

HISTORIA Y REGLAMENTO



JUAN MANUEL FRANCO GARCÍA

JOSÉ ISMAEL CABEZA HERNÁNDEZ

FRANCISCO JOSÉ ESCRIBANO BARROSO

GRUPO A

INICIACIÓN AL BALONCESTO

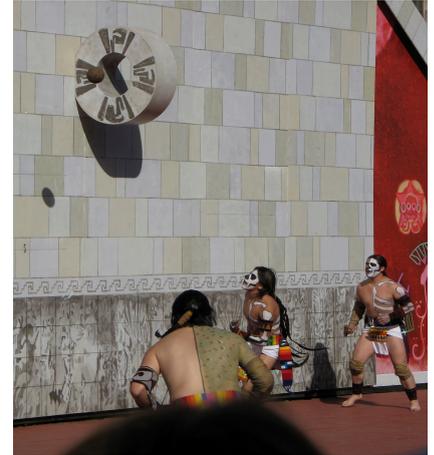
ÍNDICE

- Historia.....	3
- Reglamento.....	6
- Enlaces de interés.....	15
- Webgrafía.....	16

1. HISTORIA.

La práctica más clara que podemos relacionar con el baloncesto en la antigüedad es un juego de pelota mesoamericano; el pok-ta-pok de origen maya, practicado aproximadamente en el año 1000 a.C., con su variante azteca que era el Taxtlí. Este juego consistía en hacer pasar una pelota (parecida a la actual de balonmano) por un círculo de piedra que sobresalía de las paredes laterales a 7 u 8 metros de altura, el equipo que lo conseguía ganaba el partido (cosa que ocurría muy pocas veces); el balón se podía golpear con todo el cuerpo menos con manos y pies, había diversas acciones que hacían ganar o perder puntos al equipo.

[wikimedia/Pok_ta_pok](#)



Naismith conoció el balonkorf: quizás por ser descendiente de una familia de emigrantes europeos, por motivo de la inmigración que sufrió Canadá en esas épocas que posibilitó que se continuarán realizando las prácticas populares autóctonas de cada cultura.

Tras estas conclusiones, creó cinco principios que fueron la base para el nuevo juego:



1. El balón será esférico y se jugará con las manos.
2. No se podrá caminar con el balón.
3. Cada jugador podrá situarse en cualquier parte del campo y recibir el balón en cualquier momento.
4. Está prohibido el contacto físico entre jugadores.
5. El objetivo estará en alto y en posición horizontal, y será de pequeña dimensión.

<https://sites.google.com/site/juegosalternativos>

[balonkorf/historia-y-origen-del-korfbal-o-balonkorf](#)

Es importante destacar el marcado carácter pedagógico que buscaba en este nuevo deporte, materializado en la multilateralidad, con implicación de todo el cuerpo, estableciendo unas rígidas normas de comportamiento al desechar cualquier tipo de contacto personal, sobre todo la violencia, y que a la vez fuera entretenido. También tuvo

como preocupación inicial la consolidación de la igualdad entre el ataque y la defensa, espíritu que caracteriza el baloncesto en nuestros días,

Posteriormente el baloncesto nació en el 1891 de la mano de James Naismith, en la YMCA Training School de Springfield, Massachusetts, USA.



El profesor Naismith (1.861- 1.939) docente en Educación Física y otras asignaturas en varias escuelas de YMCA y en la Universidad de Kansas, buscaba un juego que sus alumnos pudieran practicar bajo techo, en el gimnasio, durante los duros inviernos de Massachusetts. Así, el profesor recordó un antiguo juego de su infancia, el "duck-on-a-rock" (El Pato en la Roca), que consistía en intentar alcanzar un objeto colocado sobre una roca lanzándole una piedra. Naismith analizó los deportes que se practicaban entonces, en los que predominaba la fuerza o el contacto físico, y pensó en algo que requiriese más destreza

que [wikipedia-James_Naismith](https://es.wikipedia.org/wiki/James_Naismith) fuerza y que no tuviese contactos físicos. Pidió al encargado del gimnasio del Colegio unas cajas de unos 50 centímetros de diámetro, pero lo único que le consiguieron fueron unas cestas de melocotones, algo más abiertos por arriba que por abajo. Y a falta de algo mejor, mandó colgarlos en las barandillas de la galería superior que rodeaba el gimnasio, que casualmente estaban a 3,05 metros del suelo (altura a la que siguen estando los aros actuales) El balón usado fue uno de "soccer" (el fútbol europeo) y así nació el Baloncesto. En un principio se pensó en llamarlo "Naismith-ball", pero el profesor se negó y se acabó denominando: BASKETBALL, Baloncesto, el Pallacanestro italiano, el Kosarkaski serbocroata, el Basquetebol portugués o brasileño, el Basquetball francés, el basketboll sueco, el basketbal holandés, el pahiketepaoro maorí, el basketbol kurdo, etc.

Como Naismith disponía de 18 alumnos, decidió que los equipos estaría formado por 9 jugadores cada uno. Posteriormente se pasó a 7 para acabar con los 5 que actualmente son con los que se juega.

El tablero surgió como protección, para evitar que los seguidores situados en los asientos pudiesen entorpecer la entrada del balón en la cesta, posteriormente pasó a convertirse en

un aro metálico y una red sin agujeros, para terminar en las redes actuales. Lo cierto es que el juego gustó y caló pronto en los USA.

Por motivos geográficos, el primer país en el que se introdujo fue México. A Europa llegó de la mano de las sedes de YMCA, y al aparecer fue en París donde por primera vez se practicó y enseñó el Baloncesto. Pero el verdadero impulso de este nuevo deporte en el Viejo Continente vino a raíz de la I Guerra Mundial, por cuanto los soldados americanos, en sus ratos libres lo practicaban asiduamente.

