

Índice

Contenido

Índice	1
PROLOGO	4
REGLA N° 1: EL JUEGO	5
Art. 1.- Baloncesto Minibasketbol.....	5
REGLA N° 2: INSTALACIONES Y MATERIAL	5
Art. 2.- Dimensiones del terreno de juego.....	5
Art. 3.- Líneas de demarcación.....	6
Art. 4.- Equipamiento.....	6
REGLA N° 3: JUGADORES, SUPLENTES Y ENTRENADORES	7
Art. 5.- Los equipos.....	7
Art. 6.- Los entrenadores.....	8
Art. 7.- Uniformes de juego.....	8
REGLA N° 4: REGLAMENTO DE JUEGO.....	9
Art. 8.- Tiempo de juego.....	9
Art. 9.- Comienzo del partido.....	11
Art. 10.- Salto entre dos y posesión alterna.....	11
Art. 11.- Estado del Balón.....	13
Art. 12.- Canasta y su valor.....	13
Art. 13.- Final del partido.....	14
Art. 14.- Final del partido. Empate.....	14
REGLA N° 5: REGLAMENTO REFERENTE A LOS JUGADORES.....	15
Art. 15.- Sustituciones.....	15
Art. 16.- Cómo se juega el balón.....	16
Art. 17.- Control del Balón.....	17
REGLA N° 6: INFRACCIONES Y SANCIONES.....	17
Art. 18.- Violaciones.....	17
Art. 19.- Saque de banda.....	17
Art. 20.- Posición del jugador y el Árbitro.....	18
Art. 21.- Jugador fuera de cancha - balón fuera de cancha.....	18

Art. 22.- Pie Pivoté.....	18
Art. 23.- Avanzar con el balón.....	19
Art. 24.- Driblar.....	20
Art. 25.- Control del balón.....	21
Art. 26.- Regla de los tres segundos.....	21
Art. 27.- Regla de los cinco segundos.....	22
Art. 28.- Regla de 30 segundos.....	22
Art. 29.- Balón devuelto a la zona de defensa.....	22
Art. 30.- Retención del balón.....	22
Art. 31.- Jugador en acción de tiro a canasta.....	23
Art. 32.- Faltas.....	23
Art. 33.- Lanzamientos libres.....	23
Art. 34.- Como se intenta un tiro libre.....	23
Art. 35.- Conducta antideportiva - descalificación.....	24
Art. 36.- Falta técnica de los entrenadores, suplentes o acompañantes.....	24
Art. 37.- Falta personal.....	25
Art. 38.- Falta antideportiva.....	26
Art. 39.- Falta descalificadora.....	27
Art. 40.- Doble falta.....	28
Art. 41.- Cinco faltas por jugador.....	29
Art. 42.- Cuatro faltas acumulativas por equipo.....	29
Art. 43.- Falta de un jugador del equipo que controla el balón.....	29
Art. 44.- Otras reglas.....	29
REGLA N° 8: EL EQUIPO ARBITRAL Y SUS DEBERES.....	29
Art. 45.- Los árbitros.....	29
Art. 46.- El anotador.....	29
Art. 47.- El Cronometrador.....	30
La Acta del encuentro - Instrucciones para el Anotador.....	30
HOJA ANOTACIÓN.....	32



COMISIÓN NACIONAL
DEL DESARROLLO DE LA
JUVENTUD EN MÉXICO



FIBA BASKETBALL
FOR GOOD

SEÑALES

DE

LOS

OFICIALES

	1		2		3		4
	5		6		7		8
	9		10		11		12
	13		14		15		16
	17		18		19		20
	21		22				

..... 33



PROLOGO

La Filosofía del Minibasquetbol en el Baloncesto

El Minibasquetbol en el Baloncesto es una categoría 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 Minibasquetbol en el 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 Minibasquetbol 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 Minibasquetbol 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 vs 1 o 2 vs 2 en una zona de juego improvisada pero segura, quizás en un cesto, erigido en una pared exterior.

Un 3 vs 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:

- A) Para ganar el juego, usted debe anotar más canastas que sus adversarios.
- B) 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).
- C) No se puede caminar o correr mientras tienes el balón; así que para poder moverse en el terreno se debe driblear (regla de caminar).
- D) No podrás driblear con ambas manos al mismo tiempo o driblear otra vez después de tomar posesión del balón (drible ilegal).
- E) No se podrá hacer contacto injusto (falta personal).

Las Reglas de la ADEMEBA en el Minibasketbol aplican a los equipos que están jugando a nivel competitivo o avanzado de Baloncesto.

COMENTARIO:

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

Las edades a que va dirigido este reglamento es a los niños menores de 12 años que se dividirán en las siguientes categorías:

Infantil: 12 años de edad.

Mini-Infantil: 11 y 10 años de edad.

Mini: 9 y 8 años de edad.

Junior-Mini: 7 y 6 años de edad.

REGLA Nº 1: EL JUEGO

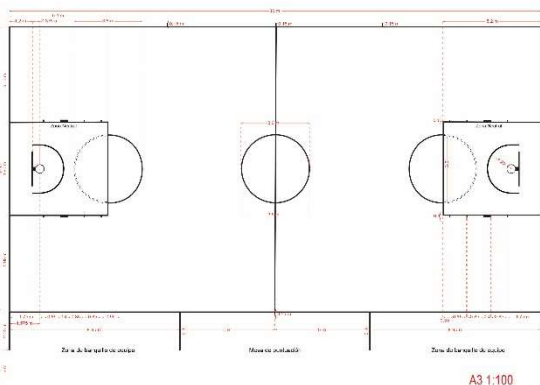
Art. 1.- Baloncesto Minibasketbol.

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

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

REGLA Nº 2: INSTALACIONES Y MATERIAL

Todas las líneas de la cancha (líneas negras en el diagrama adjunto) van de 0.05 m de ancho.
Todas las líneas de colores rojos y azules son sólo líneas auxiliares que facilitan las medidas correctas.



Art. 2.- Dimensiones del terreno de juego.

