

# Reglamento de Competencia Básquetbol Nivel Primaria

Juegos Deportivos Estatales de la  
Educación Básica 2023-2024.

# ÍNDICE

CAPÍTULO I: EL JUEGO.....	3
CAPÍTULO II: DIMENSIONES Y EQUIPAMIENTO.....	3
CAPÍTULO III: EQUIPOS.....	5
CAPÍTULO IV: REGLAMENTO DEL JUEGO.....	6
CAPÍTULO V: VIOLACIONES.....	11
CAPÍTULO VI: FALTAS.....	13
CAPÍTULO VII: REGLAS DE CONDUCTA. ....	15
CAPÍTULO VIII: DISPOSICIONES GENERALES.....	15
CAPÍTULO IX: DEBERES Y RESPONSABILIDADES DE LOS OFICIALES.	17

## Capítulo I: El Juego.

### Artículo 1. Básquetbol - Definición.

Básquetbol es jugado por 2 equipos de 5 jugadores cada uno. El objetivo de cada equipo es de anotar en el cesto del equipo contrario y de evitar que el otro equipo anote. Con un sustituto por cada periodo.

## Capítulo II: Dimensiones y Equipamiento.

### Artículo 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, de 26 m. x 14 m.

### Artículo 3. Líneas.

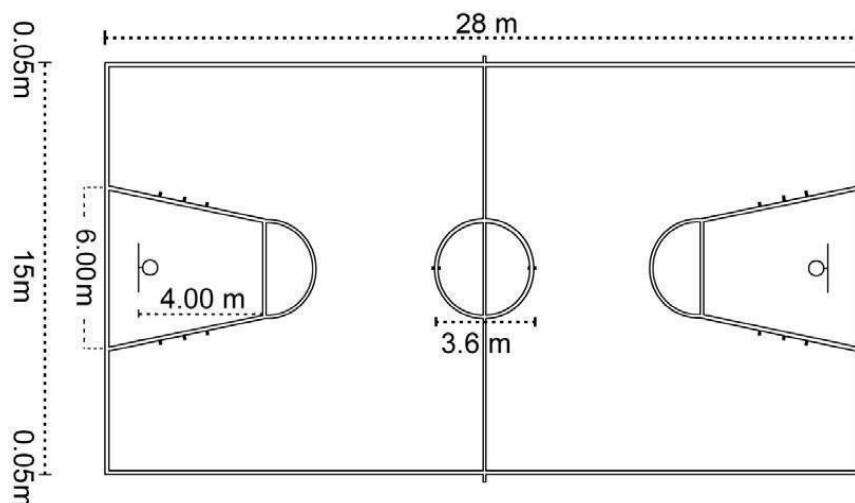
Las líneas de un terreno de básquetbol de nivel primaria se trazarán de acuerdo con el (Diagrama 1).

- La línea de tiro libre esté a 4.00 m. del tablero.
- No hay ni línea ni zona de 3 puntos.

Las líneas limítrofes de los lados largos del terreno se denominarán "líneas laterales", y la de los lados cortos son "líneas de fondo".

