



INTRODUCCIÓN AL REGLAMENTO DE MINIBASKET

El Minibasket es un juego para niñas y niños de 8 a 12 años, que fue creado a imagen del Baloncesto con reglas simplificadas y un material adaptado a las posibilidades físicas del niño, con el fin de iniciarlo a la vida deportiva.

Aún siendo la competición la principal motivación en la práctica de cualquier deporte, el aspecto educativo y pedagógico a estas edades juega un papel decisivo.

El Minibasket, mediante una enseñanza individual y colectiva, fomenta en los niños el respeto a los demás y a las Reglas libremente aceptadas, desarrolla la amistad, el juego limpio y de equipo y encamina a todos los que participan a practicar el baloncesto en la vida adulta.

Sin embargo, no sólo los niños están en fase de formación, también los entrenadores y los árbitros lo están. Por ello, todos unidos deben aprender el espíritu y la filosofía del Minibasket, en donde cada uno tiene su parcela.

Los entrenadores deben ser verdaderos educadores y pedagogos y tienen no sólo un trabajo de formación en el aspecto técnico sino también en el personal. Debido a que la actitud de los entrenadores provoca un gran impacto en los niños, es importante tener siempre presente que las buenas maneras y la buena conducta son vitales para el progreso del jugador.

Los árbitros tienen también su parte de responsabilidad. El árbitro, más que un juez, es un educador que ayuda a los chicos a corregirse, explicándoles la infracción cometida, y les asesora en el aprendizaje técnico. Deberán ser tolerantes respecto a las infracciones sin importancia que no supongan una desventaja para el adversario. Por el contrario, las reglas de conducta han de tener un cumplimiento riguroso.

Tenemos que mantener los principios que inspiran el Minibasket y que podrían resumirse en los siguientes:

- Es más importante la progresión que la victoria.
- Todos los jugadores deben jugar.
- No a las defensas de zona.

Estos tres principios sintetizan la filosofía del Minibasket como un juego mediante el cual se busca la formación personal y deportiva del niño, así como su captación para el deporte en general y para el baloncesto en particular, ya sea como jugador, árbitro, entrenador, delegado, dirigente o simplemente aficionado.



REGLA Nº 1: EL JUEGO

Artículo 1: Definición: El Minibasket.

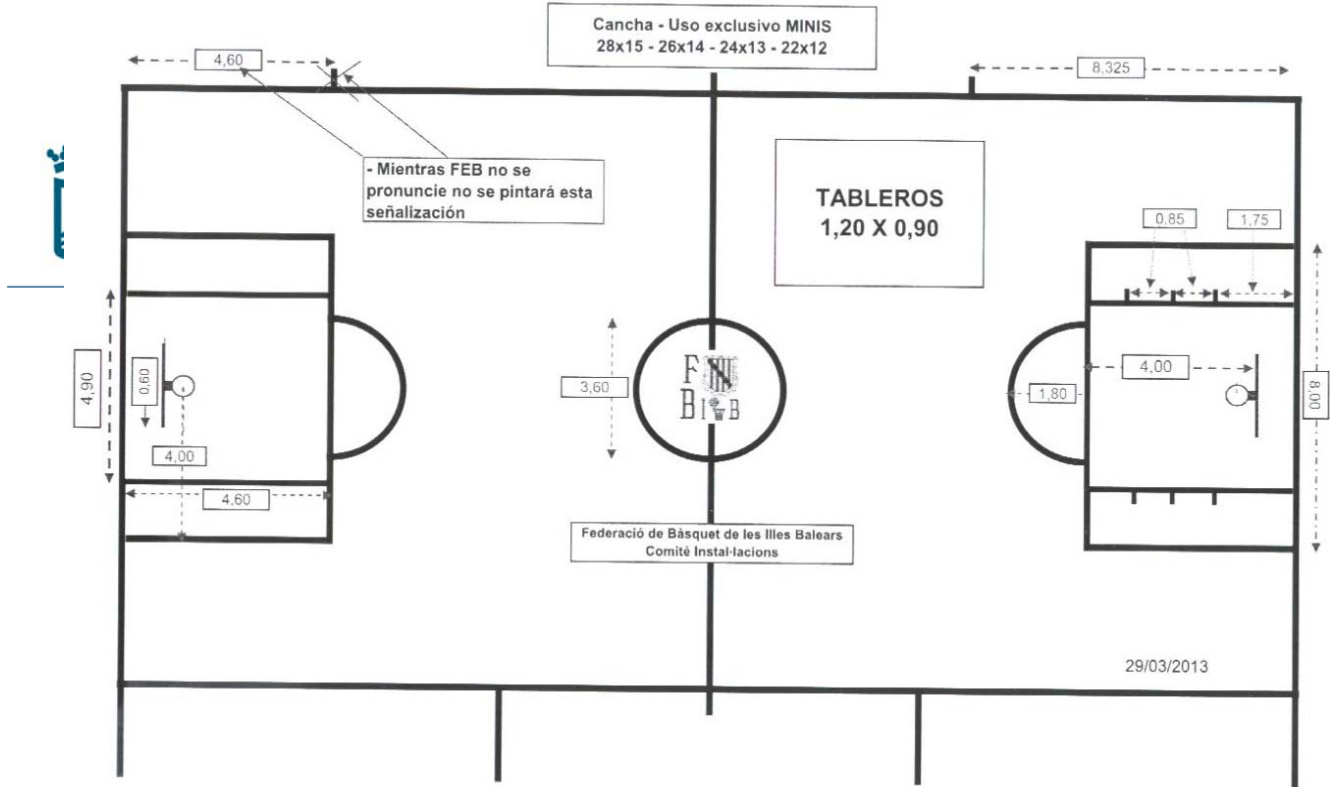
El Minibasket es un juego entre dos (2) equipos basado en el baloncesto, para chicas y chicos que tengan 11 años o menos, el año de inicio de la competición.

- 1.2 Las dimensiones del terreno de juego, así como la altura de los aros, la medida de los tableros y el volumen y peso del balón están adaptados para esta edad.
- 1.3 La canasta en la que ataca un equipo es la canasta del adversario y la que defiende es su canasta.
- 1.4 El objetivo de cada equipo es introducir el balón en la canasta del adversario y evitar que éste obtenga el control del balón o enceste en la propia, de acuerdo con las reglas de juego.
- 1.5 El equipo que ha marcado el mayor número de puntos al final del tiempo de juego del cuarto período, será el ganador del partido, salvo en caso de empate.

