

BALONCESTO

HISTORIA Y ORIGEN:

El baloncesto, tal y como lo conocemos ahora, fue inventado en 1891 por un profesor de educación física llamado James Naismith, quien trabajaba como entrenador en la universidad de Springfield (Massachusetts, Estados Unidos). El director del departamento le pidió que buscara un juego con el que los atletas universitarios pudieran entrenarse dentro del gimnasio durante los meses de invierno. Además de mantenerlos en forma, el nuevo juego debía reducir el contacto físico entre jugadores para evitar lesiones.

Naismith dividió a los estudiantes en dos equipos e hizo colgar dos canastas en las balconadas del gimnasio, a tres metros del suelo: el objetivo era recorrer la pista de extremo a extremo y encestar una pelota (entonces era una pelota de fútbol) dentro de las canastas. Como los cestos eran cerrados, alguien tenía que subir por una escalera para recuperar la pelota cada vez que alguien anotaba. Al final, decidieron que era más práctico recortar el fondo de los cestos para que la pelota cayera.

La primera versión del baloncesto tenía 13 reglas. La mayoría han cambiado, pero algunas siguen vigentes, como que la pelota tiene que llevarse con las manos (no con los brazos u otra parte del cuerpo) o la prohibición de correr con la pelota cogida. Dicen que Naismith se inspiró en el Duck on a rock, un juego tradicional de origen medieval en el que los jugadores deben lanzar una piedra con puntería para derribar otra piedra mayor (el duck o pato) que está colocada en una roca o tocón elevado. Desde entonces, han aparecido distintas versiones del baloncesto en todo el mundo: la pelota al cesto de Argentina, el korfbal de los Países Bajos, el netball en Inglaterra... pero ninguna ha tenido tanto éxito como el basketball norteamericano.

La Federación Internacional de Baloncesto (francés: Fédération Internationale de Basketball), mejor conocida como FIBA por sus siglas en francés, es una federación de federaciones nacionales que rige las competencias internacionales en el baloncesto. La federación internacional fue fundada en Ginebra el 18 de junio de 1932, dos años después de que el deporte fue reconocido oficialmente por el Comité Olímpico Internacional (COI). Su nombre original era Federación Internacional de Baloncesto Amateur. Ocho países fueron miembros fundadores: Argentina, Checoslovaquia, Grecia, Italia, Letonia, Portugal, Rumania y Suiza. Durante los Juegos Olímpicos de Verano de 1936, celebrados en Berlín, la Federación nombró a James Naismith (1861 a 1939), el fundador de baloncesto, como su Presidente Honorario.

FIBA ha organizado la Copa del Mundo de Baloncesto FIBA desde 1950 y el Campeonato Mundial femenino desde 1953. Ambos eventos en la actualidad se celebran cada cuatro años, alternando con los Juegos Olímpicos. En 1989 FIBA abrió la puerta a la participación olímpica de profesionales como los jugadores de la NBA en Estados Unidos. En este punto, la Federación Internacional de Baloncesto Amateur se convirtió en la Federación Internacional de Baloncesto, pero conservó FIBA como su abreviatura. La sede de la Federación se trasladó a Múnich en 1956 y regresó a Ginebra en el 2002.

Para celebrar su 81 aniversario, la Casa de Baloncesto fue inaugurado el 18 de junio de 2013 en Mies, en las afueras de Ginebra. Esto marcó un momento histórico y un hito importante en la vida del órgano rector del baloncesto mundial. La Arena Naismith es una exposición y área de eventos de 1.000 metros cuadrados dedicada a los amantes del baloncesto de todas las edades que tiene como objetivo preservar y promover el patrimonio cultural del deporte. Exhibe una gran colección de objetos de baloncesto, libros y arte y es un lugar para honrar y recordar a los inmortales del deporte (Salón de la Fama).

