

REGLAS DEL MINI-BALONCESTO



2005

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL

INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION

FEDERACION INTERNACIONAL DE BALONCESTO

FIBA

Dirección:

Chemin de Blandonnet 8

Apartado 715

CH-1214 Vernier

Génova

Suiza

Fundado en 1932

Teléfono: + 41 22 545 00 00

Fax: + 41 22 545 00 99

Correo Electrónico: info@fiba.com

Sitio del Web: www.fiba.com

Presidente:

Carl Men Ky Ching, Hong Kong

Secretario General:

Patrick Baumann, Suiza

Publicado por
FIBA
(Federación Internacional de Baloncesto)
8 chemin de Blandonnet
1214 Vernier
Génova
Suiza

© Derecho de Autor FIBA

Redactado por FIBA

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación se puede reproducir, o pudiera ser almacenado en un sistema de recuperación, ni transmitido de ninguna forma ni por otro modo, sin el permiso escrito previo del editor.



PROLOGO

La Filosofía del Mini-Baloncesto

Mini-Baloncesto es un juego para niños y niñas. Esencialmente es una modificación del juego de adultos que ha sido adaptado a las necesidades de los niños. La filosofía es muy sencilla: no hace que los niños jueguen un juego que no es conveniente para su desarrollo físico y mental, pero cambia el juego de adultos para acomodarlos a ellos.

El objetivo del Mini-Baloncesto es de proporcionar oportunidades para los niños de todas las habilidades para disfrutar experiencias ricas y de calidad, que ellos transferirán al Baloncesto con entusiasmo.

El juego de Baloncesto se juega con un balón grande, en tableros que son demasiado altos para la mayoría de los niños. En el Mini-Baloncesto el tamaño del balón se reduce y la altura de los tableros y el cesto, se baja. El baloncesto tiene muchas reglas técnicas, en el Mini-Baloncesto éstas son reducidas al mínimo.

Sin embargo, más reglas son introducidas mientras los niños progresan en sus habilidades y sus entendimientos. El maestro o el entrenador tienen la responsabilidad de introducir las reglas y los conceptos del juego como sea apropiado al desarrollo de los niños.

El juego puede, por lo tanto, ser jugado en una variedad de niveles:

1 v 1 o 2 v 2 en una zona de juego improvisada pero segura, quizás en un cesto, erigido en una pared exterior.

Un 3 v 3 práctica o competencia en un salón escolar o un salón de deportes.

Un juego entre dos equipos escolares o de clubes en un gimnasio.

Una concentración local o regional implicando varios equipos de la zona geográfica.

Un juego involucrando una selección representativa que se juega como una demostración en un evento internacional.

Cuando los niños están listos, las Reglas, como se aplican al juego, comenzara con las siguientes reglas básicas:

- * Para ganar el juego, usted debe anotar más canastas que sus adversarios.
- * Usted necesita mantenerse y también al balón dentro del área de juego (la regla de los jugadores fuera de líneas limítrofes y el balón fuera de la cancha).
- * No se puede caminar o correr mientras tienes el balón; así que para poder moverse en el terreno se debe driblear (regla de caminar).
- * No podrás driblear con ambas manos al mismo tiempo o driblear otra vez después de tomar posesión del balón (drible ilegal).
- * No se podrá hacer contacto injusto (falta personal).

Las Reglas de FIBA de Mini-Baloncesto aplican a los equipos que están jugando a nivel competitivo o avanzado de Mini-Baloncesto.



COMENTARIO:

A través de las "Reglas de Mini-Baloncesto" de FIBA, todas las referencias hechas a un jugador, al entrenador, al arbitro, etc. en el genero masculino aplica también al genero femenino. Se debe entender que esto se hace por razones prácticas solamente.



REGLA UNO

EL JUEGO

Art. 1 Mini-Baloncesto - Definición

Mini-Baloncesto es un juego para niños y niñas que tengan once años o menos, en el año en que se inicia la competencia.

Mini-Baloncesto es jugado por 2 equipos de 5 jugadores cada uno. El objetivo de cada equipo es de anotar en el cesto del equipo contrario y de evitar que el otro equipo anote.

REGLA DOS

DIMENSIONES Y EQUIPAMIENTO

Art. 2 Cancha - Dimensiones

La cancha de juego debe tener una superficie lisa y dura, libre de obstáculos.

Las dimensiones de los terrenos pueden variar de acuerdo a las facilidades locales. El tamaño estándar es de 28 metros de largo por 15 metros de ancho.

Puede ser reducida a escala en tamaño, siempre y cuando las variaciones estén en las mismas proporciones de 26 m x 14 m a 12 m x 7 m.

Nota: Es importante que la línea de tiro libre este a 4 metros del tablero.

Art. 3 Líneas

Las líneas de un terreno de Mini-Baloncesto se trazaran de acuerdo con el diagrama 1.

* La línea de tiro libre este a 4.00 m del tablero.

* No hay ni línea ni zona de 3 puntos.

Las líneas limítrofes de los lados largos del terreno se denominaran 'líneas laterales', y la de los lados cortos son 'líneas de fondo'.

Todas las líneas en la terreno deben tener 5 cm. de ancho y perfectamente visibles.

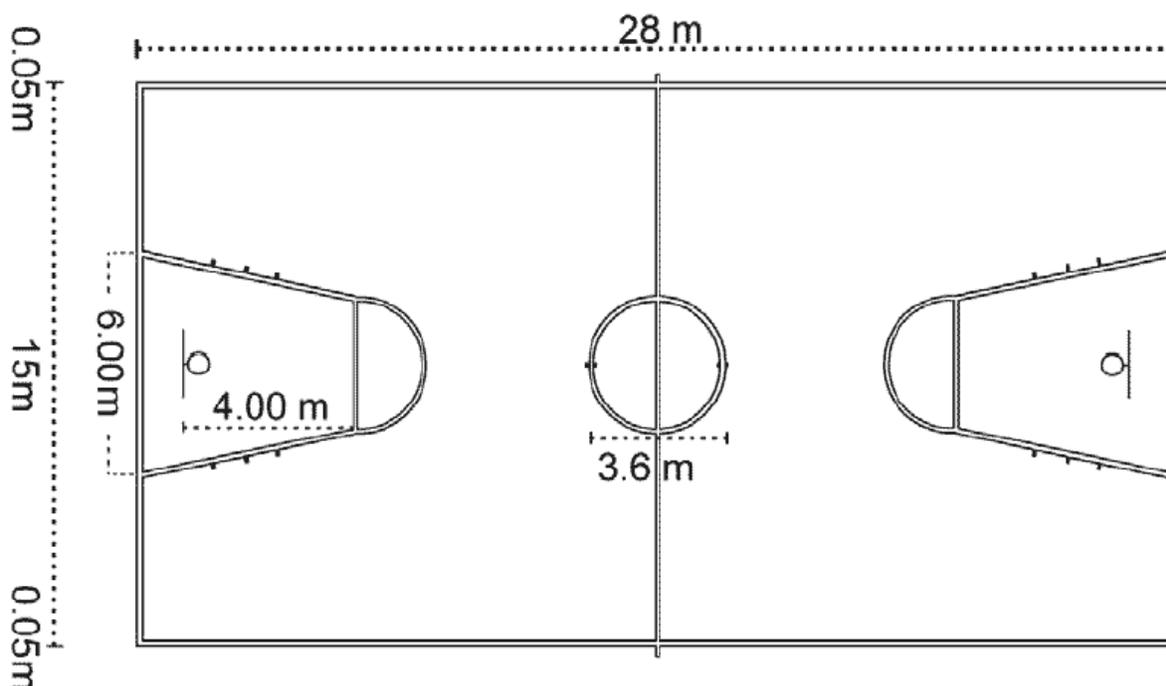


DIAGRAM 1

Art. 4 Equipamiento

El siguiente equipo debe proveerse:

* Tableros montados con estructuras de apoyo.

