

REGLAS DE JUEGO MINIBASKET



AÑO 2007

1

REGLA I – EL JUEGO

Artículo 1 - Definición

El Minibasket es una adaptación para niños y niñas del baloncesto, juegan 2 equipos de 5 jugadores cada uno. El objetivo de cada equipo es anotar en el cesto contrario y evitar que el otro equipo anote

REGLA II – DIMENSIONES Y EQUIPAMIENTO

Artículo 2 – La cancha

La cancha debe ser una superficie dura y lisa, libre de obstáculos. Las dimensiones de los terrenos de juego pueden variar de acuerdo a las facilidades de cada instalación, según la Delegación Zonal. El 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 de 26x14 a 12x7.

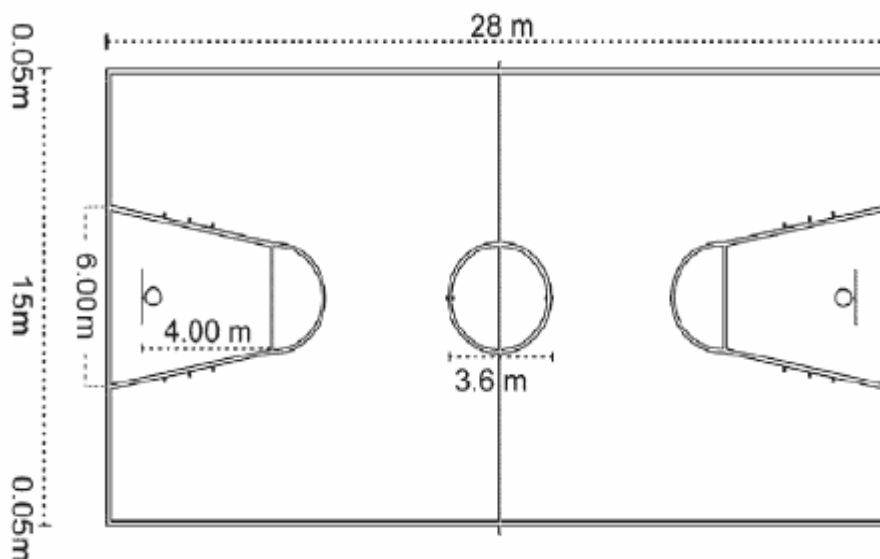
Nota: es importante que la línea de tiro libre esté a 4 metros del tablero

Artículo 3 – Líneas

Las líneas del terreno de juego se trazarán de acuerdo con el diagrama 1

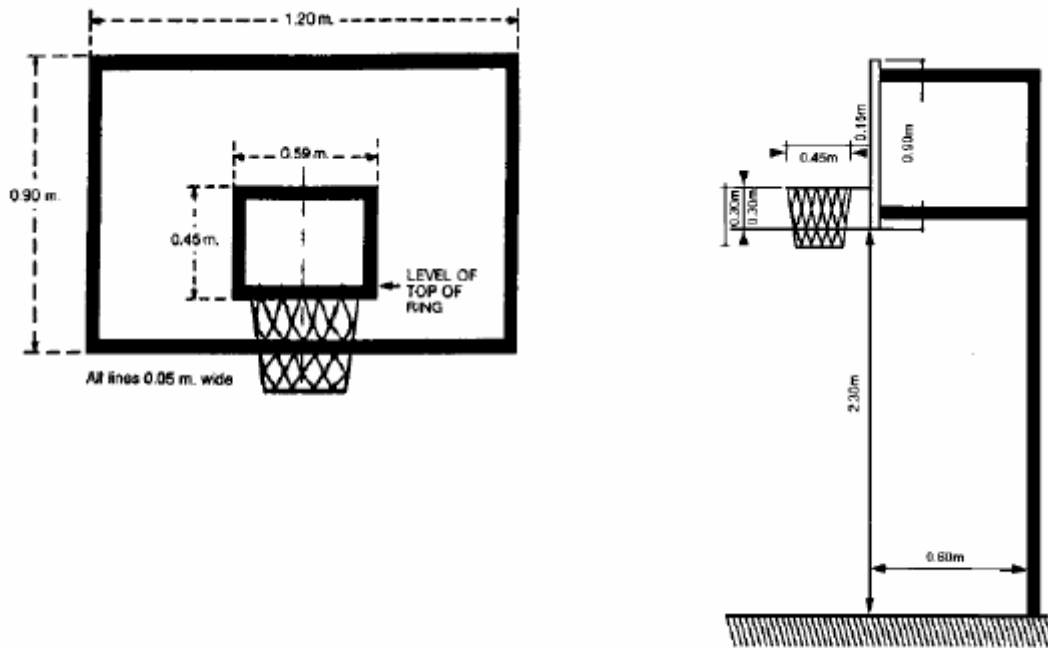
- La línea de tiro libre estará a 4 metros del tablero
- No hay línea de 6,25. La línea de 3 puntos vendrá determinada por el área restringida.

Todas las líneas en el terreno de juego tendrán 5 cm. de ancho y serán perfectamente visibles.



