

Reglamento Oficial de Minibasket

FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE BÁSQUETBOL ASOCIADO (FIBA)



Introducción

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 sí 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, los árbitros, los integrantes de la mesa y los padres.

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

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, salto entre dos, y los tiros libres.

REGLAMENTO OFICIAL DE MINIBASKET

Regla nº 1: EL JUEGO

Art. 1 - Minibasket

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

Art. 2 - Definición

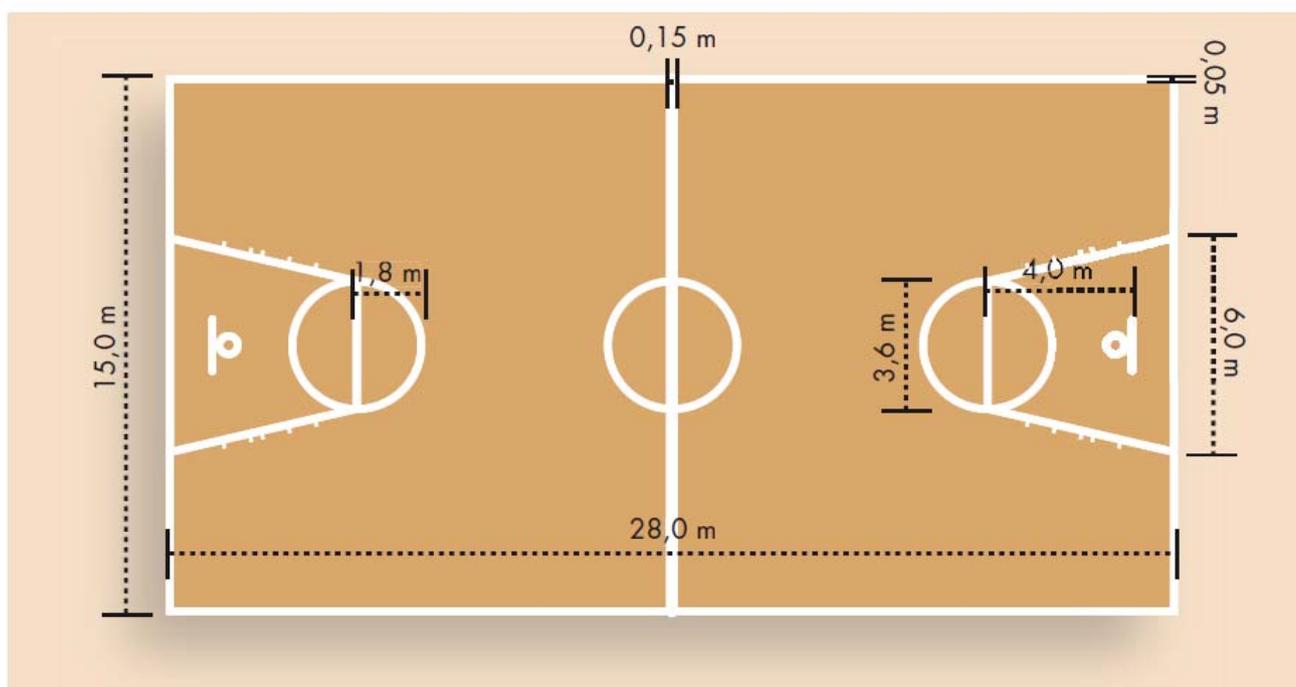
El objetivo de cada equipo es el de introducir el balón en el cesto del equipo contrario y evitar que el otro equipo obtenga el control del balón o anote, de acuerdo con las Reglas de Juego.

Regla nº 2: INSTALACIONES Y EQUIPO

Art. 3 - 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: 28 metros de largo por 15 de ancho. Se permitirán otras dimensiones, siempre que sean proporcionales, por ejemplo: 26x 14 m, 24 x 13 m, 22 x 12 m, y 20 x 11 m.

En Baloncesto las medidas son de 28 metros de largo y quince 15m de ancho.



