
International Basketball
Federation



Zona de las Americas

REGLAS DEL MINI-BALONCESTO

2010

FEDERACION INTERNACIONAL DE BALONCESTO

PROGRAMA OFICIAL FIBA AMERICAS

Dirección:

#628 Avda. Escorial

San Juan, Puerto Rico - 00920

P.O. Box 8925

Fernández Juncos Station

San Juan, Puerto Rico - 00910

Fundada en 1975

Teléfono: + 1 787 977 49 99

Fax: + 1 787 977 4007

Correo Electrónico: info@fibaamericas.com

Sitio del Web: www.fibaamericas.com

Presidente:

Horacio Muratore, Argentina

Secretario General:

Alberto Garcia, Puerto Rico

Comisión de Mini Baloncesto de FIBA Américas

Presidente:	Rafael Uribe	República Dominicana
Miembros:	Carlos Álvarez Francisco Das Chagas Mario Mora Mario Mendez	Argentina Brasil Ecuador México

Publicado por
FIBA Américas
(Federación Internacional de Baloncesto en América)

© Derecho de Autor FIBA Américas

Redactado por FIBA Américas.
Autorizado por FIBA y adaptado de las Reglas de Mini Baloncesto de FIBA

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

Introducción

A raíz de numerosos reclamos de la mucha gente envuelta en esta actividad a tan temprana edad de los niños, ya sean directivos, entrenadores, padres, árbitros y a veces también de los mismo niños, en el mes de Octubre del 2009 iniciamos un proceso de revisión de las formas, criterios, filosofías y resultados que la actividad del mini – baloncesto en América. Para ello primero enviamos una carta a nuestras Federaciones Nacionales y solicitamos la información necesaria para poder hacer un diagnóstico de los diferentes problemas que aquejan a esta disciplina. Esa evaluación y análisis que nuestra Academia de Baloncesto de las Américas hizo sobre la forma y manera en que se viene desarrollando el Mini-Baloncesto en distintas áreas de nuestro continente en los pasados años, ha dado como resultado que nadie utiliza ni las mismas reglas ni los mismos criterios y filosofías. Luego del análisis y con las respuestas recibidas, nos pusimos en la tarea de encontrar una sola regla que reflejara las solicitudes de la mayoría y aunque no hemos podido satisfacer a todos por igual, hemos hecho un trabajo que entendemos, podrá aplicarse en todos los ámbitos y deberá ser respetados por todos los que estamos envueltos en esta importante actividad para que nuestros niños y niñas encuentren el camino correcto en su etapa de introducción a nuestro deporte.

Igualmente esta investigación nos ha permitido identificar que el propósito fundamental por el cual fue implementado el Mini-Baloncesto, no se está fomentando y desarrollando en la manera adecuada.

Algunos sectores han confundido su objetivo original. Si bien es cierto que el baloncesto se ha desarrollado y la misma sociedad nos ha llevado a modificar el uso y costumbres y varias cosas han cambiado en el mundo moderno, nosotros estamos convencidos que algunas cosas en esta etapa de enseñanza y aprendizaje, no deben cambiar. **Los niños de 8 a 12 años aún siguen yendo a la escuela primaria y no a secundaria o la universidad.**

Ante esta situación, provocada por la participación masiva de niños y niñas a temprana edad en una gran cantidad de países en nuestro continente y teniendo en cuenta que entrenadores y padres (principales responsables de su educación), les están poniendo demasiadas exigencias y ejerciendo una presión indebida sobre ellos, que lo único que ha logrado es una masiva deserción de los niños en nuestro deporte (hechos comprobados en encuestas con los mismo padres).

Por ello hemos traído a consideración las diversas situaciones adversas de distinta índole.

- 1) ¿Es el mini baloncesto una actividad competitiva o recreativa?;
- 2) ¿Debe provocar un enfrentamiento entre los entrenadores (monitores) y los padres?;
- 3) ¿Deben los entrenadores ser personas mayores o jóvenes?;
- 4) ¿Deben los entrenadores inculcar el ganar como objetivo principal?;

- 5) ¿Se deben enseñar los fundamentos del baloncesto a esta edad?;
- 6) ¿Deben los árbitros (amigos) ser experimentados o simplemente jóvenes adecuadamente preparados?;
- 7) ¿Deben los árbitros ser estrictos en la aplicación de las reglas? O deben ser tolerantes?;
- 8) ¿Deben esos mismos árbitros actuar también como educadores durante los juegos?;
- 9) ¿Deben los oficiales de mesa ser menores de 18 años?;
- 10) ¿Qué medida y peso deben tener los balones?;
- 11) ¿A qué altura deben estar los aros?;
- 12) ¿Cuál es la edad ideal para aprender y enseñar los fundamentos?

Nota: Al final de las Reglas encontrarán todas las respuestas a estas preguntas.

Como se aprecia en todos los interrogantes, la situación es compleja y preocupante, ya que estamos hablando de niños y niñas que en alguna medida todavía no han comenzado su desarrollo físico y mental, como para entender de la misma manera que otros de edad más avanzada y además aprender los difíciles fundamentos que nuestro deporte exige por si mismo.

Siendo el mini-baloncesto la base y el futuro del baloncesto en cada país, nos propusimos re-evaluar el formato actual del mismo, hacer las recomendaciones correspondientes para unificar criterios y poder desarrollar una filosofía práctica, bajo unas reglas únicas aprobadas por la Comisión Técnica y el Buró Central de FIBA, para sean aplicadas por las Federaciones Nacionales con carácter obligatorio.

El objetivo primario del mini baloncesto está dirigido a niños y niñas para motivarlos a la práctica de nuestro deporte desde temprana edad. La práctica del baloncesto debe estar orientada bajo un programa educativo conducido adecuadamente, con el objeto que, a través de la recreación y el entretenimiento, los niños y niñas encuentren una manera de conocerse, compartir, disciplinarse y respetarse mutuamente. Aunque de alguna manera en cada enfrentamiento se compita, ellos deben saber que sus adversarios lo son solamente de manera circunstancial ya que si ellos no estuvieran, los elementos necesarios que permiten el desarrollo de las cualidades elementales no se presentarían. Al tratarse de un deporte de equipo, tanto sus compañeros como sus adversarios son absolutamente necesarios para que ocurra el enfrentamiento que les permita su progreso como jugadores(as) y fundamentalmente también como seres humanos, además del desarrollo de sus habilidades y destrezas que puedan asimilar de acuerdo con sus edades.

Como el mini baloncesto procura introducir a los niños a nuestro deporte, la misión principal debe ser la de proporcionar las oportunidades para adquirir toda clase de habilidades y disfrutar de las experiencias enriquecedoras que ofrece el deporte sin exigencias y presiones excesivas.

Reconozcamos que el mini-baloncesto tiene mucho y bueno que ofrecer para el desarrollo físico, social y psicológico de los niños como al futuro del baloncesto. Nuestro deporte y en especial el mini baloncesto, es educación, salud, desarrolla buenos hábitos, enseña disciplina y a seguir instrucciones, respetar a las autoridades y las leyes, comprender a sus compañeros y entender a sus ocasionales adversarios, que persiguen los mismos objetivos.

Los fundamentos que han sido para nosotros el verdadero motivo para realizar este estudio/investigación/compulsa, y de provocar estos cambios en el destino de esta actividad del mini baloncesto, ha sido que nos hemos dado cuenta que la culpa de este desorden y desequilibrio no ha sido de los niños y niñas, sino de nosotros mismos, los directivos, entrenadores y padres y por ello debemos decir ¡basta!!!!

Para el baloncesto en categorías cadetes, juveniles y superiores, FIBA ya tiene reglas que deben ser cumplidas taxativamente por todos los envueltos en el baloncesto en el mundo y por lo tanto, mucho más importante es que lo haga en esta etapa de la introducción de los niños y niñas a nuestro deporte. Hemos hecho consultas a profesionales especialistas en el desarrollo de los niños en sus edades y nos han recomendado que los niños y niñas de 12 años jueguen con aros de la máxima altura pero con el balón # 5.

