, esto viene dado por una falta del adversario

Error rectificable: rectificación del árbitro a un error que no se a tomado en cuenta

Regla 8. Árbitro, oficiales de mesa, comisario: obligaciones y derechos.

Árbitros: 1 principal y 2 auxiliares **oficiales de mesa y comisario:** serán un anotador, un ayudante de anotador, un cronometrador y un operador de l reloj de lanzamiento, se sentará entre el juez de mesa y el cronometrador.

Árbitro principal: Obligaciones y facultades : Es el que tiene el poder dentro del partido tomando todas las decisiones.

Árbitro : Obligaciones y facultades : decidirán las acciones del partido

El anotador y el ayudante del anotador: Obligaciones : dispondrá de un acta,

Cronómetro: Obligaciones : dispondrá de un reloj de partido y un cronómetro

Operador del reloj y lanzamiento: Obligaciones : provisto de un reloj de lanzamiento

SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

Señales del reloj de partido

DETENER EL RELOJ



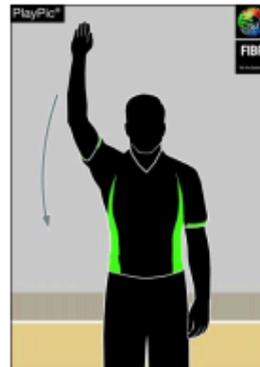
Palma abierta

DETENER EL RELOJ
POR UNA FALTA



Un puño cerrado

INICIAR EL RELOJ



Cortar con la mano

Tanteo

UN PUNTO



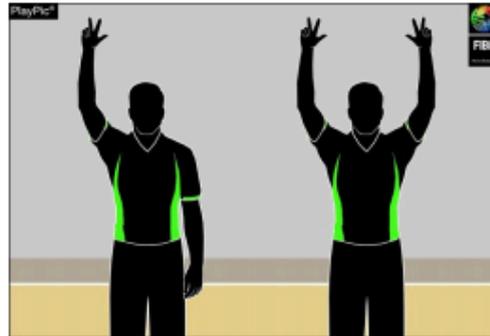
Un dedo, bajar la muñeca

DOS PUNTOS



Dos dedos, bajar la muñeca

TRES PUNTOS



Tres dedos extendidos
Una mano: Intento
Dos manos: Convertido

Imágenes 1-3 señales de reloj de partido.
Imágenes 3-6 señales de tanteo.

Sustitución y Tiempo Muerto

SUSTITUCIÓN



Brazos cruzados

AUTORIZACIÓN



Palma abierta, acercar al cuerpo

TIEMPO MUERTO



Forma de T, mostrar el dedo índice

TIEMPO MUERTO PARA LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

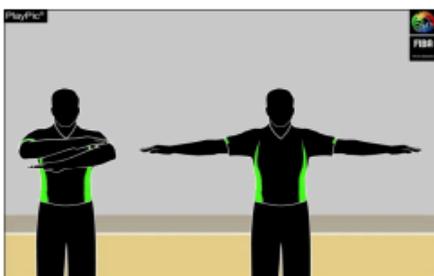


Brazos abiertos con puños cerrados

Imágenes 7-10 señales de sustitución y tiempo muerto

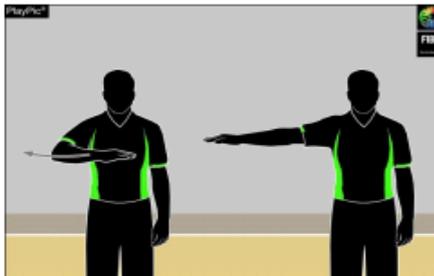
Informativas

ANULAR CANASTA, CANCELAR JUEGO



Mover los brazos como en tijera, una vez a la altura del pecho.