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

Las dimensiones del terreno de juego deben ser: máximo 28 m. x 15 m. mínimo 20 m. x 12 m. Se permitirán otras dimensiones siempre que sean proporcionales, de acuerdo con el gráfico mostrado más adelante.

Art. 3.- Líneas de demarcación.

Las líneas de demarcación del terreno de juego se trazarán de acuerdo con las ilustraciones contenidas en este reglamento.

Serán iguales a las empleadas en un terreno normal de baloncesto excepto:

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

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

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

Art. 4.- Equipamiento.

a) Tableros.

Cada tablero será de superficie lisa, hecho de madera maciza, o material transparente adecuado, con unas dimensiones de 1,20 m. de largo por 0,90 m. de ancho. Se montará según se indica en el gráfico mostrado.

b) Cestos.

Los cestos comprenderán los aros y las redes. Cada uno de los dos cestos se situará a una altura de 2,65 m. del suelo, de acuerdo con las ilustraciones mostradas. (diagrama 3), en caso de 11 años se permitirá a 3.05 m.

c) El Balón.

El balón será esférico con una superficie exterior de, goma; tendrá una circunferencia entre 68 y 73 cm. y su peso oscilará entre 450 y 500 gramos, balón oficial de la Federación número 5. En caso de 11 años se permitiera 55,9 y 58,4 cm y su peso oscilara entre 453 y 482 gramos, balón oficial de la Federación número 6.

d) Zona de banquillos de equipo.

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

e) Equipo técnico.

Debe preverse el siguiente equipo técnico:

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

- vi) 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.

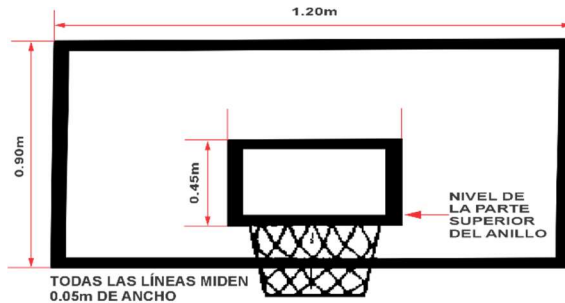


DIAGRAMA 2

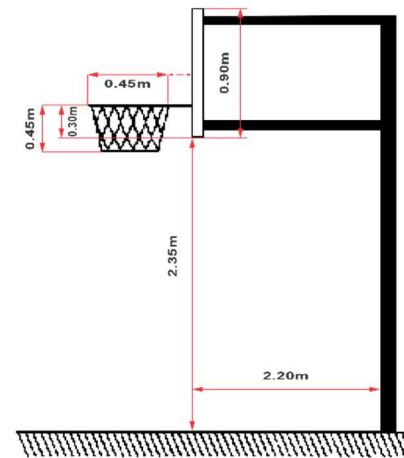


DIAGRAMA 3

REGLA N° 3: JUGADORES, SUPLENTES Y ENTRENADORES

Art. 5.- Los equipos.

En competiciones organizadas por la ADEMEBA, Cada equipo se compone mínimo de 10 y máximo de 12 jugadores un entrenador y un asistente de entrenador.



Si los equipos se presentan con 5, 6 ó 7 jugadores, se deberá jugar el partido, de no completarse los 12 o 10 jugadores en el TERCER CUARTO el entrenador que haya observado las reglas podrá decidir si suspende el juego o lo continua, pero si la diferencia es mayor a 15 puntos se podrá detener sin consideración de este entrenador, el árbitro hará constar esta circunstancia en el reverso de la hoja de anotación el juego.

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



Uno de los jugadores será designado capitán.

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

Art. 6.- Los entrenadores.

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

El entrenador asesora a los jugadores desde la banda y es el responsable de las sustituciones de los jugadores y solicita los tiempos muertos. Estará asistido por el capitán del equipo. El entrenador será también el responsable del comportamiento de los jugadores, los suplentes o los acompañantes, y mantendrá una actitud respetuosa hacia todos los participantes del partido incluyendo a su propio equipo el cual deberá respetar sobre manera de no ser así será sancionado con una falta técnica.

Cualquier entrenador que proteste las decisiones de los jueces será sancionado con una falta técnica.

Art. 7.- Uniformes de juego.

Todos los jugadores de un equipo llevarán los uniformes con los mismos colores y con numeración en la parte anterior y posterior de las camisetas sólo podrán utilizarse los números del 1 al 99. En caso de conflicto por lo que respecta al color de la camiseta, coincidencia de los dos equipos, el equipo local tendrá que cambiar el color de las mismas.





COMISIÓN NACIONAL
DEL DESARROLLO DE LA
JUVENTUD EN MÉXICO



FIBA BASKETBALL
FOR GOOD



REGLA N° 4: REGLAMENTO DE JUEGO

Art. 8.- Tiempo de juego.

El partido tendrá dos tiempos de 20 minutos cada uno, con un intervalo de 10 minutos entre ellos. Cada tiempo se divide en dos períodos cada uno, con un intervalo obligatorio de 2 minutos entre ellos.