Hoy uno de los objetivos de FIBA en el mundo es la masificación de nuestro deporte y para ello está implementando una serie de programas tendientes a aumentar la cantidad jugadores y jugadoras y por ello en FIBA Américas entendemos que debemos ser estrictos en el manejo de la actividad del mini baloncesto para evitar definitivamente la gran deserción de niños y niñas a temprana edad.

Nosotros esperamos tener la colaboración de todos en este proceso.

En nombre de nuestro Presidente Sr. Horacio Muratore y de los miembros de la Comisión de Mini Baloncesto de América, agradecemos a FIBA y especialmente a su Secretario General, el que nos haya permitido que vayamos adaptando y modificando algunas cosas para continuar con el proceso y hasta que el Buró Central tome la decisión de una sola regla en el mundo.

Alberto Garcia
Secretario General
FIBA Américas

PROLOGO

La Filosofía del Mini-Baloncesto

El Mini Baloncesto es un juego para niños y niñas. Esencialmente es una modificación del juego de adultos que ha sido adaptado a las necesidades de los niños. La filosofía es muy sencilla: no hacer que los niños jueguen un juego que no es conveniente, pero se modifica algo para adaptarlos a ellos.

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

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

Sin embargo, mas reglas pueden ser introducidas mientras los niños progresan en sus habilidades y sus capacidades de aprendizaje. La Zona de FIBA respectiva debe ocuparse de encontrar el camino para que los países apliquen las mismas reglas y utilicen la misma filosofía.

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

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

Un 3 vs. 3 prácticas o competencia en un salón escolar o un salón de deportes.

Un juego entre dos equipos escolares o de clubes en un gimnasio 5 vs. 5.

Un encuentro o festival local o regional implicando varios equipos de la zona geográfica.

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

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

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

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

Como el Mini – Baloncesto es una categoría con el objetivo de introducir a los niños y niñas en la práctica activa de nuestro deporte y considerando que las enseñanzas de los fundamentos en tan corta edad es prácticamente imposible, debido a las capacidades físicas y mentales de los niños y niñas en esa edad, la aplicación de las reglas de caminar con el balón, los tres segundos y las relacionadas a los contacto personales, deben ser entendidas por todos los envueltos y especialmente por los entrenadores, los padres y los árbitros.

La imposibilidad de los niños de hacer las cosas correctamente, la presión que significa para ellos una sanción de los árbitros, el sentido de culpa ante sus compañeros y el mismo entrenador, ejerce en ellos una presión y frustración que en muchos casos hace que no quieran jugar más baloncesto. Todos debemos recordar que nuestro deporte es de difícil aprendizaje y enseñanza, en relación directa con otras disciplinas deportivas colectivas, como el fútbol, el hándbol, el voleibol, etc.

El Mini Baloncesto debe considerarse como una introducción de los niños y niñas al baloncesto y por ello debemos hacer que ellos entiendan que es un juego en el que se puede ganar y perder y que esto no implica otra cosa que, jugando es la única manera de desarrollar sus habilidades sin importar el resultado circunstancial.



COMENTARIO:

A través de las "Reglas de Mini-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.

REGLA UNO

EL JUEGO

Art. 1 Mini-Baloncesto Definición

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

Mini-Baloncesto es jugado por 2 equipos de 5 jugadores cada uno. Juegos de 2 vs. 2 y 3 vs. 3, también pueden jugarse en media cancha. El objetivo de cada equipo es de anotar en el cesto del equipo contrario y de evitar que el otro equipo anote.

Únicamente los niños y niñas de 8 y 9 años pueden jugar en el mismo equipo. Igualmente procede a los de 10 y 11 años de edad.

REGLA DOS

DIMENSIONES Y EQUIPAMIENTO

Art. 2 Cancha - Dimensiones

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

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

Puede ser reducida a escala en tamaño, siempre y cuando las variaciones estén en las mismas proporciones por ejemplo: 26 m x 14 m; 24 m x 13 m; 13 m x 7 m; 12 m x 6,50 m

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

Art. 3 Líneas

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

- La línea de tiro libre este a 4.00 m del tablero.
- No es necesaria la línea de 3 puntos porque no hay puntos de ese valor en el mini baloncesto.

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

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

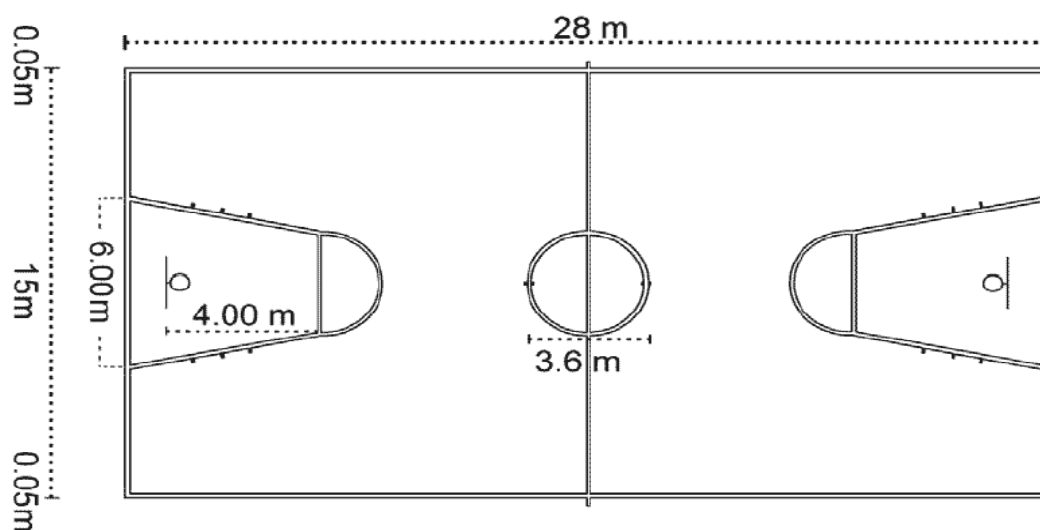


DIAGRAM 1

Art. 4 Equipamiento

El siguiente equipo debe proveerse:

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

- **Los cestos comprenderán de aros y de redes.**
2.65 m para niños de 8 a 11 años.
3.05 m sobre el piso para niños y niñas de 12 a 13 años de edad.
Es posible tener cestos más bajos para niños más jóvenes.
- **Balones.**
Mini-balones son similares en diseño a los balones de baloncesto para mayores.
Niños y niñas de 8 a 11 años de edad, deben utilizar un balón de tamaño # 5.
Niños y niñas de 12 y 13 años de edad están en una etapa de transición y pueden competir con las mismas reglas o utilizar las reglas para mayores, pero se recomienda que jueguen en los aros de la altura de 3:05 m y el balón # 5. Niños de 14 años ya pueden jugar con el balón # 7 y las niñas con el balón # 6,
- **Cronómetros.**
De juego utilizado para tomar el tiempo de los periodos de juego y los intervalos entre ellos.
- **Planilla Oficial de juego.**
- **Tablillas numeradas**
Del 1 al 6 para indicar el número de faltas cometidas por un jugador.
- **Un mecanismo sonoro de aviso.**
- **Flecha de posesión alterna.**
Una flecha roja sobre un fondo blanco para indicar la dirección de la próxima posesión cuando una situación de salto entre dos es sancionada en un juego.