REGLA Nº 2: INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

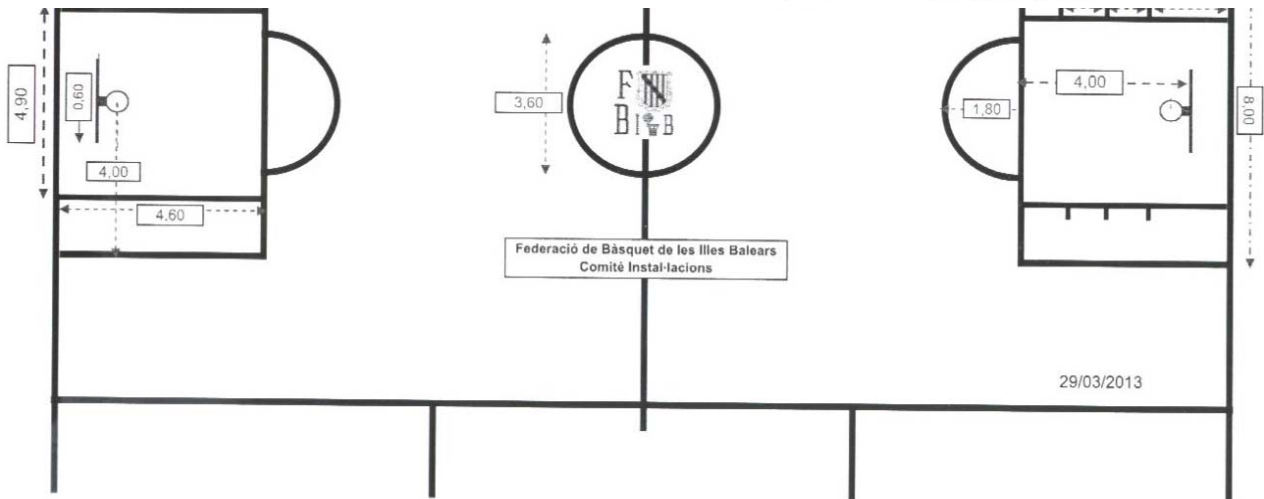
Artículo 2: Dimensiones del terreno de juego.

- 2.1 El terreno de juego debe ser una superficie rectangular, plana y dura, libre de obstáculos.
- 2.2 Las dimensiones del terreno de juego deben ser:
Máximo: 25,60 x 15 m.
Mínimo: 20 x 12 m.
- 2.3 Las líneas de demarcación del terreno de juego deberán ser trazadas del mismo color (preferiblemente blanco), tener 5 cm de anchura y ser completa y claramente visibles.
- 2.4 Las áreas restringidas son los espacios marcados en el terreno de juego limitados por las líneas de fondo, las líneas de tiros libres y las líneas que parten de las líneas de fondo, tienen sus bordes exteriores a 3 m de los centros de las mismas y terminan en el borde exterior de las líneas de tiros libres. Estas líneas excluyendo las líneas de fondo, son parte del área restringida.
- 2.5 Serán iguales a las empleadas en un terreno normal de baloncesto



Area de 3 puntos: 8 x 4'60 m.
Zona restringida: 4'90 x 4'00
Línea de fondo a tablero: 0'60 m.

Pasillos de tiros libres: el primero a 1'75 m. los otros dos a 0'85 m.
No se ha previsto la zona de NO carga
Líneas de saque de banda últimos 2 minutos: 8'325 m.



Area de 3 puntos: 8 x 4'60 m.
Zona restringida: 4'90 x 4'00
Línea de fondo a tablero: 0'60 m.

Pasillos de tiros libres: el primero a 1'75 m. los otros dos a 0'85 m.
No se ha previsto la zona de NO carga
Líneas de saque de banda últimos 2 minutos: 8'325 m.

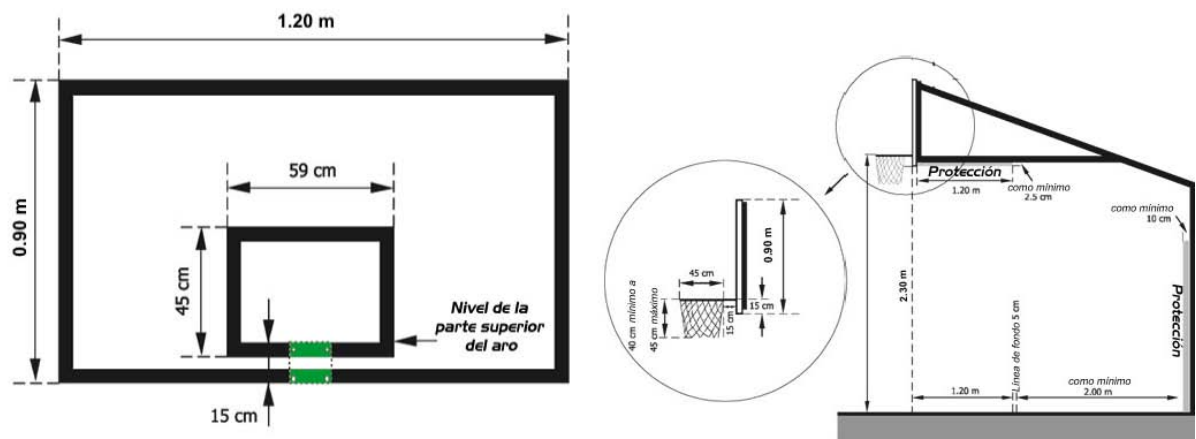
excepto:
La línea de tiros libres está a 4 m del tablero.

Artículo 3: Equipamiento.

3.1 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.

Sección de Juegos Deportivos y Distritos
REGLAMENTO MINI BASKET 34 JJ.DD.MM.

- 3.2 Las canastas se componen de los aros y las redes. Cada uno de los aros de las dos canastas se situará a una altura de 2,60 m del suelo.
- 3.3 El balón será esférico con una superficie exterior de cuero, goma o material sintético. Tendrá una circunferencia entre 68 y 73 cm y su peso oscilará entre 450 y 500 gramos.
- 3.4 Debe preverse el siguiente equipo técnico:
El cronómetro del partido.
El acta oficial del partido.
Los indicadores numerados del 1 al 5 para señalar el número de falta cometidas por cada jugador.
Los marcadores de las faltas de equipo.



REGLA Nº 3: ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA Y COMISARIO. SUS OBLIGACIONES

Artículo 4: Los árbitros.

- 4.1 El partido será dirigido por un árbitro principal y un árbitro auxiliar, Excepcionalmente se podrá autorizar que los partidos sean dirigidos por un solo árbitro y también que el anotador haga las funciones de cronometrador.
- 4.2 Los árbitros son los responsables de la señalización de las faltas y violaciones, conceder o anular las canastas de juego y tiros libres, así como administrar las diferentes penalizaciones, de acuerdo con las presentes Reglas.
- 4.3 El árbitro principal tendrá autoridad para tomar decisiones sobre cualquier aspecto no contemplado específicamente en estas reglas.