Cada uno de ellos debe tener una superficie lisa hecha de madera maciza o material transparente adecuado, con dimensiones como mostrado el diagrama 2.

* Los cestos comprenderán de aros y de redes.

Cada uno de ellos debe ser:

- 3.05 m sobre el piso para niños y niñas de 10- 11 años de edad
- 2.60 m para niños menos de 10 años.

Es posible tener cestos más bajos para niños más jóvenes.

* Balones.

Mini-Balones son similares en diseño a las Balones de baloncesto.

Niños de 9 -11 años de edad deben utilizar un balón de tamaño 5, con una circunferencia entre 66 - 73 cm. y pesar entre 450 y 500 gramos.

Niños más jóvenes deben usar un balón de tamaño 3, con una circunferencia entre 55 - 58 cm. y pesar entre 310 y 330 gramos.

* Cronometro de juego utilizado para tomar el tiempo de los periodos de juego y los intervalos entre ellos.

* Acta oficial de juego.

* Tablillas numeradas del 1 al 5 para indicar el número de Fouls cometidas por el jugador.

* Un mecanismo sonoro de aviso.

* Flecha de posesión alterna, una flecha roja sobre un fondo blanco, para indicar la dirección de la próxima posesión cuando una situación de salto entre dos es sancionada en un juego.

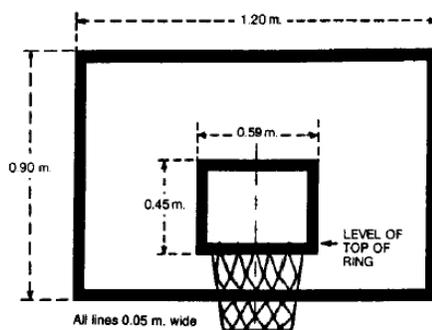


DIAGRAM 2

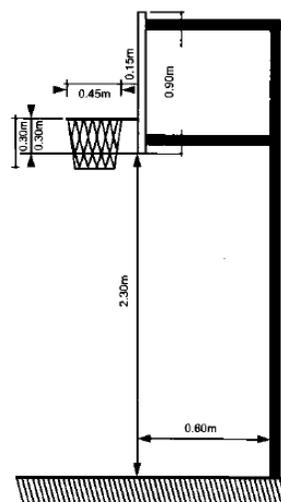


DIAGRAM 3

REGLA TRES

EQUIPOS

Art. 5 Jugadores y Sustitutos

Cada equipo debe consistir de 10 jugadores: Cinco jugadores en el terreno y cinco sustitutos en el banco. Cinco jugadores de cada equipo deben estar en el terreno durante el tiempo de juego y pueden ser sustituidos.

Un miembro de un equipo es un jugador cuando este en el terreno y esta autorizado a jugar. De lo contrario, es un sustituto.

Cada equipo debe tener un entrenador y un capitán, que debe ser uno de los jugadores.



Art. 6 Uniformes

Todos los jugadores de un equipo llevarán los uniformes con los mismos colores. La camiseta debe ser numerada en la parte delantera y la parte posterior.

El equipo puede utilizar uniformes con cualquier número con un máximo de dos dígitos.



Art. 7 Entrenador

El Entrenador es el líder del equipo. El les da consejos y orientación a los jugadores de manera calmada, equilibrada, nutrida y amable desde la línea lateral y es responsable por la sustitución de los jugadores.

Es asistido por el capitán del equipo, que será uno de los jugadores.

Antes del juego, el entrenador deberá darle al anotador una lista con los nombres y números de los miembros del equipo quienes van a jugar en el juego.

No hay tiempo muerto registrado en Mini-Basketball.

Defensa de zona esta prohibido en Mini-Basketball.