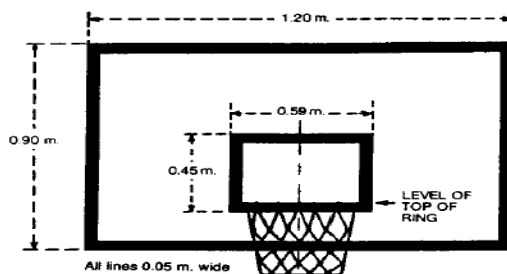


DIAGRAM 2

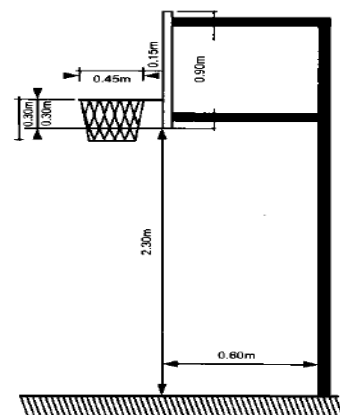


DIAGRAM 3



REGLA TRES

EQUIPOS

Art. 5 Jugadores y sustitutos

Cada equipo debe consistir de 12 jugadores: Cinco jugadores en el campo de juego y siete en el banco de sustitutos. Cinco jugadores deben estar en el terreno de juego durante el tiempo de juego y pueden ser sustituidos de acuerdo con el artículo 14.

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

Cada equipo debe tener un monitor (entrenador) y un capitán, quien debe ser uno de los jugadores.



Art. 6 Uniformes

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

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



Art. 7 Monitor (entrenador)

El Monitor (entrenador) es el líder del equipo. Él les da consejos y orientación a los jugadores de manera calmada, equilibrada, respetuosa, con contenido y de manera amigable desde la línea lateral dentro del área de sustitutos y es responsable por la sustitución de los jugadores. Es asistido por el capitán del equipo, que será uno de los jugadores.

Antes del juego, cada monitor, primero el del equipo A, deberán darle al anotador una lista con los nombres y números de los miembros del equipo que van a participar en el juego.

Un tiempo muerto por cada cuarto será posible para cada monitor. Estos no son acumulables y cuando no se solicite se pierde este derecho.

Defensa de zona está prohibido en Mini-Baloncesto. El equipo que no cumpla con esta disposición, su monitor debe ser sancionado con una falta técnica.

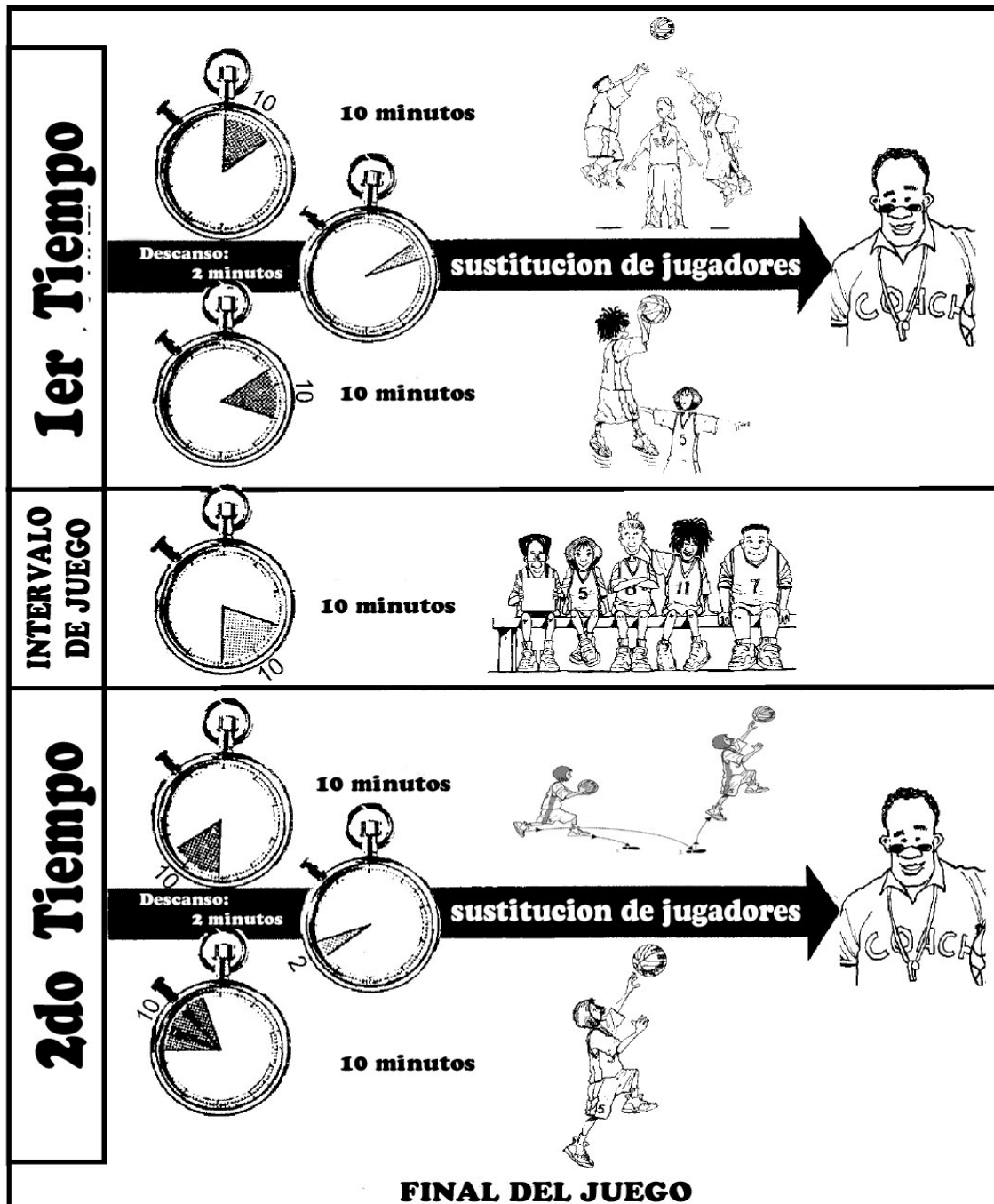
REGLA CUATRO

REGLAMENTO DEL JUEGO

Art. 8 Tiempo de juego

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

El tiempo de juego es controlado por el cronometrista.



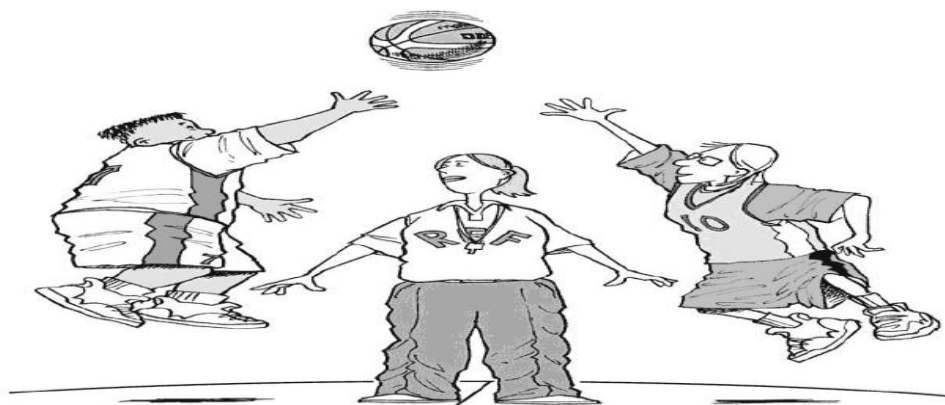
Art. 9 Comienzo del encuentro

Cada juego se iniciará con un salto entre dos en el círculo central y el crono metrasta pondrá en marcha el cronometro cuando el balón sea legalmente tocado por uno de los saltadores.

El amigo lanzará el balón entre dos oponentes cualesquiera.

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

Para el segundo tiempo los equipos cambiaron los cestos.



Art. 10 Salto entre dos y posesión alterna

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

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 saltadores solamente después que haber alcanzado su altura máxima.