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

**Diagrama 1:**

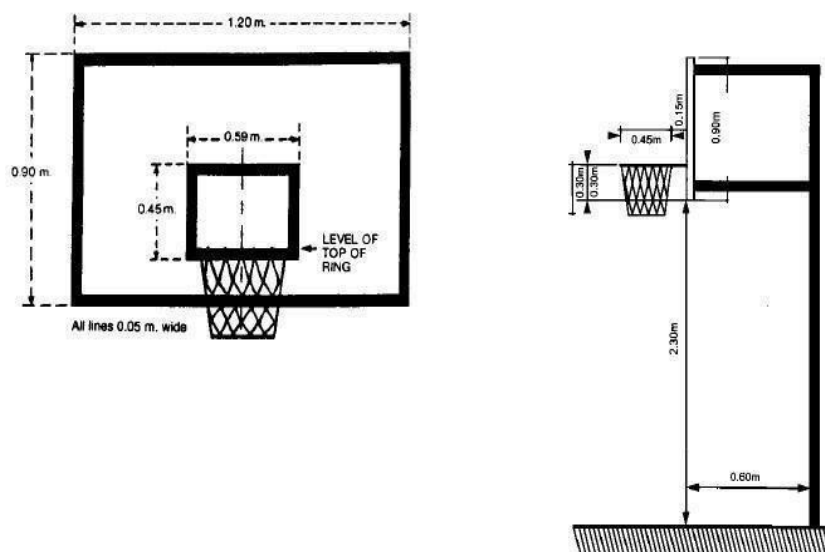


#### Artículo 4. Equipamiento.

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**).
- Las canastas se comprenderán de aros y de redes.
- Cada una debe de estar a 3.05 m. sobre el piso.
- Balones.
- Para ambas ramas (femenil y varonil) se debe utilizar un balón de tamaño 5, con una circunferencia entre 66 y 73 cm. y un peso entre 450 y 500 gr.
- Cronómetro de juego.
- Se utiliza para tomar el tiempo de los períodos de juego y los intervalos entre ellos.
- Acta oficial de juego.
- Tablillas numeradas del 1 al 5 para indicar el número de faltas cometidas por algún 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.

**Diagrama 2:**



## **Capítulo III: Equipos.**

### **Artículo 5. Jugadores y Sustitutos.**

Cada equipo debe conformarse de 12 jugadores. Se alinearán 6 jugadores por período, 5 en el terreno de juego y el sexto jugador deberá sustituir obligatoriamente en ese mismo período, tantas sustituciones sean posibles entre esos jugadores de no ser así perderá el juego por una falta administrativa, teniendo un marcador de 0 – 2. Cada jugador deberá jugar 2 períodos y descansar otros 2. Un jugador podrá jugar un tercer período para sustituir por sorteo a un jugador lesionado, descalificado o que haya acumulado 5 faltas y no existieran jugadores elegibles, aún en estas condiciones especiales el jugador deberá obligatoriamente jugar un período completo como sustituto.

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

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

### **Artículo 6. Uniformes.**

Todos los deportistas deberán portar su uniforme, debiendo ser todos iguales, con la numeración del 4 al 15 (número grande en la espalda 20 cm, número pequeño en el pecho 10 cm y número pequeño en el short del lado izquierdo), así como el nombre del plantel y/o Región que representan.

Salvo la numeración en el short (que es opcional), esta regla es de manera obligatoria. El equipo que no presente a todos sus jugadores con su uniforme reglamentario, podrá jugar el partido y perderá el mismo por marcador de 0 - 2. Esta disposición no podrá ser modificada bajo ningún motivo ni acuerdo.

### **Artículo 7. Entrenador.**

El entrenador es el líder del equipo, les da consejos y orientación a los jugadores de manera calmada, equilibrada, nutrida y amable desde la línea lateral 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, el entrenador deberá darle al anotador una lista con los nombres y números de los miembros del equipo quienes van a jugar en el juego.

## **Capítulo IV: Reglamento del Juego.**

### **Artículo 8. Tiempo de Juego.**

En ambas ramas (femenil y varonil) se jugarán 4 periodos de 10 minutos cada uno, con descanso de 2 minutos entre el 1° y 2° período, así como entre el 3° y 4°, y descanso de 10 minutos entre el 2° y 3° período. El 1°, 2° y 3° periodos serán con tiempo corrido, mientras que en el 4° periodo si la diferencia es de 8 puntos o menor serán cronometrados los últimos 2 minutos, si la diferencia es de 9 puntos o mayor el tiempo será corrido nuevamente.

El tiempo de juego es controlado por el cronometrista. Se jugará defensa libre.

### **Artículo 9. Comienzo del Encuentro.**

Cada juego se iniciará con un salto entre dos en el círculo central y comenzarán cuando el balón es legalmente palmeado por uno de los saltadores.

El árbitro lanzará el balón entre dos oponentes cualquiera.

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

Para la segunda mitad del juego los equipos cambiarán canastas.

### **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 período.

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 de 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 árbitro hace un mal lanzamiento, el salto entre dos se debe repetir.

Una situación de salto entre dos ocurre cuando:

- a. Dos o más jugadores de los equipos opuestos tienen una o ambas manos sujetando el balón (balón retenido).
- b. El balón sale del terreno de juego y los dos árbitros tienen duda o están en desacuerdo sobre cuál de los oponentes fue el último que tocó el balón.
- c. El balón sale del terreno de juego y fue simultáneamente tocado por los dos jugadores oponentes.
- d. El balón queda sujeto en un soporte del canasto.
- e. Se señala una falta doble.
- f. Para iniciar los períodos 2, 3 y 4.