- 4.4 Esta autoridad tendrá efecto cuando lleguen al terreno de juego, que será veinte (20) minutos antes de la hora prevista de inicio del partido y concluirá con el final del tiempo de juego del partido.
- 4.5 Si se produjera una conducta antideportiva antes de los 20 minutos previos al inicio del partido o entre el final del tiempo de juego del partido y la aprobación y firma del acta del partido, al árbitro principal deberá hacer constar el incidente en el reverso del acta, antes de su firma, y deberán enviar un informe detallado a los organizadores de la competición.

Artículo 5: El anotador.

- 5.1 El anotador es el responsable del acta del encuentro.
- 5.2 Llevará un resumen arrastrado de los puntos marcados y un registro de los cestos de campo y de los tiros libres convertidos.
- 5.3 También anotará las faltas señaladas y levantará los indicadores de personales para mostrar el número de faltas cometidas por cada jugador.
- 5.4 Es el responsable de controlar el tiempo de juego y de indicar el final de cada período.

REGLA Nº 4: EQUIPOS

Artículo 7: Los equipos.

- 7.1 Ser apto para jugar, es tener autorización para jugar con un equipo, tal y como se estipula en la normativa del organizador de la competición. Las restricciones en cuanto a los límites de edad, se tendrán en cuenta.
- 7.2 Un miembro de un equipo estará facultado para jugar, cuando esté inscrito en el acta, y en tanto en cuanto no haya sido descalificado ni haya cometido cinco (5) faltas.
- 7.3 Un jugador está preparado para jugar, cuando esté facultado y no presente ningún tipo de elemento que a criterio del árbitro pudiera resultar peligroso para su integridad física y/o para la del resto de deportistas.
- 7.4 Cada equipo podrá facultar para jugar un partido un máximo de 12 jugadores y un mínimo de 8, salvo que se recoja otro mínimo en las Normas Específicas de la Competición.
- 7.5 Si los equipos presentan, 5, 6, 7, 8 ó 9 jugadores se deberá jugar el partido y el árbitro hará constar esta circunstancia al dorso del acta.

Artículo 8: Jugadores y sustitutos.



Sección de Juegos Deportivos y Distritos
REGLAMENTO MINI BASKET 34 JJ.DD.MM.

- 8.1 Un miembro de un equipo es un jugador cuando se halla en el terreno de juego y esté facultado para jugar. Un miembro de un equipo es un sustituto cuando no está jugando en el terreno de juego, o se halla en el terreno de juego pero no está facultado para jugar porque haya sido descalificado o haya cometido cinco (5) faltas. Uno de los jugadores será designado capitán.
- 8.2 Un jugador no ha de abandonar el terreno de juego para obtener una ventaja desleal; si así lo hiciera se le podrá señalar una Falta Técnica.
- 8.3 Los uniformes deben tener los mismos colores y con numeración visible al menos en la parte posterior de la camiseta. Se utilizarán los números del 4 al 19 inclusive.
- 8.4 En caso de coincidencia, por lo que respecta al color de la camiseta, de los dos equipos, el equipo visitante tendrá que cambiar el color de las mismas.

Artículo 9: Los entrenadores.

- 9.1 El entrenador es el director del equipo. Puede haber un ayudante de entrenador.
- 9.2 El entrenador asesorará a los jugadores desde la banda y es el responsable de las sustituciones de los jugadores y de solicitar los tiempos muertos. Estará asistido por el capitán del equipo.
- 9.3 El entrenador será también el responsable del comportamiento de los jugadores, los suplentes y los acompañantes, manteniendo una actitud respetuosa hacia todos los participantes en el encuentro.
- 9.4 El entrenador o el ayudante, pero no ambos a la vez, están autorizados a permanecer de pie durante el partido.

REGLA Nº 5: REGLAMENTACIÓN DEL TIEMPO

Artículo 10: Tiempo de juego y empates.

- 10.1 El partido se compone de cuatro (4) períodos de diez (10) minutos.
- 10.2 Habrá intervalos de dos (2) minutos entre el primer y segundo período, entre el tercer y cuarto período.
- 10.3 Habrá un intervalo de diez (10) minutos en la mitad del partido.



Sección de Juegos Deportivos y Distritos
REGLAMENTO MINI BASKET 34 JJ.DD.MM.

- 10.4 El anotador controlará el tiempo de juego sin parar el reloj, salvo que el árbitro haga sonar su silbato en los casos siguientes:
- a) Balón retenido.
 - b) Al finalizar un tiempo de un período.
 - c) Un tiempo muerto.
 - d) Cuando un jugador comete su quinta falta o una falta descalificante.
 - e) Cuando un jugador está lesionado.
 - f) Cuando el árbitro indique hacerlo al cronometrador en otras situaciones particulares.
- 10.5 Después de que el reloj del partido haya sido parado, el anotador lo pondrá en marcha, cuando el árbitro así lo indique
- 10.6 En el caso de que el tanteo acabe en empate al final del tiempo de juego del cuarto período, habrá que jugar un período extra de cinco (5) minutos, caso de persistir el empate una vez finalizado el período extra, se lanzará balón al aire y el primero que enceste vencerá el encuentro.

Artículo 11: Inicio del partido.

- 11.1 Para todos los partidos, el equipo nombrado en primer lugar en los programas (equipo local) tendrá la opción de elegir la canasta y el banquillo de equipo, pero deberá realizarlo al menos 20 minutos antes de la hora prevista para el inicio del partido.
- 11.2 Los equipos intercambiarán las canastas en el tercer período.
- 11.3 El partido no podrá comenzar si uno de los equipos no está en el terreno de juego con cinco (5) jugadores preparados para jugar.
- 11.4 El partido comienza oficialmente con un salto entre dos, en el círculo central, cuando el balón es palmeado legalmente por un saltador.
- 11.5 Todos los períodos se iniciarán con un salto entre dos en el círculo central.

Artículo 12: Estado del balón.

El balón puede estar vivo o muerto.

- 12.1 El balón está vivo cuando:
- a) Durante un salto entre dos el balón es palmeado legalmente por un saltador.
 - b) Durante un tiro libre un árbitro lo pone a disposición del lanzador.
 - c) Durante un saque el balón queda a disposición de un jugador para que realice el saque.



- 12.2 El balón está muerto cuando:
- Un tiro a cesto o un tiro libre se convierte.
 - Suena el silbato de un árbitro mientras el balón está vivo.
 - Resulte evidente que no entrará en la canasta durante un tiro libre que deba ser seguido por:
 - otro(s) tiro(s) libre(s).
 - otra penalización (uno o varios tiros libres o un saque).
 - Suena la señal de final del tiempo de juego de un período o período extra
 - El balón se encuentra en el aire en un lanzamiento a cesto es tocado por un jugador de cualquier equipo después que:
 - un árbitro haga sonar su silbato.
 - haya concluido el tiempo de un período, o período extra.
- 12.3 El balón no queda muerto y se conceden los puntos si se convierten cuando:
- El balón se encuentra en el aire en un lanzamiento a canasta y un árbitro hace sonar su silbato o suena la señal del reloj del partido.
 - El balón se encuentra en el aire en un tiro libre cuando el árbitro hace sonar su silbato por una infracción cometida por un jugador distinto del lanzador del tiro libre.
 - Un adversario comete una falta cuando el balón está aún bajo el control de un jugador que está en acción de tiro a cesto y que finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo que comenzó antes de que se cometiera la falta.