CONTEO VISIBLE



Contar mientras se mueve la palma

COMUNICACIÓN



Dedo pulgar hacia arriba

REINICIO DEL RELOJ DE LANZAMIENTO



Girar la mano, dedo índice extendido

DIRECCIÓN DE JUEGO Y/O FUERA DE BANDA



Señalar en la dirección del juego, brazo en paralelo a la línea lateral

SITUACIÓN DE BALÓN RETENIDO/SALTO

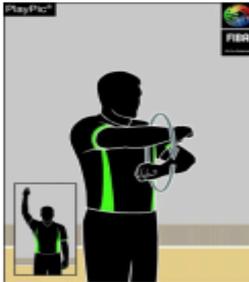


Dedos pulgares hacia arriba, después señalar la dirección de juego según la flecha de posesión alterna

Imágenes 11- 16 señales informativas

Violaciones

AVANCE ILEGAL



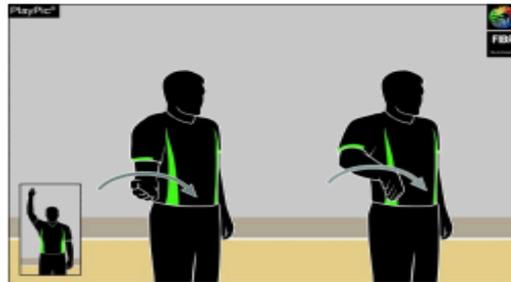
Rotar los puños

REGATE ILEGAL: DOBLE REGATE



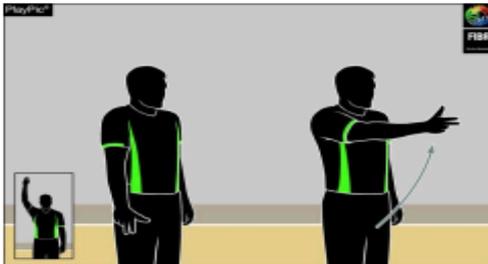
Palmeaar las manos

REGATE ILEGAL: ACOMPANAMIENTO DE BALON



Media rotación con la mano

3 SEGUNDOS



Brazo extendido, mostrar 3 dedos

5 SEGUNDOS



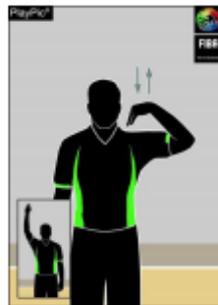
Mostrar 5 dedos

8 SEGUNDOS



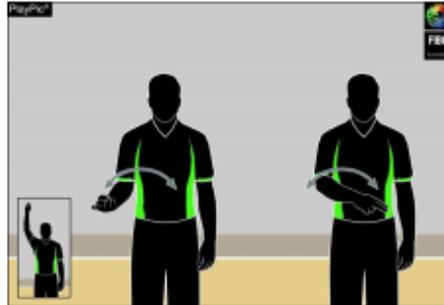
Mostrar 8 dedos

24 SEGUNDOS



Tocar el hombro con los dedos

BALÓN DEVUELTO A PISTA TRASERA



Mover el brazo frente al cuerpo

PIE INTENCIONADO

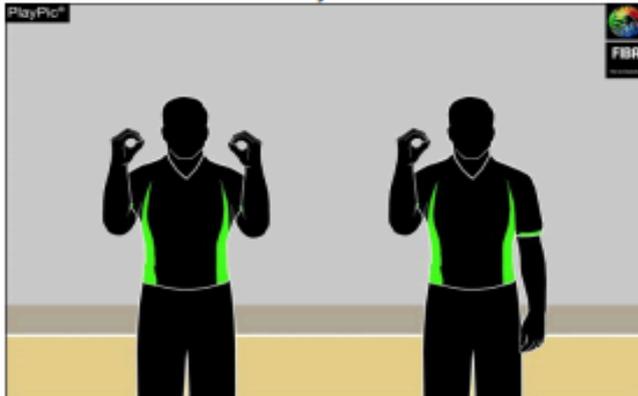


Señalarse el pie

Imágenes 17-25 señales de violaciones.