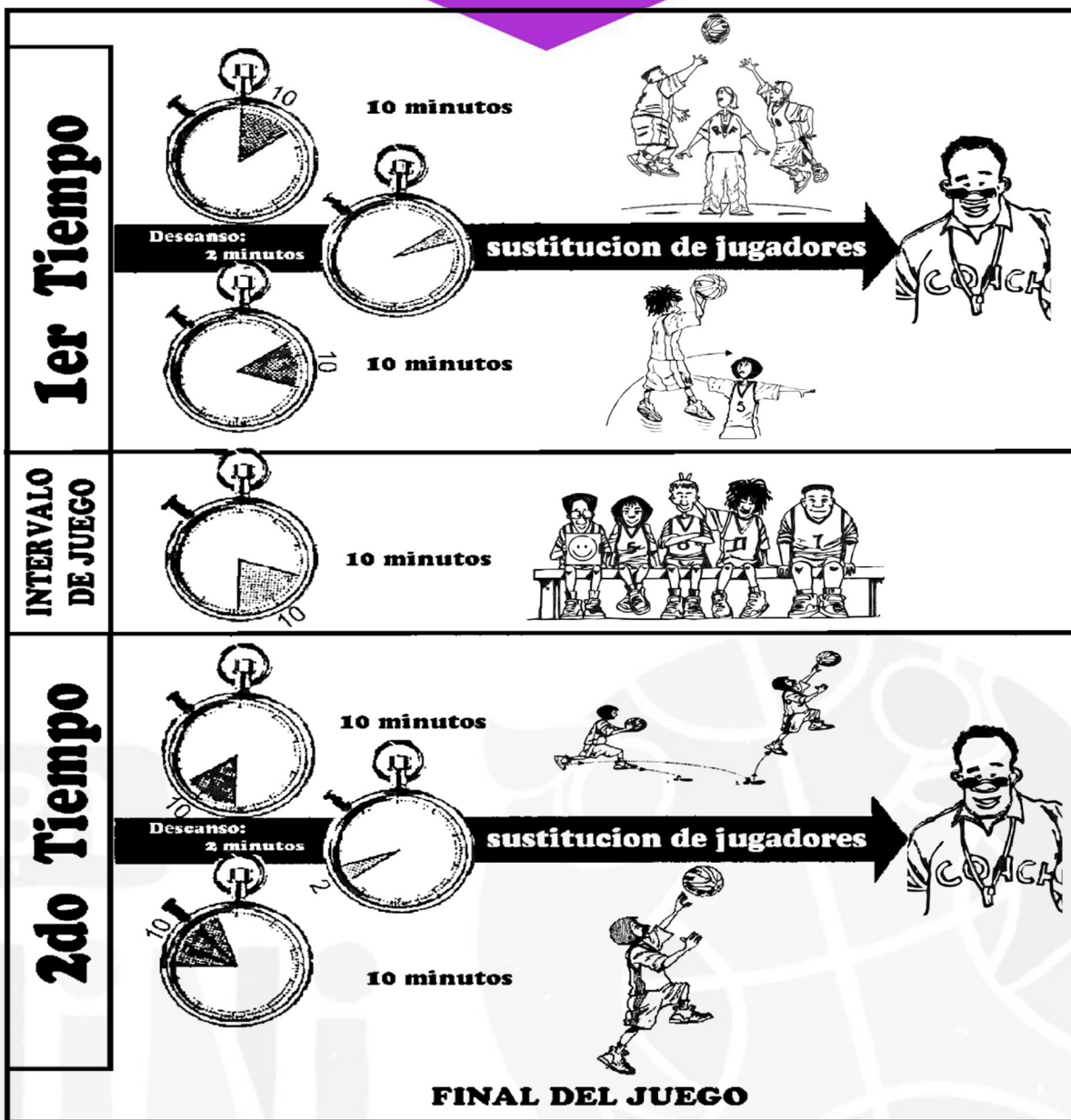
FIBA

Mini

BASKETBALL



SPALDING



Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto para cada periodo (no son acumulados), Y UNO MÁS ADICIONAL en el último cuarto del partido, que deberá ser solicitado por el entrenador, y su duración será de un minuto adicional al tiempo de juego.

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

- Una falta. Cuando un jugador comete su quinta falta o una falta descalificadora.
- Balón retenido.
- Al finalizar el tiempo de un período.
- Un tiempo muerto.

- e) Cuando un jugador está lesionado.
- f) Cuando el árbitro indica hacerlo al cronometrador.

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

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

Art. 9.- Comienzo del partido.

Cada juego se iniciará con un salto entre dos en el círculo central. Todos los otros periodos se iniciarán 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.

El árbitro lanzará el balón entre dos oponentes cualquiera.

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

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



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 tocado por uno de los dos saltadores.

El balón debe ser palmeado por uno o ambos después de haber alcanzado su altura máxima. Mientras tanto, los otros jugadores deben permanecer fuera del círculo, hasta que el balón sea tocado por uno de los dos saltadores.

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

Una situación de salto entre dos ocurre cuando:

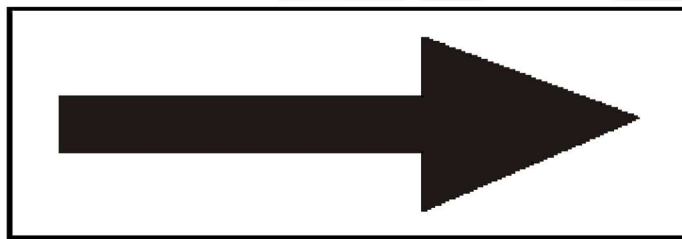
- * Dos o más jugadores de los equipos opuestos tienen una o ambas manos sujetando el balón (balón retenido).
- * El balón sale fuera del terreno de juego y los dos árbitros tienen duda o están en desacuerdo sobre cuál de los oponentes fue el último que tocó el balón.
- * El balón sale fuera del terreno 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 para conseguir que el balón pase a estar vivo mediante un saque en lugar de un salto entre dos, y 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 gana el control del balón en el terreno después del salto entre dos al inicio del primer periodo, comenzará 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

Comenzará la posesión alterna el equipo que no obtenga el control del balón vivo en el terreno de juego después del salto con el que se inicia el primer periodo.

El equipo que tenga derecho a la siguiente posesión alterna al final de cualquier periodo comenzará el siguiente periodo mediante un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

Finaliza cuando:

El balón toca o es tocado legalmente por un jugador en el terreno de juego.

El equipo que realiza el saque comete una violación.

Un balón vivo se encaja en los soportes de la canasta durante un saque.



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 válido, si se hace, cuando:

- El balón está 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 está 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 inició antes de ocurrir la falta.

Art. 12.- Canasta y su valor.