Artículo 13: Posición de un jugador y de un árbitro.

- 13.1 La posición de un jugador queda determinada por el lugar en que toca el suelo. Mientras se halla en el aire tras un salto, se considera que conserva la misma posición que la del último lugar que tocó del suelo. Esto incluye las líneas de demarcación, la línea central, la línea de tiros libres y las líneas que delimitan la zona de tiros libres.
- 13.2 La posición de un árbitro se determina de la misma forma que la de los jugadores. Cuando el balón toca a un árbitro es igual que si tocara el suelo en la posición en que se halla el árbitro.

Artículo 14: Salto entre dos.

- 14.1 Se produce un salto entre dos cuando el árbitro lanza el balón entre dos adversarios, en cualquier círculo del terreno de juego.



Sección de Juegos Deportivos y Distritos
REGLAMENTO MINI BASKET 34 JJ.DD.MM.

- 14.2 Se produce un balón retenido cuando uno o más jugadores de equipos oponentes tienen puesta una o las dos manos firmemente sobre el balón, de manera que ninguno de ellos puede obtener la posesión del mismo sin utilizar una brusquedad excesiva.
- 14.3 Cuando el árbitro sancione un balón retenido, o una doble falta que dé como resultado un salto entre dos, éste se producirá en el círculo más cercano entre los dos jugadores implicados. Si hubiera más de dos jugadores implicados en el balón retenido, intervendrán en el salto dos jugadores oponentes de aproximadamente la misma altura, designados por el árbitro.
- 14.4 El árbitro lanzará el balón hacia arriba (verticalmente) entre los saltadores hasta una altura mayor de la que pueda alcanzar cualquiera de ellos saltando.
- 14.5 El balón debe ser palmeado con la(s) mano(s) por uno o ambos saltadores después de que haya alcanzado el punto más alto de su trayectoria.
- 14.6 Ninguno de los saltadores puede coger el balón, ni tocarlo más de dos veces hasta que haya sido tocado por uno de los otros jugadores, o toque el suelo, la canasta o el tablero.
- 14.7 El resto de los jugadores no puede tener ninguna parte de su cuerpo en contacto con la línea que delimita el círculo ni por encima de ella (cilindro) antes de que se haya palmeado el balón.
- 14.8 Los jugadores de un mismo equipo no pueden ocupar posiciones adyacentes alrededor del círculo si un adversario desea ocupar una de esas posiciones.

Artículo 15: Cómo se juega el balón.

- 15.1 En el Minibasket, el balón solamente se juega con las manos.
- 15.2 Correr con el balón agarrado o retenido, golpearlo con el pie o bloquearlo con cualquier parte de la pierna deliberadamente, o golpearlo con el puño constituye una violación.
- 15.3 Contactar o tocar el balón accidentalmente con el pie o con la pierna no constituye una violación.
- 15.4 El balón puede ser pasado, lanzado, driblado, palmeado o rodado en cualquier dirección, dentro de los límites de las Reglas de Juego.

Artículo 16: Control del balón.



- 16.1 Un jugador tiene el control del balón cuando sostiene o bota un balón vivo, o cuando tiene un balón vivo a su disposición.
- 16.2 Un equipo tiene el control del balón cuando un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo, o cuando los miembros de ese equipo se están pasando el balón.
- 16.3 El control del balón del equipo continúa hasta que un adversario obtiene el control del balón, o el balón queda muerto, o el balón deja de estar en contacto con la(s) mano(s) del lanzador en un tiro a canasta o en un tiro libre.

Artículo 17: Jugador en acción de tiro a canasta.

- 17.1 La acción de tiro comienza cuando el jugador inicia el movimiento que normalmente precede al lanzamiento del balón y, a juicio de un árbitro, ha empezado un intento de encestar mediante un tiro, un mate o un palmeo del balón hacia la canasta de sus adversarios. El intento continúa hasta que el balón haya abandonado la(s) mano(s) del jugador.

Artículo 18: Cesto - Cuándo se marca y su valor.

- 18.1 Se convierte un cesto cuando un balón vivo entra por la parte superior de la canasta y permanece dentro de él o lo atraviesa.
- 18.2 El balón se considera dentro de la canasta, incluso cuando la parte más insignificante del balón, está dentro del aro y por debajo del nivel de la parte superior del aro.
- 18.3 El cesto se concede al equipo que ataca la canasta a la que se lanza el balón de la manera siguiente:
 - a) Un cesto desde el tiro libre vale un (1) punto.
 - b) Un cesto desde la zona de tiro de dos puntos del terreno de juego vale dos (2) puntos.
 - c) Un cesto desde la zona de tiro de tres puntos del terreno de juego vale tres (3) puntos
- 18.4 Si un jugador accidentalmente convierte un lanzamiento en su propia canasta, los puntos se anotarán como si los hubiera conseguido el capitán del equipo adversario.
- 18.5 Si un jugador deliberadamente convierte un lanzamiento en su propia canasta, se produce una violación y el cesto no es válido.



- 18.6 Si un jugador hace que el balón se introduzca en la canasta por debajo se produce una violación.

Artículo 19: Saque.

- 19.1 Siempre que el balón entre en la canasta, pero el tiro o tiro libre no sea válido, el correspondiente saque se realizará desde un lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres.
- 19.2 A continuación de los tiros libres correspondientes a una falta técnica, antideportiva o descalificante, el saque se realizará desde el centro del campo, en la banda contraria a la de la mesa de anotadores.
El jugador que realice el saque en medio del terreno de juego, tendrá un pie a cada lado de la prolongación de la línea central, y tendrá derecho a pasar el balón a un jugador situado en cualquier parte del terreno de juego.
- 19.3 Después de un cesto convertido o de un último tiro libre convertido:
- Cualquier oponente del equipo que ha conseguido los puntos tiene derecho al saque desde la línea de fondo del terreno de juego en que se convirtió el cesto. Esto también es aplicable cuando un árbitro entregue el balón a un jugador, o lo ponga a su disposición, después de un tiempo muerto o cualquier otra interrupción del juego posterior a un cesto.
 - El jugador que realiza el saque puede moverse lateralmente y/o hacia atrás, y/o podrá pasar el balón a un compañero/s de equipo sobre la línea de fondo o por detrás de ella, iniciándose la cuenta de cinco (5) segundos en el instante en que el balón quede a disposición del primer jugador que se halle fuera del terreno juego.
 - Los adversarios del jugador que efectúe el saque no deben tocar el balón una vez haya atravesado el cesto. Puede tolerarse que se toque el balón de manera accidental o instintiva, pero si, después de un aviso inicial, el saque se retrasa voluntariamente, alejando o reteniendo el balón por parte del equipo contrario, recibirá una técnica.
- 19.4 A continuación de una infracción o de cualquier otra interrupción del juego:
- El jugador que va a realizar el saque permanecerá fuera del terreno de juego, en el punto más próximo, a juicio del árbitro, del lugar en el que se produjo la infracción o se detuvo el juego excepto inmediatamente detrás del tablero.
- 19.5 El jugador que realice el saque NO:
- Tocará el balón dentro del terreno de juego antes de que haya tocado a otro jugador.