Artículo 4 – Equipamiento

* Canastas: el terreno de juego constará con dos canastas con tableros de superficie lisa de madera o material transparente adecuado, con las dimensiones del DIAGRAMA 2. Las canastas dispondrán de aro y red. Estarán montadas a una altura de 2,60 metros



* Balones: se jugará con el balón autorizado por la Federación Gallega de Baloncesto para la competición de Minibasket

* Cronómetro de juego: utilizado para llevar el tiempo de juego de los periodos y los intervalos entre ellos

* Acta oficial de juego: será responsabilidad del equipo que actúa como local (o equipo A) disponer de actas de juego según modelo indicado al final en anexo.

* Tablillas numeradas del 1 al 5 para indicar el número de faltas personales cometidas por cada jugador.

* Silbato: para indicar el final de los periodos, así como las solicitudes de tiempo muerto y sustituciones

* Flecha de posesión alterna: para indicar la dirección de la próxima posesión cuando se sancione una situación de salto entre dos

REGLA III – EQUIPOS

Artículo 5 – Jugadores y sustitutos

Cada equipo debe constar de 8 jugadores como mínimo y 12 como máximo. Dispondrá de 5 jugadores en el terreno de juego, siendo el resto sustitutos.

Un miembro de un equipo es un jugador cuando está en el terreno de juego y está autorizado a jugar. De lo contrario se considera sustituto.

Los jugadores deben participar como mínimo en dos de los cinco primeros periodos de cada partido. Cada jugador debe permanecer en el banco de sustitutos durante un periodo completo, desde su inicio hasta el fin, sin excepciones.

Cada equipo debe tener un entrenador y un capitán, que debe ser uno de los jugadores.



Artículo 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 en la parte posterior.

El equipo podrá utilizar uniformes con cualquier número con un máximo de dos dígitos (desde el 00 al 55).

Los jugadores no podrán llevar camiseta de calentamiento visible por debajo del uniforme, a no ser que disponga del certificado médico correspondiente

Artículo 7 – Entrenador

El entrenador es el líder del equipo, los orienta de manera calmada, equilibrada, nutrida y amable desde la línea lateral. Siendo el responsable de solicitar los tiempos muertos, realizar las sustituciones e indicar las entradas en cada uno de los cuartos

Podrá ser asistido por un entrenador ayudante.

Por lo menos 20 minutos antes de comenzar el partido entregará al anotador un listado con los nombres y números de los miembros de equipo, junto con las licencias correspondientes.

El entrenador debe confirmar al anotador el cinco inicial de cada periodo, en el caso de que los jugadores en el campo no coincidan con el 5 dado, si el error se descubre después de iniciarse el partido, el jugador seguirá jugando y quedará inscrito en el acta en ese periodo.

Se permitirán todo tipo de defensas, pero se recomienda no realizar defensas zonales para el correcto desarrollo técnico de los jugadores. También se permite la defensa presionante a toda la cancha.

La concesión de los tiempos muertos se determina de la siguiente manera:

- Cada equipo dispondrá de dos tiempos muertos por parte (tres periodos), que no podrán acumularse los no utilizados de una parte para otra.
- Se dispondrá de un tiempo muerto en cada periodo extra jugado



REGLA IV – TIEMPO DE JUEGO

Artículo 8 – Tiempo de juego

El partido se divide en dos partes de 3 periodos cada una. Cada periodo será de 8 minutos jugados a reloj corrido. El cronometrador debe detener el reloj en los tiros libres y en los tiempos muertos y sustituciones, así como cuando lo indique el árbitro debido a un retraso no especificado (pista mojada, lesión,...). Los tres últimos minutos del último periodo, así como los dos últimos minutos del periodo extra (en el caso de que sea necesario) se jugará a reloj parado.

Los intervalos de juego entre periodos, tendrán una duración de 1 minuto, al finalizar el primero, el segundo, cuarto y quinto periodos. Al finalizar el tercero tendremos un descanso de 3 minutos. Al finalizar el tercer periodo el árbitro debe realizar la señal de 3 minutos al mismo tiempo que hace sonar su silbato. El entrenador debe confirmar los cinco jugadores del siguiente periodo durante el minuto de intervalo de juego.

El tiempo de juego lo llevará el oficial de mesa

Artículo 9 – Comienzo del partido



Cada partido se iniciará con un salto entre dos en el círculo central y comenzará cuando el balón es legalmente tocado por uno de los saltadores. El árbitro lanzará el balón entre dos oponentes cualquiera.

El resto de periodos se iniciarán por medio de un saque, según la dirección que marque la flecha de alternancia, desde la banda opuesta a la mesa de anotadores, a caballo de la línea central. Para el segundo tiempo los equipos deben cambiar el sentido en el ataque

Artículo 10 – Salto entre dos y posesión alterna

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

Durante un salto entre dos, los dos saltadores deben pararse dentro de la mitad del círculo más cercano a su propio cesto. Los otros jugadores deben permanecer fuera del círculo hasta que el balón sea tocado legalmente por uno de los saltadores

El balón debe ser palmeado por uno o ambos saltadores solamente después de que haya alcanzado su altura máxima

Un jugador no deberá violar las disposiciones que regulan el salto entre dos. Como sanción el balón se le otorgará a los oponentes para un saque.