Introducido en España en 1.921, a través del padre escolapio Eusebio Millán, que había estado diez años como misionero en Cuba, donde conoció este deporte, introducido en la isla por los soldados que la invadieron en 1.906. El padre Millán implantó el nuevo deporte en las Escuelas Pías de San Antón, en Barcelona.

Pero lo cierto es que el Baloncesto español estaba demasiado aislado del resto del mundo como para progresar, y se seguía jugando de manera muy rudimentaria en campos de fútbol y con 7 contra 7. En 1.927 la visita de un club argentino, el Hindú Club de Buenos Aires, para jugar contra la selección española (a la que derrotó 16-50) supuso una auténtica revolución, pasándose al juego 5 contra 5, y en canchas de medidas reglamentarias. A partir de este momento se buscó documentación en el extranjero, y se investigó, sobre las técnicas y tácticas de este deporte que comenzaba a destacar en buena parte del mundo. El baloncesto fue un deporte de exhibición en los Juegos Olímpicos de 1928 y Juegos Olímpicos de 1932, alcanzando la categoría olímpica en los Juegos Olímpicos de 1936. Aquí Naismith tuvo la oportunidad de ver como su creación era convertida en categoría olímpica, cuando fue acompañado por Adolf Hitler en el palco de honor, en Alemania. El baloncesto femenino debió esperar hasta 1976 para su admisión como deporte olímpico.

2. REGLAMENTO.

Enlaces de interés:

<https://www.youtube.com/watch?v=OK3jNSfm3rM> (explicación de reglas básicas del juego)

REGLA UNO – EL JUEGO.

- **El baloncesto**

-El baloncesto lo juegan 2 equipos de 5 jugadores cada uno. El objetivo de cada equipo es encestar en la canasta del adversario e impedir que el equipo contrario enceste.

-El partido lo dirigen los árbitros, oficiales de mesa y un comisario, si lo hubiera.

- **Canasta: contraria / propia**

-La canasta en la que ataca un equipo es la canasta de sus adversarios y la canasta que defiende es su propia canasta.

- **Vencedor de un partido**

-El vencedor será el equipo que haya logrado más puntos al final del tiempo de juego.

REGLA DOS – PISTA Y EQUIPAMIENTO.

- **Terreno de juego**

-El terreno de juego será una superficie plana y dura, libre de obstáculos (Esquema 1), con unas dimensiones de 28 metros de largo y 15 metros de ancho, medidos desde el borde interior de las líneas limítrofes.

-La pista trasera de un equipo comprende su propia canasta, la parte del tablero que da al terreno de juego y la 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.

-La pista delantera de un equipo comprende la canasta de los adversarios, la parte del tablero que da al terreno de juego y la parte del terreno de juego 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.

-Todas las líneas se trazarán en color blanco, de 5 centímetros de ancho y claramente visibles.

-El terreno de juego estará delimitado por las líneas limítrofes, que consisten en las líneas de fondo y las líneas laterales. Estas líneas no forman parte del terreno de juego.

-Cualquier obstáculo, incluidos los miembros de un equipo sentados en el banco, estará como mínimo a 2 metros del terreno de juego.

-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. Si su interior está pintado, deberá ser del mismo color que las zonas restringidas.

-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. (Esquema 2)

-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 zonas 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. El interior de las zonas restringidas debe estar pintado de un solo color.

-Las posiciones de rebote para tiros libres marcadas a lo largo de las zonas restringidas, y reservadas para los jugadores en los tiros libres, se marcarán como muestra el Esquema 2.

-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 de la zona de canasta de 3 puntos.

-Las zonas de banco de equipo se marcarán fuera del terreno de juego delimitadas por 2 líneas, como se muestra en el Esquema 1.

-Debe haber 14 asientos disponibles en la zona de banco de equipo para el personal de banco del equipo, que consiste en los entrenadores, entrenadores ayudantes, sustitutos , jugadores excluidos y acompañantes de equipo. Cualquier otra persona se situará al menos 2 metros detrás del banco de equipo.

REGLA TRES: LOS EQUIPOS

- **Equipos**

-Un miembro de equipo es apto para jugar cuando se le ha autorizado para jugar con un equipo de acuerdo a las normativas, incluyendo las que regulan los límites de edad, del organizador de la competición.

-Un miembro de equipo está facultado para jugar cuando 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 del 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 y, si el equipo quiere, un entrenador ayudante.

-Un máximo de 5 asistentes de equipo que pueden sentarse en el banco de equipo y desempeñar responsabilidades especiales, como delegado, médico, fisioterapeuta, estadístico, intérprete, etc.

-Durante el tiempo de juego habrá 5 jugadores de cada equipo en el terreno de juego y pueden 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.

-Un sustituto solicita la sustitución al anotador durante un tiempo muerto o un intervalo de juego.

- **El uniforme de los miembros del equipo consta de:**

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

-Todos los jugadores deben llevar la camiseta por dentro del pantalón.

-Se permiten los uniformes de una sola pieza.

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

-Los pantalones deben acabar por encima de la rodilla.

-Calcetines del mismo color dominante para todos los jugadores del equipo.

-Cada miembro de equipo llevará una camiseta numerada en su parte delantera y trasera con números lisos y de un color sólido 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 usarán los números 0 y 00 y del 1 al 99.