ALGUNAS REGLAS DE JUEGO

REGLA 1 – EL JUEGO

El juego del baloncesto

El baloncesto se juega entre 2 equipos de 5 jugadores cada uno. El objetivo de cada equipo es encestar en

la canasta de los oponentes e impedir que el otro equipo enceste. El partido está dirigido por los árbitros, los oficiales de mesa y un comisario, si está presente.

Canasta: de los oponentes/propia

La canasta en la que ataca un equipo es la canasta de los oponentes y la canasta que defiende es su propia

canasta.

Ganador de un partido

El equipo que haya anotado el mayor número de puntos de partido al final el tiempo de juego será el

ganador.

REGLA 2 – TERRENO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

Terreno de juego

El terreno de juego será una superficie plana y dura, libre de obstáculos, con unas dimensiones de 28 metros de largo y 15 metros de ancho, medidas desde el borde interior de las líneas limítrofes.

Pista trasera

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

Pista delantera

La pista delantera de un equipo comprende la canasta de los oponentes, la parte del tablero que da al terreno de juego y aquella parte del terreno de juego delimitada por la línea de fondo que se encuentra detrás de la canasta de los oponentes, las líneas laterales y el borde de la línea central más cercano a la canasta de los oponentes.

Líneas

Todas las líneas serán del mismo color y se pintarán en blanco o en otro color que contraste, de 5 centímetros de ancho y claramente visibles.

Líneas limítrofes (o líneas de banda)

El terreno de juego estará delimitado por las líneas limítrofes (o líneas de banda), que consisten en las líneas de fondo y las líneas laterales. Estas líneas no forman parte del terreno de juego. Cualquier obstáculo, incluidos el entrenador principal, primer ayudante de entrenador, sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes miembros de la delegación mientras están sentados, estará como mínimo a 2 metros del terreno de juego.

Línea central, círculo central y semicírculos de tiro libre

La línea central se trazará paralela a las líneas de fondo desde el punto medio de las líneas laterales. Se prolongará 0,15 metros por la parte exterior de cada una de ellas. La línea central forma parte de la pista trasera. 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. Los semicírculos de tiros libres se trazarán sobre el terreno de juego con un radio de 1,80 metros, medido hasta el borde exterior de la circunferencia y sus centros estarán situados en el punto medio de cada línea de tiros libres.

Líneas de tiros libres, áreas restringidas y posiciones de rebote para tiros libres

La línea de tiros libres se trazará paralela a cada línea de fondo. Su borde más alejado distará 5,80 metros del borde interior de la línea de fondo y su longitud será de 3,60 metros. Su punto central estará situado sobre la línea imaginaria que une el punto medio de ambas líneas de fondo. Las áreas restringidas son los espacios rectangulares marcados en el terreno de juego, delimitados por las líneas de fondo, la prolongación de las líneas de tiros libres y las líneas que parten de las líneas de fondo, con sus bordes exteriores a 2,45 metros del punto medio de las mismas y que terminan en el borde exterior de la prolongación de las líneas de tiros libres. Excepto las líneas de fondo, estas líneas forman parte de la zona restringida. Las posiciones de rebote para los tiros libres marcadas a lo largo de las zonas restringidas, reservadas para los jugadores en los tiros libres

Área de canasta de campo de 3 puntos

El área de canasta de campo de 3 puntos de un equipo, será toda la superficie del terreno de juego excepto el espacio cercano a la canasta de los oponentes, que incluye y está delimitada por:

- Las 2 líneas paralelas que parten de la línea de fondo y perpendiculares a esta, con su borde más alejado a 0,90 metros del borde interior de las líneas laterales.
- Un arco con un radio de 6,75 metros medido desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del arco. La distancia entre este punto y el borde interior del centro de la línea de fondo es de 1,575 metros. El arco se une con las líneas paralelas. La línea de 3 puntos no forma parte del área de canasta de campo de 3 puntos.