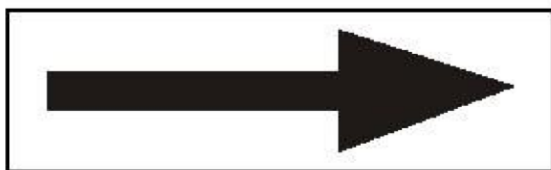
La posesión alterna es un método de causar el balón de estar vivo con un saque en lugar de con un salto entre dos; en todas las situaciones de salto entre dos (excepto al inicio del juego), los equipos alternarán la posesión del balón para el saque en el sitio más cercano de donde la situación de salto entre dos ocurrió.

El equipo que no ganó el control del balón en el terreno después del salto entre dos al inicio del primer período 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 Posición Alterna:***



## **Artículo 11. Estado del Balón.**

El balón puede estar **vivo** o **muerto**. El balón queda **vivo** cuando:

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

El balón queda **muerto** cuando:

- a) Cualquier enceste de campo o tiro libre se anota.
- b) El árbitro hace sonar su silbato.
- c) El cronómetro suena al final de cada período.

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

- a) El balón está en el aire en un tiro para un enceste de campo y
- b) El árbitro hace sonar su silbato.
- c) El cronómetro suena al final de un período.
- d) Un jugador comete una falta a un oponente mientras el balón esta 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.

## **Artículo 12. Canasta - Cuándo es Convertido y su Valor.**

Una canasta (o enceste) es convertido cuando un balón vivo entra a la canasta por la parte superior y permanece dentro de ella o la atraviesa.

Canasta conseguida desde cualquier área del terreno de juego vale 2 puntos, y una canasta del tiro libre vale 1 punto (no existen canastas de 3 puntos).

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

## **Artículo 13. Final del Partido.**

El partido termina cuando suena la señal del reloj de juego indicando el final del tiempo del partido.



En cualquier etapa si al final de un partido el resultado en el marcador es de empate, se jugará un período extra de cinco minutos (sólo el último minuto será cronometrado si la diferencia es de 8 (puntos) o menor a fin de determinar el equipo ganador. Si después de este periodo extra persiste el empate, se jugarán sucesivamente períodos de cinco minutos (sólo el último minuto será cronometrado si la diferencia es de 8 (puntos) o menor, hasta que uno de los dos equipos gane. Los períodos extras son, a efectos de las faltas, prolongaciones de la segunda parte.

En un periodo extra se iniciará con cualquier quinteta inicial y su sexto jugador como sustituto en ese periodo, siendo esta la responsabilidad y decisión de su entrenador.

Para cada periodo extra los equipos tendrán derecho a un tiempo fuera.

En el periodo extra se podrán conceder sustituciones siempre que el balón esté muerto como consecuencia de un silbatazo del árbitro.

No habrá juegos extras para adjudicarse lugares por puntuación de grupo, en caso de empate se utilizarán los siguientes criterios:

Entre 2 o más equipos:

Si 2 o más equipos tienen el mismo registro de victorias y derrotas en todos los partidos del grupo, los partidos disputados entre estos 2 o más equipos decidirán la clasificación. Si los 2 o más equipos tienen el mismo registro de victorias y derrotas en los partidos disputados entre ellos, se aplicarán estos criterios adicionales en este orden:

- Mayor diferencia de puntos de partido en los partidos disputados entre ellos.
- Mayor número de puntos de partido conseguidos en los partidos disputados entre ellos.
- Mayor diferencia de puntos de partido en todos los partidos del grupo.
- Mayor número de puntos de partido conseguidos en todos los partidos del grupo.

Si todavía están empatados antes de que todos los partidos se hayan jugado en el grupo, los equipos empatados deberán compartir el mismo ranking. Si estos criterios todavía no pueden decidirla, la clasificación final se decidirá mediante un sorteo.

En cualquier etapa si al final de un partido el resultado es empate, se jugará un período extra de 5 minutos a fin de determinar el equipo ganador (sólo el último minuto será cronometrado si la diferencia es de 8 puntos o menor para el nivel

primaria y de 10 puntos o menos para nivel secundaria). Si después de este periodo persiste el empate, se jugarán sucesivamente periodos de 5 minutos hasta que uno de los dos equipos gane (sólo el último minuto será cronometrado si la diferencia es de 8 puntos o menor para el nivel primaria y de 10 puntos o menos para nivel secundaria). Los periodos extras son, a efectos de las faltas, prolongaciones de la segunda parte.

En un periodo extra se iniciará con cualquier quinteta inicial y su sexto jugador como sustituto en ese periodo, siendo esta la responsabilidad y decisión de su entrenador.

En el periodo extra se podrán conceder sustituciones siempre que el balón esté muerto como consecuencia de un silbatazo del árbitro.