Si hay una violación por ambos equipos, o si el árbitro realiza mal el lanzamiento, o ninguno de los dos saltadores llega a palmeo el balón, el salto debe repetirse.

Una situación de salto entre dos ocurre cuando:

- Dos o mas jugadores de los equipos opuestos tienen una o ambas manos sujetando el balón (balón retenido)
- El balón sale fuera del terreno de juego y fue simultáneamente tocado por jugadores de distinto equipo o el árbitro no puede determinar claramente quien es el responsable de que el balón saliese fuera del terreno de juego
- El balón queda sujeto en la canasta, entre el aro y el tablero.
- Se señala una falta doble
- Para iniciar los periodos 2,3,4,5 y 6. (Recordamos que aunque se trate de una situación de salto entre dos, el saque se realizará de banda según la alternancia)

La posesión alterna es un método para hacer que el balón esté vivo con un saque en lugar de hacerlo con un salto entre dos. En todas las situaciones de salto entre dos, los equipos alternarán la posesión del balón para el saque en el sitio más cercano donde ocurrió la situación de salto entre dos.

El equipo que no ganó el control del balón en el terreno de juego después del salto entre dos inicial (en el primer periodo), comenzará la posesión alterna.

El equipo que le toque el saque de posesión alterna debe ser indicado por la flecha en la dirección del cesto del oponente. La flecha se cambiará en el momento en que el balón toque a un jugador en el terreno de juego después de un saque por posesión alterna



FLECHA DE POSESIÓN ALTERNA

Artículo 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, el balón está a disposición del lanzador de tiro libre
- Durante un saque, el balón está a la disposición del jugador para el saque

El balón queda muerto cuando:

- Se anota una canasta de campo o tiro libre
- El árbitro hace sonar su silbato
- El cronometro suena al final del partido o periodo

El balón no queda muerto y la canasta es válida, si se hace, cuando:

- El balón está en el aire en un tiro para un cesto de campo y
 - * El árbitro hace sonar su silbato
 - * El cronometro suena al final de un partido

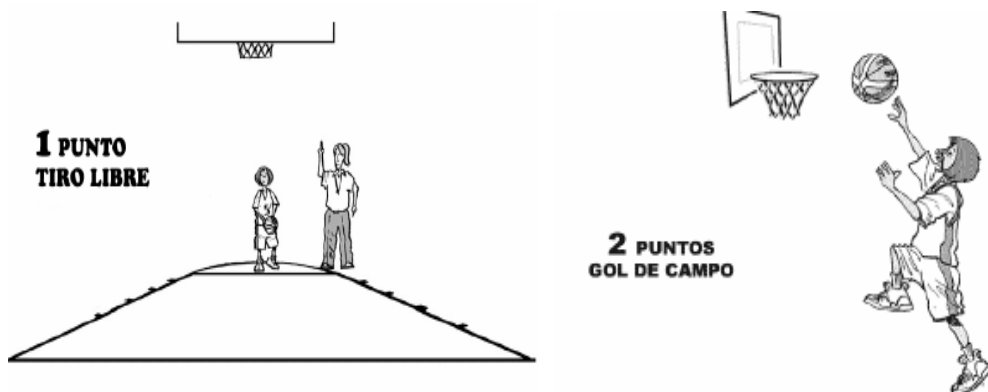
Artículo 12 – Canasta. Cuando se convierte y su valor

Una canasta es convertida cuando un balón vivo entra por la parte superior del cesto y permanece dentro de él o lo atraviesa.

Una canasta de campo vale dos o tres puntos, dependiendo desde donde se realice el lanzamiento. Mientras que una canasta de tiro libre siempre valdrá un punto.

Todas las canastas de campo tendrán una validez de 2 puntos, a excepción de aquellas en las que el lanzador comience y finalice el lanzamiento desde fuera del área restringida. Para que una canasta tenga validez de 3 puntos el lanzador debe realizar el lanzamiento desde fuera del área restringida, con sus dos pies fuera de la zona (las líneas pertenecen a la zona), y debe finalizar el lanzamiento con sus dos pies fuera del área restringida. El lanzamiento finaliza en el momento que el balón sale de sus manos y/o apoya ambos pies en el suelo.

Después de un cesto de campo o un tiro libre convertido, los oponentes tendrán el balón para realizar un saque dentro de los 5 segundos siguientes, desde cualquier punto sobre o detrás de la línea de fondo.



Artículo 13 – Final del partido. Empate

El partido termina cuando suena la señal del reloj de juego indicando el final del tiempo de partido. Si el resultado es un empate al finalizar el sexto periodo, deberá jugarse una prórroga de 5 minutos (3 minutos a reloj corrido y 2 a reloj parado).

En el caso de jugarse un tiempo extra, cada equipo dispondrá de un tiempo muerto en cada periodo extra y se mantendrá el número de faltas de equipo arrastrado del último periodo.