-Los jugadores del mismo equipo no podrán llevar 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 programa (local) utilizará camisetas de color claro (preferiblemente blancas).
- El equipo citado en segundo lugar en el programa (visitante) utilizará camisetas de color oscuro.
- No obstante, si los 2 equipos están de acuerdo, pueden intercambiar el color de sus camisetas.

REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO

- **Tiempo de juego, tanteo empatado y período extra**

El partido se compone de cuatro periodos de diez minutos.

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

Comienzo y final de un período o del partido

-Para todos los partidos, el equipo local tendrá la opción de elegir la canasta y el banquillo de equipo.

El partido dará comienzo oficialmente con un salto entre dos, en el círculo central.

Estado del balón

-El balón puede estar vivo o muerto. Vivo cuando es palmeado empieza el juego o muerto cuando se van a tirar unos tiros libres, por ejemplo.

-Hay veces que el balón ha pasado a estar muerto pero si se ha tirado por ejemplo una canasta durante el tiempo que estaba vivo y ya está en el aire cuenta si se encesta. **Posición de un jugador y de un árbitro**

La posición de un jugador o árbitro está determinada por la posición que marcan sus pies y si está en el aire la última zona que toca.

Salto entre dos y posesión alterna

Un salto es un método para poner el balón vivo, cuando un árbitro lanza el balón en el círculo central entre dos jugadores adversarios, en el comienzo de cada media parte o período extra. -Cada saltador estará de pie, con sus pies dentro del semicírculo más próximo a su canasta, con uno de ellos cercano a la mitad de la línea central del círculo.

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

Cómo se

juega el balón

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

Habrá un intervalo de 15 minutos a mitad del partido.

Control del balón

Un jugador tiene el control del balón cuando sostiene o bota un balón vivo, o cuándo tiene un balón

Jugador en acción de tiro

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.

Canasta: Cuándo se marca y su valor

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

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.

Saque

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.

Tiempo muerto

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

Sustituciones

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

Partido perdido por incomparecencia

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

Partido perdido por inferioridad

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.

REGLA CINCO – VIOLACIONES

Violaciones

Una violación es una infracción de las reglas.

+Jugador fuera del terreno de juego y balón fuera del terreno de juego

El balón se halla fuera del terreno de juego cuando 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.

Avance ilegal

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.

3 segundos

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

8 segundos

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 segundos.

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.

24 segundos

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

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

Balón devuelto a pista trasera

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.

Interposiciones e Interferencias

- 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

REGLA SEIS: FALTAS

Definición:

Una falta es una infracción de las reglas que implica un contacto personal ilegal y/o un comportamiento antideportivo.

Se puede sancionar cualquier número de faltas contra cada equipo, cada jugador puede acumular hasta cinco faltas por partidos.

Principio del cilindro:

Se define como el espacio que hay dentro de un cilindro ocupado por un jugador en el suelo.



Fuente: Reglamento FIBA

Principio de verticalidad:

Los jugadores tienen derecho a ocupar el espacio vacío del terreno que no esté ocupada por un rival.

Según esta teoría, el jugador defiende la zona que ocupa en el suelo además del espacio que se sitúa sobre él, en cuanto el jugador abandone su posición y produzca contacto con un adversario que permanezca en posición vertical producirá una falta provocada por el jugador que abandonó su posición vertical.

Posición legal de defensa:

Un defensor está en una posición inicial correcta cuando:

- Encara al adversario.
- Y ambos pies deben permanecer en el suelo.
- Se pueden levantar los brazos y manos sobre la cabeza pero manteniendo la posición vertical correcta (Principio del cilindro).

Defensa a un jugador con control de balón:

El defensor debe mantener una posición de defensa inicial legal y evitar cualquier tipo de contacto con el atacante antes de realizar dicha posición.

Una vez establecida puede desplazarse pero sin perder la posición establecida.

· En una acción de bloqueo/pantalla el árbitro debe tener en cuenta los siguientes principios:

- El defensor debe establecer la posición inicial(Posición legal de defensa).
- El defensor puede mantenerse inmóvil o desplazarse pero manteniendo la posición inicial(Posición legal de defensa).
- El jugador puede despegar uno o ambos apoyos del suelo siempre que no se levante hacia el jugador atacante, en ese caso será falta en defensa.
- El contacto debe ser producido por el torso, con el fin de que no se produzca falta en defensa.

Defensa a un jugador sin control del balón:

Al defender a un jugador debemos tener en cuenta los elementos: Tiempo y distancia, la distancia del defensor debe ser proporcional a la velocidad del atacante, si se produce un contacto antes de que el defensor establezca su posición vertical, el defensor será culpable de dicho contacto.

Jugador en el aire:

- Un jugador en el aire tiene derecho a caer en el mismo punto donde se ha impulsado o en otro que no esté ocupado por otro jugador.
- Si uno de los jugadores produce un contacto con un jugador que esté en el aire cometerá una falta antideportiva o descalificante con las consecuencias que conlleve.

Pantalla: legal/ilegal:

Una pantalla es el intento de retrasar o impedir que un adversario alcance el lugar de terreno a la que desea llegar.

- a) Una pantalla es legal cuando:
 - Cuando el jugador está inmóvil.
 - Si tiene los dos pies en el suelo al ejecutarlo.
- b) Una pantalla es ilegal cuando:

Pantalla: legal/ilegal:

Una pantalla es el intento de retrasar o impedir que un adversario alcance el lugar de terreno a la que desea llegar.

- a) Una pantalla es legal cuando:
 - Cuando el jugador está inmóvil.
 - Si tiene los dos pies en el suelo al ejecutarlo.

b) Una pantalla es ilegal cuando:

- Estaba moviéndose cuando se produce el contacto.
- Si no se respetan los elementos de tiempo y distancia con el adversario.

c) Si la pantalla se establece fuera del campo de visión del adversario debemos dejarle un paso de distancia pero si está dentro del campo de visión nos podemos acercar sin este paso pero sin producir un contacto con el contrincante.