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

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





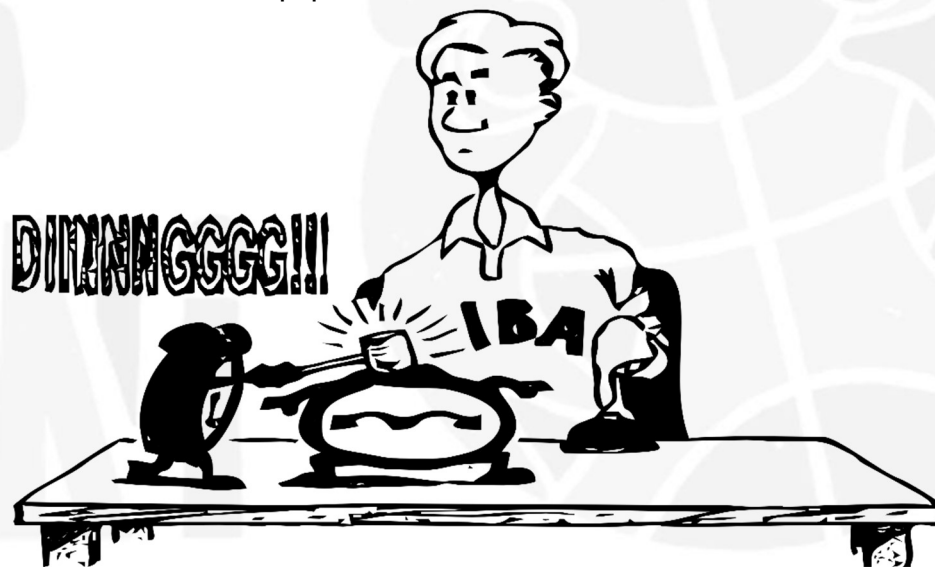
2 PUNTOS GOL DE CAMPO



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

Art. 13.- Final del partido.

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



Art. 14.- 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 jugará ningún tiempo extra.

Si al final del partido el resultado es de empate y se necesita un vencedor se tomará como ganador a quien haya anotado mayor cantidad de puntos en el último periodo.

REGLA N° 5: REGLAMENTO REFERENTE A LOS JUGADORES

Art. 15.- Sustituciones.

Cada uno de los jugadores inscritos en el acta del partido, deberá participar en dos periodos de 10 minutos y descansar dos, se designarán seis jugadores y cuenta con 12 o 5 si solo son 10 jugadores para participar en cada cuarto siendo obligatorio la participación de estos jugadores dentro de este cuarto y se permitirán cualquier cantidad de sustituciones entre ellos, siempre y cuando participe cuando menos 3 minutos los cuales pueden ser continuos o por separado.

Para garantizar la participación de los jugadores sustitutos, cuando el reloj de juego marque 5:00 minutos restantes en cada cuarto, se abrirá la ventana de cambio. El cambio se llevará de manera obligatoria y este se dará, en cualquier momento después de los 5:00 minutos de cada cuarto, el cual se puede llevar a cabo, en todas las posibilidades de cambios que marca el reglamento y aun después de canasta, se hará sonar la señal de cambio desde la mesa de control, para llevar a cabo este.

Se concederán sustituciones en todos los períodos, también para sustituir un jugador lesionado, descalificado o que haya cometido la quinta falta personal; es obligatoria su sustitución con el fin de que haya siempre en el terreno de juego 5 jugadores de cada equipo, a excepción de que todos los suplentes estén eliminados por faltas.

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

Ningún jugador podrá participar 4 cuartos, si llegan con 5 jugadores se jugará 3 cuartos, cuando un equipo no a complete los 10 jugadores estará condicionado al entrenador contrario si fuera el caso donde ambos equipos no a completan los 10 desde un inicio se determinará en que cuarto finalizara el partido por parte de los jueces.

En todos los periodos se podrán conceder sustituciones siempre que el balón esté muerto como consecuencia de un silbatazo del árbitro con las restricciones normales de sustitución. En el momento que el árbitro autorice una sustitución, el reloj será detenido.



También se pueden efectuar sustituciones durante un tiempo muerto.

Si en el primer, segundo o tercer período llega el caso que un equipo no dispone de jugadores suficientes, para efectuar la sustitución de un jugador lesionado o descalificado, de manera que todos los jugadores puedan descansar un periodo entero, el partido se continuará jugando para completar los 5 jugadores en la cancha se realizara un sorteo entre los jugadores elegible los cuales no hayan sido descalificados o se encuentren lesionados, cabe mencionar que siempre deberá haber 5 jugadores en la cancha, a menos que ya no se cuenten con jugadores elegibles.

Art. 16.- Cómo se juega el balón.

En el MINIBASQUETBOL el balón se juega con las manos.

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

Son violaciones: correr con el balón, darle un puntapié intencionado o golpearlo con el puño. **Tocar accidentalmente el balón con el pie o con la pierna no es violación.**



Art. 17.- Control del Balón.

Un jugador está en control del balón cuando:

- * Él está sosteniendo un balón vivo.
- * El estar driblando un balón vivo.

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

REGLA N° 6: INFRACCIONES Y SANCIONES

Art. 18.- Violaciones.

Una violación es una infracción de las Reglas de Juego, por lo cual el árbitro detendrá inmediatamente el juego y dará el balón a los adversarios, para un servicio de banda en el lugar más cercano al lugar donde se ha cometido la infracción.

Art. 19.- Saque de banda.

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

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

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

Art. 20.- Posición del jugador y el Árbitro.

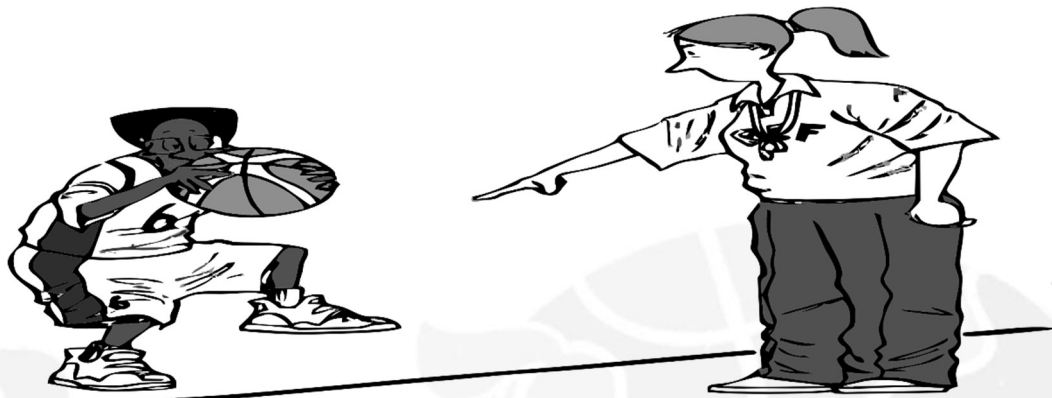
La posición de un jugador viene determinada por el lugar donde toca el suelo.