Número del jugador

Nº 00 y 0



Ambas manos muestran el número 0

Una mano muestra el número 0

Nº 1-5



Mano derecha muestra el número del 1 al 5

Nº 6-10



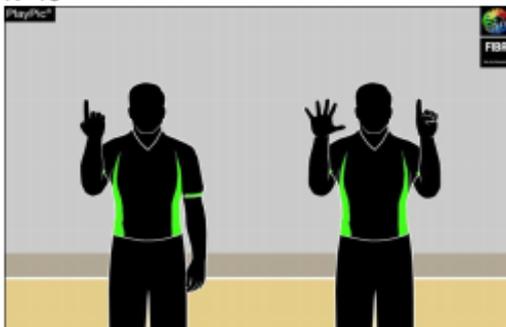
Mano derecha muestra el número 5, mano izquierda muestra el número del 1 al 5

Nº 11-15



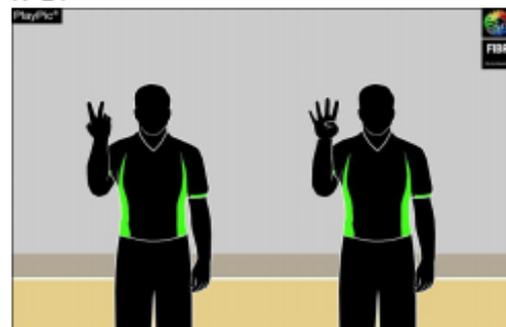
Mano derecha muestra el puño cerrado, mano izquierda muestra el número del 1 al 5

Nº 16



Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 1 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 6 de la unidad.

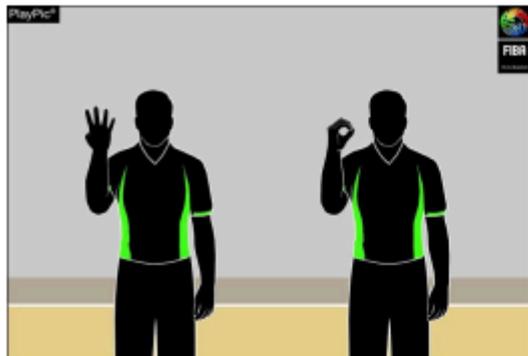
Nº 24



Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 2 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 4 de la unidad.

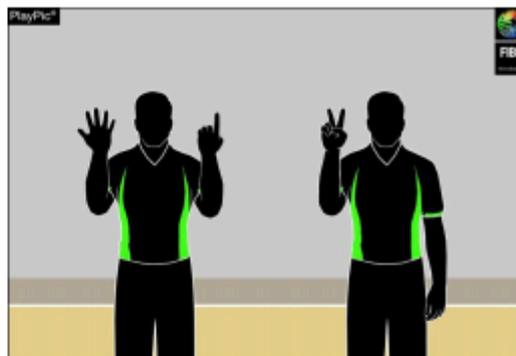
Imágenes 26-31 señales indicando el número del jugador.

Nº 40



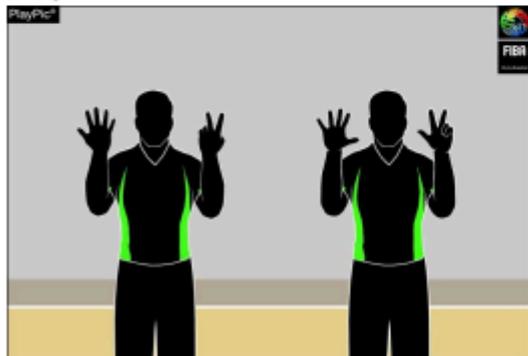
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 4 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 0 de la unidad.

Nº 62



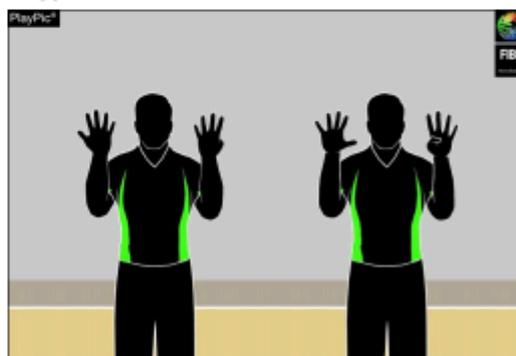
Primero las manos con las palmas hacia el árbitro muestran el número 6 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 2 de la unidad.

Nº 78



Primero las manos con las palmas hacia el árbitro muestran el número 7 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 8 de la unidad.

Nº 99



Primero las manos con las palmas hacia el árbitro muestran el número 9 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 9 de la unidad.