#### **Artículo 14. 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 del presente Reglamento.

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.

#### **Artículo 15. Control del Balón.**

Un jugador está en control del balón cuando:

- a) El jugador está sosteniendo un balón vivo.
- b) El jugador 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 compañeros del equipo.

#### **Artículo 16. Jugador en Acción de Lanzamiento a la Canasta.**

Un jugador realiza el acto de lanzar a la canasta cuando, a criterio del árbitro, ha iniciado un intento para convertir un gol. La acción de lanzamiento a la canasta finaliza cuando el balón ha dejado la(s) mano(s) del lanzador, y en el caso de un lanzador en suspensión, ambos pies hayan vuelto al suelo.

## **Capítulo V: Violaciones.**

### **Artículo 17. Violaciones - Definición.**

Una violación es una infracción a las Reglas, y 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.

### **Artículo 18. 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 árbitro, excepto si es después de un gol de campo o de un tiro libre convertido. El árbitro debe entregar o lanzar el balón al jugador quien efectuará 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 terreno 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.

### **Artículo 19. 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 piso en lo relacionado a las líneas.

Lo mismo se aplica al árbitro.

### **Artículo 20. 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 fuera 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, arriba o afuera de las líneas limítrofes.

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

### **Artículo 21. Pívor.**

Un pívot es un movimiento legal cuando el jugador, quien está en posesión del balón, desplaza en una o varias direcciones con el mismo pie, mientras que el otro pie (llamado el pie de pívot) se mantiene sobre su punto de contacto con el piso. Estableciendo un pie de pívot para un jugador que recibe el balón en la cancha:

- a) Mientras esté parado con ambos pies en el piso: En el momento que un pie se levanta, el otro se convierte en pie de pivót.
- b) Mientras está en movimiento o driblando: Si ambos pies están fuera del suelo y el jugador vuelve a pisar el terreno, el pie que pisa primero sería su pie de pivót.

## **Artículo 22. 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 pivót:

- a) Mientras está parado con ambos pies en el suelo: Para comenzar un drible, el pie pivót 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 saltar de su pie pivót, pero ningún pie puede regresar al piso antes que el balón salga de su(s) mano(s).
- b) Mientras está en movimiento o driblando: Para comenzar un drible, el pie pivót 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 un pie pivót y vuelva 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 en exceso a estos límites es una violación de caminar ilegal y el balón será otorgado a los oponentes para un saque.

## **Artículo 23. Drible.**

Si un jugador que está en control del balón desea avanzar con él, deberá driblar, esto es, botar el balón con una mano encima del suelo.

Un jugador no está autorizado a:

- a) Driblar el balón con ambas manos al mismo tiempo.
- b) Dejar que el balón descansa en la(s) manos(s) y entonces seguir driblando.

Cuando se dribla por segunda vez después de 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 drible:

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

#### **Artículo 24. Regla de los Tres Segundos.**

Un jugador no debe quedarse más de tres segundos en la zona restrictiva del adversario, mientras su equipo tiene control del balón en su zona de ataque y el cronometro esté funcionando.

#### **Artículo 25. 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 no más de un paso normal. Una violación se debe sancionar si un jugador con el balón está estrechamente marcado si no pasa, lanza o dribla el balón dentro de cinco segundos. El balón será entonces otorgado a los oponentes para un saque.

#### **Artículo 26. Balón Devuelto a la Zona de Defensa.**

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

El balón es devuelto ilegalmente a la zona de defensa cuando un jugador, con control del balón, es el último en tocar el balón en su zona de ataque, y después el mismo jugador o su compañero de equipo es 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.

### **Capítulo VI: Faltas.**

#### **Artículo 27. Faltas - Definición.**

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

#### **Artículo 28. Falta Personal.**

Una falta personal es una falta de un 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 contacto personal y resulta en una ventaja injusta, no prevista en las Reglas, el árbitro le señalará 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 la canasta, el balón será otorgado a su oponente para un saque.

Si la falta es cometida sobre un jugador que está en la acción de lanzar a la canasta, y el lanzamiento para el enceste no es convertido, se le otorgarán dos tiros libres.

Si la falta es cometida sobre el jugador que está en la acción de lanzar a la canasta y el lanzamiento para el enceste es convertido, **no** se otorgará ningún tiro libre y el juego se comenzará con un saque por el oponente desde la línea de fondo.