Carga:

Es la acción de empujar o chocar contra el torso de un rival con o sin posesión del balón.

Bloqueo:

Es el contacto personal que impide el avance de un adversario con o sin balón.

Si el jugador que realiza el bloqueo no permanece inmóvil o intenta impedir el desplazamiento del rival con los codos o brazos cometerá una infracción por agarrón o bloqueo.

Zona de semicírculo de no carga:

Se trazan sobre el terreno de juego con el propósito de marcar áreas específicas para valorar las situaciones de carga/descarga que se produzcan bajo la canasta.

En cualquier situación no se sancionará al jugador atacante que se encuentre en el aire aunque produzca contacto con el defensor (En esta zona) a menos que realice acciones ilegales .

Tacteo a un adversario con las manos y/o los brazos:

Tocar a un adversario no constituye en todas las ocasiones una falta.

Los árbitros serán los encargados de decidir si el jugador que produce dicho contacto ha conseguido una ventaja o no y deben tener en cuenta si el contacto puede aumentar la brusquedad del juego, en este caso sería falta por el riesgo que conlleva la acción.

Juego de poste:

El defensor debe respetar los derechos de verticalidad(cilindros) al igual que el atacante, si uno de ellos no los respeta cometerá una falta.

Defensa ilegal por la espalda:

El contacto personal que provoca un defensor por detrás de un adversario.

Agarrar/empujar:

Es el contacto ilegal con un adversario con el objetivo de interferir en su desplazamiento.

Falta personal:

Definición: Es un contacto ilegal de un jugador con otro.

Penalización:

- a) Si se comete sobre un jugador que no esté en acción de tiro:

- Se realiza un saque del equipo no infractor desde el punto más cercano a la falta.
- b) Si se comete sobre un jugador que esté en acción de tiro:
- Si consigue encestar la pelota, el equipo recibirá los dos puntos más un tiro libre añadido.
 - Si se encuentra en el área de dos puntos se le concederán dos tiros libres.
 - Si se encuentra en el área de tres puntos se le concederán tres tiros libres.
 - Si se encuentra en el fin del período se le concederán dos o tres puntos dependiendo de la situación.

Doble falta:

Definición: Es una falta realizada por dos adversarios a un mismo jugador.

Penalización: Se les anotará a los dos jugadores una falta y no habrá tiros libres, el juego se reanudará de la siguiente manera:

- La posesión del balón es para el equipo que tuviera el derecho anteriormente.
- Se producirá una situación de salto si ninguno de los equipos tenía el derecho anteriormente.

Falta técnica:

Definición: Es una falta que no implica un contacto y es de carácter conductual.

- Un jugador será descalificado de partido cuando acumule dos faltas técnicas.
- Un entrenador será expulsado del partido si acumula dos faltas técnicas o tres faltas si una o varias de ellas son actitudes negativas dirigidas hacia el personal de banco del equipo.

Penalización:

- Si la falta técnica la comete:
 - Un jugador, se le anotará una falta técnica como falta de jugador.
 - El personal de banco, se anotará una falta para el entrenador y no contará para las faltas del equipo.
- Se concederá 1 tiro libre a los adversarios seguido de:
 - Un saque desde la prolongación de la línea central.
 - Un salto entre dos en el círculo central para comenzar el primer período.

Falta antideportiva:

Definición: Es una falta producida por el contacto entre jugadores y que a juicio del árbitro es grave y requiere una penalización.

Los árbitros deben ser lo más objetivo posible para valorar las faltas de forma correcta durante todo el partido.

Penalización:

Se anotará una falta antideportiva al infractor.

Se concederán tiros libres al jugador que recibió la falta, el número de tiros libres será el siguiente:

- Si el jugador no está en acción de tiro se le concederá dos tiros libres.
- Si está en acción de tiro y consigue una canasta se le contará y además se le otorgará un tiro libre adicional.
- Si el jugador no consigue la canasta se le otorgará dos o tres tiros libres dependiendo de la situación.

El jugador será descalificado si acumula dos faltas antideportivas.

Falta descalificante:

Definición: Es cualquier falta antideportiva producida por un jugador o por el personal del banquillo.

Penalización:

Cuando el jugador es descalificado debe permanecer en el vestuario hasta el final del partido.

· Se concederán tiros libres:

-A cualquier adversario, designado por el entrenador, si es una falta que no implique contacto.

-Si el jugador que le hagan la falta si se produce un contacto.

-Seguido de un saque de banda desde la prolongación de la línea central.

· El número de tiros libres:

- Se siguen las mismas normas que en la falta antideportiva.

Enfrentamiento:

Definición: Es una acción física entre dos o más jugadores.

Reglas: Los jugadores que abandonen la zona de banco de equipo en busca de un enfrentamiento serán expulsados, el único que puede salir de esta zona es el entrenador en caso de enfrentamiento para resolver el problema.

Penalización:

- Se le sancionará una falta descalificante al entrenador, independientemente del número del personal de banco del equipo descalificado.

· Si aproximadamente al mismo tiempo de detenerse el juego por el enfrentamiento:

- Si se logra una canasta, el equipo que recibió la canasta realiza un saque desde el fondo de la pista.
- Si uno de los equipos tenía la posesión se le concederá un saque desde la prolongación de la línea central.

- Si ninguno tenía el derecho saltan desde la zona central.