Imágenes 32-36 señales indicando el número del jugador.

Tipo de falta

AGARRAR



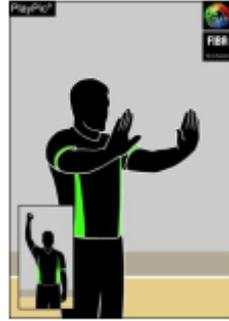
Agarrar la muñeca hacia abajo

**BLOQUEO (DEFENSA)
PANTALLA ILEGAL
(ATAQUE)**



Ambas manos en la cadera

**EMPUJAR O CARGAR
SIN BALÓN**



Imitar un empujón

TACTEO



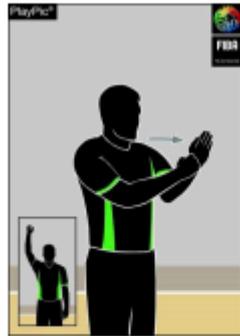
Agarrarse la palma y desplazar hacia delante

**USO ILEGAL DE
MANOS**



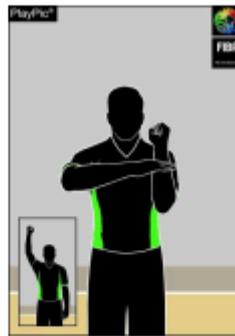
Golpear la muñeca

**CARGAR CON
BALÓN**



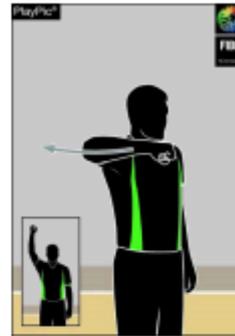
Golpear palma abierta con puño cerrado

**CONTACTO ILEGAL
SOBRE LA MANO**



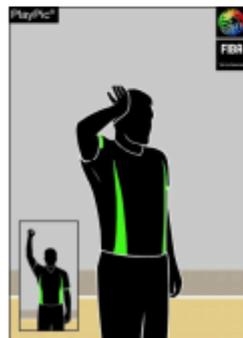
Golpear la palma abierta contra el otro antebrazo

**BALANCEO EXCESIVO
DE CODOS**



Balancear el codo hacia atrás

GOLPE EN LA CABEZA



Imitar el contacto en la cabeza

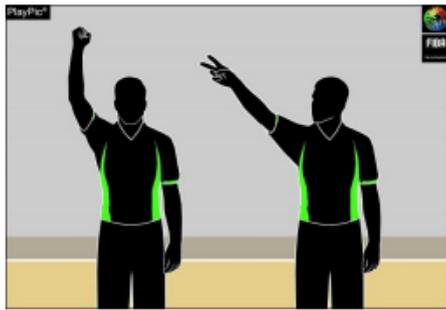
**FALTA DEL EQUIPO
CON CONTROL DE BALÓN**



Señalar con el puño cerrado la canasta del equipo infractor

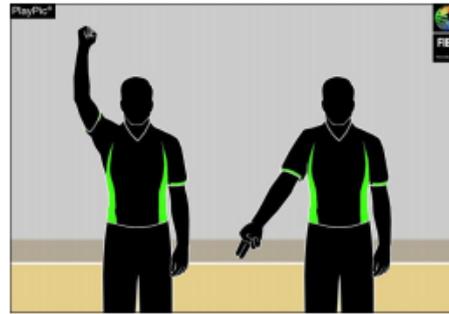
Imágenes 37-47 señales indicando el tipo de falta.

FALTA EN ACCIÓN DE TIRO



Un brazo con el puño cerrado indicando después el número de tiros libres

FALTA SIN ACCIÓN DE TIRO

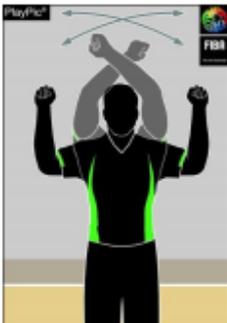


Un brazo con el puño cerrado señalando después el suelo

Imágenes 48-49 señales indicando el tipo de falta.