### **Artículo 29. Falta Antideportiva.**

Una falta antideportiva es una falta personal que, en la opinión 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 (falta dura), entonces este contacto debe ser juzgado como antideportivo.

Un jugador anotado con dos faltas antideportivas automáticamente debe ser descalificado.

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

### **Artículo 30. Falta Descalificadora.**

Una falta descalificadora 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 extendida, al lado opuesto de la mesa de control.

### **Artículo 31. Doble Falta.**

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

Una falta personal debe ser anotada en contra de cada jugador y una situación de salto entre dos ocurre (alternancia).

## **Capítulo VII: Reglas de Conducta.**

### **Artículo 32. Falta Técnica.**

En Básquetbol de nivel primaria todos los jugadores siempre deben mostrar su mejor espíritu deportivo, de cooperación y juego justo.

Cualquier incumplimiento deliberado o repetidamente con el espíritu de esta regla será considerado como una falta técnica, que será una falta de comportamiento de no contacto.

El árbitro debe tratar de prevenir faltas técnicas con una advertencia o aún 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.

## **Capítulo VIII: Disposiciones Generales.**

### **Artículo 33. Cinco Faltas por un Jugador.**

Un Jugador que haya cometido cinco faltas, personales y/o técnicas, debe ser informado por el árbitro y debe abandonar el juego inmediatamente. Él será reemplazado por un sustituto.

### **Artículo 34. Faltas de equipo: Penalización**

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

Se considerará que todas las faltas de un equipo cometidas durante un intervalo de juego forman parte del período o período extra siguiente.

Todas las faltas de un equipo cometidas durante un período extra forman parte del cuarto período. Cuando un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo, todas las faltas personales posteriores cometidas por sus jugadores sobre un jugador que no esté en acción de tiro se penalizarán con dos tiros libres, en lugar de un saque.

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

### **Artículo 35. Tiros Libres.**

Un tiro libre es una oportunidad que se le da al jugador para anotar un punto, sin oposición, desde una posición detrás de la línea de tiro libre y dentro del semicírculo.

El lanzamiento de tiro libre debe ser hecho dentro de los cinco segundos después que el balón esté a la disposición del lanzador de tiro libre. Mientras el jugador esté intentando el tiro libre, no debe tocar la línea de tiro libre ni el área restringida, hasta que el balón haya entrado a la canasta 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:

- a) No deben ocupar los espacios de rebote a los que no tienen derecho.
- b) 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 éste toque el aro. Cualquier infracción de estas reglas es una violación:

- a) Si es cometida por el lanzador de tiro libre, el punto (si fue convertido) no contará y el balón será otorgado a los oponentes para un tiro libre desde la línea de tiro libre extendida, a menos que haya otro tiro libre de ser administrado.
- b) Si el tiro libre es convertido, todas las violaciones cometidas por cualquier jugador(es) que no sea el tirador, no serán tomadas en cuenta y el punto cuenta.
- c) 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 haya otros tiros libres a ser administrados

## **Capítulo IX: Deberes y Responsabilidades de los Oficiales.**

### **Artículo 36. Oficiales y sus Asistentes.**

Los oficiales deben ser un primer árbitro y un segundo árbitro, que deben ser asistidos por un anotador y un cronometrista.

Ellos deben conducir el juego de acuerdo con las Reglas.

Ambos árbitros son responsables por la señalización de las faltas y las violaciones, de otorgar o anular goles del campo y tiros libres, además de administrar las penalidades de acuerdo con las Reglas.

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

### **Artículo 37. El Anotador.**

El anotador es responsable del acta del encuentro.

Él llevará el registro cronológico de los puntos obtenidos, anotando los encestes de campo y los tiros libres convertidos. Anotará todas las faltas de los jugadores, indicando el número de faltas levantando el marcador (tablillas).

El anotador debe operar la flecha de posesión alterna.

#### Acta del encuentro - Instrucciones para el Anotador.

- a) Antes de llenarse al inicio del partido, utilizando letras mayúsculas:
  - Los nombres de los equipos.