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

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

Una situación de salto entre dos ocurre cuando:

- * Dos o más jugadores de los equipos opuestos tienen una o ambas mano(s) sujetando el balón (balón retenido).
- * El balón sale fuera del terreno de juego y los dos amigos 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 poner el balón vivo, con un saque en lugar de hacerlo con un salto entre dos, Ej.: 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 ganó el control del balón en el terreno después del salto entre dos al inicio del primer periodo, comenzará con la posesión alterna.

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

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



FLECHA DE POSESION ALTERNA

Art. 11 Estado del balón

El balón puede estar **vivo** o **muerto**.

El balón queda **vivo** cuando:

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

El balón queda **muerto** cuando:

- Cualquier gol de campo o tiro libre se anota.
- El amigo hace sonar su silbato.
- El cronómetro suena al final de cada periodo.

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

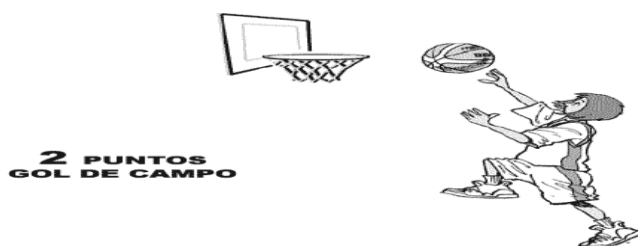
- El balón está en el aire en un tiro para un gol de campo.
- El amigo hace sonar su silbato.
- El cronómetro suena al final de un periodo.
- Un jugador comete una falta a un oponente mientras el balón está en control del oponente en un acto de lanzamiento para un gol de campo y quien finaliza su tiro con un movimiento continuo, que se inició antes de ocurrir la falta.

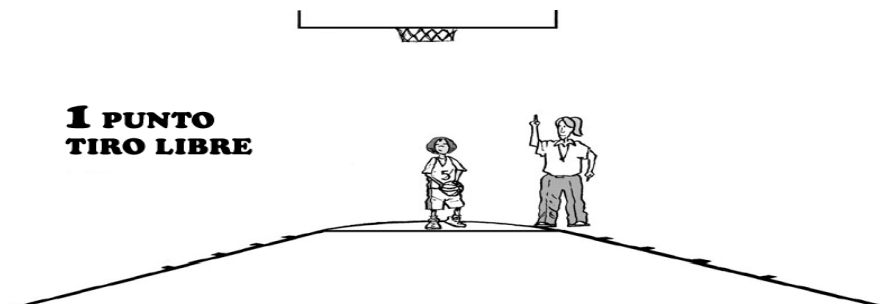
Art. 12 Gol - Cuando es convertido y su valor

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

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

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





Art. 13 Final del partido. Empate

El partido termina cuando suena la señal del cronómetro 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.



Art. 14 Sustituciones

Todos los jugadores tienen derecho a participar en dos periodos. Todos los jugadores deben estar sentados en el banco como sustituto por los dos periodos restantes, excepto cuando sea necesario ingresar para reemplazar a un jugador que se lesiona, lo descalifican o haya cometido cinco faltas personales o técnicas.

Todos los jugadores deben jugar como mínimo un cuarto de 10 minutos completo durante el cual no puede ser sustituido, a menos que se detecte una lesión, lo descalifiquen o cometa su sexta falta personal.

Todo jugador que haya sido descalificado o haya cometido su quinto foul personal o técnico, no puede reingresar a jugar en ningún momento de ese partido, pero puede permanecer en el banco de sustituto hasta la finalización del juego.

Un jugador que se lesiona y es atendido, debe ser sustituido. Si el jugador que sale lesionado se recupera durante el mismo cuarto en el cual la lesión sucedió, debe reingresar al juego en reemplazo del jugador que lo sustituyó anteriormente y completar jugando en el cuarto que le corresponde. Un jugador sustituido por lesión y que no se recupera para reingresar en el mismo cuarto, podrá participar en cualquier periodo con excepción del cuarto y siempre y cuando no afecte la participación obligatoria de un compañero.

Aun bajo estas circunstancias especiales, un jugador debe permanecer como sustituto por un periodo completo.



Art. 15 Como se juega el balón

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

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



Art. 16 Control del balón

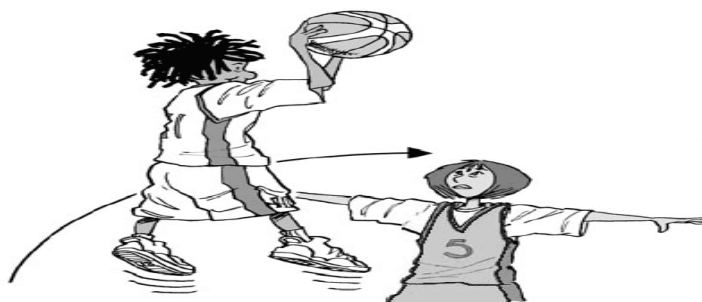
Un jugador está en control del balón cuando:

- * Él está sosteniendo un balón vivo.
- * Él está 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 los compañeros del equipo.

Art. 17 Jugador en acción de lanzamiento al cesto

Un jugador está en el acto de lanzar al cesto cuando, a criterio de uno de los amigos, ha iniciado un movimiento con intento a convertir. La acción de lanzamiento al cesto finaliza cuando el balón ha dejado la(s) mano(s) del lanzador y en el caso de un lanzador en suspensión, ambos pies hayan regresado al piso.



REGLA CINCO

VIOLACIONES

Art. 18 Violaciones – Definición

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

Art. 19 Saque desde fuera de la cancha

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

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

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

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

Art. 20 Posición del Jugador y los Amigos

La posición del jugador es determinada por el lugar donde está tocando el piso o cuando está en el aire en el último lugar donde tocó el piso, en relación a las líneas.

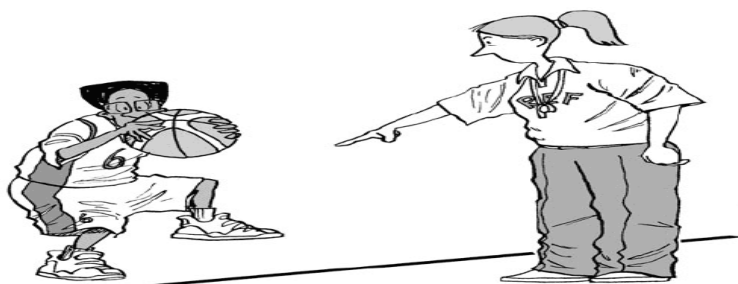
Lo mismo se aplica a los amigos.

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

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

El balón está fuera de la cancha de juego cuando toca a un jugador, el piso o cualquier objeto, incluyendo el soporte del tablero o la parte de atrás del tablero sobre, que se encuentre arriba o fuera de las líneas demarcatorias.

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



Art. 22 Pívorot

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

Estableciendo un pié de pívorot para un jugador que recibe el balón en la cancha:

- Mientras este parado con ambos pies en el piso:
 - En el momento que un pié se levanta, el otro se convierte en pié de pívorot.
- Mientras está en movimiento o driblando:
 - Si ambos pies están fuera del suelo y el jugador vuelve a pisar el terreno, el pié que pisa primero será su pié de pívorot.



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 pívorot:

- Mientras está parado con ambos pies en el suelo:

- Para comenzar un dribble, el pie pívot no podrá ser levantado antes que el balón salga de su(s) manos.
- Para pasar o lanzar para un gol de campo, el jugador puede saltar de su pie pívot, pero ningún pie puede regresar al piso antes que el balón salga de su(s) mano(s).
- Mientras está en movimiento o driblando:
 - Para comenzar un dribble, el pie pívot no podrá ser levantado antes que el balón salga de su(s) mano(s).
 - Para pasar o lanzar para un gol de campo, el jugador puede levantar el pie pívot y vuelve 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 excediendo estos límites, es una violación de caminar y el balón será otorgado a los oponentes para un saque.