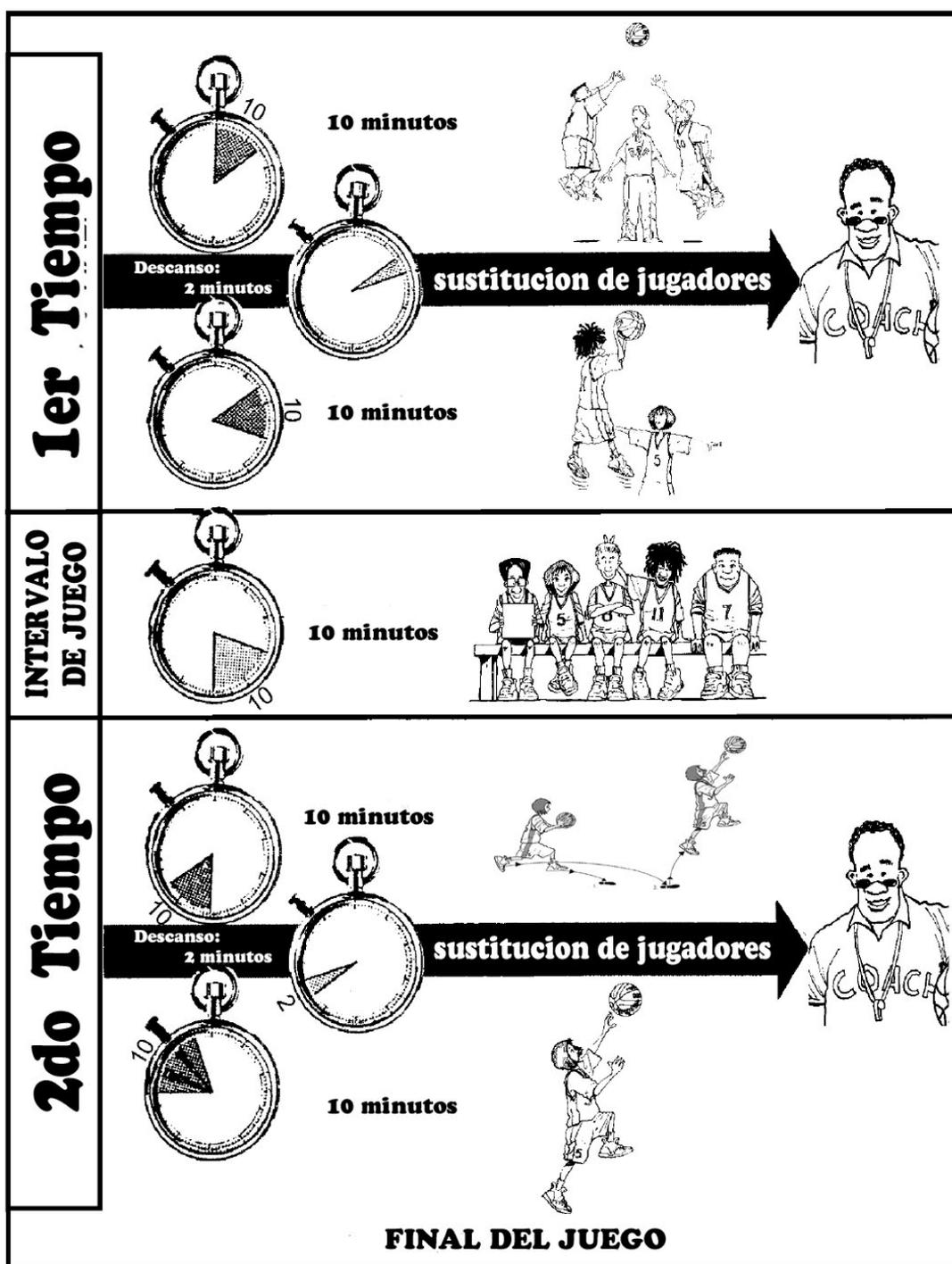
REGLA CUATRO

REGLAMENTO DEL JUEGO

Art. 8 Tiempo de Juego

El juego consistirá en dos tiempos de veinte minutos cada uno, con un intervalo de diez minutos entre ellos. Cada tiempo es dividido entre dos periodos de diez minutos cada uno, con un intervalo de dos minutos entre ellos.

El tiempo de juego es controlado por el cronometrista.



Art. 9 Comienzo del Encuentro

Cada juego se iniciara con un salto entre dos en el círculo central y comenzaran cuando el balón es legalmente palmeado por uno de los saltadores.

El árbitro lanzara el balón entre dos oponentes cualquiera.

Todos los otros periodos se iniciaran cuando el balón toque a un jugador en el terreno después de un saque en la línea central, de acuerdo al método de posesión alterna.

Para el segundo tiempo los equipos cambiaran cestos.

**Art. 10 Salto entre Dos y Posesión Alterna**

Un salto entre dos ocurre cuando el árbitro lanza el balón en el círculo central entre dos oponentes al inicio del primer periodo.

Durante un salto entre dos, los dos saltadores deben pararse dentro de la mitad del círculo más cerca de su propio cesto. Los otros jugadores deben permanecer fuera del círculo hasta que el balón sea ocaado por uno de los dos saltadores.

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

Un jugador no deberá violar las disposiciones que regulan el salto entre dos. Como penalidad, el balón será otorgado a los oponentes para un saque.

Si hay una violación por ambos equipos o si el árbitro hace un mal lanzamiento, el salto entre dos se debe repetir.

Una situación de salto entre dos ocurre cuando:

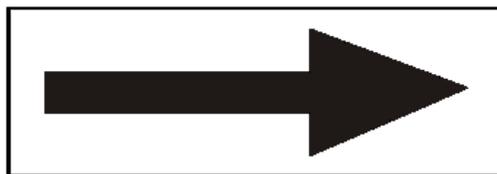
- * Dos o más jugadores de los equipos opuestos tienen una o ambas mano(s) sujetando el balón (balón retenido).
- * El balón sale fuera del terreno de juego y los dos árbitros tienen duda o están en desacuerdo sobre cual de los oponentes fue el último que tocó el balón.
- * El balón sale fuera del terreno de juego y fue simultáneamente tocado por los dos jugadores oponentes.
- * El balón queda sujeto en un soporte del canasto.
- * Se señala una falta doble.
- * Para iniciar los periodos 2, 3 & 4.

La posesión alterna es un método de causar el balón de estar vivo con un saque en vez de con un salto entre dos, i.e. en todas las situaciones de salto entre dos, los equipos alternarán la posesión del balón para el saque en el sitio más cercano de donde la situación de salto entre dos ocurrió.

El equipo que no gano el control del balón en el terreno después del salto entre dos al inicio del primer periodo, comenzarán la posesión alterna.

El equipo que le toque el saque de posesión alterna debe ser indicado por la flecha en la dirección del cesto del oponente.

La dirección de la flecha es cambiada inmediatamente, cuando el balón toca a un jugador en el terreno después del saque.



FLECHA DE POSESION ALTERNA

Art. 11 Estado del Balón

El balón puede estar vivo o muerto.

El balón queda vivo cuando:

- * Durante un salto entre dos que es legalmente palmeado por un saltador.
- * Durante un tiro libre, el balón está a la disposición del lanzador de tiro libre.
- * Durante un saque, el balón está a la disposición del jugador para el saque.

El balón queda muerto cuando:

- * Cualquier gol de campo o tiro libre se anota.

* El árbitro hace sonar su silbato.
El cronometro suena al final de cada periodo.

El balón no queda muerto y el gol es valido, si se hace, cuando:

* El balón esta en el aire en un tiro para un gol de campo y
- El árbitro hace sonar su silbato.
- El cronometro suena al final de un periodo.

* Un jugador comete una falta a un oponente mientras el balón esta en control del oponente en un acto de lanzamiento para un gol de campo y quien finaliza su tiro con un movimiento continuo, que se inicio ante de ocurrir la falta.

Art. 12 Gol - Cuando es Convertido y su Valor

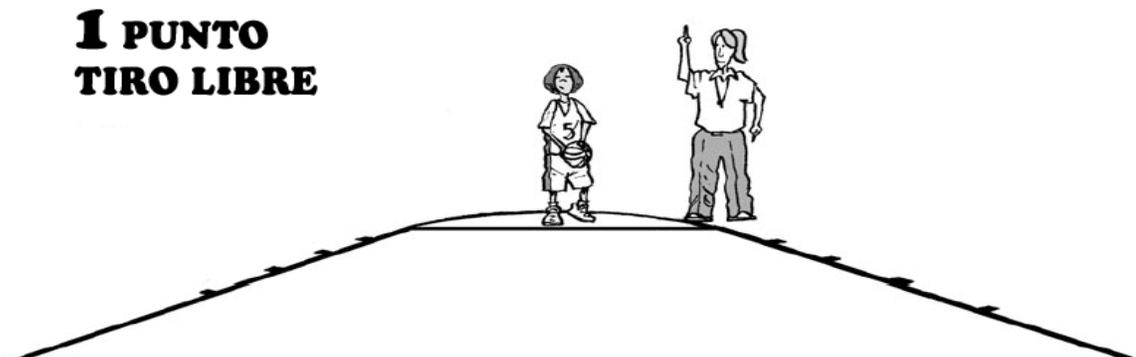
Un gol es convertido cuando un balón vivo entra al canasto por la parte superior y permanece dentro de él o lo atraviesa.