- b) Pisará el terreno de juego ni mientras lo lanza
- c) Tardará más de cinco (5) segundos en lanzar el balón
- d) Mientras que lo lanza no hará que el balón toque fuera del terreno de juego sin haber sido tocado dentro de él por un jugador.
- e) Hará que el balón entre directamente en la canasta.
- f) Se moverá a una distancia de más de un (1) metro lateralmente, ni se moverá en más de una dirección desde el lugar designado por el árbitro con anterioridad o mientras se produce el lanzamiento del balón. Sí se permite, sin embargo, moverse hacia atrás, perpendicularmente a la línea tanto como las circunstancias lo permitan

Artículo 20: Tiempo muerto registrado.

- 20.1 Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto en cada uno de los tres primeros periodos y dos en el cuarto, que deberán ser solicitados por el entrenador o su ayudante, y cuya duración será de un minuto.
- 20.2 Los tiempos muertos no consumidos en un periodo no podrán acumularse al siguiente.

Artículo 21: Sustituciones.

- 21.1 A lo largo de los tres primeros períodos, cada uno de los jugadores inscritos en el acta del partido, deberá jugar un mínimo de un período de 10 minutos, pudiendo jugar un máximo de dos períodos.
- 21.2 No se concederán sustituciones en cada uno de los tres primeros períodos, excepto para:
 - a) Sustituir a un jugador lesionado.
 - b) Sustituir a un jugador descalificado.
 - c) Sustituir a un jugador que haya cometido la quinta falta personal.Para estas situaciones es obligatoria su sustitución con el fin de que haya siempre en el terreno de juego 5 jugadores de cada equipo, a excepción de que todos los suplentes estén eliminados por faltas.
- 21.3 Por lo que hace referencia a sustituciones, se considera que un jugador ha participado en un período cuando lo haya hecho aunque sólo fuera durante un período mínimo de tiempo.
- 21.4 En el cuarto período se podrán conceder sustituciones siempre que el balón esté muerto y el árbitro haya hecho sonar su silbato.
- 21.5 En el momento que el árbitro autorice una sustitución, el reloj será detenido. También se pueden efectuar sustituciones durante un tiempo muerto.



- 21.6 Si en el primer, segundo o tercer período llega el caso que un equipo no dispone de jugadores suficientes para efectuar la sustitución de un jugador lesionado o descalificado, de manera que todos los jugadores puedan descansar un período entero, el partido se continuará jugando y se efectuará cualquier sustitución a fin de que siempre haya cinco jugadores en el terreno de juego. El árbitro hará constar esta circunstancia en el dorso del acta del encuentro.

Artículo 22: Final de un período o partido.

- 22.1 Un período o el partido concluyen en el momento en que suena la señal del reloj del partido que indica el final del tiempo de juego.
- 22.2 Si durante el partido un equipo tiene en el terreno de juego menos de dos jugadores, se dará el partido por finalizado.

REGLA Nº 6 VIOLACIONES

Artículo 23: Violaciones.

Una violación es una infracción de las Reglas de Juego que no implican un contacto físico.

- 23.1 Cuando se sancione una violación, los árbitros en cada situación considerarán y sopesarán los siguientes principios fundamentales:
- a) El espíritu e intención de las Reglas y la necesidad de respetar la integridad del juego.
 - b) Consistencia al aplicar el sentido común en cada partido, teniendo presente el talento de los jugadores implicados y su actitud y conducta durante el partido.
 - c) Consistencia en mantener un equilibrio entre el control del partido y el juego fluido, “sintiendo” lo que los participantes intentan hacer y sancionando lo que no es correcto para el desarrollo del juego.
- 23.2 El balón se concede a los adversarios para un saque desde el punto más próximo a aquél en el que se cometió la infracción, excepto directamente bajo el tablero.

Artículo 24: Jugador fuera del terreno de juego y balón fuera del terreno de juego.



Sección de Juegos Deportivos y Distritos
REGLAMENTO MINI BASKET 34 JJ.DD.MM.

- 24.1 Un jugador se haya fuera del terreno de juego cuando cualquier parte de su cuerpo está en contacto con el suelo o con cualquier objeto, distinto de un jugador, que esté sobre las líneas de demarcación, encima de ellas o fuera de las mismas.
- 24.2 El balón se haya fuera del terreno de juego cuando toca:
- Un jugador u otra persona que se halle fuera del terreno de juego.
 - El suelo o cualquier objeto que esté sobre, encima o fuera de la línea de demarcación.
 - Los soportes del tablero, la parte posterior de los tableros o cualquier objeto situado encima o detrás de los tableros.
- 24.3 El responsable de que el balón salga fuera del terreno de juego es el último jugador en tocarlo antes de que salga fuera del terreno de juego, aunque el balón haya salido fuera del terreno de juego por haber tocado algo que no sea un jugador.
- 24.4 Si el balón sale fuera del terreno de juego por tocar o ser tocado por un jugador que se halle en la línea de demarcación o fuera de la misma, ese jugador será el responsable de que el balón salga fuera del terreno de juego.
- 24.5 Si los árbitros tienen dudas sobre el equipo responsable de que el balón saliera fuera de banda, los árbitros habrán de señalar salto entre dos, en el círculo más cercano desde donde se ha cometido la infracción.

Artículo 25: Regate.

- 25.1 Un regate comienza cuando un jugador, habiendo obtenido el control de un balón vivo en el terreno de juego, lo lanza, palmea, rueda o lo bota en el terreno de juego y lo vuelve a tocar antes de que toque a otro jugador. El regate se completa en el momento en el que el jugador toca el balón simultáneamente con ambas manos o permite que descansa en una de sus manos o en las dos. Durante un regate el balón podrá ser lanzado al aire, a condición que el balón toque el suelo antes que el jugador lo toque otra vez con las manos. No existe ningún límite al número de pasos que un jugador puede dar mientras el balón no está en contacto con su mano.
- 25.2 Un jugador que accidentalmente pierda y vuelva a obtener el control de un balón vivo en el terreno de juego se considerará “fumble” o “manejo defectuoso del balón”. La secuencia “fumble-regate-fumble” es legal, mientras que la secuencia “regate-fumble-regate” supone una violación.