UN JUGADOR NO PODRA CAMINAR CON EL BALON

Art. 24 Drible

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

Un jugador no esta autorizado a:

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

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

Lo siguiente no es considerado como dribles:

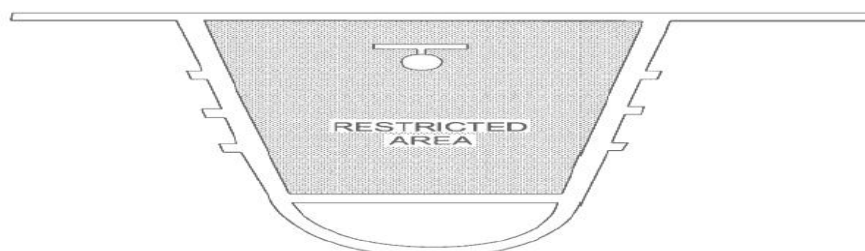
- Intentos sucesivos para un gol de campo.
- Palmeando el balón del control de otro jugador y entonces recuperándolo.



DOBLE DRIBLE

Art. 25 Regla de los tres segundos

Un jugador no debe permanecer dentro del área restrictiva de su oponente, mientras su equipo tiene el control del balón en su zona de ataque y el cronómetro del partido esté funcionando.



Art. 26 Jugador estrechamente marcado

Un jugador que está en posesión del balón vivo en la cancha y está estrechamente marcado por un oponente que está en una posición activa de defensa y a una distancia de no más de un paso normal.

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

Art. 27 Balón devuelto a la Zona Defensa

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

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

Esta violación no se aplica a los partidos jugados por niños y niñas de 9 años o menos.

REGLA SEIS

FOULS

Art. 28 Fouls - Definición

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

Art. 29 Faul Personal

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

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

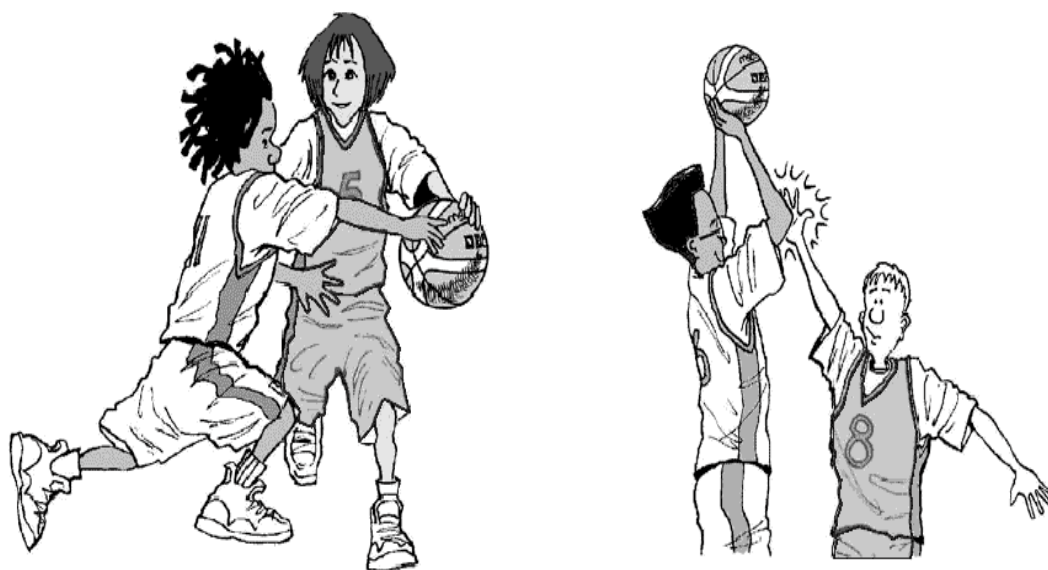


Si ocurre contacto personal y resulta en una ventaja injusta, no permitida por las Reglas, el amigo le señalará una falta personal al jugador responsable del contacto y la falta debe ser registrada en la planilla.

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

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

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



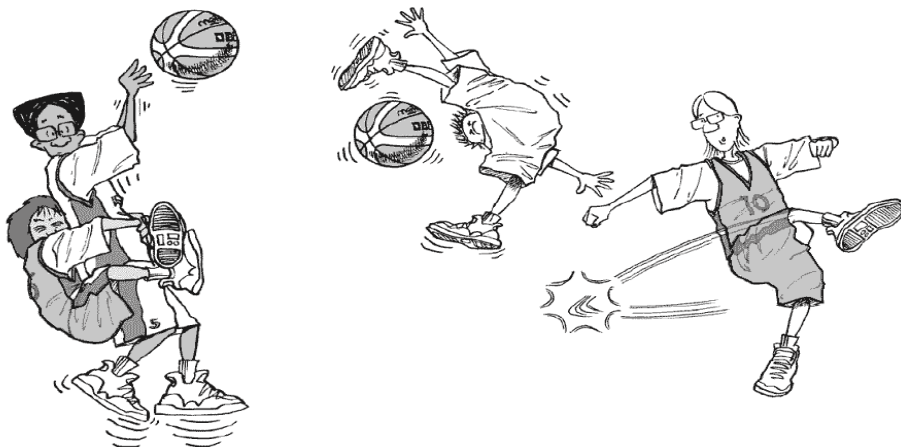
FALTA PERSONAL

Art. 30 Faul Antideportivo

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

Si un jugador, en un esfuerzo de jugar el balón, causa contacto excesivo (falta ruda), entonces este contacto debe ser juzgado como antideportivo. Un jugador que ha cometido dos fauls antideportivos automáticamente debe ser descalificado.

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



Art. 31 Faul Descalificador

Un foul descalificador es cualquier comportamiento antideportivo flagrante de un jugador. Se otorgará dos tiros libres a los oponentes seguidos por un saque para el mismo equipo en la línea central extendida, al lado opuesto de la mesa de control.

Art. 32 Doble Faul

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

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

Para continuar el juego, seguir los pasos descritos en al Art. 10.



FOUL DOBLE

REGLA SIETE

REGLAS DE CONDUCTA

Art. 33 Faul Técnico

En Mini-Baloncesto todos los jugadores y monitores deben mostrar siempre su mejor espíritu de colaboración y deportivo y juego limpio.

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

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

Dos tiros libres deben ser otorgados a los oponentes, seguido por un saque para el mismo equipo en la línea central extendida, al lado opuesto de la mesa del control y el jugador que efectúa el saque puede pasar la pelota hacia cualquier jugador en cualquier lado de la cancha.



REGLA OCHO

DISPOSICIONES GENERALES

Art. 34 Cinco Fouls por un Jugador

Cuando un jugador haya cometido cinco fouls, personales y/o técnicos, el anotador debe informar a uno de los amigos y este debe informar al jugador, quien debe abandonar el juego inmediatamente. El será remplazado por un sustituto.

Art. 35 Fouls de Equipo

Un equipo entra en penalidad por fouls de equipo, cuando sus jugadores cometen 5 fouls personales o técnicos en cada periodo.

Todos los fouls de jugador luego del quinto foul a un jugador que no está en el acto de lanzar al cesto, tiene como penalidad dos tiros libres a favor del jugador víctima de foul.

Si el sexto foul de un equipo en el periodo, es cometido por un jugador cuando su equipo o él tiene el control del balón, entonces el oponente tiene derecho a un saque desde fuera de la cancha.

Art. 36 Tiros Libres

Un tiro libre es una oportunidad que se la da a un jugador para anotar un punto, sin oposición, desde una posición detrás de la línea de tiro libre y dentro del semicírculo. La línea de tiro libre debe estar a no más de 4.00 m del aro.

El lanzamiento de tiro libre debe ser hecho dentro de los cinco segundos después que el balón este a la disposición del jugador lanzador del tiro libre.