Cuando está en el aire, se considera como si estuviera en el lugar de donde salió al efectuar el salto, en lo referido a las líneas.

Lo mismo se aplica al árbitro.

Art. 21.- Jugador fuera de cancha - balón fuera de cancha.

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



El balón está fuera de banda cuando toca:

- Un jugador o cualquier otra persona que esté fuera del terreno de juego.
- El suelo o cualquier otro objeto sobre o fuera de los límites del terreno de juego.
- Los soportes o la cara posterior de las canastas.
- Si el balón sale fuera después de haber tocado al árbitro o alguna otra cosa, se considerará que ha sido puesto fuera de juego por el último jugador que lo ha tocado antes de que saliese.
- Sí hay dudas sobre el equipo responsable del fuera de banda, los árbitros habrán de silbar salto entre dos, en el círculo más cercano desde donde se ha cometido la infracción.

Art. 22.- Pie Pivoté.

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

Estableciendo un pie de pivoté 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 pivoté.
- Mientras está en movimiento o driblando:

- i) Si ambos pies están fuera del suelo y el jugador vuelve a pisar el terreno, el pie que pisa primero sería su pie de pivóte.



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 pivóte:

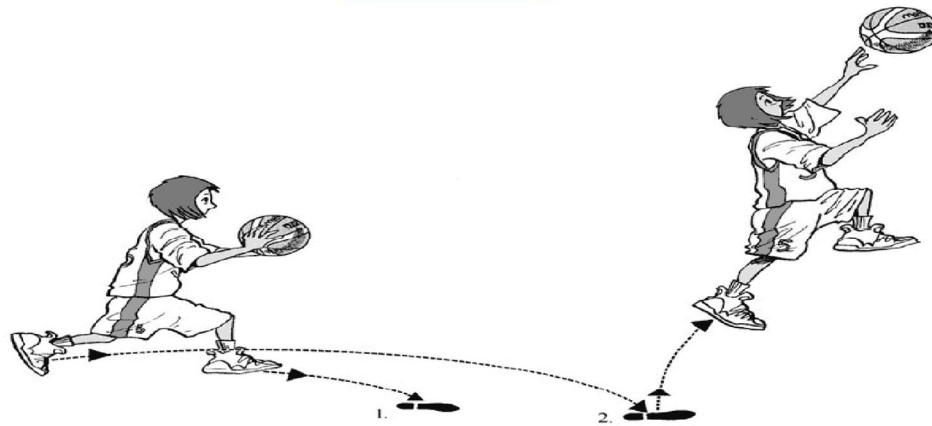
a) Mientras está parado con ambos pies en el suelo:

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

b) Mientras en movimiento o driblando:

- i) Para comenzar un drible, el pie pivóte no podrá ser levantado antes que el balón salga de su(s) mano(s).
- ii) Para pasar o lanzar para un gol de campo, el jugador puede levantar un pie pivóte 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.- Driblar.

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

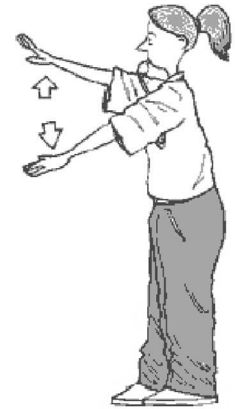
El jugador no está autorizado a:

- Driblar el balón con ambas manos al mismo tiempo.
- Dejar que el balón descansa en la(s) mano(s) y 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 es considerado como drible:

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



DOBLE DRIBLE

Art. 25.- Control del balón.

Un jugador tiene control del balón SI:

- Tiene el balón en las manos.
- Está efectuando un dribling.
- Tiene el balón en las manos para efectuar un saque de banda.
- Un equipo tiene control del balón cuando un jugador de ese equipo tiene control del balón o bien si se pasan el balón dos jugadores de ese equipo.

Art. 26.- Regla de los tres segundos.

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

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

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



Art. 27.- Regla de los cinco segundos.

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

Art. 28.- Regla de 30 segundos.

Un equipo que ha conseguido el control del balón vivo dispone, a fin de efectuar un lanzamiento, un tiempo de 30 SEGUNDOS.

No efectuar un lanzamiento a canasta constituye una violación y el balón es concedido a un oponente para que lo ponga en juego desde la línea de banda.

Esta regla, solo aplica para la categoría Infantil – 12 años de edad.

Art. 29.- Balón devuelto a la zona de defensa.

Un jugador del equipo que controla el balón en su zona de ataque no puede llevarlo a la zona de defensa. Será responsable el último jugador del equipo que controla el balón que lo toca en la zona de ataque antes de ir a la zona de defensa. La sanción es la pérdida del control del balón que será repuesta en el punto más cercano donde se cometa la violación.

La línea central forma parte de la zona de defensa.