- 25.3 El jugador no debe realizar un segundo regate después de haber concluido el primero, a menos que haya perdido el control de un balón vivo en el terreno de juego debido a:
- Un lanzamiento a canasta.
 - Un palmeo de un oponente.
 - Un pase o una pérdida del balón en que el balón haya tocado o haya sido tocado por otro jugador.

Artículo 26: Avance ilegal.

- 26.1 Avance ilegal es el movimiento ilegal de uno o ambos pies en cualquier dirección más allá de los límites definidos en este artículo mientras se sostiene un balón vivo en el terreno de juego.
- 26.2 Se produce un pivote cuando el jugador que sostiene un balón vivo da uno o más pasos en cualquier dirección con el mismo pie mientras que el otro pie, denominado "pie de pivote" permanece en el mismo punto de contacto con el suelo.
- 26.3 Establecimiento del pie de pivote:
- Un jugador que coja el balón mientras tiene los dos pies en el suelo podrá utilizar cualquiera de ellos como pie de pivote. En el momento en que levante un pie el otro pasará a ser el pie de pivote.
 - Un jugador que coja el balón mientras se halla en movimiento o realizando un regate podrá detenerse de la siguiente manera:
 - Si uno de sus pies está en contacto con el suelo:
 - * Ese pie pasará a ser el pie de pivote tan pronto como el otro pie toque el suelo.
 - * El jugador puede saltar apoyándose en ese pie y caer apoyando simultáneamente los dos pies; en ese caso ninguno de los dos pies podrá ser el pie de pivote.
 - Si ninguno de sus pies está en contacto con el suelo y el jugador:
 - * Cae apoyando simultáneamente los dos pies cualquiera de ellos puede ser el pie de pivote. En el momento en que levante un pie, el otro pasará a ser el pie de pivote.
 - * Cae apoyando primero un pie y luego el otro; el pie que apoye en primer lugar en el suelo será el pie de pivote.
 - * Cae apoyando un pie; el jugador puede saltar apoyándose en ese pie y caer apoyando simultáneamente los dos pies; en ese caso ninguno de los dos pies podrá ser el pie de pivote.
- 26.4 Avanzar con el balón.



a) Después de haber establecido el pie de pivote, mientras se tiene el control de un balón vivo en el terreno de juego:

- En un pase o en un lanzamiento a canasta se puede levantar el pie de pivote, pero no puede volver a tocar el suelo antes de que el balón salga de la(s) mano(s) del jugador.

- Al comenzar un regate no se puede levantar el pie de pivote antes de que el balón salga de la(s) mano(s) del jugador.

b) Después de detenerse sin que ningún pie sea el pie de pivote:

- En un pase o en un lanzamiento a canasta se puede levantar un pie o los dos, pero no pueden volver a tocar el suelo antes de que el balón salga de la(s) mano(s) del jugador.

- Al comenzar un regate no se puede levantar ninguno de los dos pies antes de que el balón salga de la(s) mano(s) del jugador.

26.5 Jugador que cae, se tumba o se sienta en el suelo.

Es una jugada legal, que un jugador mientras sostiene el balón caiga al suelo, o mientras que está tumbado o sentado en el suelo, obtenga el control del balón.

Es una violación si el jugador resbala, rueda o intenta levantarse mientras sostiene el balón.

Artículo 27: Tres segundos

27.1 Un jugador no debe permanecer en el área restringida de sus adversarios durante más de tres (3) segundos consecutivos mientras su equipo tenga el control de un balón vivo en el terreno de juego y el reloj esté en marcha.

27.2 Se permite a un jugador que:

a) Realice un intento de abandonar el área restringida.

b) Permanezca en el área restringida mientras él o uno de sus compañeros de equipo está en acción de tiro y el balón sale o acaba de salir de su mano, para un tiro a canasta.

c) Después de haber estado en el área restringida durante menos de tres (3) segundos realice un regate para lanzar a canasta.

27.2 Para que un jugador se sitúe fuera del área restringida debe poner ambos pies fuera del área restringida.

Artículo 28: Jugador estrechamente marcado.



Sección de Juegos Deportivos y Distritos
REGLAMENTO MINI BASKET 34 JJ.DD.MM.

- 28.1 Un jugador que sostenga un balón vivo en el terreno de juego, está estrechamente marcado cuando un contrario está en una posición de defensa activa, a una distancia no superior a un (1) metro.
- 28.2 Un jugador estrechamente marcado deberá pasar, lanzar, o botar el balón en menos de cinco (5) segundos.

Artículo 29: Regla antipasividad.

- 29.1 Un equipo que ha conseguido el control del balón vivo dispone, a fin de efectuar un lanzamiento, un tiempo aproximado de 20 segundos.
- 29.2 Si el árbitro aprecia que no hace nada para conseguir una canasta, iniciará en voz alta una cuenta de 10 segundos, dentro de los cuales se tendrá que efectuar un lanzamiento de manera obligatoria.
- 29.3 El hecho que se produzca una infracción de las reglas de juego o que el árbitro detenga el juego por cualquier motivo, implica la interrupción de la aplicación de la Regla antipasividad.
- 29.4 No efectuar un lanzamiento a canasta constituye una violación y el balón es concedido a un oponente para que lo ponga en juego desde la línea de banda.

Artículo 30: Defensas ilegales.

- 30.1 Cualquier defensa zonal de medio campo se considerará defensa ilegal y se sancionará con una falta técnica al entrenador del equipo que la cometa.
- 30.2 La decisión sobre el tipo de defensa que utilicen los equipos será competencia de los árbitros del partido.

Artículo 31: Balón devuelto a pista trasera.

- 31.1 El balón pasa a la pista trasera de un equipo cuando:
 - a) Toca la pista trasera.
 - b) Toca a un jugador o árbitro que tiene parte de su cuerpo en contacto con la pista trasera.
- 31.2 Se considera que el balón ha vuelto a la pista trasera cuando un jugador del equipo con control de balón es:
 - a) El último en tocar el balón en su pista delantera y un jugador del mismo equipo es el primero en tocar el balón
 - Después de que haya tocado la pista trasera o



- Si este jugador está en contacto con la pista trasera
- b) El último en tocar el balón en su pista trasera, después de lo cual el balón toca su pista delantera y luego un jugador del mismo equipo, que se halla en contacto con su pista trasera, es el primero en tocar el balón. Esta restricción se aplica a todas las situaciones que se produzcan en la pista delantera de un equipo, incluyendo los saques.