REGLA SIETE: DISPOSICIONES GENERALES

5 faltas de jugador:

Un jugador que haya cometido 5 faltas será expulsado del partido inmediatamente.

Faltas de equipo: Penalización.

Definición: Una falta de equipo es una falta de cualquier tipo anteriormente visto cometida por un jugador.

Regla:

- Las faltas sobre un jugador que no esté en acción de tiro se penalizará con dos tiros libres.
- Si la comete el equipo con la posesión con balón se le concederá un saque de banda al otro equipo.

Situaciones especiales:

Definición: Durante el periodo de reloj parado después de una infracción pueden surgir situaciones especiales.

Procedimiento:

- Se anotarán todas las faltas.
- El derecho a la posesión del balón como parte de la última penalización cancelará cualquier derecho anterior a la posesión del balón.
- El resto de penalizaciones se administran en el orden en que se cometieron.
- Si no queda ninguna penalización por administrar, el partido se reanudará.

Tiros libres:

Definición: Un tiro libre es una oportunidad concedida a un jugador para que consiga 1 punto, sin oposición, desde detrás de la línea de tiros libres.

Regla:

- Los tiros libres se concederán de la siguiente manera:
 - El jugador que ha sido víctima de la falta será el que los lance.
 - Si debe abandonar el partido(lesión, cinco faltas o descalificación), su sustituto será el encargado de lanzar los tiros libres.
 - Si es una falta técnica, el entrenador decidirá quien lanza el/los tiros libres.
- El lanzador de tiros libres:
 - Ocupa la posición detrás de la línea de tiros libres.
 - El jugador debe lanzar antes de **cinco segundos** desde que el árbitro ponga el balón a su disposición.
- Durante los tiros libres, estos jugadores:

- No ocuparán posiciones del pasillo de tiros libres a las que no tengan derecho.
- No deben entrar en la zona restringida, en la zona neutral o abandonar su posición en la zona de tiro.
- No desconcertarán a su rival con sus acciones.

Penalización:

- Si se convierte en tiro libre y la violencia la comete el lanzador, el punto no será válido.
- Si se convierte en tiro libre y la violación es cometida por un jugador que no sea lanzador:
 - Las violaciones se ignorarán.
 - El punto será válido.
- Si no se convierte el tiro libre y la violación la comete:
 - El lanzador o un compañero suyo en el último tiro libre se le concederá al adversario un saque en la prolongación de la línea de tiros libres.
 - Un adversario del lanzador, se le concederá a éste un nuevo tiro libre.
 - Ambos equipos se produce una situación de salto para resolverlo.

Error rectificable:

Definición: Los árbitros pueden corregir un error si se ha ignorado involuntariamente una regla exclusivamente en estas situaciones:

- Conceder/No conceder uno o varios tiros libres a los que no se tiene derecho/ si se tienen derecho.
- Conceder o anular puntos por error.
- Permite lanzar uno o varios tiros libres al jugador equivocado.

REGLA OCHO: ARBITROS, OFICIALES DE MESA Y COMISARIO: OBLIGACIONES Y DERECHOS

Árbitros, oficiales de mesa y comisario:

- Los árbitros serán uno principal y uno o dos auxiliares.
- Los oficiales de mesa son un anotador, un ayudante, el cronometrador y un operador del reloj.
- El comisario supervisa el trabajo de los oficiales de mesa y ayuda al árbitro principal.

Árbitro principal: Obligaciones y Facultades:

- Inspecciona el equipamiento que se utiliza durante el partido.
- Designará el reloj oficial usado mientras el partido, el de lanzamientos, el cronómetro y reconocerá a los oficiales de mesa.
- Tendrá autoridad para detener el partido en casos justificables.
- Revisará detenidamente el acta al final del partido o cuando lo vea necesario.

- Tiene derecho de usar el sistema de revisión instantánea (SRI) con el fin de decidir, antes de firmar el acta.
- tendrá autoridad para tomar decisiones sobre una situación que no conste explícitamente en estas reglas.
- Las decisiones adoptadas por los árbitros son definitivas y no pueden ignorarse.

El anotador y el ayudante de anotador: Obligaciones:

El anotador dispondrá de un acta y guardará un registro de:

- Los equipos (anotando nombres y números de los jugadores).
- El tanteo arrastrado, anotando los lanzamientos y tiros libres conseguidos.
- Las faltas señaladas de ambos equipos y las sustituciones de los jugadores durante el partido.
- Los tiempos muertos que cada entrenador realice y la posesión de cada equipo con una flecha.
- Si se descubre un error se debe corregir antes de la firma en el acta del árbitro principal.

Cronometrador: Obligaciones.

Dispondrá de un reloj de partido y un cronómetro:

- Medirá el tiempo de juego (tiempos muertos e intervalo de juego).
- Avisará a los equipos y a los árbitros al menos tres minutos antes del inicio del tercer tiempo.
- Emplearán cualquier medio posible para avisar a los árbitros si su señal no es oída por los mismos.
- En los tiempos muertos hará sonar su señal cuando hayan transcurrido 50 segundos del tiempo muerto para indicar el final del mismo.

Operador del reloj de lanzamiento: Obligaciones:

· **Iniciará o continuará la cuenta cuando:**

- Un equipo obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego.
- En un saque, el balón sea tocado por cualquier jugador en el terreno de juego.

· **Detendrá pero no reiniciará la cuenta:**

- Un balón salga fuera de los límites, una situación de salto, una doble falta o un jugador resulte lesionado.

· **Detendrá y volverá a 24 segundos:**

- El balón entre legalmente en el aro.
- A consecuencia de una falta o violación.
- Porque se detenga el partido sin que ninguno de los dos equipos tenga la culpa de ello o que no tenga la culpa el equipo que tiene la posesión del balón.