Art. 4 - Líneas de demarcación

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

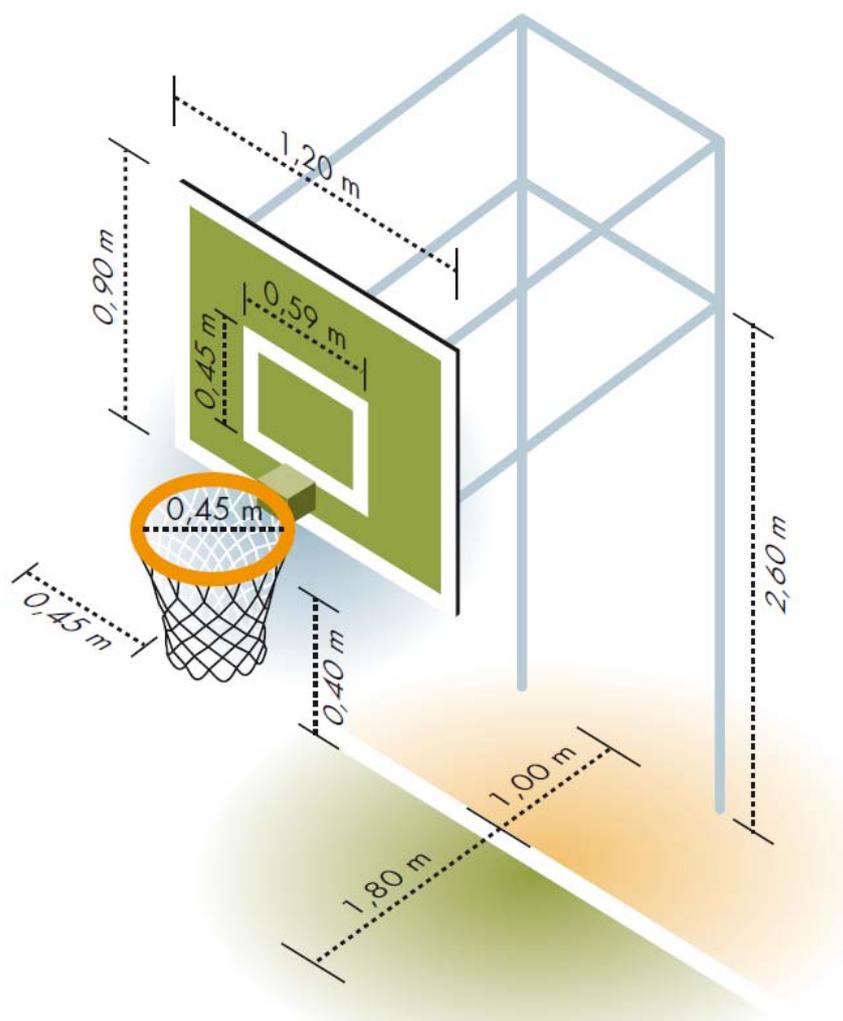
Serán iguales a las empleadas en un terreno normal de baloncesto excepto:

- la línea de tiros libres está a 4 metros del tablero (En Baloncesto está a 4,23m.)
- no hay ni línea ni zona de 3 puntos. (En Baloncesto la línea se sitúa a 6,25 metros del 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 (en Baloncesto, las medidas son de 1.80 por 1.05 metros). Se montará según se indica en la figura.



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. (En Baloncesto, el aro se sitúa a 2.60 m del suelo)



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:

- cronómetro de juego
- acta oficial de juego
- tablillas numeradas del 1 al 5 para indicar el número de faltas cometidas por un jugador
- un mecanismo sonoro de aviso.

Regla nº 3: LOS ÁRBITROS Y SU REGLAMENTO

Art. 9 - Los árbitros

Dos árbitros 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 tabillas 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 10 jugadores:

- 5 jugadores en el terreno de juego y 5 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.

Sólo podrán utilizarse los números del 4 al 15.



Regla nº 5: REGLAMENTACIÓN DEL TIEMPO

Art. 15 - Tiempo de juego

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

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,

Después de que el reloj del partido haya sido parado, el cronometrador lo pondrá en marcha cuando el balón toca el 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 - Comienzo del encuentro

Todos los períodos se iniciarán con un salto entre dos en el círculo central. El árbitro lanzará el balón entre dos oponentes cualquiera. Al comienzo del segundo tiempo los equipos deben cambiar de campo. El reloj se pone en marcha cuando uno de los dos oponentes toca el balón.