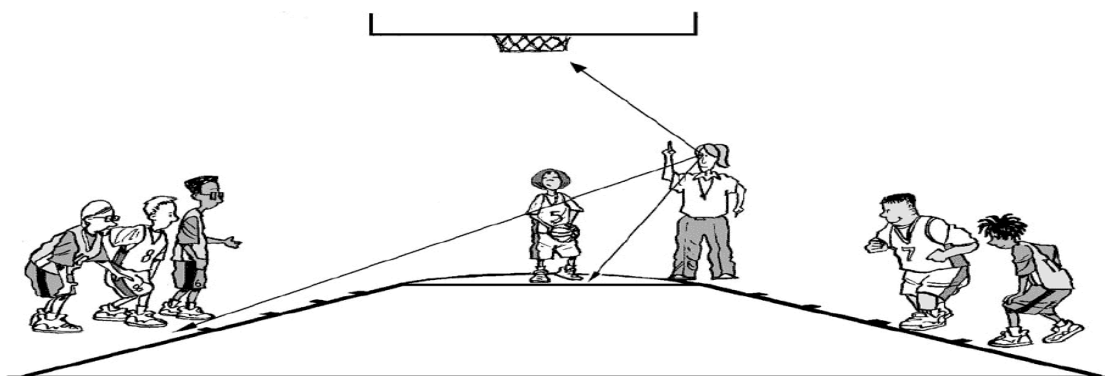
Mientras el jugador esté intentando el tiro libre, no debe tocar la línea de tiro libre ni el área restrictiva, hasta que el balón haya entrado al cesto o haya tocado el aro.

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

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

Los jugadores en los espacios en el área restrictiva:

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



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

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

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

Una infracción de estas Reglas es una violación:

- Si es cometido por el lanzador de tiro libre, el punto, si es convertido, no contará y el balón será otorgado a los oponentes para un saque desde la línea de tiro libre extendida a menos que haya otro tiro libre que deba ser administrado.
- Si el tiro libre es convertido, todas las violaciones cometidas por cualquier jugador(es) que no sea el tirador, no serán tomados en cuenta y el punto debe anotarse.
- Si el tiro libre no es convertido y una violación es cometida por:
 - Un compañero del tirador durante el último tiro libre, el balón será otorgado a los oponentes para un saque lateral desde la línea de tiro libre extendida a menos que no haya otros tiros libres a ser administrados.
 - Un oponente del tirador, un nuevo tiro libre debe ser otorgado al tirador.
 - Jugadores de ambos equipos simultáneamente en el último tiro libre, una situación de salto entre dos ocurrirá.

REGLA NUEVE

DEBERES Y RESPONSABILIDADES DE LOS OFICIALES

Art. 37 Oficiales y sus Asistentes

Los oficiales deben ser un primer amigo (árbitro) y un segundo amigo (árbitro), que deben ser asistidos por un anotador y un crono metrista.

Ellos deben conducir el juego de acuerdo a las presentes Reglas.

Ambos amigos son responsables por las señalizaciones de las faltas y violaciones, de otorgar o anular puntos de campo y/o de tiros libres y de administrar las penalidades de acuerdo a las Reglas.

El primer amigo tiene facultad para decidir sobre cualquier punto no previsto en estas reglas.

En juegos programados de 2 vs. 2 y 3 vs. 3 en media cancha, solo se requiere la presencia de un amigo.



Art. 37 El Anotador



El anotador es responsable de la planilla (acta) del encuentro.

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

El anotará todos los fauls de los jugadores indicando el número de fauls levantando el marcador (tablillas) e informara a uno de los amigos cuando un jugador haya cometido su quinta falta.

El anotador debe operar la flecha de posesión alterna.

Art. 38 El Crono Metrista

El crono metrista deberá ser provisto con un reloj y un cronómetro para el partido y debe:

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

El Crono metrista 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.
 - Uno de los amigos hacer sonar su silbato.



La Planilla (acta) del partido – Instrucciones para el Anotador

A. Antes del inicio del partido, utilizando letras mayúsculas en imprenta:

- Los nombres de los equipos.
- La fecha, hora, lugar, número de juego y nombre de la competencia.
- Nombres de los amigos.
- Nombres y números de los jugadores en orden numérico.
- Nombres de los monitores.

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 campo de juego.
- 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 círculo " o " para cada gol de tiro libre convertido, en la columna correcta de anotación para tanteo "acumulado".
- Luego, en el espacio en blanco en el mismo lado, registrar el número del jugador que convirtió.
- Al final de cada periodo, poner un círculo alrededor del último número de cada equipo y trazar una línea horizontal inmediatamente debajo de estos.
- Registrar el tanteo para cada periodo en las casillas correspondientes.
- Si se comete una falta personal escribir "P" en la casilla correspondiente para fauls a la derecha del número del jugador.
- Si se comete una falta antideportiva se escribe "A".
- Si se comete una falta descalificaste 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 debe obtener las firmas del crono metrista, segundo amigo y último el primer amigo.

COMENTARIOS FINALES A LOS INTERROGANTES PLANTEADOS EN LA INTRODUCCION

P. ¿Es el mini baloncesto una actividad competitiva o recreativa?

RFA. Es indudable que en los momentos de cambio en los que hemos estado viviendo los últimos año, a raíz de la gran evolución en el ámbito de las comunicaciones y del baloncesto en general, ya es imposible mantener la filosofía que el juego es solamente recreativo. Ya a temprana edad los niños están compitiendo por todas las cosas.

Nosotros entendemos que no podemos tapar el cielo con las manos y por lo tanto debemos entender que cuando se juega se compete. Nosotros recomendamos a los entrenadores y padres que transmitan a los niños que si bien se compete, en el baloncesto siempre hay alguien que pierde y que esto no significa que se termina la carrera de nadie. Ayudemos a entender que la derrota es el motivo que nos ayudara a corregir los errores y a aprender aún más.

P. ¿Debe provocar un enfrentamiento entre los monitores (entrenadores) y los padres?

RFA. Nada justifica una discusión entre los monitores y los padres. Desde nuestra óptica ambos quieren exactamente lo mismo para los niños. Que jueguen se diviertan y aprendan lo máximo que puedan aprender. Nuestra recomendación a los padres es que, por favor, no interfieran con el trabajo de los monitores y entrenadores y mucho menos sean exigentes con sus hijos. Tenemos información estadística que muchos niños abandonan el deporte por las continuas presiones que reciben de sus padres y entrenadores. De todos modos también es responsabilidad del entrenador mantener una conversación con los padres previo a que el niño se inscriba. La misión del entrenador es enseñar, no solo los aspectos técnicos sino también una serie de valores que son esenciales en esa etapa de la vida de los niños y niñas.

P. ¿Deben los monitores/entrenadores ser personas mayores o jóvenes?

RFA. El mini baloncesto fue una actividad diseñada para la incorporación a nuestro deporte no solo de niños y niñas, sino de entrenadores (monitores), árbitros (amigos) y oficiales de mesa. Esta actividad debe ser una para introducir nuevos entrenadores. Nuestra recomendación es que los monitores sean jugadores o candidatos a entrenadores de no más de 20 años de edad, preparados con conocimientos básicos y supervisados por un entrenador calificado y certificado por la Federación Nacional. Hemos visto a entrenadores de experiencia pretender enseñar a los niños de la misma manera, con los mismos ejercicios y con las mismas cargas de trabajo que a jugadores mayores.

P. ¿Deben los monitores/entrenadores inculcar el ganar como objetivo principal?

RFA. Pregunta obvia, respuesta obvia. Por supuesto que NO. En esta edad es muy malo pensar que ganar es lo más importante. Ya hemos dicho que los niños no están preparados para entender que están en una etapa de aprendizaje y si a eso le sumamos que la actitud de los entrenadores y los padres es magnificar que la derrota no puede ser aceptada, entonces estamos provocando la frustración de los niños cuando están intentando hacer lo que a veces no pueden y encima les reprochamos en la derrota. Somos los mayores los que provocamos el abandono de nuestros niños del baloncesto.