- La fecha, hora, lugar, número de juego y nombre de la competencia.
- Nombres de los árbitros.
- Nombres y números de los jugadores en orden numérico.
- Nombres de los entrenadores.

b) Durante el juego:

- Al inicio de cada período, poner una X en la columna de "*Jugando*" para cada uno de los 5 jugadores en el terreno.
- Hay 4 columnas para el progreso de los puntos: dos para el equipo A y dos para el equipo B. Registrar los puntos individuales logrados por cada jugador trazando una línea diagonal ( / ) para un gol de campo válido y rellenar en 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 período, poner un círculo alrededor del último número de cada equipo y trazar una línea horizontal inmediatamente debajo de estos.
- Registrar el tanteo para cada período en las casillas correspondientes.
- Si se comete una falta personal, escribir "P" en la casilla correspondiente para faltas a la derecha del número del jugador.
- Si se comete una falta antideportiva, se escribe "A".
- Si se comete una falta descalificadora, 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.
- Firmar el acta y obtener una contra firma del cronometrista, del segundo árbitro y por último el primer árbitro.
- Obtener firma de los entrenadores de los equipos que disputaron el encuentro.

### **Artículo 38. El Cronometrista.**

El cronometrista será provisto de un reloj y un cronómetro para el partido, y debe:

- a) Registrar el tiempo e intervalos del juego.
- b) Asegurarse con una potente señal sonora el final del tiempo de juego en un período. El cronometrista debe registrar el tiempo de juego como sigue: Iniciar el reloj de 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.
- c) Detener el reloj de juego cuando el tiempo expira, al finalizar el tiempo de juego en un período un árbitro hacer sonar su silbato.

**SEÑALES DE LOS OFICIALES (Se indican gráficamente en la siguiente página):**

1. (Un dedo, un punto) “Bandera” desde la muñeca - DOS PUNTOS.
2. Movimiento de los brazos delante del cuerpo - CANCELAR PUNTOS.
3. Palmas abiertas, dedos juntos - PARAR EL RELOJ.
4. Rotar puños - AVANCE ILEGAL.
5. Movimiento de palmotear - DRIBLE ILEGAL.
6. Dedos al lado - VIOLACIÓN DE 3 SEGUNDOS
7. Dedos extendidos - BALON DEVUELTO A LA PISTA TRASERA.
8. Señal de violación en la dirección de juego - VIOLACION DE FUERA DE BANDA.
9. Pulgares para arriba - SITUACIÓN DE SALTO ENTRE DOS.
10. Puño cerrado - FALTA PERSONAL.
11. Mostrando número del jugador - PARA DESIGNAR AL OFENSOR.
12. Falta de señal, imitando empujar - EMPUJANDO.
13. Falta de señal, tocar la muñeca - USO ILEGAL DE LAS MANOS.
14. Falta de señal, agarrar la muñeca - AGARRANDO.
15. Ambas manos en las caderas - BLOQUEANDO.
16. Puños dándole a las palmas abiertas - CARGANDO.
17. Hacer girar los puños - FALTA DOBLE.
18. FALTA TÉCNICA.
19. Agarrar muñeca arriba - FALTA ANTIDEPORATIVA.
20. FALTA DESCALIFICADORA.
21. Dedos juntos - DOS TIROS LIBRES.
22. Dedo índice - UN TIRO LIBRE

 <p>1. (Un dedo, uno punto) 'Bandera' desde la muñeca</p> <p><b>DOS PUNTOS</b></p>	 <p>Movimiento de los brazos delante del cuerpo</p> <p><b>CANCELAR PUNTOS</b></p>	 <p>Palmas abiertas dedos juntos</p> <p><b>PARAR EL RELOJ</b></p>	 <p>Rotar puños</p> <p><b>AVANCE ILEGAL</b></p>
 <p>Movimiento de palmeo</p> <p><b>DRIBLE ILEGAL</b></p>	 <p>Dedos al lado</p> <p><b>VIOLACION DE 3 SEGUNDOS</b></p>	 <p>Dedo extendidos</p> <p><b>BALON DEVUELTO A LA ZONA DE DEFENSA</b></p>	 <p>Señal de violacion en la direccion del juego</p> <p><b>VIOLACION DE PELOTA FUERA</b></p>
 <p>Pulgares arriba</p> <p><b>SITUACION DE SALTO</b></p>	 <p>Puño cerrado</p> <p><b>FALTA PERSONAL</b></p>	 <p>Mostrando el numero del jugador</p> <p><b>PARA DESIGNAR AL JUGADOR</b></p>	 <p>Señal de falta, imitando empujar</p> <p><b>EMPUJANDO</b></p>
 <p>Señal de falta, tocar la muñeca</p> <p><b>USO ILEGAL DE MANOS</b></p>	 <p>Señal de falta, agarrando la muñeca</p> <p><b>AGARRANDO</b></p>	 <p>Señal de falta, ambas manos en las caderas</p> <p><b>BLOQUEANDO</b></p>	 <p>Puños dándole a las palmas abiertas</p> <p><b>CARGANDO</b></p>
 <p>Girar y cruzar los puños</p> <p><b>FALTA DOBLE</b></p>	 <p><b>FALTA TECNICA</b></p>	 <p><b>FALTA ANTIDEPORTIVA</b></p>	 <p><b>FALTA DESCALIFICADORA</b></p>
 <p>Dedos Juntos</p> <p><b>DOS TIROS LIBRES</b></p>	 <p>Dedo Índice</p> <p><b>UN TIRO LIBRE</b></p>		

