Reglamento oficial de



Minibasket

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

Regla 1. El juego

Regla 2. Instalaciones y equipo

Regla 3. Arbitros y su reglamento

Regla 4. Los jugadores, los sustitutos y los entrenadores

Regla 5. Reglamentación del tiempo

Regla 6. Reglamento del juego

Regla 7. Violaciones

Regla 8. Faltas personales

Regla 9. Faltas técnicas

Regla 10. Disposiciones generales

SEÑALES ARBITRALES

ANOTADOR

Reglamento oficial de Minibasket



INTRODUCCIÓN

MINIBASKET

Es una experiencia única y enriquecedora que sirve para iniciar a niños y niñas en el baloncesto, preparándoles así para una larga relación con este deporte.

Está basado en unos firmes principios educativos que proporcionan oportunidades a los niños para su desarrollo físico, intelectual, emocional y social.

Reconoce la importancia de que los niños y niñas vivan una serie de experiencias competitivas que respeten sus necesidades individuales. La competición en si misma es uno de los grandes atractivos a la hora de realizar cualquier juego, pero ganar no debería ser el objetivo principal. Por el contrario debería hacerse hincapié en que cada jugador tenga la oportunidad de mejorar su nivel de juego y sus destrezas.

Fomenta la amistad, la diversión y la deportividad así como el respeto hacia el resto de los participantes: los otros jugadores, árbitros, los integrantes de la mesa y los padres.

A lo largo de todo el texto del "Reglamento Oficial de Minibasket", cualquier referencia al entrenador, al jugador, árbitros, etc. Expresada en género masculino, no es un signo de discriminación, y se aplica, naturalmente, al género femenino. Se trata solamente de simplificar.

ENTRENADORES Y PROFESORES

Todos los profesores y entrenadores de Minibasket deben reconocer, entender y respetar los principios y el espíritu de este juego.

Deben comprometerse a desarrollar su competencia en el trabajo con niños.

Esto supone una gran responsabilidad pero es también una fuente de diversión y satisfacción personal.

"Al tener en cuenta los cambios mentales y físicos de los niños y niñas en cada etapa de su desarrollo, se les puede ayudar a alcanzar su máxima aptitud y destrezas. Con una buena disposición y concediendo al niño el lugar principal se les puede proporcionar satisfacción y éxitos personales.

Reglamento oficial de Minibasket



Al trabajar activamente con otros adultos, se puede crear el ambiente adecuado para seguir disfrutando. Además haciendo hincapié en el esfuerzo, el progreso y el espíritu de equipo, antes que en la victoria, se consigue fomentar la disciplina, el sentido de la justicia y el comportamiento deportivo.

Por último, adaptando las reglas y el material a las necesidades de los niños, éstos podrán entrar en un mundo de posibilidades excitantes"

A las federaciones y a otros organizadores se les recomienda encarecidamente esforzarse al máximo en fomentar las buenas actitudes y el comportamiento de los entrenadores. Estos deberían ser un buen ejemplo para sus equipos debiendo evitar las críticas al árbitro y sus ayudantes así como hacer comentarios fuera del lugar.

ARBITROS

Todos los árbitros tienen la responsabilidad principal de ser amigos y no severos jueces. Deben mostrar tolerancia con aquellas violaciones que no tienen apenas consecuencias y que no otorgan muchas ventajas al jugador que las ha cometido. Con los principiantes se necesita una mayor tolerancia.

El Minibasket es, teóricamente, un juego en el que no hay contacto. Es importante pitar las faltas que tengan una importancia directa en el juego.

Los niños pueden realizar grandes progresos si adquieren unos buenos fundamentos y una buena comprensión de las reglas del juego en las primeras etapas de su desarrollo.

Es importante arbitrar lo más rápidamente posible para no perder mucho tiempo de juego cuando se señalan las faltas, procedimiento para la administración del salto entre dos, y los tiros libres.

Reglamento oficial de Minibasket



REGLA Nº 1: EL JUEGO

Art. 1. MINI-BASKETBALL

El Mini-Basketball es un juego, basado en el baloncesto, para niños y niñas que tengan 11 años o menos en el año en que se inicia la competición.