- Que el balón toque el aro y lo atrape el equipo que no lo controlaba anteriormente.

· **Detendrá y volverá a 14 segundos:**

- A consecuencia de una falta o violación.
- Porque se detenga el partido sin que ninguno de los dos equipos tenga la culpa de ello o que no tenga la culpa el equipo que tiene la posesión del balón.
- Que el balón toque el aro y lo atrape el equipo que no lo controlaba anteriormente.
- Después de que el balón toque el aro tras un lanzamiento no conseguido, un último o único tiro libre fallado o durante un pase si el equipo que obtenga el control del balón es el mismo equipo que lo tenía anteriormente.
- La señal del reloj del lanzamiento no detendrá en ningún momento el reloj del partido.

Las señales de los árbitros son:

· **Señales del reloj del partido:**

- Detener el reloj: Palma abierta.
- Detener el reloj por una falta: Puño cerrado.
- Iniciar el reloj: Cortar con la mano.

· **Tanteo:**

- Un punto: Un dedo y bajar la muñeca.
- Dos puntos: Dos dedos bajar la muñeca.
- Tres puntos: Tres dedos extendidos:
 - a) Una mano: Intento.
 - b) Dos manos: Convertido.

· **Sustitución y tiempo muerto:**

- Sustitución: Brazos cruzados.
- Autorización: La palma abierta y se acerca al cuerpo.
- Tiempo muerto: Formar una T con las manos y mostrar el índice.
- Tiempo muerto para los medios de comunicación: brazos abiertos con los puños cerrados.

· **Informativos:**

- Anular canasta: Mover los brazos en forma de tijero a la altura del pecho.
- Conteo visible: Mover la mano de dentro a fuera y paralela al suelo.
- Comunicación: Dedo pulgar hacia arriba.
- Reinicio del reloj de lanzamiento: Girar la mano con el dedo índice extendido.
- Dirección de juego o fuera de banda: Señalar la dirección de juego con el brazo paralelo a la línea lateral.

- Situación de balón retenido/salto: Los dedos pulgares hacia arriba después de señalar la dirección según la flecha de posesión alterna.

· **Violaciones:**

- Avance ilegal: Rotar los puños.
- Regate ilegal: Palmear las mano de arriba a abajo.
- Acompañamiento de balón: Media rotación con la mano hacia adelante y hacia atrás.
- Segundos: brazos extendidos mostrando los dedos respectivos a los segundos.
- 24 segundos: Tocándose el hombro con los dedos.
- Campo atrás: Mover el brazo hacia atrás y hacia delante.
- Pie intencionado: Señalarse el pie.

· **Número del jugador:**

- Nº 0: La mano realiza la forma del 0.
- Nº1-5: La mano derecha muestra el número con los dedos.
- Nº6-10: La mano derecha muestra el número 5 y la izquierda muestra el número del 1 al 5.
- Nº 11-15: La mano derecha se indica como un puño cerrado (Representando el número 10) y la izquierda señala del 1 al 5 para indicar el número buscado.
- Nº16-59: Con la mano derecha se señala del 1 al 5 señalando la decena y luego con una o ambas mano se señala la unidad del número.
- Nº60-99: Con ambas manos se señala la decena y sucesivamente se señala la unidad con una o ambas manos.

· **Tipos de faltas:**

- Agarrar: Agarrar la muñeca hacia abajo.
- Bloqueo o pantalla ilegal: Con los brazos agarrados a la cintura.
- Empujar o cargar sin balón: Se imita un empujón con los brazos.
- Tacteo: Se agarra la palma y desplazarla hacia delante.
- Uso ilegal de manos: Golpear una muñeca con otra.
- Cargar con el balón: El árbitro golpe la palma de su mano con el puño cerrado de la otra mano.
- Contacto ilegal sobre la mano: Golpear la palma abierta mirando hacia abajo con el antebrazo de la otra.
- Balanceo excesivo de codos: Balancear el codo hacia atrás.
- Golpe en la cabeza: Se imita el contacto en la cabeza con la mano.
- Falta del equipo con control de balón: Se señala con el puño cerrado la canasta del equipo infractor.

- Falta con acción/sin acción de tiro: Un brazo con el puño cerrado y luego señala el número de tiros libres con la mano levantada y **sin acción** señala los tiros libres con el brazo señalando el suelo.

• **Faltas especiales:**

- Doble falta: Agitar los puños cerrados de ambas manos.
- Falta técnica: Se muestra la palma y se muestra la forma de T con ambas manos.
- Falta antideportiva: Agarrarse la muñeca con los brazos levantados.
- Falta descalificante: Con los brazos levantados y los puños cerrados.

• **Administración de penalizaciones:**

- Señales a la mesa de oficiales:
 - a) Tras falta sin tiros libres: Señalar la dirección del juego con el brazo paralelo a la línea lateral y dos dedos extendidos.
 - b) Tras falta con tiros libres: El mismo gesto que el anterior pero con el puño cerrado.
 - c) Tiros libres: Se indican el número de tiros libres con los dedos del 1-3.

• **Administración de tiros libres, Árbitro activo:**

- Tiros libres: Se indica el número de tiros libre con los dedos en horizontal.

• **Administración de tiros libres, Árbitro pasivo:**

- Tiros libres: Para un tiro se señala con el índice, para dos tiros se indica con las manos extendida con los brazos levantados, por último para tres tiros se muestran tres dedos de cada mano con los brazos levantados.