Faltas especiales

DOBLE FALTA



Agitar los puños cerrados de ambas manos

FALTA TÉCNICA



Forma de T, mostrando la palma

FALTA ANTIDeportiva



Agarrarse la muñeca en alto

FALTA DESCALIFICANTE



Puños cerrados de ambas manos

Imágenes 50-54 señales indicando faltas especiales.

Administración de penalizaciones

Señales a la mesa de oficiales

TRAS FALTA SIN TIRO(S) LIBRES



Señalar dirección del juego, brazo paralelo a la línea lateral

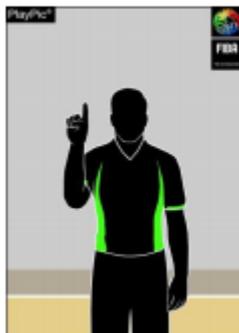
TRAS FALTA DEL EQUIPO CON CONTROL DEL BALÓN



Puño cerrado en dirección del juego, brazo paralelo a la línea lateral

Imágenes 55-56 señales de administración de penalizaciones.

1 TIRO LIBRE



Levantar 1 dedo

2 TIROS LIBRES



Levantar 2 dedos

3 TIROS LIBRES



Levantar 3 dedos

1 TIRO LIBRE



1 dedo horizontal

2 TIROS LIBRES



2 dedos horizontales

3 TIROS LIBRES



3 dedos horizontales

Administración de tiros libres - Árbitro Pasivo (Cola y Centro)

1 TIRO LIBRE



Dedo índice

2 TIROS LIBRES



Dedos juntos en ambas manos

3 TIROS LIBRES



Tres dedos extendidos en ambas manos

Imágenes 57-66 señales de administración de penalizaciones.

REGLAMENTO INFANTIL, AQUELLOS ASPECTOS QUE HAYAN SIDO INCORPORADOS PARA ESTA CATEGORÍA.

Los nuevos aspectos añadidos se pueden encontrar todos en la página oficial de FIBA.

Los partidos se juegan en la modalidad de 4x4, con mínimo 6 jugadores y máximo 12. Los partidos contienen 6 periodos , con una duración de 7 minutos y dos tiempos muertos. Cada jugador deberá descansar un mínimo de un periodo por parte. Se lanzará dos tiro libre cuando se sobrepasen las 3 faltas personales y el jugador se retirara en la 4 falta personal.

El árbitro no toca el balón nada más que tras falta o punto muerto. 8 segundos para pasar de pista y 24 de posesion.

COMPETICIONES EN EXTREMADURA, CATEGORÍAS Y GÉNEROS

La clasificación de los jugadores en las competiciones extremeñas va en función de su edad, sexo y la categoría de la competición donde participe. Cada nueva temporada los distintos jugadores pertenecerán a una categoría distinta dependiendo de la edad que tengan al comienzo de ésta en diciembre:

Competiciones oficiales según su edad:

Senior: 18 años o más

Senior sub 22: 18, 19, 20 o 21 años

Junior: 16 o 17 años

Cadete: 14 o 15 años

Infantil: 12 o 13 años

Alevín: 10 o 11 años

Benjamín: 8 o 9 años

Baby Basket: 6 o 7 años

Competiciones oficiales según su género

-1ª División Nacional

-Senior Provincial

-Senior Local (No está disponible en la categoría femenina)

-Junior

-Cadete JUDEX

-Infantil JUDEX

-Alevín JUDEX

-Benjamín JUDEX

Estévez D.

García A.

De Rozas A.

-3X3 en todas las categorías por edad

BIBLIOGRAFÍA

Olivera Betrán J., Tico Cami J. (1993). *Génesis y etapas evolutivas del baloncesto como deporte contemporáneo*. Generalitat de Catalunya:apunts

Comité Central de FIBA (2014). *Reglas Oficiales de Baloncesto*. Barcelona

Federación extremeña de baloncesto (2018). *Reglamento general y de competiciones*. Extremadura

Vizcaino Dominguez C., Saenz Lopez Buñuel P., Rebollo Gonzalez J., (2013). Revisión de los reglamentos de minibasket en las comunidades autónomas de España. *Journal of sport Science*, 9(3), 173-192.