Art. 2. DEFINICIÓN

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

REGLA N°2: INSTALACIONES Y EQUIPO

Art. 3. DIMENSIONES DEL TERRENO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

El terreno de juego debe ser una superficie rectangular, lisa y dura, sin obstáculos. Las dimensiones del terreno de juego deben ser: 28 metros de largo por 15 de ancho. Se permitirán otras dimensiones, siempre que sean proporcionales, por ejemplo: $28m. \times 15m$, $26m \times 14m$, $24m \times 13m$, $22m \times 12m$ y $20m \times 11m$.

Es importante que en ningún caso se hagan cambios en:

- (1) la altura del aro que está a 2.60 m del suelo.
- (2) el tamaño y el peso de los balones:

Minibasket DE 9 A 11 AÑOS

- circunferencia entre 68 cm. y 73 cm.
- peso entre 450 gr. y 500 gr.

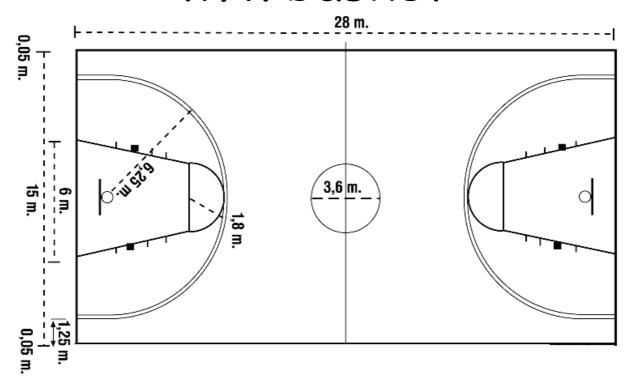
Microbasket MENORES DE 9 AÑOS

- circunferencia entre 55 cm. y 58 cm.
- peso entre 300 gr. y 330 gr.

Reglamento oficial de



Minibasket



Art. 4. LÍNEAS DE DEMARCACIÓN

Las líneas de demarcación del terreno de Minibasketball se trazarán dé acuerdo con las ilustraciones contenidas en este libro. Serán iguales a las empleadas en un terreno normal de baloncesto excepto:

- a) la línea de tiros libres está a 4 metros del tablero
- b) Existe línea de tres puntos y estará situada en un radio de 6,25 metros respecto al aro. Todas las líneas deben tener una anchura de 5 centímetros y ser perfectamente visibles.

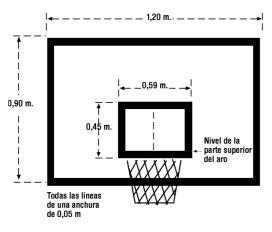
Art. 5. TABLEROS

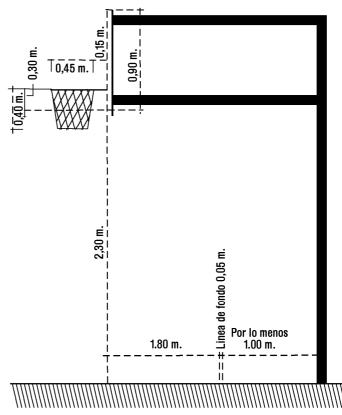
Cada tablero será de superficie lisa, hecho de madera maciza o material transparente adecuado, con unas dimensiones de 1.20 m. de largo por 0.90 m. de ancho. Se montará según se indica en la figura.

Reglamento oficial de



Minibasket





Art. 6. CESTOS

Los cestos comprenderán los aros y las redes. Cada uno de los dos cestos se situará a una altura de 2.60 m. del suelo, de acuerdo con las ilustraciones.

Art. 7. BALÓN

El balón será esférico con una superficie exterior de cuero, goma o material sintético; tendrá una circunferencia entre 68 y 73 centímetros y su peso oscilará entre 450 y 500 gramos.

Art. 8. EQUIPO TÉCNICO

El siguiente equipo técnico debe preverse:

- a) cronómetro de juego
- b) acta oficial de juego
- c) tablillas numeradas del 1 al 5 para indicar el número de faltas cometidas por un jugador, y dispositivo de señalización de alternancia en el salto.
- d) un mecanismo sonoro de aviso.(Silbato)

Reglamento oficial de





REGLA Nº 3: ARBITROS Y SU REGLAMENTO

Art. 9. ARBITROS

Uno o dos arbitros dirigirán el encuentro de acuerdo con las Reglas. Son los responsables de la señalización de las faltas y violaciones, conceder o anular las canastas en juego y tiros libres y de administrar las penalizaciones de acuerdo con las presentes Reglas.