Art. 17 - Salto entre dos

Un salto entre dos tiene lugar cuando el árbitro lanza el balón verticalmente entre dos oponentes en uno de los círculos.

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.

El árbitro señalará un salto entre dos cuando:

- (i) uno o más jugadores de distinto equipo tienen una o ambas manos sujetando el balón.
- (ii) el balón sale del terreno de juego y fue simultáneamente tocado por dos jugadores oponentes.
- (iii) el árbitro duda quien fue el último jugador que tocó el balón.
- (iv) el árbitro desconoce quién fue el último jugador que tocó el balón.
- (v) el balón queda sujeto en un soporte de la canasta.
- (vi) el balón entra accidentalmente en la canasta por debajo del cesto.
- (vi) se señala una falta doble.



Cuando se señala un salto entre dos, éste tendrá lugar en el círculo más cercano al que se produzca, lanzando el árbitro el balón verticalmente entre dos oponentes.

Art. 18 – 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 conseguida desde el terreno de juego vale 2 puntos y una canasta de tiro libre, 1 punto.

(En Baloncesto, las canastas convertidas con lanzamiento desde fuera de 6,25 valdrán 3 puntos)

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. 19 - Empate

Si el resultado es de empate al finalizar el cuarto período, este será el resultado final y no se jugará ningún tiempo extra.

(En Baloncesto habrá tantas prórrogas de 5 minutos como sean necesarias para deshacer el empate)

Art. 20 - 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. 21 - Sustituciones

Cada jugador deberá jugar dos períodos, excepto en los casos en que haya sido sustituido por lesión, descalificación o haber cometido cinco faltas personales.

Cada jugador deberá permanecer sentado en el banquillo como suplente durante los otros dos períodos, excepto cuando deba sustituir a otro jugador por lesión, descalificación o cinco faltas personales. También en estas circunstancias especiales, el jugador deberá ser suplente necesariamente durante un período completo.

En Baloncesto se pueden hacer sustituciones en cualquier momento siempre y cuando se respete el control del balón muerto. Además no existe la limitación de periodos de juego de un jugador.

Art. 22 - Cómo se juega el balón

En el MiniBasket, 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 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. 23 - 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.

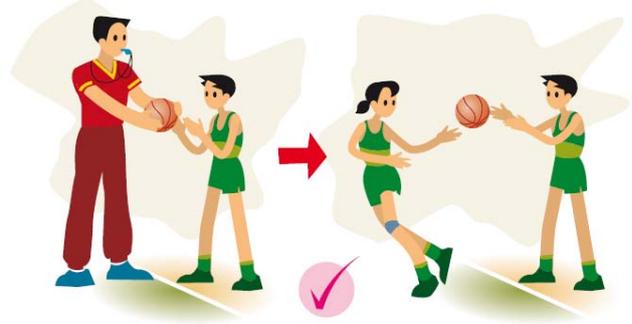
Art. 24 - Saque de banda

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 o de fondo, caso contrario el saque será repetido.

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



Art. 25 - 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.

Art. 26 - 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 o 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 un salto entre dos.

Art. 27 - 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. 28 - Avanzar con el balón

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

- Un jugador que estando parado recibe el balón puede pivotar utilizando cualquiera de sus pies como pie de pivote.
- Un jugador que recibe el balón y está en movimiento o 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 o se detiene de forma legal con el balón en la mano:

- puede levantar su pié de pivote o saltar cuando tira a canasta o 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.

Art. 29 - 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. 30 - Control del balón

Un jugador tiene control del balón si:

- 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. 31 - 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. 32 - 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.



Art. 33 - 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. 34 - 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 de los 8 segundos

En Baloncesto un equipo dispone sólo de 8 segundos para pasar el balón al campo contrario en una acción de ataque

Regla nº 8: FALTAS PERSONALES

Art. 35 - Faltas

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



Art. 36 - 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. 37 - 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.