Los equipos mantendrán el mismo sentido de juego del sexto periodo para jugar la/s prórroga/s. No se cambiará de canastas

En el caso de que un equipo supere en el marcador al otro por una diferencia de 50 puntos, el partido se dará por finalizado, siendo el resultado el que marque el acta en ese momento. Los minutos restantes deben jugarse de la misma forma, siempre a reloj corrido, contabilizando las faltas personales y sin llevar la cuenta de las canastas.



Artículo 14 – Sustituciones

Cada jugador deberá jugar en dos periodos. Debe intervenir como mínimo en dos de los 5 primeros periodos.

No está permitido realizar sustituciones durante los cinco primeros periodos, salvo:

- Sustituir a un jugador lesionado
- Sustituir a un jugador descalificado
- Sustituir a un jugador que cometió 5 faltas personales

Cada jugador debe jugar por lo menos, dos periodos completos durante los 5 primeros periodos, entendiéndose periodo completo desde que se inicia hasta que finaliza, salvo las siguientes excepciones:

- Un jugador que no finalice un periodo por lesión, se considera que jugó un periodo completo
- A un jugador lesionado no existe obligación de sustituirlo si recibe asistencia, siempre y cuando el juego no estuviese detenido por más de dos minutos
- Un jugador que no finalice el partido por ser descalificado, se considera que su alineación es válida, aunque no jugara los dos periodos completos
- Un jugador que cometa 5 faltas personales, se considera que su alineación es válida aunque no jugara los dos periodos completos.
- El jugador que sustituye al jugador lesionado, descalificado o eliminador por 5 faltas, el periodo jugado no le contará como completo.

Cada jugador debe permanecer sentado en el banquillo durante un periodo completo durante los 5 primeros periodos, sin excepción.

Artículo 15 – Como se juega el balón

El balón se juega solamente con la/s mano/s y puede ser pasado, rodado, lanzado o botado 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, si contacta accidentalmente el pie con el balón no es una violación.



Artículo 16 – Control del balón

Un jugador está en control del balón cuando:

- Está sosteniendo o agarrando un balón vivo
- Está driblando un balón vivo

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

Artículo 17 – Jugador en acción de tiro

Un jugador está en acción de tiro cuando, a criterio del árbitro, ha iniciado un intento de lanzar a canasta. La acción comienza con un movimiento del cuerpo o brazos hacia canasta, teniendo el balón agarrado o sobre sus manos. Finaliza cuando el balón ha dejado sus manos o ambos pies hayan vuelto al suelo



En el caso de que un jugador que está en acción de tiro reciba una falta personal, tendrá derecho a realizar tiros libres, tantos como el valor del intento de su lanzamiento. Si convierte la canasta a pesar de la falta, tendrá derecho a un tiro libre adicional

REGLA V - VIOLACIONES

Artículo 18 – Violaciones. Definición

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

Artículo 19 – Saque desde fuera del terreno de juego

Un saque ocurre cuando el balón es pasado dentro del terreno de juego desde fuera de la cancha, en el lugar indicado por el árbitro o las Reglas, excepto si es después de una canasta o tiro libre convertido, que el jugador que saca podrá moverse por toda la línea de fondo, disponiendo de 5 segundos para realizar el saque

El árbitro solo debe tocar el balón para realizar los saques, después de marcar una falta personal o al inicio de cada periodo. Cuando señale fueras de banda, o violaciones, no debe tocar el balón.

El jugador que saca debe hacerlo desde fuera del terreno de juego, en el lugar más cercano a donde ocurre la violación. Si esto no se cumple, el árbitro podrá ordenar que se repita el saque, anulando todo lo ocurrido.

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.

Artículo 20 – Posición del jugador y el árbitro

La posición del jugador es determinada por el lugar donde toca el suelo o cuando está en el aire, el último lugar donde tocó el suelo

La misma situación ocurre con los árbitros, si el balón golpea al árbitro se considera que tocó la parte del suelo que está en contacto con sus pies en ese momento

Artículo 21 – Jugador fuera del terreno de juego. Balón fuera del terreno de juego

Un jugador está fuera del terreno de juego cuando toca el suelo o cualquier objeto en el, arriba o fuera de las líneas limítrofes, excepto un jugador

El balón está fuera del terreno de juego cuando toca a un jugador, el suelo o cualquier objeto, incluyendo el soporte del tablero o la parte de atrás del tablero, sobre, encima o fuera de las líneas limítrofes.

Hacer que el balón salga fuera de las líneas limítrofes es una violación y el balón se le otorgará a los oponentes para realizar un saque, desde la posición más cercana por donde salió el balón.