P. ¿Se deben enseñar los fundamentos del baloncesto a esta edad?

RFA Esta respuesta tiene algunos interrogantes. ¿Uds. enviarían a sus hijos a la edad de 8 u 11 años a la escuela secundaria o a la universidad? ¿Verdad que no? ¿Por qué? Porque no tienen la capacidad para aprender lo que allí se enseña, si no se tiene una buena base. Por lo tanto la respuesta es no. Se puede trabajar en el drible, en el tiro o en el pase, o en la defensa, pero esto debe ser hecho como parte del trabajo de la preparación física, pero nunca pretendiendo y mucho menos exigiendo que todos esos fundamentos se incorporen fácilmente en los movimientos de los niños. Quizás haya algunos niños, los menos, que adquieran habilidades a temprana edad, pero eso será como una excepción. Está absolutamente comprobado que los niños tienen una capacidad psicomotriz preparada para aprender los fundamentos y corregirlos en las constantes repeticiones solo a partir de los 13 ó 14 años y en algunos casos más adelante en el tiempo. Hemos visto a jugadores profesionales que no tienen una buena mecánica de tiro de campo o de tiro libre o de drible o de pase y algunos de ellos tienen más de 30 años.

P. ¿Deben los amigos (árbitros) ser experimentados o simplemente jóvenes adecuadamente preparados?

RFA Los amigos de mini baloncesto deben ser jóvenes jugadores y nunca árbitros ya experimentados. Hemos visto a árbitros oficiales llegar a los juegos que no les interesa arbitrar y que lo hacen solo por el dinero y lo que es peor aún, pretenden aplicar las reglas de la misma forma que lo hacen cuando dirigen en categorías mayores o simplemente se paran en la mitad de la cancha y hace un pésimo trabajo. Los argumentos de los responsables del mini baloncesto en algunos países, es que tienen que ser árbitros oficiales, porque los entrenadores y los padres se comportan de tal manera que esa es la única solución. Nosotros hemos comprobado que esto no es realmente así. Si, sabemos que los padres y entrenadores muchas veces se exceden en sus reclamos, pero esto no pasa de allí y nunca hemos detectado incidentes graves y por ello, nuestra recomendación a los padres y entrenadores, es que recuerden que sus actitudes son un mal ejemplo para sus hijos y los demás niños que participan del juego. Esto lo debemos erradicar.

P. ¿Deben los amigos ser estrictos en la aplicación de las reglas? O deben ser tolerantes?

RFA Como toda actividad en la que participan niños en etapa de formación, los educadores y en este caso específico los amigos, deben ser más que tolerantes en la aplicación de las reglas. La aplicación taxativa de las reglas de juego puede impedir el desarrollo del juego, ya que los niños cometen muchas infracciones y violaciones, propias equivocaciones en su etapa de formación. Nuestra recomendación es que los árbitros tengan un patrón de aplicación que contemplen estas tolerancias y que lo hagan consistentemente en todos los juegos y especialmente apliquen un solo criterio en cada juego.

P. ¿Deben esos mismos amigos actuar también como educadores durante los juegos?

RFA Hemos manifestado en la respuesta anterior, que la interrupción del juego no es conveniente para la diversión y el disfrute del juego de baloncesto para los niños. Un amigo que interrumpa el juego para corregir a algún niño, esto en adición de interrumpir el juego, pone de mal humor al resto de los niños que puede que no cometan los mismos errores. Nuestra recomendación a los amigos sería que, al final del juego tengan unos minutos para reunir a todos los jugadores y dar una breve charla sobre las reglas sin ninguna especificación del error cometido por alguno de ellos y sin mencionar sus nombres. Durante el juego no es recomendable. Eso es un trabajo del entrenador y monitor.

P. ¿Deben los oficiales de mesa ser menores de 18 años?

RFA Sí. Como ya lo hemos comentado en este libro, la actividad del mini baloncesto fue creada por la necesidad de incorporar más y más personas a nuestro deporte y no solo jugadores. Oficiales de mesa, árbitros y entrenadores deben ser personas jóvenes, inclusive jugadores activos en otras categorías de 15 hasta 20 años.

P. ¿Qué medida y peso deben tener los balones?

RPF Esto ya ha sido especificado en las reglas respectivas de este reglamento y ha sido fundamentado en consultas hechas a profesionales del ejercicio y la medicina en función del crecimiento de los niños. Las recomendaciones han sido coherentes en el sentido que el cambio de altura del aro y el peso y medidas del balón, deben ser de acuerdo a las capacidades de los niños. Por ello las recomendaciones en la etapa de transición del mini baloncesto a la categoría de infantiles y cadetes debe ser considerada. Niños y niñas de 8 años o menos hasta 11 años deben usar el balón # 5. Niños de 12 y 13 años pueden jugar en aros de la altura de 3:05 m. pero es conveniente que continúen utilizando el balón # 5. Ya a los 14 años entonces se puede cambiar el balón por el # 7 para los niños y el # 6 para las niñas.

P. ¿A qué altura deben estar los aros?

RFA Esto ya ha sido explicado en el punto anterior.

P. ¿Cuál es la edad ideal para aprender y enseñar los fundamentos?

RFA Esta respuesta ya está dada en la introducción en varios de los comentarios. Algunos niños tienen habilidades especiales para aprender más rápido que otros. Trabajar en los fundamentos a temprana edad no es malo de ninguna manera. El problema es que cuando encontremos a algún niño que no driblee, no pase el bien el balón o no tire al cesto de la manera correcta, procedamos de la mejor manera para corregir y hacerle ver como se hace, sin afectar de ninguna manera al niño y debe hacerse de una manera muy especial, para evitar que los niños se frustren ante la imposibilidad de hacerlo mejor. Ya seguramente estarán afectados por el simple hecho de ver que no lo pueden hacer bien y como otros niños compañeros si lo pueden hacer bien.

Nota: Nosotros esperamos de esta manera contribuir a proveer elementos para unificar, no solamente las reglas de juego, sino también contribuir a dar los elementos que permita uniformar los criterios de enseñanza de nuestro deporte y de esa manera evitar la gran deserción de los niños que se están yendo a otros deportes al no proveerles nosotros un taller adecuado de aprendizaje. Paralelo con esto, nuestra organización, a través de su Comisión de Mini Baloncesto, está comprometida a mejorar la calidad de nuestros entrenadores y monitores y darle al mini baloncesto la importancia que merece por ser el inicio del proceso de conseguir mayores y mejores jugadores profesionales y lo que es más importante aún, mejores deportistas y seres humanos, contribuyendo con los padres a brindarles la mejor educación integral posible.