# Reglamento de Competencia Básquetbol Nivel Secundaria

Juegos Deportivos Estatales de la  
Educación Básica 2023-2024.

## ÍNDICE

CAPÍTULO I: EL JUEGO.....	23
CAPÍTULO II: DIMENSIONES Y EQUIPAMIENTO.....	23
CAPÍTULO III: EQUIPOS.....	27
CAPÍTULO IV: REGLAMENTO DEL JUEGO.....	28
CAPÍTULO V: VIOLACIONES.....	36
CAPÍTULO VI: FALTAS.....	44
CAPÍTULO VII: REGLAS DE CONDUCTA. ....	45
CAPÍTULO VIII: DISPOSICIONES GENERALES.....	46
CAPÍTULO IX: DEBERES Y RESPONSABILIDADES DE LOS OFICIALES.	48

**Nota:** Este documento se elaboró con base en las **Reglas Oficiales de Baloncesto**, probadas por el Comité Central de FIBA en 2018, mismas que, a consideración de la Coordinación Técnica Nacional del deporte, podrán sustituir al presente Reglamento para la categoría de Nivel Secundaria en los Juegos Deportivos Estatales de la Educación Básica 2023-2024.

## **Capítulo I: El Juego.**

### **Artículo 1. Básquetbol - Definición.**

Básquetbol es jugado por 2 equipos de 5 jugadores cada uno. El objetivo de cada equipo es de anotar en el cesto del equipo contrario y de evitar que el otro equipo anote. Con un sustituto por cada periodo.

## **Capítulo II: Dimensiones y Equipamiento.**

### **Artículo 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 con las facilidades locales. El tamaño estándar es de 28 metros de largo por 15 metros de ancho.

### **Artículo 3. Líneas.**

Todas las líneas se dibujarán del mismo color, en blanco u otro color que contraste, de 5 centímetros de ancho y claramente visibles.

#### **-Líneas limítrofes**

El terreno de juego estará delimitado por las líneas limítrofes, que consisten en las líneas de fondo y las líneas laterales. Estas líneas no forman parte del terreno de juego.

Cualquier obstáculo, incluidos los entrenadores, ayudantes de entrenador, sustitutos, jugadores excluidos y miembros de delegación acompañantes sentados, estará como mínimo a 2 metros del terreno de juego.

#### **-Línea central, círculo central y semicírculos de tiro libre.**

La línea central se trazará paralela a las líneas de fondo desde el punto medio de las líneas laterales. Se prolongará 0,15 metros por la parte exterior de cada una de ellas. La línea central forma parte de la pista trasera.

El círculo central se trazará en el centro del terreno de juego y tendrá un radio de 1,80 metros, medido hasta el borde exterior de la circunferencia.

Los semicírculos de tiros libres se trazarán sobre el terreno de juego con un radio de 1,80 metros, medido hasta el borde exterior de la circunferencia y sus centros estarán situados en el punto medio de cada línea de tiros libres.

-Líneas de tiros libres, zonas restringidas y posiciones de rebote para tiros libres

La línea de tiros libres se trazará paralela a cada línea de fondo. Su borde más alejado distará 5,80 metros del borde interior de la línea de fondo y su longitud será de 3,60 metros. Su punto central estará situado sobre la línea imaginaria que une el punto medio de ambas líneas de fondo.

Las zonas restringidas son los espacios rectangulares marcados en el terreno de juego, delimitados por las líneas de fondo, la prolongación de las líneas de tiros libres y las líneas que parten de las líneas de fondo, con sus bordes exteriores a 2,45 metros del punto medio de las mismas y que terminan en el borde exterior de la prolongación de las líneas de tiros libres. Excepto las líneas de fondo, estas líneas forman parte de la zona restringida.

Las posiciones de rebote para tiros libres marcadas a lo largo de las zonas restringidas, reservadas para los jugadores en los tiros libres.