Art. 10. 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 las tablillas para mostrar el número de faltas cometido por cada jugador.

Art. 11. EL CRONOMETRADOR

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

REGLA Nº 4: LOS JUGADORES, LOS SUSTITUTOS Y LOS ENTRENADORES

Art. 12. LOS EQUIPOS

Cada equipo constará de 8 a 12 jugadores: 5 jugadores en el terreno de juego y el resto serán sustitutos.

Un miembro del equipo se considerará como jugador cuando está en el terreno y está autorizado a jugar. De lo contrario, es un sustituto.

Art. 13. LOS ENTRENADORES

El entrenador es el director del equipo.

Aconseja a los jugadores, de forma pausada y amable, para ayudar desde la banda y es el responsable de las sustituciones de los jugadores.

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

Art. 14. UNIFORMES

Todos los jugadores de un equipo llevarán los uniformes con los mismos colores y con numeración en la parte delantera y posterior de la camiseta.

Reglamento oficial de

Minibasket

Sólo podrán utilizarse los números del 4 al 15.

REGLA Nº 5: REGLAMENTACIÓN DEL TIEMPO

Art. 15. TIEMPO DE JUEGO

El partido costará de dos tiempos de 20 minutos cada uno con un intervalo de descanso de diez minutos.

Cada tiempo se divide en dos periodos de diez minutos cada uno con un intervalo obligatorio de un minuto entre ellos.

En el caso de que se juegue algún período extra, los 3 primeros minutos se jugarán a reloj corrido y los 2 últimos a reloj parado

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

- 1. una falta
- 2. balón retenido
- 3. al final de un periodo
- 4. cuando un jugador comete su quinta falta o es descalificado
- 5. cuando un jugador está lesionado
- 6. cuando el árbitro indica hacerlo al cronometrador
- 7. en los tiempos muertos

Después de que el reloj del partido haya sido parado, el cronometrador lo pondrá en marcha cuando el balón toca al primer jugador en el terreno de juego:

- a) durante un salto entre dos cuando el balón ha sido palmeado por uno de los saltadores
- b) después de un saque de la banda lateral o de la línea de fondo.
- c) después de que un tiro libre no es conseguido.

Art. 16. TIEMPO MUERTO

Un tiempo muerto es una interrupción del partido solicitada por uno de los entrenadores.

Cada tiempo muerto dura un (1) minuto.

Se pueden conceder dos (2) tiempos muertos a cada equipo por cada mitad (tiempo) del partido y uno (1) durante cada período extra.

Los tiempos muertos no utilizados no podrán trasladarse a la siguiente mitad o período extra.

Se puede pedir tiempo muerto cuando:

• Para ambos equipos, cuando pita el árbitro

Reglamento oficial de



Minibasket

• Para el equipo que recibe una canasta, se convierte un tiro de campo.

Cuando en los 2 últimos minutos de partido (segundo período del segundo tiempo y en el tiempo o tiempos extras necesarios) se solicita tiempo muerto y el equipo solicitante tiene derecho al saque, éste se efectuará desde la línea de saque de la pista delantera.

Art. 17. COMIENZO DEL ENCUENTRO

El encuentro se iniciará con un salto entre dos en el círculo central.

El árbitro lanzará el balón verticalmente entre dos oponentes cualquiera.

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.

En caso de que, antes del control del balón por parte de algún jugador de uno de los equipos, se produzca una situación de salto entre 2, el salto entre 2 se volverá a repetir entre los jugadores implicados en la acción.

Situaciones para señalar "salto entre 2"

- 1. uno o más jugadores de distinto equipo tienen una o ambas manos sujetando el balón.
- 2. el balón sale del terreno de juego y fue simultáneamente tocado por dos jugadores oponentes.
- 3. el árbitro duda quien fue el último jugador que tocó el balón.
- 4. el árbitro desconoce quien fue él ultimo jugador que tocó el balón.
- 5. el balón queda sujeto en un soporte de la canasta.