Un gol desde el campo vale dos puntos y un gol del tiro libre vale un punto.

Después de un gol de campo o un tiro libre logrado, los oponentes tendrán el balón para hacer un saque dentro de 5 segundos, desde cualquier punto sobre o detrás de la línea de fondo.



**2 PUNTOS
GOL DE CAMPO**



**1 PUNTO
TIRO LIBRE**

Art. 13 Final del Partido. Empate

El partido termina cuando suena la señal del reloj de juego indicando el final del tiempo del partido. Si el resultado es un empate al finalizar el cuarto periodo, los resultados deben mantenerse y no se jugara ningún tiempo extra.



Art. 14 Sustituciones

Cada jugador deberá jugar en dos periodos, excepto un jugador que es lesionado, descalificado o haya cometido cinco Fouls.

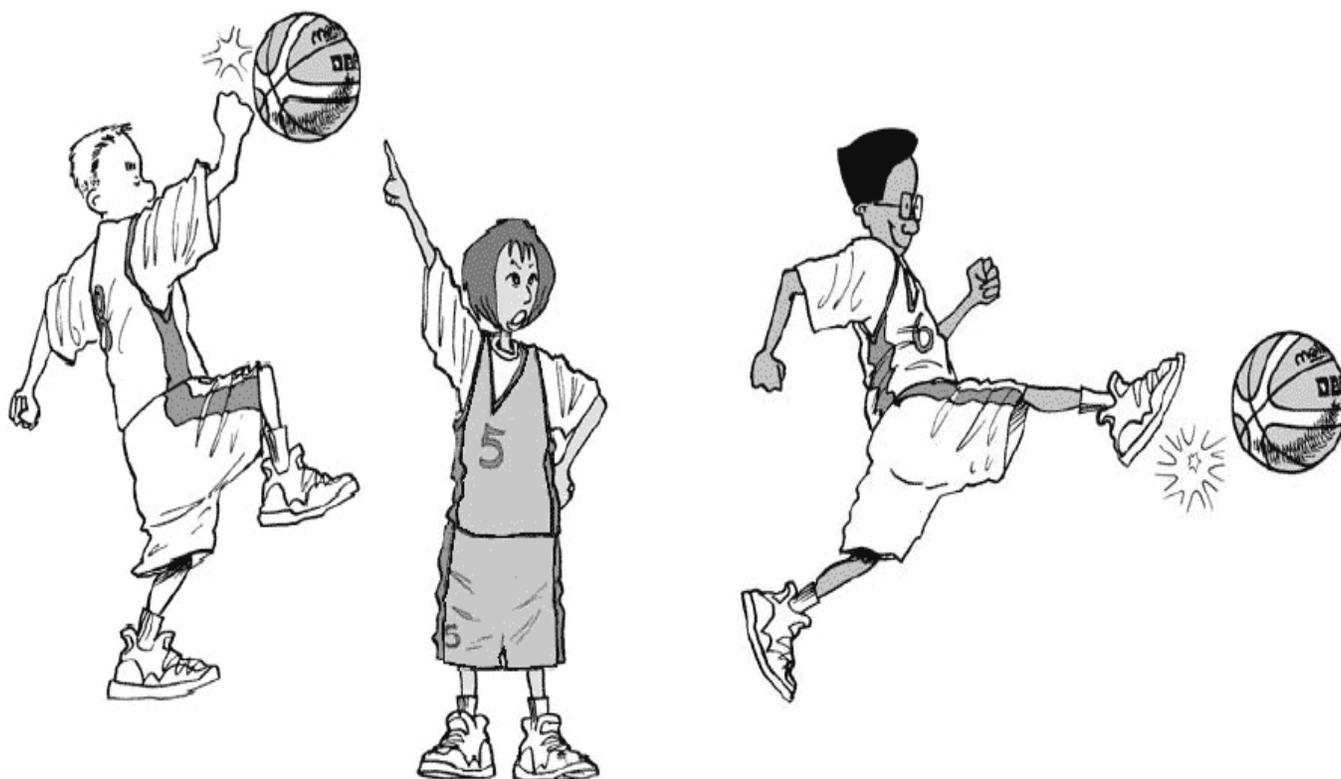
Cada jugador debe, entonces, sentarse en el banco como sustituto por los dos periodos restantes, excepto cuando sea necesario de reemplazar a un jugador que es lesionado, descalificado o haya cometido cinco Fouls. Aun bajo estas circunstancias especiales, un jugador debe permanecer como sustituto por un periodo completo.



Art. 15 Como se Juega el Balón

El balón se juego solamente con la(s) mano(s) y puede ser pasado, lanzado o driblado en cualquier dirección, dentro de las restricciones de estas Reglas.

Correr con el balón, darle con el pie deliberadamente o golpearlo con el puño es una violación. Sin embargo, de estar en contacto con el balón accidentalmente con cualquier parte del pie no es violación.



Art. 16 Control del Balón

Un jugador esta en control del balón cuando:

- * El esta sosteniendo un balón vivo.
- * El esta driblando un balón vivo.

Un equipo esta en control del balón cuando un jugador de ese equipo esta en control de un balón vivo o cuando el balón esta siendo pasado entre compañeros del equipo.

Art. 17 Jugador en Acción de lanzamiento al Cesto

Un jugador en el acto de lanzar al cesto cuando, a criterio del árbitro, ha iniciado un intento a convertir. La acción de lanzamiento al cesto finaliza cuando el balón ha dejado la(s) mano(s) del lanzador, y en el caso de un lanzador en suspensión, ambos pies hayan vuelto al suelo.



REGLA CINCO**VIOLACIONES****Art. 18 Violaciones - Definición**

Una violación es una infracción de las Reglas que es penalizada concediendo el balón a los oponentes para un saque desde fuera de las líneas en el lugar mas cercano al lugar desde donde se cometió la infracción.

Art. 19 Saque desde fuera de la cancha

Un saque ocurre cuando el balón es pasado dentro del terreno de juego desde fuera de la cancha, en el lugar indicado por el árbitro, excepto si es después de un gol de campo o de un tiro libre convertido.

El árbitro debe entregar o lanzar el balón al jugador quien efectuara el saque.

Desde el momento que el balón esta a disposición del jugador, el tendrá cinco segundos para lanzar el balón a otro jugador en el terreno de juego.

Cuando se efectúa un saque, ningún jugador deberá tener una parte del cuerpo encima de la línea limítrofe; en caso contrario el saque será repetido.

Art. 20 Posición del Jugador y el Arbitro

La posición del jugador es determinado por el lugar donde toca el suelo o cuando esta en el aire, el ultimo lugar donde toco el piso en lo relacionado a las líneas.

Lo mismo se aplica al árbitro.

Art. 21 Jugador fuera de la Cancha. Balón fuera de la cancha.

Un jugador esta fuera de la cancha de juego cuando toca el piso o cualquier objeto en el, arriba o afuera de las líneas limítrofes, excepto a un jugador.