Reglamento infantil, aquellos aspectos que hayan sido incorporados para esta categoría:

El reglamento será el mismo menos por dos excepciones:

1. Si uno de los equipos vence al otro por más de **50 puntos**, el partido se dará por finalizado, es decir aunque los dos equipos sigan jugando, en el acta oficial quedará anotado este marcador en el acta oficial.

A partir de este momento las faltas no quedarán registradas en el acta a menos que sea una falta descalificante que será transmitida al Comité disciplinario correspondiente.

1. **El árbitro solo toca el balón** en los saques de banda y fondo, cuando se ejecute tras una falta, tiempo muerto sustitución.

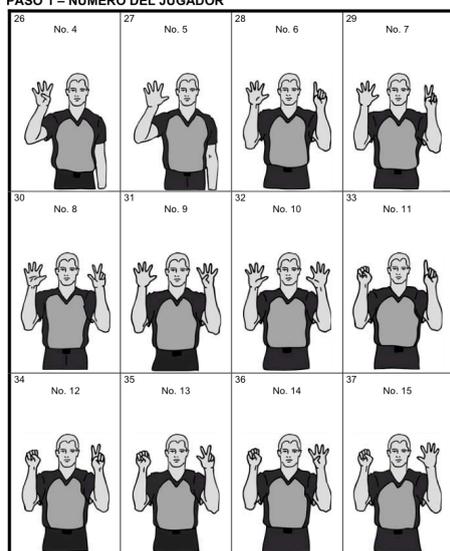
Tutorial de como rellenar un acta: <https://www.youtube.com/watch?v=gYKi45nUAAI>

3. SEÑALES DE LOS ÁRBITROS.



FRANCO J.
CABEZAS J.
ESCRIBANO

PASO 1 – NÚMERO DEL JUGADOR



PASO 2 – TIPO DE FALTA



4. NORMATIVA MINIBASKET.

NORMATIVA ASPECTOS GENERALES:

1. Con la denominación de Campeonato de España Minibasket de Selecciones Autonómicas constituye un campeonato oficial de baloncesto, de ámbito estatal cuya organización corresponde a la FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BALONCESTO (FEB) de conformidad con lo acordado por su Asamblea General y con las Bases de Competición.
2. La participación en esta Competición será voluntaria por parte de cada Comunidad Autónoma.
3. La presente Normativa regula el régimen de organización y funcionamiento de la Competición denominada Campeonato de España Minibasket de Selecciones Autonómicas.
4. El Campeonato consta de un grupo especial y un grupo preferente tanto en categoría masculina y femenina.

FRANCO J.
CABEZAS J.
ESCRIBANO F.

5. La FEB confeccionará el calendario que será remitido a las Federaciones Autonómicas implicadas.

6. La FEB será la responsable de la organización y gestión del Campeonato designando a su vez los responsables y componentes de cada Área para el Campeonato.

7. La FEB subvencionará a las Federaciones Autonómicas, en la mayor medida posible, los gastos de alojamiento y manutención de todos los participantes, en hoteles contratados por la misma, siendo los gastos de viaje de las Selecciones a cargo de las respectivas Federaciones. Cuando no se presente ninguna candidatura que reúna las condiciones mínimas para la celebración de este Campeonato, cada equipo participante se hará cargo de todos sus gastos. Los gastos arbitrales serán repartidos a parte iguales entre los equipos participantes. La sede será designada por la FEB.

8. La expedición de cada Selección (Masculina y Femenina) estará formada por un máximo de 12 Jugadores/as, dos Entrenadores, un Delegado y los Árbitros de su Comunidad propuestos por la misma y que hayan sido autorizados por el Área Árbitros FEB.

9. Todos los componentes de cada expedición autonómica deberán estar presentes en los actos de clausura del Campeonato que se celebrarán el último día del Campeonato.

PLAZOS DE INSCRIPCIONES Las Federaciones Autonómicas deberán realizar con un mes de antelación la preinscripción de sus Jugadores seleccionados, con un máximo de 15, de los cuales tres serán suplentes para posibles eventualidades de última hora.

INSTALACIONES

1. El Área de Competiciones de F.E.B autorizará las instalaciones destinadas al Campeonato.

2. Las instalaciones en las que se dispute el Campeonato serán recintos cubiertos y cerrados y deberán cumplir las condiciones técnicas y de seguridad mínimas.

3. Las dimensiones de la pista de juego, 28x15; 26x14; 24x13, deberán ajustarse a las dimensiones aprobadas por la FIBA, así como el marcaje de la misma.

4. Los tableros deberán ser necesariamente los homologados por el departamento de Eventos de la FEB, serán transparentes, de cristal, de una sola pieza y de 120cm x 90cm. Las líneas que van pintadas en el tablero serán de color blanco. Las aristas y ángulos inferiores de los tableros deberán estar convenientemente protegidos con caucho o material similar. La instalación deberá contar al menos con un tablero de repuesto para sustitución en caso de rotura, debiendo estar ya instalado el correspondiente aro.

5. La instalación dispondrá de los medios técnicos y personales necesarios para que la sustitución pueda realizarse con la máxima rapidez.

6. Respecto de las canastas deberán tenerse en cuenta: Los aros serán basculantes, deberán ser homologados y estarán instalados de tal forma que ninguna fuerza transmitida por el aro sea directamente aplicada al tablero. Altura desde el suelo 2,60. La instalación deberá contar con un mínimo de 1 aro de repuesto para sustitución en caso de rotura. Las Redes deberán ser homologadas, de color blanco y de tal forma que frenen momentáneamente el balón cuando pasa a través de ellas. Su longitud deberá ser como mínimo de 30 cm. Y como máximo de 35 cm. Se deberá disponer de 2 redes nuevas de recambio.