Al comienzo del tercer periodo los equipos deben cambiar de campo.

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

Art. 18. ALTERNANCIA DE POSESIÓN

El proceso de la *posesión alterna* es un método para conseguir que el balón esté vivo con un saque de banda, en lugar de un salto entre dos.

Reglamento oficial de



Minibasket

En todas las situaciones de salto entre 2 y saque de inicio de período, los equipos irán alternando la posesión del balón para efectuar un saque desde el punto más cercano a donde se produjo la situación de salto.

El equipo que no obtenga el control del balón vivo en el terreno de juego después del salto con el que se inició el primer período comenzará la posesión alterna.

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

La posesión alterna:

Comienza cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque. 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.

Una violación cometida por un equipo durante su saque de posesión alterna provoca que dicho equipo pierda ese saque. Se cambiará la dirección de la flecha de posesión alterna inmediatamente, indicando que el equipo contrario al que cometió la violación tiene derecho al saque de posesión alterna en la siguiente situación de salto. El juego se reanudará concediendo el balón a los oponentes del equipo que cometió la violación para que efectúen un saque desde el punto de saque original

Una falta cometida por cualquier equipo:

- antes del comienzo de un período que no sea el primero;
- durante un saque de posesión alterna,
 - no provoca que el equipo que realiza el saque pierda ese saque de posesión alterna.

En caso de que se produjese dicha falta durante el saque que da inicio a un período, después de que el balón se haya puesto a disposición del jugador pero antes de que haya tocado a un jugador en el terreno de juego, se considera que la falta se ha producido durante el tiempo de juego y se penaliza en consecuencia.

Si un árbitro y/o el anotador cometen un *error* y el balón se concede al equipo que no tenía derecho al saque, una vez que el balón toque o sea tocado por un jugador en el terreno de juego, <u>el error no puede corregirse</u>. No obstante, el equipo que inicialmente tenía derecho al

Reglamento oficial de



Minibasket

saque por posesión alterna no lo pierde y sacará en la próxima situación de salto que se produzca.

Art. 19. CANASTA - CUANDO SE CONSIGUE Y SU VALOR

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

Una canasta marcada en juego vale 2 puntos a menos que sea conseguida desde la zona de canasta de 3 puntos, en cuyo caso vale 3 puntos; una canasta marcada en tiro libre vale 1 punto.

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 máximo de cinco segundos.

Art. 20. EMPATE Y TIEMPO EXTRA

Si al finalizar el segundo período del segundo tiempo el tanteo está empatado, el partido continuará con tantos períodos extra de cinco minutos como sean necesarios para deshacer el empate. Si hiciera falta disputar más de un período extra, el intervalo de descanso entre ellos será de un minuto.

Durante todos los tiempos extra que sean necesarios disputar, los equipos atacarán la misma canasta que en el segundo tiempo del partido.

Art. 21. FINAL DEL PARTIDO

El partido termina cuando el cronometrador hace sonar la señal indicando el fin del tiempo de juego.

REGLA Nº 6: REGLAMENTO DEL JUEGO

Art. 22. SUSTITUCIONES

Cada uno de los jugadores inscritos en el acta del partido, deberá de jugar un mínimo de dos periodos excepto en los casos en los que haya sido sustituido por lesión, descalificación o haber cometido cinco faltas personales.

Ningún jugador podrá jugar los tres primeros períodos de forma consecutiva.

Reglamento oficial de



Minibasket

Art. 23. COMO SE JUEGA EL BALÓN

En el Mini-Basketball, el balón se juega con las manos.

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

Son violaciones: correr con el balón, darle con el pie intencionadamente o golpearlo con el puño.

Tocar accidentalmente el balón con el pie o con la pierna no es violación.

REGLA Nº 7: VIOLACIONES

Art. 24. VIOLACIONES

Una violación es una infracción de las Reglas de Juego por la cual el árbitro parará inmediatamente el juego y concederá el balón a los oponentes para sacar desde la banda.

Art. 25. SAQUE DE BANDA

El jugador deberá sacar de banda desde el lugar indicado por el árbitro, que será el más cercano al lugar de la infracción (falta o violación).

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 ó de fondo, caso contrario el sague será repetido.

El árbitro deberá entregar en mano el balón cuando el saque tiene lugar en las líneas laterales y de fondo.