El balón esta fuera de la cancha de juego cuando toca a un jugador, el piso o cualquier objeto, incluyendo el soporte del tablero o la parte de atrás del tablero sobre, arriba o afuera de las líneas limítrofes.

Causar que el balón salga fuera de las líneas limítrofes es una violación y el balón se le otorgara a los oponentes para un saque.



Art. 22 Pívor

Un pívor es un movimiento legal cuando el jugador quien esta en posesión del balón, desplaza en una o varias direcciones con el mismo pie, mientras que el otro pie, llamado el pie de pívor, se mantiene sobre su punto de contacto con el piso.

Estableciendo un pie de pívor para un jugador que recibe el balón en la cancha:

* Mientras este parado con ambos pies en el piso:

- En el momento que un pie se levanta, el otro se convierte en pie de pívor.

* Mientras esta en movimiento o driblando:

- Si ambos pies están fuera del suelo y el jugador vuelve a pisar el terreno, el pie que pisa primero seria su pie de pívor.



Art. 23 Avanzar con el Balón

Un jugador puede avanzar con el balón en cualquier dirección dentro de las siguientes limitaciones:

Avanzar con el balón para un jugador que ha establecido un pie de pivot:

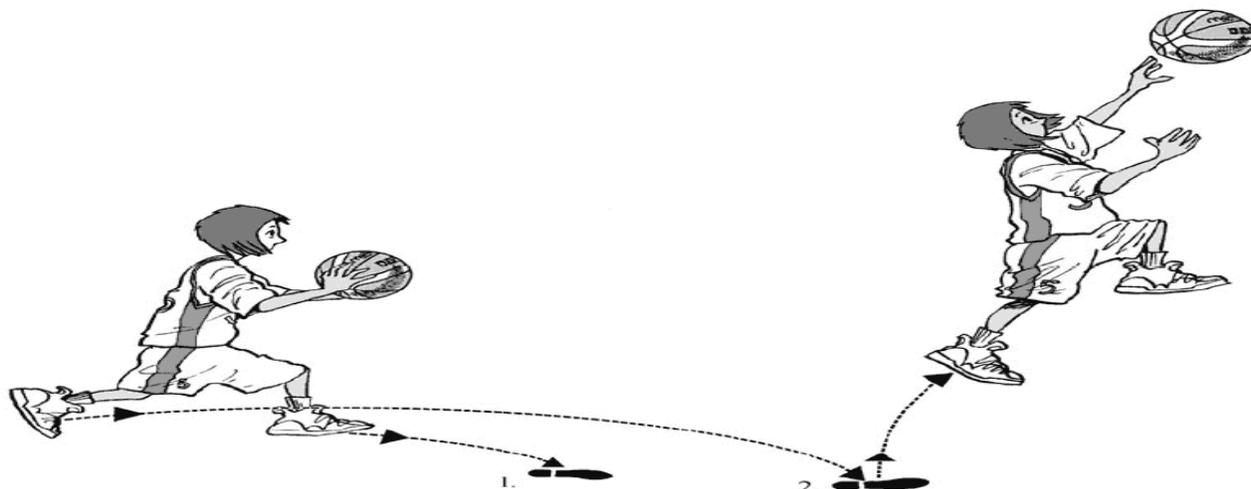
* Mientras esta parado con ambos pies en el suelo:

- Para comenzar un drible, el pie pivot no podrá ser levantado antes que el balón salga de su(s) maños.
- Para pasar o lanzar para un gol de campo, el jugador puede saltar de su pie pivot, pero ningún pie puede regresar al piso antes que el balón salga de su(s) mano(s).

* Mientras en movimiento o driblando:

- Para comenzar un drible, el pie pivot no podrá ser levantado antes que el balón salga de su(s) mano(s).
- Para pasar o lanzar para un gol de campo, el jugador puede levantar un pie pivot y vuelva a tocar el suelo con un pie o con ambos pies simultáneamente. Después de esto, ambos pies pueden ser levantados pero no podrán retornar otra vez al suelo antes que el balón salga de su(s) mano(s).

Para avanzar con el balón en exceso a estos límites es una violación de caminar ilegal y el balón será otorgado a los oponentes para un saque.



UN JUGADOR NO PODRA CAMINAR CON EL BALON

Art. 24 Drible

Si un jugador que esta en control del balón desea avanzar con el, deberá driblear, esto es, botar el balón con una mano encima del suelo.

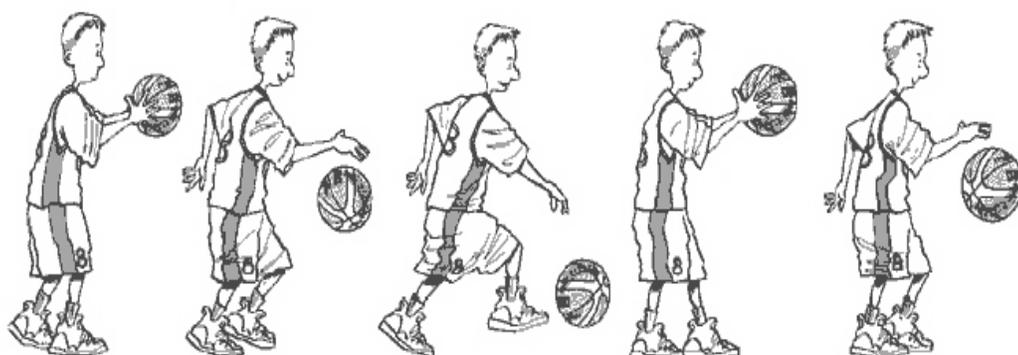
Un jugador no esta autorizado a:

- * Driblear el balón con ambas maños al mismo tiempo.
- * Dejar que el balón descansa en la(s) maños(s) y entonces seguir driblando.

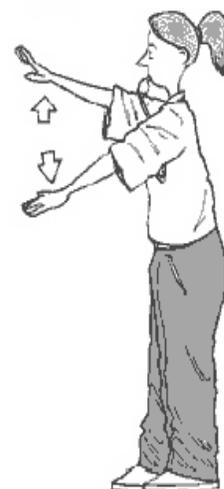
Cuando se driblea por segunda vez después del primer drible haya terminado es una violación y el balón es otorgado a los oponentes para un saque.

Lo siguiente no son considerados como dribles:

- * Intentos sucesivos para un gol de campo.
- * Palmeando el balón del control de otro jugador y entonces recuperándolo.