Equipamiento

Será necesario el siguiente equipamiento:

- Unidades de contención, que consisten en:
 - Tableros
 - Canastas, compuestas por aros (abatibles) y redes
 - Estructuras de soporte de los tableros que incluyan protecciones
- Balones de baloncesto
- Reloj de partido • Marcador
- Reloj de lanzamiento

- Cronómetro o dispositivo (visible) adecuado, que no sea el reloj de partido, para cronometrar los tiempos muertos.
- 2 señales independientes, potentes y claramente diferentes, para:
 - el operador del reloj de lanzamiento,
 - el cronometrador.
- Acta
- Indicadores de faltas de jugadores
- Indicadores de faltas de equipo
- Flecha de posesión alterna
- Pista de juego
- Terreno de juego
- Iluminación adecuada.

REGLA 3 – EQUIPOS

Definición

Un miembro de equipo es apto para jugar (elegible) cuando se le ha autorizado para jugar con un equipo de acuerdo a las normativas, incluyendo las que regulan los límites de edad, de la entidad organizadora de la competición.

Un miembro de equipo está facultado para (tiene derecho a) jugar cuando su nombre ha sido inscrito en el acta antes del comienzo del encuentro y mientras no sea descalificado ni haya cometido 5 faltas.

Durante el tiempo de juego, un miembro de equipo es:

- Jugador cuando está en el terreno de juego y está facultado para jugar.
- Sustituto cuando no está en el terreno de juego, pero está facultado para jugar.
- Jugador excluido cuando ha cometido 5 faltas y ya no está facultado para jugar.

Durante un intervalo de juego, todos los miembros de equipo facultados para jugar se consideran jugadores.

Regla

Cada equipo se compone de:

- Un máximo de 12 miembros de equipo facultados para jugar, incluido un capitán.
- Un entrenador principal.
- Un máximo de 8 acompañantes miembros de la delegación, incluyendo un máximo de 2 entrenadores ayudantes que pueden sentarse en el banco de equipo. En el caso de que un equipo tenga entrenadores ayudantes, el primer ayudante de entrenador se anotará en el acta.

Durante el tiempo de juego 5 miembros de equipo de cada equipo estarán en el terreno de juego y podrán ser sustituidos.

Un sustituto se convierte en jugador y un jugador se convierte en sustituto cuando:

- El árbitro hace la señal al sustituto para que entre al terreno de juego.
- Durante un tiempo muerto o un intervalo de juego, un sustituto solicita la sustitución al cronometrador.

Uniformes

El uniforme de todos los miembros del equipo constará de:

- Camisetas del mismo color dominante en la parte delantera y trasera como los pantalones. Si las camisetas tienen mangas, deberán finalizar por encima del codo. No se permiten camisetas de manga larga. Todos los jugadores deben llevar la camiseta por dentro del pantalón. Se permiten los uniformes de una sola pieza.

- No se permite llevar camisas (T-shirts) debajo de las camisetas, independientemente de su estilo.
- Pantalones cortos del mismo color dominante en la parte delantera y trasera como las camisetas. Los pantalones deben acabar por encima de la rodilla.
- Calcetines del mismo color dominante para todos los miembros del equipo. Los calcetines han de ser visibles.

Cada miembro de equipo llevará una camiseta numerada en su parte delantera y trasera con números lisos y de un color que contraste con el color de la camiseta. Los números serán claramente visibles y:

- Los de la espalda tendrán, como mínimo, 20 centímetros de altura.
- Los del frente tendrán, como mínimo, 10 centímetros de altura.
- Tendrán una anchura, como mínimo, de 2 centímetros.
- Los equipos pueden usar solamente los números 0 y 00 y del 1 al 99.
- Los jugadores del mismo equipo no llevarán el mismo número.
- Cualquier publicidad o logotipo estará, como mínimo, a 5 centímetros del número.

Los equipos deben disponer de un mínimo de 2 juegos de camisetas y:

- El equipo citado en primer lugar en el calendario (equipo local) utilizará camisetas de color claro (preferiblemente blancas).
- El equipo citado en segundo lugar en el calendario (equipo visitante) utilizará camisetas de color oscuro.
- No obstante, si los 2 equipos están de acuerdo, pueden intercambiar el color de sus camisetas.