Art. 26. POSICIÓN DEL JUGADOR

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.

Reglamento oficial de



Minibasket

Art. 27. JUGADOR FUERA DEL TERRENO DEL JUEGO

Un jugador está fuera del terreno de juego cuando pisa el suelo o las líneas que lo delimitan.

El balón está fuera cuando toca un jugador que está fuera, el suelo ó cualquier otro objeto fuera de los límites del campo.

Hacer que el balón salga fuera del terreno es una violación y se sanciona otorgando el balón a los adversarios para que lo pongan en juego.

Si el árbitro tiene dudas en cuanto al jugador que hizo que saliera el balón fuera del terreno, señalará una situación de salto entre dos según el proceso de la posesión alterna.

Art. 28. PIVOTE

Un jugador que recibe el balón estando parado o se detiene legalmente estando en posesión del balón ESTA AUTORIZADO A PIVOTAR.

Un pivote tiene lugar cuando un jugador en posesión del balón desplaza un pie en una o varias direcciones manteniendo el otro, llamado el pie de pivote, sobre su punto de contacto con el suelo.

Art. 29. AVANZAR CON EL BALÓN

Un jugador en posesión del balón, puede avanzar con el mismo en cualquier dirección, con las siguientes limitaciones:

- a) Un jugador que estando parado recibe el balón puede pivotar utilizando cualquiera de sus pies como pie de pivote.
- b) Un jugador que recibe el balón y está en movimiento ó acaba de botar, puede utilizar la parada en dos tiempos para detenerse o pasar el balón.
- c) Un jugador que recibe el balón cuando está parado ó se detiene de forma legal con el balón en la mano:
 - puede levantar su pié de pivote ó saltar cuando tira a canasta ó dar un pase, pero el balón debe salir de sus manos antes de que uno de sus pies vuelva a tocar el suelo.
 - no puede levantar su pie de pivote para salir botando antes de que el balón haya salido de sus manos.

Avanzar con el balón fuera de estas limitaciones es una infracción a las reglas de juego y por tanto el balón es entregado al equipo adversario para que lo vuelva a poner en juego.

Reglamento oficial de Minibasket



Art. 30. 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 descanse en la(s) mano(s) y seguir driblando.

Art. 31. CONTROL DEL BALÓN

Un jugador tiene control del balón sí:

- tiene el balón en las manos
- está efectuando un drible

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. 32. 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. 33. REGLA DE LOS CINCO SEGUNDOS

Un jugador estrechamente marcado (a una distancia de un paso normal), que mantenga el balón sin pasarlo, lanzar a cesto, rodarlo, o botarlo, durante más de cinco segundos, comete violación.

El balón se entregará a un adversario para que lo ponga en juego.

Reglamento oficial de





Art. 34. REGLA DE LOS OCHO SEGUNDOS

Tras recibir canasta o recuperar el balón en pista trasera, el equipo poseedor del balón dispondrá de 8 segundos para pasar el balón a pista delantera.

Art. 35 BALÓN DEVUELTO A PISTA TRASERA

Un jugador cuyo equipo controla el balón en la pista de ataque no debe devolverlo a pista trasera. Si esto ocurre, el balón se otorga a los oponentes para que lo pongan en juego desde su pista de ataque.

La línea central forma parte de la pista trasera.

Art. 36. JUGADOR EN ACCIÓN DE TIRO A CESTO

Un jugador se considera en acción de tiro a cesto a partir del momento en que, a criterio del árbitro, comienza la acción de tiro y lanza el balón hacia el cesto. La acción continúa hasta que los dos pies del jugador hayan vuelto al suelo.

REGLA Nº 8: FALTAS PERSONALES

Art. 37. FALTAS

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

Art. 38. TIROS LIBRES

Un tiro libre es un privilegio que se concede a un jugador y que consiste en marcar un punto por tiro a cesta desde una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo. El tiro libre es ejecutado por el jugador al cual se le ha cometido la falta.

Cuando se sanciona con descalificación a un jugador por conducta antideportiva repetida, los tiros libres los puede intentar cualquier adversario.