Artículo 22 – Avance ilegal. Pie de pivote



Un pivote es un movimiento legal que realiza el jugador que tiene la posesión del balón, desplazando en una o varias direcciones el mismo pie, mientras que el otro pie (el pie de pivote), se mantiene sobre su punto de contacto con el suelo

Como se establece el pie de pivote cuando un jugador recibe el balón en el terreno de juego:

- Mientras este parado con ambos pies en el suelo
 - En el momento que un pie se levante, el otro se convierte en pie de pivote
- Mientras esté en movimiento o driblando
 - Si ambos pies están en el aire y el jugador cae al suelo, el pie que pisa primero sería su pie de pivote
 - Si tiene algún pie en contacto con el suelo en el momento que coge o sostiene el balón, ese será el pie de pivote

Artículo 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 pivote:

- Mientras este parado con ambos pies en el suelo.
 - Para comenzar un regate, el pie de pivote no podrá levantarlo antes de que el balón salga de sus manos.
 - Para pasar o lanzar a canasta, el jugador podrá saltar (levantando el pie de pivote) pero no podrá poner los pies en el suelo de nuevo si todavía tiene el balón en sus manos.
- Mientras está en movimiento o driblando:
 - Para comenzar un regate, el pie de pivote no podrá levantarlo antes de que el balón salga de sus manos.
 - Para pasar o lanzar a canasta, el jugador puede levantar el pie de pivote y volver a tocar el suelo con un pie o ambos simultáneamente. Después de esto, ambos pies pueden ser levantados pero no podrán tocar el suelo de nuevo antes de que el balón salga de las manos.

Si un jugador se excede en los límites marcados en este artículo comete una violación de avance ilegal y el balón se le concederá a los oponentes para realizar un saque desde el lugar más cercano a donde se produjo la violación.

Artículo 24 – Regate

Si un jugador que tiene el control de balón desea avanzar con el, deberá botar.

No está permitido que un jugador:

- Este driblando con ambas manos al mismo tiempo
- Dejar que el balón descansa en la/s mano/s y continuar con el dribbling

Cuando se realiza un segundo regate, una vez finalizado el primero, se comete una violación y el balón es otorgado a los oponentes para un saque desde el lugar más cercano a donde se cometió la violación

Las siguientes acciones no son consideradas como regate:

- Intentos sucesivos de lanzamiento a canasta
- Palmear el balón continuamente.

Artículo 25 – Regla de los 3” y 8”

Un jugador no debe permanecer más de 3 segundos dentro del área restringida del adversario mientras su equipo tiene el control del balón en su zona y de ataque y el crono de partido esté en marcha.

Se considera que un jugador ha salido del área restringida en el momento que pone los dos pies fuera del área. Las líneas pertenecen a la zona.

Un equipo con control de balón en el terreno de juego, dispone de 8 segundos para hacer llegar el balón a la pista de ataque.

Artículo 26 – Jugador estrechamente marcado

Un jugador que está en posesión del balón vivo en la cancha está estrechamente marcado cuando un oponente está en una posición activa de defensa a una distancia de más de un paso normal.

Una violación se debe sancionar si un jugador con el balón esta estrechamente marcado no pasa, lanza o bota el balón dentro de 5 segundos. El balón se concederá a los oponentes para un saque.

Artículo 27 – Balón devuelto a la zona defensa

Un jugador que tenga el control del balón vivo no puede hacer que el balón sea devuelto ilegalmente a su zona de defensa. Esta restricción es válida también para los saques.

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, después de que ese jugador o su compañero de equipo sea el primero en tocar el balón en su zona de defensa.

Llevar el balón ilegalmente a la zona de defensa es una violación y el balón se le concederá a los oponentes para un saque desde el sitio mas cercano a dónde se efectuó la violación

REGLA VI – FALTAS

Articulo 28 – Falta. Definición

Una falta es una infracción a las Reglas que implica un contacto personal ilegal con un oponente y/o un comportamiento antideportivo

Articulo 29 – Falta Personal.

Una falta personal es una falta de jugador, que implica contacto con un oponente

Un jugador no debe agarrar, bloquear, empujar, cargar, colgarse o impedir el progreso 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 brusca.

Si ocurre un contacto personal y resulta en una ventaja injusta, no prevista en las Reglas, el árbitro le señalara una falta personal al jugador responsable del contacto y la falta debe ser registrada en el acta.

Si la falta es cometida sobre un jugador que no está lanzando a canasta, el balón será otorgado a su oponente para realizar un saque. Excepto que el equipo haya cometido más de 4 faltas en ese mismo periodo. Hay que aclarar que si la falta la comete el equipo que tiene el control del balón, el juego se reanudará siempre con un saque de banda, nunca habrá tiros libres en esa situación.

Si la falta es cometida sobre un jugador que está en acción de tiro, y el lanzamiento no es convertido, se le concederán tiros libres al jugador que recibió la falta (2 o 3 según la naturaleza de su lanzamiento)

Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro, y convierte el lanzamiento, se le otorgará un tiro libre adicional.

Artículo 30 – Falta antideportiva.

Una falta antideportiva es una falta que, a juicio del árbitro, 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 o una falta dura, entonces este contacto debe ser juzgado como antideportivo.

Dos tiros libres se concederán al jugador que recibió la falta, a no ser que estuviese en acción de tiro, que se le darán tantos tiros libres según la naturaleza de su lanzamiento (2 o 3), en el caso de convierta la canasta sólo dispondrá de un tiro libre adicional. Posteriormente a el/los tiro/s libres el equipo dispondrá de un saque de banda que efectuara desde medio campo enfrente a la mesa de anotadores.

Si un mismo jugador comete dos faltas antideportivas a lo largo del partido, debe ser descalificado, teniendo que abandonar la cancha, dirigiéndose a los vestuarios o abandonar las instalaciones.