7. Para la celebración del Campeonato se deberá contar con los siguientes instrumentos electrónicos: Un reloj-marcador con un cronómetro digital claramente visible, de sistema "cuenta atrás" con una señal automática muy potente para indicar el fin de cada período o prórroga. El reloj-marcador deberá indicar igualmente los puntos conseguidos por cada equipo. La mesa de anotadores deberá ser suficiente amplia, de forma que permita a los auxiliares desarrollar perfectamente su labor. La organización estará obligada a revisar todos sus aparatos electrónicos para tenerlos siempre en óptimas condiciones para su uso.

5. REGLAMENTO MINIBASKET:

A todos los efectos se aplicarán las Reglas de Juego editadas por la F.E.B a las cuales se añadirán las siguientes reglas que prevalecerán sobre la 1ª en caso de discrepancia:

1. Los/as 12 Jugadores/as acreditados deberán intervenir como mínimo en dos de los 5 primeros periodos de todos los partidos que dispute cada Selección.

2. Si de los doce jugadores inscritos para el campeonato, alguno no pudiese ser alineado para uno o varios encuentros por lesión, dicho hecho deberá ser acreditado mediante el oportuno certificado expedido por el médico del Campeonato. El entrenador deberá confirmar a la mesa el cinco inicial en cada periodo. Caso de que los jugadores en el campo no coincidan con el cinco dado y el error se descubra después de iniciarse el periodo, el entrenador será sancionado con falta técnica en el momento que se descubra el error. El jugador que actúa indebidamente debe ser sustituido, contando el periodo como jugado para los dos jugadores

3. La concesión de tiempos muertos se distribuirán de la siguiente manera: Dos tiempos muertos por parte (tres periodos). Un tiempo muerto registrado durante cada período extra. Los tiempos muertos registrados no utilizados, no podrán trasladarse a la segunda parte o período extra.

4. No está permitido hacer sustituciones durante los cinco primeros periodos salvo en los siguientes casos: Sustitución de un jugador lesionado. El jugador lesionado que haya

disputado un solo cuarto de los cinco primeros y se recupere podrá jugar el sexto período. Sustitución de un jugador descalificado. Sustitución de un jugador que haya cometido 5 faltas personales.

5. Cada Jugador deberá jugar al menos dos periodos completos durante los 5 primeros periodos, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, salvo las siguientes excepciones: Un jugador que no finalice un periodo por lesión, se considera que ya ha jugado un periodo completo. Toda lesión debe venir certificada por el Médico de la organización, bien sea por una sustitución en un periodo, bien sea por no poder seguir jugando el resto del partido. A un jugador lesionado no existe obligación de sustituirlo si recibe asistencia, siempre y cuando el juego no se detenga por más de dos minutos. Un jugador que no finalice un periodo porque ha sido descalificado se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos periodos completos. Un jugador que cometa 5 faltas personales se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos periodos completos. El jugador que sustituye al jugador lesionado descalificado o eliminado por 5 faltas personales, el periodo jugado no le cuenta como completo.

6. Cada jugador deberá permanecer en el banco de sustitutos durante dos periodos completos durante los 5 primeros periodos, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, SIN EXCEPCIONES.

7. El equipo que recibe canasta podrá solicitar tiempo muerto.

8. Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepase la 4ª falta por Equipo en cada periodo, lo que indica que en cada nuevo periodo se iniciará la cuenta de faltas de equipo desde cero. Sólo serán acumulativas las del sexto periodo para los periodos extras.

9. Si en la disputa de un partido, un equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 50 puntos, el partido se dará por finalizado, siendo el resultado el que marque en ese momento el Acta oficial. Con los minutos restantes se jugará otro encuentro a reloj corrido sin incidencias ni en el Acta ni a efectos clasificatorios. Si hubiese alguna falta descalificante será remitida al Comité de Competición de la FEB.

10. El encuentro se dividirá en dos partes de 3 periodos cada una. Cada periodo será de 8 minutos, en los cuales se jugará a reloj corrido los siete primeros minutos y el último minuto a reloj parado. En las faltas que conlleven tiros libres (cuando se tiene cubierto el cupo de faltas se parará automáticamente cuando se sancione a ese equipo con una falta que diese lugar a tiros libres) y en los tiempos muertos se parará siempre el reloj.

Control por los árbitros del tiempo de juego (situaciones anormales durante todo el período). En el último periodo se jugarán los 5 primeros minutos a reloj corrido y los 3

minutos finales a reloj parado. En los periodos extras se jugarán los 3 primeros minutos a reloj corrido y los dos minutos finales a reloj parado. El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, sustitución y tiempo muerto.

11. Se permite realizar cualquier tipo de defensa y solo se considera defensa ilegal cuando un jugador permanece más de 5 segundos en el área restringida (la zona) sin la presencia del jugador al que defiende. La defensa ilegal se sancionará con dos tiros libres y posesión (se anotará en el acta en el lugar destinado al efecto. NO acumula falta técnicas).

12. Se aplicará 8" pasar el campo defensivo y 24" de posesión.

13. El balón oficial de juego será Marca Molten Modelo BGE5. Siendo obligatorio presentarlo para su utilización tanto en el calentamiento anterior al encuentro (7 balones, 3 para cada equipo y uno para el árbitro) como en los descansos.

6. WEBGRAFÍA:

- INFORMACIÓN DE REGLAMENTO: Comité central FIBA (2014). Reglas oficiales del reglamento 2014. En FIBA C.C.(Comps). Reglamento FIBA(70).Barcelona:FIBA