Art. 39. FALTA PERSONAL

Una falta personal es aquella que implica contacto con un adversario. Un jugador no debe bloquear, agarrar, empujar, cargar ni colgarse de un adversario o impedir su progresión por medio de sus brazos extendidos, de sus espaldas, caderas o rodillas, o bien doblando el cuerpo de forma anormal o incluso utilizando medios brutales.

Reglamento oficial de



Minibasket

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

Si la falta fue hecha sobre un jugador que no tiraba a cesto, el balón se le otorgará a este jugador ó a uno de sus compañeros de equipo para que saque de banda.

Si la falta fue hecha a un jugador en acción de tirar a cesto:

- 1. Si el lanzamiento se convierte será válido y no se concederá un tiro libre reanudándose el juego por un saque de los adversarios desde la línea de fondo.
- 2. Si el lanzamiento a canasta de dos puntos no se convierte se concederán dos tiros libres.

Art. 40. FALTA ANTIDEPORTIVA

Una falta antideportiva es una falta personal que, según el árbitro, ha sido cometida deliberadamente por un jugador. Un jugador que comete más de una falta antideportiva puede ser descalificado.

Se otorgarán dos tiros libres y posesión del balón al jugador que ha sido objeto de una falta antideportiva, salvo si fue cometida sobre un jugador que tira a canasta y ésta es conseguida.

Después de la canasta conseguida, o de los tiros libres, tanto si es canasta como no, se reanudará el juego entregando el balón a un jugador del mismo equipo para efectuar un saque de banda desde la altura de la línea de medio campo.

Art. 41. FALTA DOBLE

Una falta doble es aquella que cometen dos oponentes aproximadamente al mismo tiempo uno sobre otro.

Se anotará una falta a cada jugador y se reanudará el juego con un salto entre dos entre los jugadores implicados en el circulo mas cercano.

REGLA Nº 9: FALTAS TÉCNICAS

Art. 42. CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

En Mini-Basketball todos los jugadores deben mostrar un espíritu cooperativo y deportivo.

Reglamento oficial de Minibasket



El jugador será advertido si desobedece las advertencias del árbitro o usa medios antideportivos.

Una vez ha sido advertido, si persiste en su conducta, será descalificado.

Sanción: Será inscrita una falta y se otorgarán dos tiros libres y posesión del balón a los adversarios.

REGLA Nº 10: DISPOSICIONES GENERALES

Art. 43. COMO SE INTENTA UN TIRO LIBRE

El tiro a canasta debe ser intentado en un plazo de cinco segundos.

Mientras el jugador esta intentando el tiro libre, no debe pisar la línea de tiros libres ni el terreno de juego delante de ella.

Cuando un jugador lanza un tiro libre habrá un máximo de cinco jugadores ocupando la zona, de la siguiente forma:

- a) dos jugadores del equipo defensor en los dos lugares más cercanos al aro.
- b) los otros deben ir alternando sus plazas.

Los jugadores en sus lugares de zona:

- a) no deben ocupar el lugar que no les corresponde.
- b) no deben entrar en la zona, zona neutral ni salir de su lugar hasta que el balón haya salido de las manos del jugador que lanza los tiros libres.
- c) no debe tocar el balón cuando va en dirección a la canasta hasta que toque el aro o sea evidente que no lo va a tocar.

Todos los jugadores que no están en sus lugares de la zona durante los tiros libres, tienen que estar detrás de la línea de tiros libres hasta que el balón toque el aro o termine el tiro libre.

Si el último tiro libre no toca el aro o no entra, el balón es entregado a los oponentes para ser puesto en juego de nuevo.

Ningún jugador puede tocar el balón hasta que toque el aro.

Art. 44. CINCO FALTAS POR JUGADOR

Un jugador que ha cometido cinco faltas personales debe abandonar automáticamente el juego.

Reglamento oficial de Minibasket



Puede ser sustituido por un compañero de equipo.

Art. 45. FALTAS DE EQUIPO. PENALIZACIÓN

Un equipo se encuentra en una situación de penalización por faltas de equipo cuando ha cometido cuatro (4) faltas en un período.

Todas las faltas de los componentes de un equipo cometidas durante un intervalo de juego formarán parte del período siguiente.

Las faltas de los componentes de un equipo cometidas durante el último período del segundo tiempo, se acumulan para el período o períodos extras (en caso de que hubiera que jugarlos).