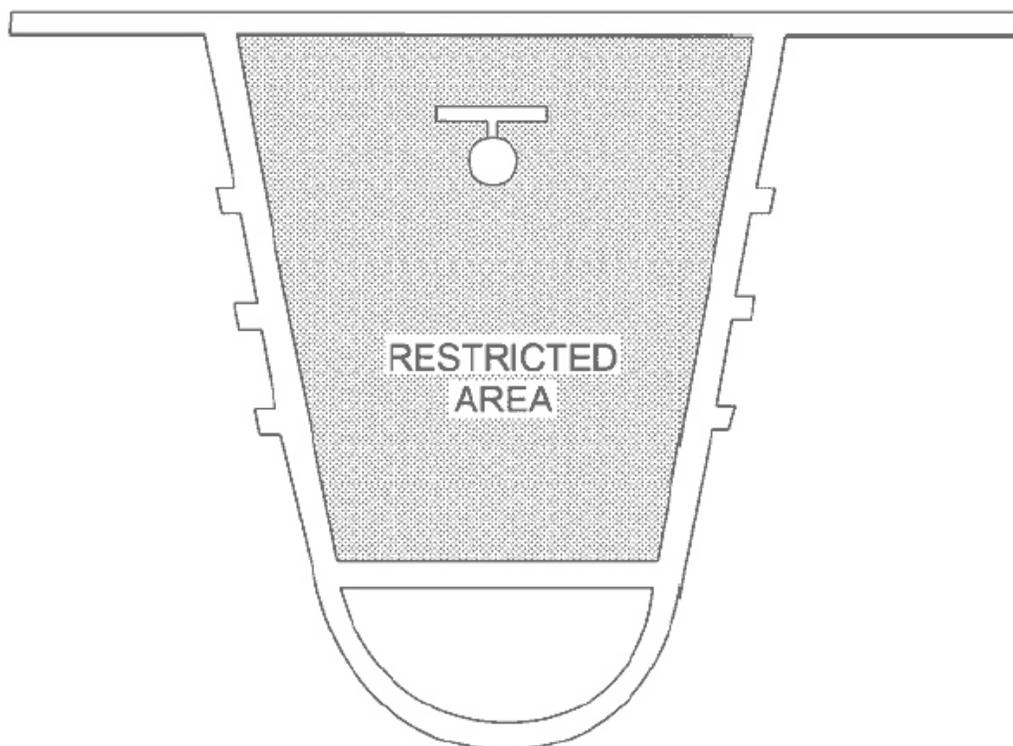


DOBLE DRIBLE



Art. 25 REGLA DE LOS TRES SEGUNDOS

Un jugador no debe quedarse mas de tres segundos en la zona restrictiva del adversario mientras su equipo tiene control del balón en su zona de ataque y el cronometro este funcionando.

**Art. 26 Jugador Estrechamente Marcado**

Un jugador que esta en posesión del balón vivo en la cancha esta estrechamente marcado cuando un oponente esta en una posición activa de defensa a una distancia de no mas de un paso normal.

Una violación se debe sancionar si un jugador con el balón esta estrechamente marcado no pasa, lanza o driblea el balón dentro de cinco segundos. El balón es entonces otorgado a los oponentes para un saque.

Art. 27 Balón Devuelto a la Zona Defensa

Un jugador que este en control del balón vivo no puede causar que el balón sea devuelto ilegalmente a su zona de defensa. Esta restricción es valida también para los saques.

El balón ha sido devuelto ilegalmente a la zona de defensa cuando un jugador del equipo, con control del balón, es el ultimo en tocar el balón en su zona de ataque, después de que ese jugador o su compañero de equipo sea el primero en tocar el balón en su zona de defensa.

Regresar ilegalmente el balón a la zona de defensa es una violación y el balón será otorgado a los oponentes para un saque desde el sitio más cercano a donde la violación se efectuó.

REGLA SEIS**FOULS****Art. 28 Fouls - Definición**

Un foul es una infracción de las Reglas que implica un contacto personal ilegal con un oponente y/o un comportamiento antideportivo.

Art. 29 Foul Personal

Un foul personal es un foul de jugador, que implica contacto con un oponente.

Un jugador no debe agarrar, bloquear, empujar, cargar, colgarse, o impedir el progreso de un oponente extendiendo su mano, brazo, codo, hombro, cadera, rodilla, o pie, ni doblando su cuerpo en una posición "anormal" ni utilizar cualquier táctica brusca.

Si ocurre contacto personal y resulta en una ventaja injusta, no previstas en las Reglas, el arbitro le señalará una falta personal al jugador responsable del contacto y la falta debe ser registrada en el acta.

Si el foul es cometido sobre un jugador que no está lanzando al cesto, el balón será otorgado a su oponente para un saque.

Si el foul es cometido sobre un jugador que está en la acción de lanzar al cesto, y el lanzamiento para gol no es convertido, se le otorgarán dos tiros libres.

Si la falta es cometida sobre el jugador que está en la acción de lanzar al cesto y el lanzamiento para gol es convertido, no se otorgarán ningún tiro libre y el juego se comenzará con un saque por el oponente desde la línea de fondo.

**FOUL COMUN**

Art. 30 Foul Antideportivo

Una foul antideportivo es una falta personal que, en la opinión del árbitro, no es un intento legítimo de jugar directamente el balón dentro del espíritu e intención de las Reglas.

Si un jugador, en un esfuerzo de jugar el balón, causa contacto excesivo (falta dura), entonces este contacto debe ser juzgado como antideportivo.

Un jugador anotado con dos fouls antideportivos automáticamente debe ser descalificado.

Dos tiros libres son otorgados al jugador al cual se le ha cometido un foul antideportivo, a menos que este jugador estuviera en la acción de lanzar al cesto y el canasto es logrado, entonces un saque para el mismo equipo en la línea central extendida será concedido, al lado opuesto de la mesa de control.

**Art. 31 Foul Descalificador**

Un foul descalificador es cualquier comportamiento antideportivo flagrante de un jugador.

Se otorgara dos tiros libres a los oponentes seguidos por un saque para el mismo equipo en la línea central extendida, al lado opuesto de la mesa de control.

Art. 32 Doble Foul

Un doble foul es una situación en la cual dos oponentes cometen fouls personales uno contra el otro aproximadamente al mismo tiempo.

Un foul personal debe ser anotado en contra de cada jugador y una situación de salto entre dos ocurre.



DOBLE FOUL

REGLA SIETE

REGLAS DE CONDUCTA

Art. 33 Foul Técnico

En Mini-Baloncesto todos los jugadores siempre deben mostrar su mejor espíritu de cooperación, deportivo y juego justo.

Cualquier incumplimiento deliberada o repetidamente, con el espíritu de esta regla será considerado como una falta técnica, que será un foul de comportamiento de no contacto.

El árbitro debe tratar de prevenir fouls técnicos con una advertencia o aun pasar por alto infracciones técnicas menores, a menos que sea repetida la misma infracción después de la advertencia.

Dos tiros libres deben ser otorgados a los oponentes, seguido por un saque para el mismo equipo en la línea central extendida, al lado opuesto de la mesa del control.



REGLA OCHO

DISPOSICIONES GENERALES

Art. 34 Cinco Fouls por un Jugador

Un jugador que haya cometido cinco fouls, personales y/o técnicos, debe ser informado por el árbitro y debe abandonar el juego inmediatamente.

El será remplazado por un sustituto.

Art. 35 Tiros Libres

Un tiro libre es una oportunidad que se le da al jugador para anotar un punto, sin oposición, desde una posición detrás de la línea de tiro libre y dentro del semicírculo.