HOJA ANOTACION
FIBA MINI BALONCESTO
PLANILLA DE JUEGO

EL PARTIDO

EQUIPO A

EQUIPO B

COMPETENCIA

PARTIDO N° _____

FECHA: _____

HORA: _____

LUGAR: _____

EQUIPO ARBITRAL

Primer Amigo:

Segundo Amigo:

EQUIPO A
COLOR

ENTRADAS				NOMINA DE JUGADORES	N°	FOULS				
1	2	3	4			1	2	3	4	5

ENTRENADOR
ASISTENTE DE ENTRENADOR

EQUIPO B
COLOR

ENTRADAS				NOMINA DE JUGADORES	N°	FOULS				
1	2	3	4			1	2	3	4	5

ENTRENADOR
ASISTENTE DE ENTRENADOR

PUNTAJE ARRASTRADO

A		B		A		B		A		B	
1	1			37	37			73	73		
2	2			38	38			74	74		
3	3			39	39			75	75		
4	4			40	40			76	76		
5	5			41	41			77	77		
6	6			42	42			78	78		
7	7			43	43			79	79		
8	8			44	44			80	80		
9	9			45	45			81	81		
10	10			46	46			82	82		
11	11			47	47			83	83		
12	12			48	48			84	84		
13	13			49	49			85	85		
14	14			50	50			86	86		
15	15			51	51			87	87		
16	16			52	52			88	88		
17	17			53	53			89	89		
18	18			54	54			90	90		
19	19			55	55			91	91		
20	20			56	56			92	92		
21	21			57	57			93	93		
22	22			58	58			94	94		
23	23			59	59			95	95		
24	24			60	60			96	96		
25	25			61	61			97	97		
26	26			62	62			98	98		
27	27			63	63			99	99		
28	28			64	64			100	100		
29	29			65	65			101	101		
30	30			66	66			102	102		
31	31			67	67			103	103		
32	32			68	68			104	104		
33	33			69	69			105	105		
34	34			70	70			106	106		
35	35			71	71			107	107		
36	36			72	72			108	108		

COMO RELLENAR LA PLANILLA DE JUEGO

- Escriba el nombre y el numero de los jugadores.
- Al principio de cada periodo, escriba un **X** en la columna correspondiente cuando el jugador entre a jugar.
- Los fouls personales se anotan poniendo una **P** (foul personal) o **A** (foul antideportivo).
- Hay 4 columnas para el puntaje arrastrado. Hay 2 para el equipo **A** y 2 para el equipo **B**. Siguiendo el puntaje, primero tacha los puntos en el lugar correcto de la columna correspondiente del puntaje arrastrado con una raya diagonal / para una canasta, o un punto ● para un tiro libre a cada casilla. Despues escriba el numero del jugador en la casilla adyacente de la / o del ●.
- Cuando termine cada periodo rodea con un circulo las cifras del total de puntos marcados por cada equipo y escribe en la parte inferior izquierda (PUNTAJE DEPUES DE) de la planilla el puntaje al final de cada periodo.
- Firma la planilla y que tambien la firmen el cronometrista y los Amigos del partido

PUNTAJE DE LOS PERIODOS

PERIODO 1 A _____ B _____

PERIODO 2 A _____ B _____

PERIODO 3 A _____ B _____

PERIODO 4 A _____ B _____

PUNTAJE FINAL

A _____ B _____

EQUIPO GANADOR

FIRMAS

Apuntador: _____

Cronometrista: _____

Primer Amigo: _____

Segundo Amigo: _____



SEÑALES DE LOS OFICIALES

 <p>1</p> <p>Un dedo, un punto</p>	 <p>2</p> <p>Movimiento de los brazos</p>	 <p>3</p> <p>Palmas abiertas, dedos</p>	 <p>4</p> <p>Rotar puños</p>
<p>'Bandera' desde la muñeca delante del cuerpo abiertos</p>			
 <p>DOS PUNTOS 5</p>	 <p>CANCELAR PUNTOS 6</p>	 <p>PARAR EL RELOJ 7</p>	 <p>AVANCE ILEGAL 8</p>
 <p>9</p> <p>Movimiento de Palmotear</p>	 <p>10</p> <p>Dedos al lado</p>	 <p>11</p> <p>Dedos extendidos</p>	 <p>12</p> <p>Señal de violación en la Dirección de juego</p>
<p>DRIBLE ILEGAL VIOLACION DE BALON DEVUELTO A VIOLACION DE</p>			
 <p>13</p> <p>DRIBLE ILEGAL</p>	 <p>14</p> <p>3 SEGUNDOS</p>	 <p>15</p> <p>LA PISTA TRASERA</p>	 <p>16</p> <p>VIOLACION DE FUERA DE BANDA</p>
 <p>17</p>	 <p>18</p>	 <p>19</p>	 <p>20</p>
 <p>21</p> <p>Pulgares para arriba</p>	 <p>22</p> <p>Puño cerrado</p>	<p>Mostrando numero de jugador</p>	
<p>Falta de señal, Imitando empujar</p>			



International Basketball
Federation

FIBA
AMERICAS
We Are Basketball

Zona de las Americas

SITUACION SALTO ENTRE DOS

FALTA PERSONAL

PARA DESIGNAR AL OFENSOR

EMPUJANDO

Falta de señal

Falta de señal

Ambas manos

Puños dándole a las

tocar la muñeca

agarrar la muñeca

en las caderas

palmas abiertas

USO ILEGAL DE LAS MANOS

AGARRANDO

BLOQUEANDO

CARGANDO

Hacer girar los puños

FALTA DOBLE

FALTA TECNICA

FALTA ANTIDeportiva **FALTA DESCALIFICANTE**



Dedos juntos

Dedo pulgar

DOS TIROS LIBRES

UN TIRO LIBRE

TABLA DE CONTENIDOS

PROLOGO.....	1
REGLA UNO - EL JUEGO.....	3
ART. 1 MINI-BALONCESTO- DEFINICION.....	3
REGLA DOS - DIMENSIONES Y EQUIPAMIENTO.....	4

ART. 2 CANCHA –DIMENSIONES.....	4
ART. 3 LINEAS.....	4
ART. 4 EQUIPAMIENTO.....	5
REGLA TRES – EQUIPOS.....	6
ART. 5 JUGADORES Y SUSTITUTOS.....	6
ART. 6 UNIFORMES	7
ART. 7 ENTRENADOR.....	7
REGLA CUATRO - REGLAMENTOS DEL JUEGO.....	8
ART. 8 TIEMPO DE JUEGO	8
ART. 9 COMIENZO DEL ENCUENTRO	9
ART. 10 SALTO ENTRE DOS Y POSESION ALTERNA	9
ART. 11 ESTADO DEL BALON	10
ART. 12 GOL - CUANDO ES CONVERTIDO Y SU VALOR.....	11
ART. 13 FINAL DEL PARTIDO. EMPATE.....	12
ART. 14 SUSTITUCIONES.....	12
ART. 15 COMO SE JUEGA EL BALON.....	13
ART. 16 CONTROL DEL BALON.....	13
ART. 17 JUGADOR EN ACCION DE TIRO AL CESTO.....	14

REGLA CINCO – VIOLACIONES.....	15
ART. 18 VIOLACIONES – DEFINICION.....	15
ART. 19 SAQUE DESDE FUERA DE LA CANCHA.....	15
ART. 20 POSICION DEL JUGADOR Y EL ARBITRO.....	15
ART. 21 JUGADOR FUERA DE LA CANCHA, BALÓN FUERA DE LACANCHA	15
ART. 22 PIVOT.....	16
ART. 23 AVANZAR CON EL BALON.....	17
ART. 24 DRIBLEAR.....	18
ART. 25 REGLA DE LOS TRES SEGUNDOS.....	19
ART. 26 JUGADOR ESTRECHAMENTE MARCADO	19
ART. 27 BALON DEVUELTO A LA ZONA DE DEFENSA.....	19
REGLA SEIS – FOULS.....	20
ART. 28 FOULS – DEFINICION.....	20
ART. 29 FOUL PERSONAL.....	20
ART. 30 FOUL ANTIDEPORATIVO.....	21
ART. 31 FOUL DESCALIFICADOR.....	21
ART. 32 DOBLE FOUL.....	22



REGLA SIETE - REGLAS DE CONDUCTA..... 23

ART. 33 FOUL TECNICO..... 23

REGLA OCHO - DISPOSICIONES GENERALES..... 24

ART. 34 CINCO FOULS POR UN JUGADOR.....24

ART. 35 TIROS LIBRES..... 24

**REGLA-NUEVE- DEBERES Y RESPONSABILIDADES DE LOS
OFICIALES.....26**

ART. 36 OFICIALES Y SUS ASISTENTES.....26

ART. 37 EL ANOTADOR..... 26

ART. 38 EL CRONOMETRISTA..... 27