Artículo 31 – Falta descalificante.

Una falta descalificante es cualquier comportamiento antideportivo flagrante de un jugador.

Se otorgarán dos tiros libres a los oponentes seguidos por un saque para el mismo equipo en la línea central al lado opuesto a la mesa de anotadores.

Artículo 32 – Doble falta.

Una doble falta es una situación en la cual dos oponentes cometen faltas personales uno contra el otro aproximadamente al mismo tiempo.

Se le anotará una falta a cada jugador y se le concederá el balón al equipo que tiene el control del balón en el momento de sancionar la falta. Si ningún equipo tiene el control del balón, se dará una situación de salto entre dos, con un saque por alternancia para el equipo que corresponda.



REGLA VII – REGLAS DE CONDUCTA

Artículo 33 – Falta técnica

En Minibasket todos los jugadores y entrenadores siempre deben mostrar su espíritu de cooperación, deportivo y juego limpio.

Cualquier incumplimiento deliberada o repetidamente, con el espíritu de esta regla será considerado como una falta técnica.

El árbitro debe tratar de prevenir las faltas técnicas con una advertencia o pasar por alto infracciones técnicas menores, a menos que se repita la misma infracción después de la advertencia.

Se concederán dos tiros libres a los oponentes, seguido por un saque para el mismo equipo en la línea central al lado opuesto de los oficiales de mesa.

REGLA VIII – DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 34 – Cinco faltas por jugador

Un jugador que haya cometido cinco faltas, personales y/o técnicas, debe ser informado por el árbitro y debe abandonar el juego inmediatamente.

En el caso de que cometa dos faltas antideportivas a lo largo del partido debe ser descalificado, abandonando el juego y dirigiéndose al vestuario o abandonar las instalaciones.

Artículo 35 – Tiros libres.

Un tiro libre es una oportunidad que se le da al jugador para anotar un punto, sin oposición, desde una la línea de tiros libres. El jugador debe situarse dentro del semicírculo por detrás de la línea de tiros libres.

El lanzamiento debe realizarse en 5 segundos desde que el árbitro le entrega el balón. Mientras el jugador esté efectuando el lanzamiento, no debe tocar la línea de tiro libre ni el área restringida hasta que el balón haya tocado el aro o haya entrado en el cesto.

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

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

Los jugadores en los espacios en el área restringida:

- No deben ocupar los espacios a los que no tienen derecho
- No deben entrar en el área restringida o abandonar su lugar hasta que el balón no haya dejado las manos del lanzador de tiro libre

Todos los jugadores que no están en los espacios de rebote, deberán situarse por detrás de la línea de tiro libre (extendida) hasta que el balón toque el aro.

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

Ningún jugador de cualquier equipo podrá tocar el balón hasta que éste toque el aro.

Una infracción de estas Reglas es una violación:

- Si es cometida por el lanzador de tiro libre, el punto, si es convertido, no contará y el balón será otorgado a los oponentes para un saque lateral (a la altura de la línea de tiros libres), a menos que haya otro tiro libre.
- Si el tiro libre es convertido, todas las violaciones cometidas por cualquier jugador que no sea el tirador no se tendrá en cuenta y el punto debe anotarse.
- Si el tiro libre no es convertido y la violación es cometida por:
 - Un compañero del tirador durante el último tiro libre, el balón será otorgado a los oponentes para un saque lateral a la altura de la línea de tiros libres a menos que haya que lanzarse más tiros libres.
 - Un oponente del tirador, debe concederse la repetición del tiro libre al lanzador.
 - Ambos equipos en el último tiro libre, entonces ocurre una situación de salto entre dos.

REGLA IX – DEBERES Y RESPONSABILIDADES DE LOS OFICIALES

Artículo 36 – Árbitros y oficiales de mesa

Los árbitros deben ser un árbitro principal y un árbitro auxiliar, que deben ser asistidos por un anotador y un cronometrador.

Ellos deben conducir el juego de acuerdo con las Reglas.

Los dos árbitros son los responsables de señalar las faltas y violaciones, de otorgar o anular las canastas de campo y tiros libres, y de administrar las sanciones de acuerdo con las Reglas.

El árbitro tiene el poder de tomar decisiones sobre cualquier punto no cubierto en estas Reglas.

En los saques de banda el árbitro no debe solicitar el balón al jugador para tocarlo previo al saque, únicamente administrará los saques al inicio de cada cuarto y después de un tiempo muerto. Esta norma se dará tanto el campo de ataque como en el de defensa.

Artículo 37 – El anotador

El anotador es el responsable del acta del encuentro.

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

Anotará todas las faltas de los jugadores, indicando el número de faltas levantando la tablilla correspondiente.

El anotador será el encargado de manejar la flecha de alternancia

Artículo 38 – El cronometrador

El cronometrador estará provisto de un reloj de partido y un cronometro manual para el partido y debe:

- Llevar el tiempo de partido e intervalos de juego
- Hacer sonar una potente señal sonora al final del tiempo de cada periodo

El tiempo de juego se llevará corrido, sin detenerlo en todos los periodos, excepto cuando haya un tiempo muerto, tiros libres o una sustitución. En los tres últimos minutos del último periodo el partido se hará a reloj parado.