- 31.3 Un jugador que se halle en su pista delantera cuyo equipo tenga el control de un balón vivo no puede hacer que el balón vuelva a su pista trasera. Si posteriormente cualquier jugador del equipo con control de balón lo tocara en pista delantera, cometería una violación. Esto no se aplicará a los saques desde el punto medio de la línea lateral, cuando el(los) tiro(s) libre(s) está(n) seguido(s) de una posesión de balón.

Artículo 32: Interposiciones e interferencias al balón.

- 32.1 Un lanzamiento a canasta comienza cuando el balón abandona la(s) mano(s) del jugador, realizando una trayectoria en el aire hacia la canasta adversaria.
- 32.2 Durante un tiro a canasta se produce una interposición cuando:
- a) Un jugador toca el balón cuando está en su trayectoria descendente y completamente por encima del nivel del aro.
 - b) Un jugador toca el balón después que haya tocado el tablero y está completamente por encima del nivel del aro.
- Estas restricciones serán de aplicación únicamente hasta que el balón deje de tener la posibilidad de entrar en la canasta o hasta que el balón haya tocado el aro.
- 32.3 Durante un tiro a canasta se produce una interferencia cuando:
- a) Un jugador toca la canasta o el tablero mientras el balón está en contacto con el aro.
 - b) Un jugador introduzca la mano por debajo de la canasta y toca el balón.
 - c) Un jugador defensor toca el balón o la canasta, cuando el balón está dentro de la canasta.
 - d) Un jugador defensor hace que el tablero o el aro vibren, de modo que, a juicio del árbitro, evite que el balón entre en la canasta.
- 32.4 Si la violación la comete el equipo atacante, no se anotará ningún punto. El balón se concede a los adversarios para un saque en la prolongación de la línea de tiros libres.



- 32.5 Si la violación la comete el equipo defensor se conceden al equipo atacante dos (2) puntos, si el lanzamiento a canasta se produjo en la zona de dos puntos.
- 32.6 Si la violación se cometiera simultáneamente por jugadores de ambos equipos no será concedido ningún punto. El partido se reanuda con un salto entre dos.

REGLA Nº 7 FALTAS PERSONALES

Artículo 33: Faltas.

- 33.1 Una falta es una infracción de las reglas de juego que implica el contacto personal con un adversario y/o una conducta antideportiva.
- 33.2 Se anota una falta al infractor y se penaliza de conformidad con las reglas.

Artículo 34: Contacto

- 34.1 Al determinar si se debe sancionar un contacto los árbitros deberán considerar en cada caso los siguientes principios fundamentales:
- a) El espíritu y el propósito de las Reglas y la necesidad de respetar la integridad del juego.
 - b) Consistencia al aplicar el concepto de “ventaja/desventaja”, según el cual los árbitros no deben interrumpir innecesariamente el juego, para sancionar contactos personales que son accidentales y que no conceden ninguna ventaja al jugador responsable de los mismos ni sitúan a su adversario en desventaja.
 - c) Consistencia al aplicar el sentido común en cada partido, teniendo presente el talento de los jugadores implicados y su actitud y conducta durante el partido.
 - d) Consistencia en mantener un equilibrio entre el control del partido y el juego fluido, “sintiendo” lo que los participantes intentan hacer y sancionando lo que no es correcto para el desarrollo del juego.

Artículo 35: Faltas personales.



- 35.1 Una falta personal es una falta de jugador que implica el contacto ilegal con un adversario, esté el balón vivo o muerto.
Un jugador no debe agarrar, bloquear, empujar, cargar ni zancadillear a un adversario, no debe impedir el avance de un adversario extendiendo la mano, el brazo, el codo, el hombro, la cadera, la pierna, la rodilla o el pie, ni doblar su cuerpo en una posición “anormal” (exterior a su cilindro), ni debe incurrir en juego brusco o violento.
- 35.2 Si la falta se comete contra un jugador que no está en acción de tiro:
a) Se reanuda el juego mediante un saque del equipo no infractor desde un punto del exterior del terreno de juego lo más próximo posible al lugar en que se cometió la infracción.
b) Si el equipo infractor está en una situación de penalización por faltas de equipo, se lanzarán dos tiros libres por el jugador objeto de la falta o su sustituto en caso de lesión.
- 35.3 Si la falta se comete contra un jugador que está en acción de tiro:
a) Si el lanzamiento se convierte será válido y se concederá un (1) tiro libre.
b) Si el lanzamiento a canasta de dos (2) puntos no se convierte, se concederán dos (2) tiros libres.
c) Si un jugador comete falta coincidiendo, o justo antes, de que suene la señal del reloj de partido indicando el final de período, mientras el balón está todavía en la(s) mano(s) del jugador y el tiro a canasta es finalmente convertido, no se dará por válido. Se concederán dos (2) tiros libres.

Artículo 36: Doble falta.

- 36.1 La doble falta es una situación en la que dos jugadores adversarios cometen falta por contacto, el uno contra el otro, aproximadamente al mismo tiempo.
- 36.2 Se anota una falta personal a cada jugador infractor. No se concede ningún tiro libre.
- 36.3 El juego se reanuda como si la doble falta no hubiera ocurrido. Es decir, se entrega el balón al equipo que tenía el control del balón en el momento en que se produjo la doble falta. Si ningún equipo tuviera el control del balón en el momento de producirse la doble falta, el partido se continuaría con un salto entre dos.



Artículo 37: Falta antideportiva.

- 37.1 Una falta antideportiva es una falta personal cometida por un jugador que, a juicio del árbitro, no realiza un intento legítimo de jugar un balón dentro del espíritu y la intención de las reglas.
- 37.2 El árbitro sólo debe juzgar la acción.
- 37.3 El jugador que comete repetidamente faltas antideportivas debe ser descalificado.
- 37.4 Se le anotará la falta antideportiva al infractor y se le concederá(n) tiro(s) libre(s) a los oponentes, seguido de posesión de balón en la línea central.
- 37.5 El número de tiros libres concedidos será el siguiente:
- a) Si se comete la falta contra un jugador que no esté en acción de tiro, dos (2) tiros libres.
 - b) Si se comete la falta contra un jugador que esté en acción de tiro al cesto, si se consigue, será válido y se lanzará un (1) tiro libre adicional.
 - c) Si se comete la falta contra un jugador en acción de tiro que no consigue encestar se concederán dos (2) tiros libres.

Artículo 38: Falta descalificante.

- 38.1 Cualquier infracción flagrantemente antideportiva de un jugador, sustituto, entrenador, ayudante de entrenador o acompañante de equipo es una falta descalificante.
- 38.2 También será descalificado un entrenador cuando:
- a) Se le han anotado dos (2) faltas técnicas ("C"), como consecuencia de su conducta personal antideportiva.
 - b) Se le han anotado tres (3) faltas técnicas, acumuladas como consecuencia de conductas antideportivas del ayudante del entrenador, de cualquier sustituto o acompañante del equipo que se halle en el banco del equipo ("B") o por una combinación de tres (3) faltas técnicas, una de las cuales le haya sido anotada al propio entrenador ("C").
- 38.3 El descalificado se dirigirá al vestuario del equipo, donde permanecerá el resto del partido o, si lo prefiere, abandonará la instalación.
- 38.4 Se concederá(n) tiro(s) libre(s) al equipo no infractor, seguidos de la posesión del balón en la línea central.
El número de tiros libres concedido será el mismo que para la falta antideportiva (artículo 37).