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 o a uno de sus compañeros de equipo para que saque de banda.

(En Baloncesto, a partir de la cuarta falta de equipo en cada periodo, se conceden siempre tiros libres en vez de saque de banda)

Si la falta fue hecha a un jugador en acción de tirar a cesto, se le otorgarán dos tiros libres si la canasta no es conseguida.

No se otorga un tiro libre si la canasta es conseguida, y se reanuda el juego por un saque de los adversarios desde la línea de fondo

(En Baloncesto, se concede tiro libre adicional)



Art. 38 - 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 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. (En Baloncesto, se concede tiro libre adicional).

Después de la canasta conseguida, o de los tiros libres, tanto si es canasta como no, se reanuda 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.

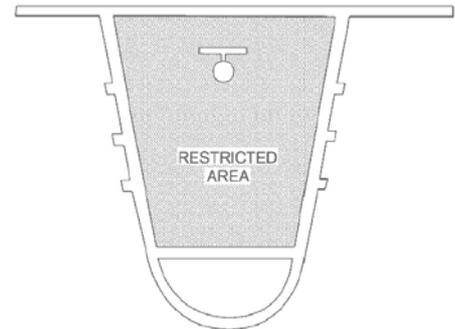
Art. 39 - Falta doble

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 reanuda el juego con un salto entre dos entre los jugadores implicados, en el círculo más cercano.

Regla de los 3 segundos

Un jugador no debe quedarse más 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



Regla nº 9: FALTAS TÉCNICAS

Art. 40 - Conducta antideportiva

En MiniBasket todos los jugadores deben mostrar un espíritu cooperativo y deportivo

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

Una vez ha sido advertido, será descalificado si prosigue con su conducta.

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



Regla nº 10: DISPOSICIONES GENERALES

Art. 41 - Cómo se intenta un tiro libre

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

Mientras el jugador está 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. 42 - Cinco faltas por jugador

Un jugador que ha cometido cinco faltas personales o técnico debe abandonar automáticamente el juego. Puede ser sustituido por un compañero de equipo.



ESTAS SON LAS UNICAS SEÑALES OFICIALES Y DEBEN SER USADAS POR TODOS LOS ARBITROS EN TODO MOMENTO

 <p>DOS PUNTOS: (Un dedo - un punto) Flexión de la muñeca hacia abajo.</p>	 <p>CESTO ANULADO, JUEGO ANULADO: Mover los brazos de una parte a otra.</p>	 <p>TIEMPO PARADO: Palma abierta, dedos juntos.</p>	 <p>CAMINAR: Rotación de los puños.</p>
 <p>REGATE ILEGAL: Batir alternativamente los brazos.</p>	 <p>INFRACCIÓN REGLA DE TRES SEGUNDOS: Dedos de costado.</p>	 <p>FALTA PERSONAL: Puño cerrado.</p>	 <p>PARA DESIGNAR AL INFRACOR: Indicar el número del jugador.</p>
 <p>EMPUJAR: Señal de la falta. Ademán de empujar.</p>	 <p>USO ILEGAL DE LAS MANOS: Señal de la falta. Golpear la muñeca.</p>	 <p>AGARRAR: Señal de la falta. Agarrar la muñeca.</p>	 <p>BLOQUEO: Las manos en las caderas.</p>
 <p>BALÓN DEVUELTO A PISTA TRASERA: Dedo índice extendido.</p>	 <p>FALTA ANTIDeportiva: Agarrar la muñeca en alto.</p>	 <p>DOBLE FALTA: Mover los puños cerrados.</p>	 <p>VIOLACIÓN FUERA DE BANDA: A. Señal de violación. B. Dirección del juego.</p>
 <p>CARGAR: Puño cerrado golpeando la mano abierta.</p>	 <p>DOS TIROS LIBRES: Los brazos en alto con los dedos juntos.</p>	 <p>UN TIRO LIBRE: Dedo índice en alto.</p>	 <p>SALTO ENTRE DOS: Los dos dedos índice en alto.</p>