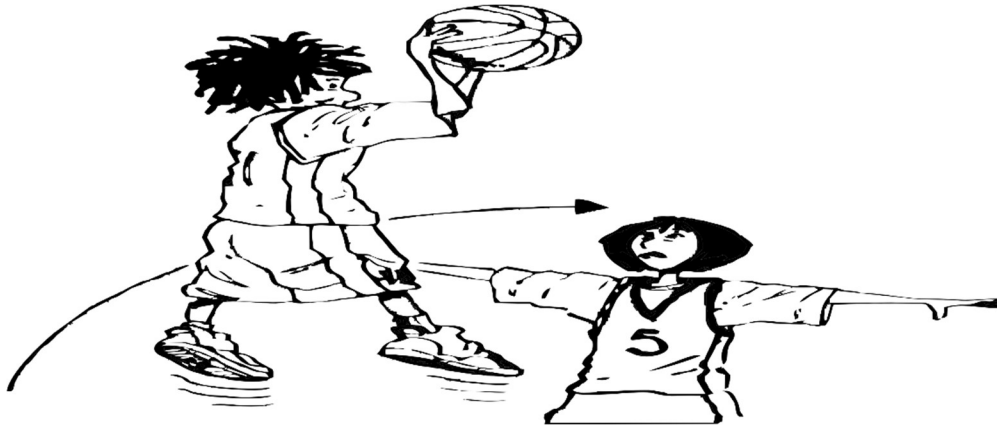
Esta regla, solo aplica para la categoría Infantil – 12 años de edad.

Art. 30.- Retención del balón.

La retención del balón tiene lugar cuando dos o más adversarios tienen una o ambas manos fuertemente sobre el balón.

Art. 31.- Jugador en acción de tiro a canasta.

Se considera que un jugador está en acción de tiro a canasta cuando, a juicio del árbitro, ha comenzado un intento de tiro, lanzando o golpeando el balón hacia la canasta y este intento continúa hasta que el balón haya salido de la mano o de las manos del jugador.



Art. 32.- Faltas.

Una falta es una infracción de las reglas de juego que implica un contacto personal con un adversario o un comportamiento antideportivo.

Si la falta es cometida contra un jugador que no está en acción de tiro, se concede el balón a su equipo para que lo ponga en juego desde la línea de banda.

Si la falta es cometida contra un jugador que está en acción de tiro, se le concederá dos lanzamientos si la canasta no ha sido conseguida.

Si la canasta ha sido conseguida se concederá un tiro adicional.

Art. 33.- Lanzamientos libres.

Un lanzamiento libre es una oportunidad dada a un jugador para marcar un punto a través de un tiro libre a canasta desde una posición tomada inmediatamente detrás de la línea de lanzamientos libres. El lanzamiento libre lo efectuará contra quien se ha cometido la falta personal.

En caso de falta técnica será el capitán quien decidirá el lanzador.

Art. 34.- Como se intenta un tiro libre.

El jugador que ha de efectuar el tiro libre tiene cinco segundos para hacerlo.

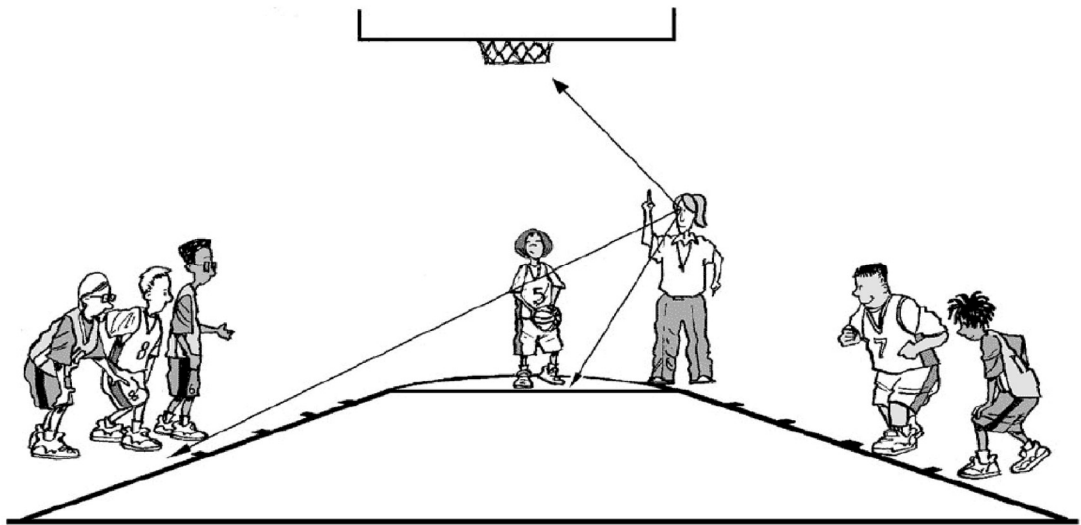
Cuando el jugador hace un lanzamiento libre, los otros jugadores se colocarán de la siguiente manera:

- a) Dos jugadores del equipo contrario ocuparán las plazas más cercanas al aro.
- b) Otros dos jugadores del equipo que lanza el tiro libre ocuparán las segundas plazas más cercanas al aro.
- c) Un tercer jugador defensor podrá ocupar una de las dos terceras plazas más cercanas al aro.
- d) Si el último lanzamiento libre no toca el aro y no es conseguido, se otorgará el balón a un adversario para que lo ponga en juego.

Ningún jugador podrá tocar el balón hasta que este no toque el aro. Tampoco podrán entrar en el pasillo de los tiros libres hasta que el balón haya salido de las manos del lanzador excepto los jugadores situados fuera del área de los tiros libres, que no podrán entrar hasta que el balón no toque el aro.

En el MINIBASQUETBOL todos los jugadores han de mostrar un espíritu deportivo y de cooperación, y no tendrán que hacer caso omiso de las órdenes de los árbitros, ni tampoco utilizar nunca tácticas antideportivas.

Después de ser advertidos, si persisten en su conducta, se les podrá señalar una falta técnica. Esa falta técnica será debidamente anotada en el acta del partido y se concederán dos tiros libres al equipo adversario.



Art. 35.- Conducta antideportiva - descalificación.

Cuando a un entrenador se le señala la segunda falta técnica será automáticamente descalificado, y tendrá que abandonar la zona del banquillo del equipo y el terreno de juego.

Art. 36.- Falta técnica de los entrenadores, suplentes o acompañantes.