Artículo 39: Reglas de conducta.

- 39.1 En el Minibasket el correcto desarrollo del juego exige una leal y total cooperación entre todas las personas implicadas en el partido (jugadores, sustitutos, entrenadores, ayudantes de entrenador, acompañantes de equipo, árbitros y oficiales de mesa).
- 39.2 Cualquier falta de cooperación u obediencia deliberada o reiterada con el espíritu de esta regla entre los miembros de los dos equipos (jugadores, sustitutos, entrenadores, ayudantes de entrenador y acompañantes de equipo) con los árbitros u oficiales de mesa, se considerará una falta técnica y será sancionada de acuerdo con lo establecido.

Artículo 40: Falta técnica de un jugador

- 40.1 La falta técnica de un jugador es aquella que no implica un contacto con un jugador adversario.
- 40.2 Se concederá un (1) tiro libre a los adversarios, seguido de posesión de balón en la línea central.

Artículo 41: Falta técnica de entrenadores, sustitutos y acompañantes del equipo.

- 41.1 El entrenador, el ayudante del entrenador, los sustitutos y los acompañantes de equipo no deben dirigirse irrespetuosamente, ni tocar irrespetuosamente a los árbitros, oficiales de mesa, ni a los adversarios.
- 41.2 Tampoco podrán salir de la zona de banquillo de su equipo, a excepción que sea para atender a un jugador lesionado después de haber recibido el permiso del árbitro, o para pedir un tiempo muerto, y los suplentes para solicitar sustitución en la mesa de auxiliares.
- 41.3 Se concederán dos (2) tiros libres a los adversarios, seguidos de la posesión del balón en la línea central.

Artículo 42: Faltas técnicas durante un intervalo de juego.

- 42.1 Los intervalos de juego son: el período anterior al comienzo del partido, el intervalo entre los períodos y el intervalo de mitad del partido. El intervalo de juego comienza 20 minutos antes del inicio del partido, o con la señal del anotador al final del juego de cualquier periodo.
- 42.2 Si la falta técnica se le señala a:



- a) Un componente del equipo dispuesto para jugar, se le anota al componente del equipo como jugador y la penalización será de dos (2) tiros libres para los adversarios. Contará como falta de equipo.
- b) El entrenador, el ayudante del entrenador, el jugador-entrenador o un acompañante de equipo, se le anota al entrenador y la penalización será de dos (2) tiros libres para los adversarios.
No contará como falta de equipo.

REGLA Nº 8: DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 43: Cinco faltas por jugador.

- 43.1 El jugador que haya cometido cinco (5) faltas, tanto personales como técnicas, será informado del hecho y deberá abandonar el partido inmediatamente. Será sustituido antes de 30 segundos.
- 43.2 Las faltas cometidas por jugadores que hayan cometido anteriormente su 5ª falta, se le cargarán al entrenador y se anotarán en el acta con una "B".
- 43.3 La falta señalada a un jugador que hayan cometido su quinta falta con anterioridad y continúe en el terreno de juego al no haber sido informado de esta circunstancia, será sancionada como falta de jugador y registrada al final del casillero del propio jugador como sexta falta, contando como falta de equipo y siendo penalizada como corresponda.

Artículo 44: Faltas de equipo. Reglas de penalización.

- 44.1 Un equipo se encuentra en una situación de penalización de faltas de equipo, cuando se hayan cometido cuatro (4) faltas de equipo en un período, como resultado de las faltas técnicas o personales cargadas a cualquier jugador de ese equipo.
- 44.2 Cuando un equipo se encuentra en una situación de penalización de faltas de equipo, todas las faltas personales siguientes de sus jugadores, cometidas sobre un jugador que no esté en acción de tiro, se penalizarán con dos (2) tiros libres en lugar de la posesión de balón para un saque.
- 44.3 Si una falta es cometida por un jugador del equipo con control del balón vivo, o del equipo que tiene derecho al saque, dicha falta no será penalizada con dos (2) tiros libres

Artículo 45: Tiros libres.



Sección de Juegos Deportivos y Distritos
REGLAMENTO MINI BASKET 34 JJ.DD.MM.

- 45.1 Un tiro libre es una oportunidad concedida a un jugador para que consiga un (1) punto sin oposición, desde una posición situada detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.
- 45.2 El jugador contra el que se haya cometido la falta será el que lo(s) lance.
- 45.3 Cuando se señala una falta técnica los tiros libres puede lanzarlos cualquier jugador del equipo adversario designado por su capitán.
- 45.4 El jugador que ha de efectuar el tiro libre soltará el balón antes de que transcurran cinco (5) segundos desde el momento en que uno de los árbitros lo ponga a su disposición.
- 45.5 No tocará la línea de tiros libres ni el terreno de juego más allá de dicha línea, hasta que el balón haya tocado el aro o entrado en la canasta.
- 45.6 No amagará el tiro libre.
- 45.7 Si el último lanzamiento libre no toca el aro y no es conseguido, se otorgará el balón a un adversario para que lo ponga en juego desde la línea de banda.
- 45.8 Ningún jugador podrá tocar el balón hasta que éste no toque el aro. Tampoco podrán entrar en el pasillo de los tiros libres hasta que el balón haya salido de las manos del lanzador, excepto los jugadores situados fuera del pasillo de los tiros libres, que no podrán entrar hasta que el balón toque el aro.
- 45.9 Ocupación de las posiciones en los pasillos de tiros libres:
- Un máximo de cinco (5) jugadores (3 defensores y 2 atacantes) pueden ocupar las posiciones de los pasillos de tiros libres, que se considera que tienen un (1) metro de profundidad.
 - La primera posición del pasillo a cada lado del área restringida, sólo puede ser ocupada por los adversarios del lanzador de los tiros libres.
 - Los jugadores sólo ocuparán, de modo alternativo, las posiciones a las que tengan derecho.

Artículo 46: Otras reglas.

- 46.1 Se pueden producir otras situaciones a parte de las previstas en este Reglamento. En esas situaciones se deberán aplicar los principios establecidos en las Reglas Oficiales de Baloncesto.
- 46.2 En los saques laterales y de fondo, deberá existir una distancia mínima de un metro entre el jugador defensor y la línea respectiva.
- 46.3 En la categoría de minibasket no será de aplicación la regla de los ocho (8) segundos para hacer llegar el balón a pista delantera por parte de un equipo.