El cronometrador debe llevar el tiempo de la siguiente forma:

- Iniciando el reloj de juego cuando:
- 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 crono, cuando:
- El tiempo expira al finalizar el tiempo de juego en un periodo
- Un árbitro hace sonar su silbato. Para señalar un tiempo muerto o falta con tiros libres en los que llevamos el tiempo a reloj corrido, en cualquier otra situación en las que se lleve “a reloj parado”.

El acta del encuentro – Instrucciones para el anotador

A. Debemos utilizar letras MAYÚSCULAS para rellenar el acta

- Los nombres de los equipos
- La fecha, hora, lugar, partido, competición
- Nombres de los árbitros
- Nombres y licencias de los jugadores (por orden numérico)
- Nombres de los entrenadores

B. Durante el juego

- Al inicio de cada periodo debe poner una “X” en las casillas correspondientes a las salidas en cada cuarto. Se indicará de esta forma los 5 jugadores que están en el terreno de juego, y que es obligatorio que el entrenador nos indique 1 minuto antes de comenzar cada periodo.
- Hay 5 columnas en el tanteo arrastrado en cada periodo, dos para el equipo A, otras dos para el equipo B y una central sombreada para indicar el minuto de juego. Se anotará de la siguiente forma: en la primera columna indicaremos el número del jugador que convierte la canasta o tiro libre y en la siguiente columna llevaremos el tanteo arrastrado. El mismo procedimiento se realizará para el equipo B. Para indicar el minuto, comenzaremos en el minuto 1 y finalizaremos en el 8, indicando en cada momento el minuto de juego en el que nos encontramos. Por ejemplo, si transcurrieron 50 segundos nos encontramos en el minuto 1, si pasaron 3:50 nos encontramos en el minuto 4,...
- Para distinguir las canastas de 3 puntos, el anotador hará un círculo rodeando al jugador que convirtió esa canasta
- Al final de cada periodo, el anotador debe poner un círculo alrededor de la última anotación de cada periodo y trazar una línea horizontal para anular las

siguientes casillas. Comenzará el siguiente cuarto, encabezando con el tanteo conseguido y arrastrando los puntos hasta el final de cada cuarto

- Si se comete una falta personal, anotará una “P” en la casilla correspondiente a las faltas de cada jugador.
- Si se comete una falta antideportiva, pondrá una “U”
- Si se comete una descalificante, pondrá una “D”
- Si se comente una técnica, pondrá una “T”
- En el caso de que la falta conlleve la sanción de tiros libres, pondrá de subíndice a la derecha de cada letra el número de tiros libres que se deben lanzar
- A medida que un jugador vaya cometiendo faltas, además de anotarlas en su casilla de faltas de jugador, marcará con una “X” en cada una de las casillas de faltas de equipo por cuarto. A partir de la cuarta personal que el mismo equipo cometa en un mismo cuarto, debe levantar la bandera de bonus correspondiente a ese banquillo, lo que indica que el resto de faltas personales (excepto las faltas de ataque) deben sancionarse con dos tiros libres.
- Marcará con una “X” los tiempos muertos disfrutados por cada equipo en cada uno de los periodos.

C. Al finalizar el partido





- Pondrá el tanteo final en la casilla correspondiente, indicando al equipo ganador.
- Firmará el acta, al igual que el cronometrador, el árbitro auxiliar y el árbitro principal.