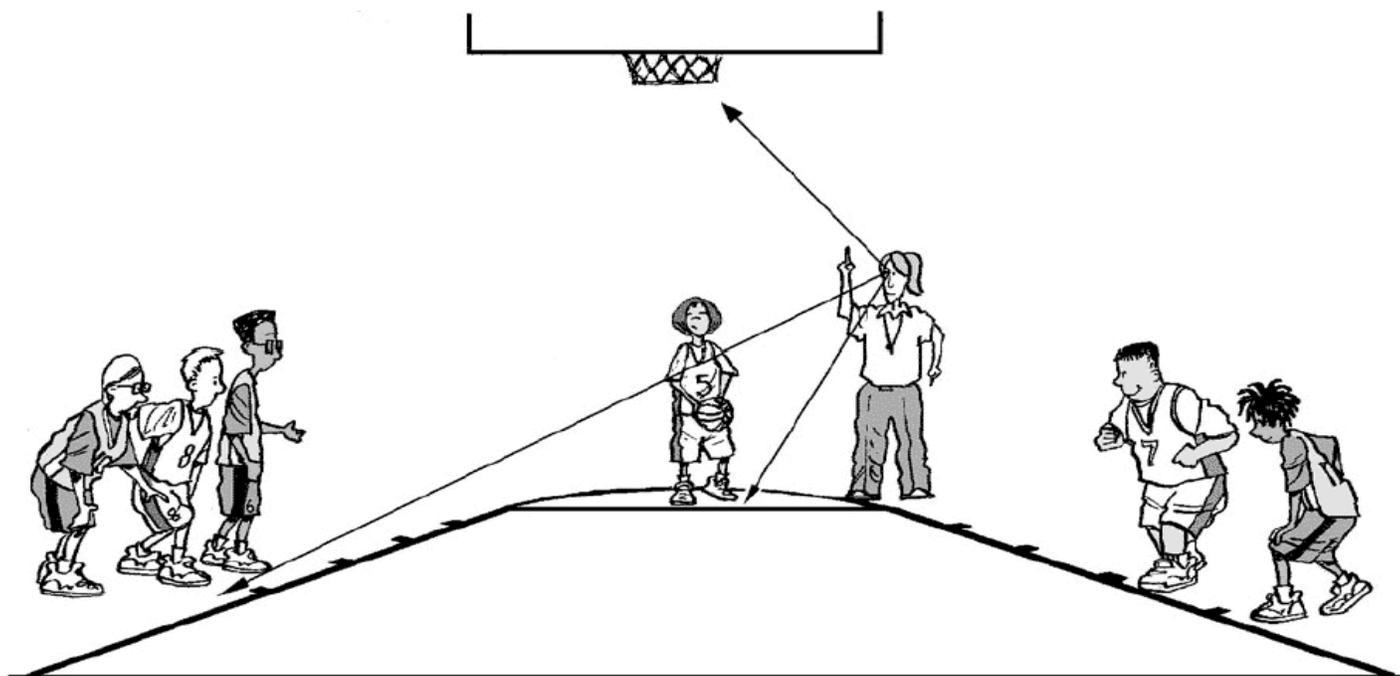
El lanzamiento de tiro libre debe ser hecho dentro de los cinco segundos después que el balón este a la disposición del lanzador de tiro libre. Mientras el jugador este intentando el tiro libre, no debe tocar la línea de tiro libre ni el área restringida, hasta que el balón haya entrado al cesto o haya tocado el aro.

Cuando un jugador esta intentando el tiro libre, un máximo de cinco jugadores deben ocupar sus espacios en el área restrictiva:

- * Dos jugadores del equipo defensor pueden ocupara los dos espacios mas cercanos al cesto.
- * Dos jugadores del equipo del lanzador de tiro libre pueden ocupara los dos próximos espacios.
- * Un jugador del equipo defensor puede ocupara uno de los próximos dos espacios.

Los jugadores en los espacios en el área restrictiva:

- * No deben ocupar los espacios de rebote a los que no tienen derecho.
- * No deben entrar al área restrictiva o abandonar su lugar hasta que el balón no haya dejado la(s) mano(s) del lanzador de tiro libre.





Todos los jugadores que no están en sus espacios, deberán estar detrás de la línea de tiro libre extendida hasta que el balón toque el aro o es evidente que no lo va a tocar.

Si el último tiro libre no toca el aro, el balón es otorgado a los oponentes para un saque lateral desde la línea de tiro libre extendida.

Ningún jugador de cualquier equipo puede tocar el balón hasta que este toque el aro.

Una infracción de estas Reglas es una violación:

* Si es cometido por el lanzador de tiro libre, el punto, si convertido, no contara y el balón será otorgado a los oponentes para un tiro libre desde la línea de tiro libre extendida a menos que haya otro tiro libre de ser administrado.

* Si el tiro libre es convertido, todas las violaciones cometidas por cualquier jugador(es) que no se el tirador no serán tomados en cuenta y el punto debe anotarse.

* Si el tiro libre no es convertido y una violación es cometida por:

- Un compañero del tirador durante el último tiro libre, el balón será otorgado a los oponentes para un saque lateral desde la línea de tiro libre extendida a menos que no hay otros tiros libres a ser administrados.
- Un oponente del tirador, un tiro libre (sustituto) adicional debe ser otorgado al tirador.
- Ambos equipos en el último tiro libre, una situación de salto entre dos ocurrirá.

REGLA NUEVE DEBERES Y RESPONSABILIDADES DE LOS OFICIALES

Art. 36 Oficiales y sus Asistentes

Los oficiales deben ser un primer árbitro y un segundo árbitro, que deben ser asistidos por un anotador y un cronometrista.

Ellos deben conducir el juego de acuerdo con las Reglas.

Ambos árbitros son responsables por la señalización de los fouls y las violaciones, de otorgar o anular goles del campo y tiros libres y de administrar las penalidades de acuerdo con las Reglas.

El Árbitro tiene el poder de tomar decisiones sobre cualquier punto no cubierto por estas Reglas.



Art. 37 El Anotador



El anotador es responsable del acta del encuentro.

El llevara el registro cronológico de los puntos obtenidos, anotando los goles de campo y los tiros libres convertidos.

El anotara todos los fouls de los jugadores, indicando el número de fouls levantando el marcador (tablillas).

El Anotador debe operar la flecha de posesión alterna.

Art. 38 El Cronometrista

El Cronometrista será provisto de un reloj y un cronometro para el partido y debe:

- * Registrar el tiempo e intervalos del juego.
- * Asegurarse con una potente señal sonora el final del tiempo de juego en un periodo.

El Cronometrista debe registrar el tiempo de juego como sigue:

- * Iniciando el reloj del juego cuando:
 - Durante un salto entre dos, el balón es palmeado por un saltador.
 - Durante un saque cuando el balón toca o es tocado por un jugador en la cancha.
 - Un último tiro libre no es convertido y el balón continúa vivo, el balón es tocado por un jugador en la cancha.
- * Detener el reloj de juego cuando:
 - El tiempo expira al finalizar el tiempo de juego en un periodo.
 - Un arbitro hacer sonar su silbato.