El entrenador, el ayudante del entrenador o los acompañantes no pueden dirigirse de forma irrespetuosa a los árbitros, a los auxiliares de mesa, a su equipo, ni a los adversarios serán sancionados con falta técnica.

Tampoco podrán salir de la zona del banquillo de su equipo, a excepción que sea para atender a un jugador lesionado después de haber recibido el permiso del árbitro, o para pedir un tiempo muerto, y los suplentes para solicitar sustitución a la mesa de auxiliares.

En los dos casos anteriores el Árbitro podrá señalar falta técnica al entrenador y le será anotada en su cuenta.

Después de 3 llamadas de atención al entrenador para que practique las reglas, y no ser así, será sancionado con una falta técnica.

El comportamiento de los jugadores, porra, cuerpo técnico y de los sustitutos es responsabilidad del entrenador cualquier comportamiento de ellos, que desconcentre o presionen el desarrollo natural del juego será sancionado con una falta técnica. Haciendo mención que el ingresar cualquier instrumento que emita ruido por parte de la porra deberá hacerse responsable los entrenadores o se suspenderá el partido.



Una falta cometida por un jugador que ha cometido cinco faltas será anotada al entrenador.

Se concederán dos tiros libres al equipo adversario. El capitán de dicho equipo tiene que designar el lanzador de los tiros libres, Durante los lanzamientos libres, los jugadores no se alinearán en la zona de los tiros libres. Después de los lanzamientos libres, el balón será puesto en juego desde el exterior del terreno de juego, a la altura de la línea de medio campo, opuesta a la mesa de anotadores, por cualquier jugador del equipo del lanzador de tiros libres, tanto si los tiros han entrado como si no.

Art. 37.- Falta personal.

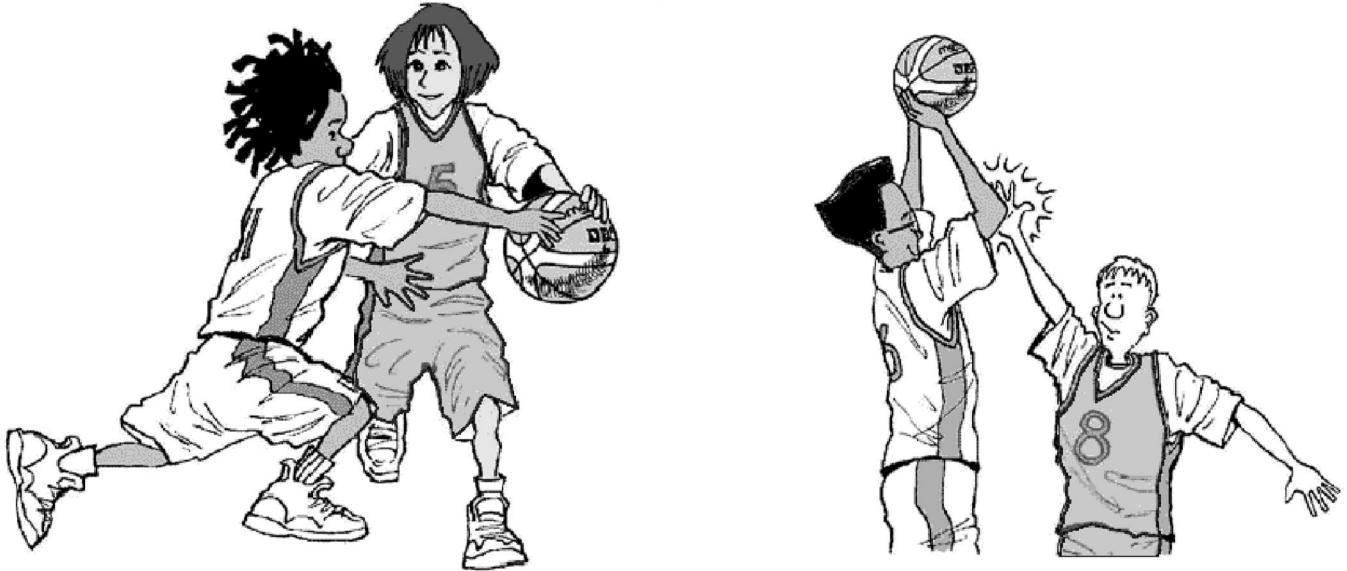
Una falta personal es la que implica un contacto con un adversario. Un jugador no puede bloquear, agarrar, empujar, cargar ni apoyarse en un adversario o impedirle avanzar mediante los brazos extendidos, la espalda, las caderas o las rodillas, ni tampoco doblando el cuerpo de forma anormal utilizando medios bruscos.

Si se produce un contacto personal, aunque no esté incluido en este Reglamento, y el causante obtiene una ventaja, se señalará una falta personal al jugador responsable del contacto.

Si la falta ha sido cometida sobre un jugador que no estaba en acción de tiro, se otorgará el balón a este jugador o a uno de sus compañeros de equipo para que haga una reposición en una banda.

Si la falta ha sido cometida sobre un jugador cuando intentaba un tiro a canasta, se le otorgarán dos tiros libres, si la canasta no ha sido conseguida

Si la canasta ha sido conseguida, se le concederá un lanzamiento libre adicional.



Art. 38.- Falta antideportiva.

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

Si un jugador provoca un contacto excesivo (falta violenta) con un adversario con control del balón o sin él dicho contacto debe considerarse antideportivo.

La falta antideportiva debe interpretarse de manera coherente durante todo el partido.

El árbitro sólo debe juzgar la acción.

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

Si un jugador no realiza ningún esfuerzo por jugar el balón suele tratarse de una falta antideportiva. Si, en un esfuerzo por jugar el balón, el jugador provoca un contacto excesivo (Falta violenta) el contacto debe considerarse antideportivo.

Agarrar, golpear o empujar a un jugador suele ser una falta antideportiva.

Si un jugador comete una falta mientras realiza un esfuerzo legítimo por jugar el balón (juego normal de baloncesto) no se trata de una falta antideportiva.

El jugador que cometa repetidamente faltas antideportivas puede ser descalificado.

Penalización:

Se le anotará una falta antideportiva al infractor.