ACTA MINIBASKET

<p>Categoría: _____ Competición: _____</p> <p>Localidad: _____ Fecha: _____ Hora: _____</p> <p>Árbitro Principal: _____ Nº: _____</p> <p>Árbitro Auxiliar: _____ Nº: _____</p>	EQUIPO A contra EQUIPO B																																																																																				
<p>Equipo A</p> <p>Tempo Morfo</p> <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 10px;"> <tr><td>1.º Tempo</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2.º Tempo</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Período Extra</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Faltas de Equipo</p> <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 10px;"> <tr><td>Período 1</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr> <tr><td>Período 2</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr> <tr><td>Período 3</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr> <tr><td>Período 4</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr> <tr><td>Período 5</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr> <tr><td>Período 6</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr> </table> <p>Nº INCHES DOS JUGADORES</p> <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 10px;"> <tr><td>Seguier</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> <p>ENTRADAS</p> <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 10px;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> <p>FALTAS</p> <table border="1" style="display: inline-table;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table>	1.º Tempo				2.º Tempo				Período Extra				Período 1	1	2	3	4	Período 2	1	2	3	4	Período 3	1	2	3	4	Período 4	1	2	3	4	Período 5	1	2	3	4	Período 6	1	2	3	4	Seguier	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	<p>TANTEO ARRASTRADO</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th>PRIMERO TIEMPO</th> <th>SEGUNDO TIEMPO</th> <th>TERCERO PERIODO</th> <th>CUARTO PERIODO</th> <th>QUINTO PERIODO</th> <th>SEXTO PERIODO</th> <th>PERIODO EXTRA</th> </tr> <tr> <td>M</td><td>M</td><td>M</td><td>M</td><td>M</td><td>M</td><td>M</td> </tr> </table>	PRIMERO TIEMPO	SEGUNDO TIEMPO	TERCERO PERIODO	CUARTO PERIODO	QUINTO PERIODO	SEXTO PERIODO	PERIODO EXTRA	M	M	M	M	M	M	M
1.º Tempo																																																																																					
2.º Tempo																																																																																					
Período Extra																																																																																					
Período 1	1	2	3	4																																																																																	
Período 2	1	2	3	4																																																																																	
Período 3	1	2	3	4																																																																																	
Período 4	1	2	3	4																																																																																	
Período 5	1	2	3	4																																																																																	
Período 6	1	2	3	4																																																																																	
Seguier	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5																																																																										
1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5																																																																											
1	2	3	4	5																																																																																	
PRIMERO TIEMPO	SEGUNDO TIEMPO	TERCERO PERIODO	CUARTO PERIODO	QUINTO PERIODO	SEXTO PERIODO	PERIODO EXTRA																																																																															
M	M	M	M	M	M	M																																																																															
<p>Equipo B</p> <p>Tempo Morfo</p> <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 10px;"> <tr><td>1.º Tempo</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2.º Tempo</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Período Extra</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Faltas de Equipo</p> <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 10px;"> <tr><td>Período 1</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr> <tr><td>Período 2</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr> <tr><td>Período 3</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr> <tr><td>Período 4</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr> <tr><td>Período 5</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr> <tr><td>Período 6</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr> </table> <p>Nº INCHES DOS JUGADORES</p> <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 10px;"> <tr><td>Seguier</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> <p>ENTRADAS</p> <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 10px;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> <p>FALTAS</p> <table border="1" style="display: inline-table;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table>	1.º Tempo				2.º Tempo				Período Extra				Período 1	1	2	3	4	Período 2	1	2	3	4	Período 3	1	2	3	4	Período 4	1	2	3	4	Período 5	1	2	3	4	Período 6	1	2	3	4	Seguier	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5															
1.º Tempo																																																																																					
2.º Tempo																																																																																					
Período Extra																																																																																					
Período 1	1	2	3	4																																																																																	
Período 2	1	2	3	4																																																																																	
Período 3	1	2	3	4																																																																																	
Período 4	1	2	3	4																																																																																	
Período 5	1	2	3	4																																																																																	
Período 6	1	2	3	4																																																																																	
Seguier	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5																																																																										
1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5																																																																											
1	2	3	4	5																																																																																	
<p>ADISTRADOR: _____</p> <p>ADJUDANTE: _____</p>																																																																																					
<p>ADISTRADOR: _____</p> <p>ADJUDANTE: _____</p>																																																																																					
<p>Tanteo 1.º Tempo</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>A</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>B</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	A						B						<p>Tanteo 2.º Tempo</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>A</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>B</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	A						B																																																																	
A						B																																																																															
A						B																																																																															
<p>Tanteo Periodos extras</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>A</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>B</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	A						B						<p>Notador: _____</p> <p>Croneador: _____</p> <p>Operador Posición: _____</p>																																																																								
A						B																																																																															
<p>Tanteo Final</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>A</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>B</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	A						B						<p>Equipo Ganador</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td colspan="12">[]</td></tr> </table>	[]																																																																							
A						B																																																																															
[]																																																																																					
<p>Sinatura do Árbitro Principal</p> <p>Sinatura do Árbitro Auxiliar</p>	<p>Sinatura do Capitán no caso de protesta</p> <p>Equipo A</p> <p>Equipo B</p>																																																																																				

SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

	1		2		3		4
1. (Un dedo, uno punto) 'Bandera' desde la muñeca		Movimiento de los brazos delante del cuerpo		Palmas abiertas dedos juntos		Rotar puños	
DOS PUNTOS		CANCELAR PUNTOS		PARAR EL RELOJ		AVANCE ILEGAL	
	5		6		7		8
Movimiento de palmotear		Dedos al lado		Dedo extendido		Señal de violacion en la direccion del juego	
DRIBLE ILEGAL		VIOLACION DE 3 SEGUNDOS		BALON DEVUELTO A LA ZONA DE DEFENSA		VIOLACION DE PELOTA FUERA	
	9		10		11		12
Pulgares arriba		Puño cerrado		Mostrando el numero del jugador		Señal de falta, imitando empujar	
SITUACION DE SALTO		FALTA PERSONAL		PARA DESIGNAR AL JUGADOR		EMPUJANDO	
	13		14		15		16
Señal de falta, tocar la muñeca		Señal de falta, agarrando la muñeca		Señal de falta, ambas manos en las caderas		Puños dando a las palmas abiertas	
USO ILEGAL DE MANOS		AGARRANDO		BLOQUEANDO		CARGANDO	
	17		18		19		20
Girar y cruzar los puños							
FALTA DOBLE		FALTA TECNICA		FALTA ANTIDEPORTIVA		FALTA DESCALIFICADORA	
	21		22				
Dedos Juntos		Dedo indice					
DOS TIROS LIBRES		UN TIRO LIBRE					