**La Acta del encuentro - Instrucciones para el Anotador**

A. Antes de llenarse al inicio del partido, utilizando letras mayúsculas:

- * Los nombres de los equipos.
- * La fecha, hora, lugar, numero de juego y nombre de la competencia.
- * Nombres de los árbitros.
- * Nombres y números de los jugadores en orden numérico.
- * Nombres de los entrenadores.

B. Durante el juego:

- * Al inicio de cada periodo poner una X en "la columna de "Jugando" para cada uno de los 5 jugadores en el terreno.



* Hay 4 columnas para el progreso de los puntos: 2 para el equipo A y 2 para el equipo B. Registrar los puntos individuales logrados por cada jugador trazando una línea diagonal " / " para un gol de campo valido y rellenar el circulo " o " para cada gol de tiro libre convertido, en la columna correcta de anotación para tanteo "acumulado".

Luego, en el espacio en blanco en el mismo lado, registrar el número del jugador que convirtió.

* Al final de cada periodo, poner un círculo alrededor del último número de cada equipo y trazar una línea horizontal inmediatamente debajo de estos.

* Registrar el tanteo para cada periodo en las casillas correspondientes.

* Si se comete una falta personal escribir "P" en la casilla correspondiente para fouls a la derecha del numero del jugador.

* Si se comete una falta antideportiva se escribe "A".

* Si se comete una falta descalificante se escribe "D".

* Si se comete una falta técnica se escribe "T".

C. Después que finaliza el partido:

* Completar la "Suma Final" y el nombre del equipo ganador.

* Firma el acta y obtener una contra firma del cronometrista, segundo árbitro y ultimo el primer árbitro.

SEÑALES DE LOS OFICIALES

 <p>1</p> <p>1. (Un dedo, uno punto) 'Bandera' desde la muñeca</p> <p>DOS PUNTOS</p>	 <p>2</p> <p>Movimiento de los brazos delante del cuerpo</p> <p>CANCELAR PUNTOS</p>	 <p>3</p> <p>Palmas abiertas dedos juntos</p> <p>PARAR EL RELOJ</p>	 <p>4</p> <p>Rotar puños</p> <p>AVANCE ILEGAL</p>
 <p>5</p> <p>Movimiento de palmotear</p> <p>DRIBLE ILEGAL</p>	 <p>6</p> <p>Dedos al lado</p> <p>VIOLACION DE 3 SEGUNDOS</p>	 <p>7</p> <p>Dedo extendidos</p> <p>BALON DEVUELTO A LA ZONA DE DEFENSA</p>	 <p>8</p> <p>Señal de violacion en la direccion del juego</p> <p>VIOLACION DE PELOTA FUERA</p>
 <p>9</p> <p>Pulgares arriba</p> <p>SITUACION DE SALTO</p>	 <p>10</p> <p>Puño cerrado</p> <p>FALTA PERSONAL</p>	 <p>11</p> <p>Mostrando el numero del jugador</p> <p>PARA DESIGNAR AL JUGADOR</p>	 <p>12</p> <p>Señal de falta, imitando empujar</p> <p>EMPUJANDO</p>
 <p>13</p> <p>Señal de falta, tocar la muñeca</p> <p>USO ILEGAL DE MANOS</p>	 <p>14</p> <p>Señal de falta, agarrando la muñeca</p> <p>AGARRANDO</p>	 <p>15</p> <p>Señal de falta, ambas manos en las caderas</p> <p>BLOQUEANDO</p>	 <p>16</p> <p>Puños dandole a las palmas abiertas</p> <p>CARGANDO</p>
 <p>17</p> <p>Girar y cruzar los puños</p> <p>FALTA DOBLE</p>	 <p>18</p> <p>FALTA TECNICA</p>	 <p>19</p> <p>FALTA ANTIDEPORATIVA</p>	 <p>20</p> <p>FALTA DESCALIFICADORA</p>
 <p>21</p> <p>Dedos Juntos</p> <p>DOS TIROS LIBRES</p>	 <p>22</p> <p>Dedo indice</p> <p>UN TIRO LIBRE</p>		

TABLA DE CONTENIDOS

PROLOGO	1
REGLA UNO - EL JUEGO	3
ART. 1 MINI-BALONCESTO- DEFINICION	3
REGLA DOS - DIMENSIONES Y EQUIPAMIENTO	4
ART. 2 CANCHA -DIMENSIONES	4
ART. 3 LINEAS	4
ART. 4 EQUIPAMIENTO	5
REGLA TRES - EQUIPOS	6
ART. 5 JUGADORES Y SUSTITUTOS	6
ART. 6 UNIFORMES	7
ART. 7 ENTRENADOR	7
REGLA CUATRO - REGLAMENTOS DEL JUEGO	8
ART. 8 TIEMPO DE JUEGO	8
ART. 9 COMIENZO DEL ENCUENTRO	9
ART. 10 SALTO ENTRE DOS Y POSESION ALTERNA	9
ART. 11 ESTADO DEL BALON	10
ART. 12 GOL - CUANDO ES CONVERTIDO Y SU VALOR	11
ART. 13 FINAL DEL PARTIDO. EMPATE	12
ART. 14 SUSTITUCIONES	12
ART. 15 COMO SE JUEGA EL BALON	13
ART. 16 CONTROL DEL BALON	13
ART. 17 JUGADOR EN ACCION DE TIRO AL CESTO	14
REGLA CINCO - VIOLACIONES	15
ART. 18 VIOLACIONES - DEFINICION	15
ART. 19 SAQUE DESDE FUERA DE LA CANCHA	15
ART. 20 POSICION DEL JUGADOR Y EL ARBITRO	15
ART. 21 JUGADOR FUERA DE LA CANCHA, BALON FUERA DE LA CANCHA	15
ART. 22 PIVOT	16
ART. 23 AVANZAR CON EL BALON	17
ART. 24 DRIBLEAR	18
ART. 25 REGLA DE LOS TRES SEGUNDOS	19
ART. 26 JUGADOR ESTRECHAMENTE MARCADO	19
ART. 27 BALON DEVUELTO A LA ZONA DE DEFENSA	19



REGLA SEIS - FOULS	20
ART. 28 FOULS - DEFINICION	20
ART. 29 FOUL PERSONAL	20
ART. 30 FOUL ANTIDEPORATIVO	21
ART. 31 FOUL DESCALIFICADOR	21
ART. 32 DOBLE FOUL	22
REGLA SIETE - REGLAS DE CONDUCTA	23
ART. 33 FOUL TECNICO	23
REGLA OCHO - DISPOSICIONES GENERALES	24
ART. 34 CINCO FOULS POR UN JUGADOR	24
ART. 35 TIROS LIBRES	24
REGLA-NUEVE- DEBERES Y RESPONSABILIDADES DE LOS OFICIALES	26
ART. 36 OFICIALES Y SUS ASISTENTES	26
ART. 37 EL ANOTADOR	26
ART. 38 EL CRONOMETRISTA	27