Se le concederán tiros libres al equipo que no ha cometido la infracción, seguidos de la posesión del balón.

El número de tiros libres concedido será el siguiente:

Si se comete la falta contra un jugador que no esté en acción de tiro, dos (2) tiros libres.

Si se comete la falta contra un jugador que esté en acción de tiro el cesto, si se consigue, será válido y se lanzará un (1) tiro libre adicional.

Si se comete la falta contra un jugador en acción de tiro que no consigue encestar se concederán dos (2)

Durante los tiros libres todos los demás jugadores permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de lanzamientos de tres puntos hasta que hayan concluido los tiros libres.

Después de los tiros libres, se convierta el último o no, cualquier jugador del mismo equipo del que ha lanzado los tiros libres realizará un saque desde el centro del terreno de juego en la banda situada enfrente de la mesa de anotadores.

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



Art. 39.- Falta descalificadora

Toda infracción flagrante de carácter antideportivo, son una falta descalificadora.

Esta falta será anotada en el acta del encuentro y se concederán dos tiros libres y la posesión de la pelota para un servicio de banda a la altura de medio campo al equipo adversario, en la banda opuesta a la mesa de anotadores.

Art. 40.- Doble falta.

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

Penalización:

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

El juego se reanuda con:

Un saque desde el punto exterior al terreno de juego más próximo al lugar en que se cometió la infracción por el equipo que tenía el control del balón cuando se cometió la doble falta.

Un salto entre los dos jugadores implicados en el círculo más próximo al lugar donde se cometió la infracción si ninguno de los dos equipos tenía el control del balón cuando se cometió la doble falta.

Si se consigue un cesto válido al mismo tiempo que se comete la doble falta el balón lo pondrán en juego desde la línea de fondo los adversarios del equipo que haya conseguido el cesto.

Cuando se cometan aproximadamente al mismo tiempo una doble falta que dé lugar a un salto entre dos y otra falta, una vez que se hayan anotado las faltas y se hallan administrado las penalizaciones correspondientes el juego se reanudará como si la doble falta no hubiera tenido lugar.



Art. 41.- Cinco faltas por jugador.

Un jugador que ha cometido cinco faltas, ha de abandonar automáticamente el terreno de juego y se convertirá automáticamente en suplente.

Art. 42.- Cuatro faltas acumulativas por equipo.

Después que un equipo ha cometido cuatro faltas acumulativas en cada período, sean personales o técnicas, las siguientes faltas de jugador serán sancionadas con dos lanzamientos de tiro libre, salvo si se impone una sanción más severa. En el caso que la falta sea cometida por un jugador cuyo equipo controle el balón, tendrá que aplicarse las disposiciones del Art. 49.

Art. 43.- Falta de un jugador del equipo que controla el balón.

Una falta cometida por un jugador cuyo equipo controla el balón, se tendrá que sancionar siempre anotando la falta en la cuenta del infractor y con un servicio del adversario realizado desde el exterior del terreno de juego, en el punto más cercano a la línea de banda y en el lugar en que se cometió la falta.

Art. 44.- Otras reglas.

Se pueden producir otras situaciones a parte de las previstas en este reglamento. En estas situaciones se deberán aplicar los principios establecidos en el Reglamento General de Baloncesto.

Se puede aplicar cualquier defensa personal, mixta (en caso de que los jugadores no ataquen), etc. Siempre y cuando los jugadores defensivos permanezcan a una distancia prudente (se considera 1.5 m), cuando el jugador ofensivo no intente atacar los jugadores defensivos no tendrán que perseguirlos, pero tampoco podrán hacer doble equipo al balón.

A los 11 años el jugador defensivo podrá realizar doble equipo o ayuda.

REGLA N° 8: EL EQUIPO ARBITRAL Y SUS DEBERES

Art. 45.- Los árbitros.

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

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

Art. 46.- El anotador.

El anotador es el responsable del acta del encuentro.

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

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



El Anotador debe operar la flecha de posesión alterna y la pizarra electrónica o manual, teniendo en cuenta que con una diferencia abultada (20 puntos o más), dejara de mostrarlo.

Art. 47.- El Cronometrador.

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

El Cronometristas 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 árbitro 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.



COMISIÓN NACIONAL
DEL DESARROLLO DE LA
JUVENTUD EN MÉXICO



FIBA BASKETBALL
FOR GOOD

- * Si se comete una falta personal escribir "P" en la casilla correspondiente para fouls a la derecha del número del jugador.
- * Si se comete una falta antideportiva se escribe "A".
- * Si se comete una falta descalificadora 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 Cronometristas, segundo árbitro y ultimo el primer árbitro.

FIBA

MINI

BASKETBALL



SPALDING

SEÑALES DE LOS OFICIALES

 <p>1</p> <p>Dos dedos, dos puntos desde la muñeca 'Bandera'</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>Tres dedos al lado</p> <p>VIOLACIÓN DE 3 SEGUNDOS</p>	 <p>7</p> <p>Dedo extendido</p> <p>BALÓN DEVUELTO A LA ZONA DE DEFENSA</p>	 <p>8</p> <p>Señal de violación en la dirección del juego</p> <p>VIOLACIÓN DE PELOTA FUERA</p>
 <p>9</p> <p>Pulgares arriba</p> <p>SITUACIÓN DE SALTO</p>	 <p>10</p> <p>Puño cerrado</p> <p>FALTA PERSONAL</p>	 <p>11</p> <p>Mostrando el número 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 dándole 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>Formar un T con las manos</p> <p>FALTA TÉCNICA</p>	 <p>19</p> <p>Agarrar la muñeca sobre la Cabeza</p> <p>FALTA ANTIDEPORATIVA</p>	 <p>20</p> <p>Puños cerrados sobre la Cabeza</p> <p>FALTA DESCALIFICADORA</p>
 <p>21</p> <p>Dedos Juntos</p> <p>DOS TIROS LIBRES</p>	 <p>22</p> <p>Dedo índice</p> <p>UN TIRO LIBRE</p>		