Cuando un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo, todas las faltas personales posteriores cometidas por sus jugadores sobre un jugador que no esté en acción de tiro se penalizarán con dos(2) tiros libres en lugar de saque.

Si la falta personal la comete un jugador del equipo con control del balón, o del equipo con derecho al balón, dicha falta se penalizará con un saque a favor de los adversarios.

Art. 46. DEFENSA PROHIBIDA

No se permite realizar defensa en zona y 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 2 tiros libres y posesión (se anotará en el acta en el lugar destinado al efecto. NO acumula faltas técnicas).

Art. 47. REGLA DE PASIVIDAD

Se aplicará en todas aquellas competiciones que se disputen sin reloj de 24".

Cuando el árbitro del encuentro estime que un equipo ha mantenido la posesión del balón más de 24" y que se percibe claramente la intención de no atacar a canasta, iniciará en voz alta y haciendo la señal de 8 con las manos una cuenta de 8 segundos dentro de los cuales se tendría que efectuar un lanzamiento. No efectuar el lanzamiento constituye violación y el balón es concedido al equipo contrario.

Reglamento oficial de





SEÑALES ARBITRALES



Reglamento oficial de Minibasket



ANOTADOR

- A. Antes de empezar el partido, completa correctamente los encabezamientos así como todos aquellos apartados que se señalan específicamente del acta de juego.
- B. Antes de empezar el partido, completa los datos del equipo, color, nombre y número de cada jugador (los números deben ir correlativos).
- C. Cuando se consiga un cesto, primero tacha los puntos en el tanteo arrastrado de la columna que corresponda (columna A para el equipo A) mediante una diagonal (/) y después escribe el número del jugador en la casilla adyacente.
- D. Cuando se consiga un tiro libre, tacha en número de puntos conseguidos con un O y escribe el número del jugador en la casilla adyacente.
- E. Cuando sea cometida una falta personal por un jugador escribe una "P" en el número de falta personal correspondiente al número del jugador.
- F. Cuando sea cometida una falta personal que de lugar a 2 tiros libres escribe una 'P2' en la casilla correspondiente.
- H. Cuando se cometa una falta antideportiva, escribe 'U2' en la casilla correspondiente.
- I. Al final de cada periodo, rodea con un círculo el tanteo total conseguido por cada equipo, haz una raya horizontal debajo, y escribe el tanteo en la casilla TANTEO DESPUES DE.
- K.L. Al final del partido complete las casillas TANTEO FINAL Y EQUIPO GANADOR.

Reglamento oficial de Minibasket









Encuentro	Maila Categoría	Talde Grupo	Herria Localidad Data Fecha	Ordu <i>Hora</i>	Arb. nag Arb. prin a Arb. la a Arb. ar	<i>icipal</i> iguntzailea		
				TANTO-KOPURUA/TANTEO ARRASTRADO				
A Taldea/Equipo A			LEHEN ZATIA/P.		BIGARREN ZATIA/SEGUNDO TIEMF			
Hutsartea	Taldaman Faltala/Faltan	J. Paris	M	M	M	M	M	
Tiempo muerto	Taldearen Faltak/Faltas							
	Zatia Periodo 1 1 2 3 4	2) 1 2 3 4						
	Zatia Período 3 1 2 3 4	1 2 3 4						
L	ızapena/Periodos extra							
Lizentzia Zk. JOKALARIA SARRERAK Jokal. Zk. N.º de licencia JUGADOR ENTRADAS N.º juga.		FALTAK						
N. de licencia JUGAD	OR ENTRADAS N. Juga.	FALTAS						
Entrenatzailea	l Entrenador:							
Entrenatzailea	l Entrenador:							
1	Zatia Periodo I 2 3 4 Zatia Periodo I 2 3 4 Zatia Periodo Zatia Periodo Sextra							
Lizentzia Zk. JOKAL.	ARIA SARDERAY Jokal 7k	FALTAK						
N.º de licencia JUGAD		FALTAS						
Entrenatzailea								
Entrenatzailea	l Entrenador:							
Tanto kopurua: Zatia Tanteos: Zatia	Entrenador: Período T A B	② A (4) A B	B	Amaierako emaitza Talde irabazlea/Equ	Tanteo final A _			