-Zona de canasta de 3 puntos

La zona de canasta de 3 puntos de un equipo es todo el terreno de juego excepto el espacio cercano a la canasta de los oponentes, que incluye y está delimitada por:

- Las 2 líneas paralelas que parten de la línea de fondo y perpendiculares a ésta, con su borde más alejado a 0,90 metros del borde interior de las líneas laterales.
- Un arco con un radio de 6,75 metros medido desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del arco. La distancia entre este punto y el borde interior del centro de la línea de fondo es de 1,575 metros. El arco se une con las líneas paralelas. La línea de 3 puntos no forma parte de la zona de canasta de 3 puntos.

-Zonas de banco de equipo

Las zonas de banco de equipo se marcarán fuera del terreno de juego delimitadas por 2 líneas.

Debe haber 16 asientos disponibles en cada zona de banco de equipo para el entrenador, el entrenador ayudante, los sustitutos, los jugadores excluidos y los



miembros de la delegación acompañante. Cualquier otra persona se situará al menos 2 metros detrás del banco de equipo.

#### -Líneas de saque

Las 2 líneas de 0,15 metros de longitud se trazarán fuera del terreno de juego, en la línea lateral enfrente de la mesa de oficiales, con su borde exterior a una distancia de 8,325 metros del borde interior de la línea de fondo más próxima.

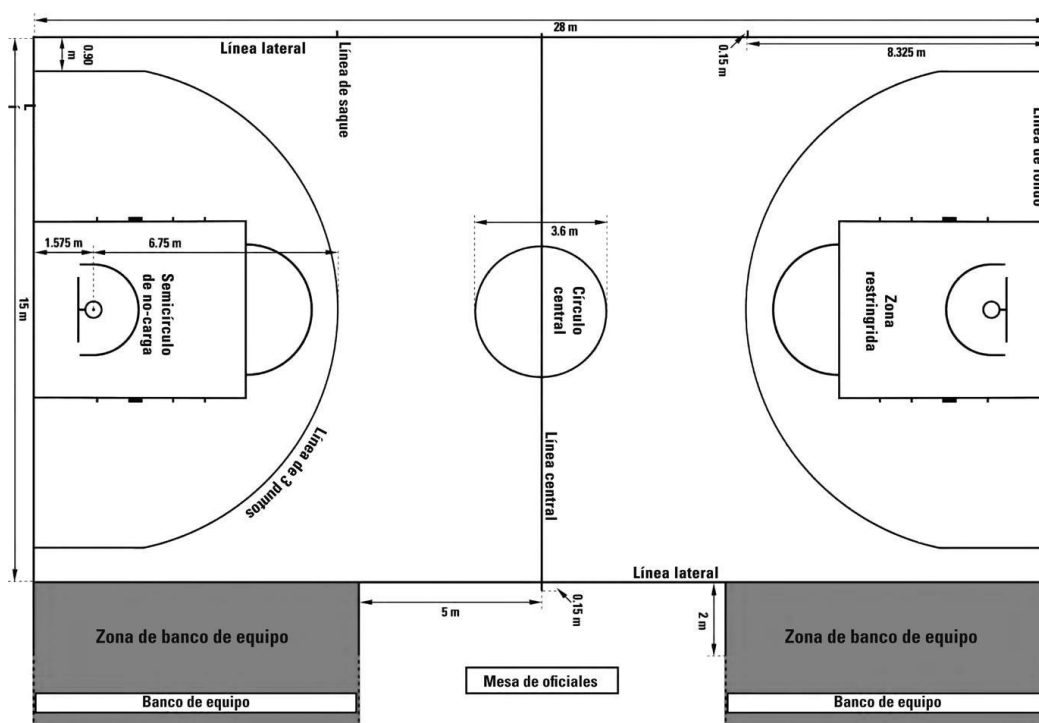
#### -Zonas de semicírculo de no-carga

Las zonas de semicírculo de no-carga se trazarán sobre el terreno de juego, delimitadas por:

- Un semicírculo de radio 1,25 metros medido desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde interior del semicírculo. El semicírculo se une con:
- Las 2 líneas paralelas perpendiculares a la línea de fondo, con su borde interior a 1,25 metros desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del arco, de 0,375 metros de largo y que finalizan a 1,20 metros del borde interior de la línea de fondo.

Las zonas de semicírculo de no-carga se completan con las líneas imaginarias que unen el final de las líneas paralelas directamente debajo del borde interior de los tableros.

Las líneas del semicírculo de no-carga forman parte de las zonas de semicírculo de no-carga.

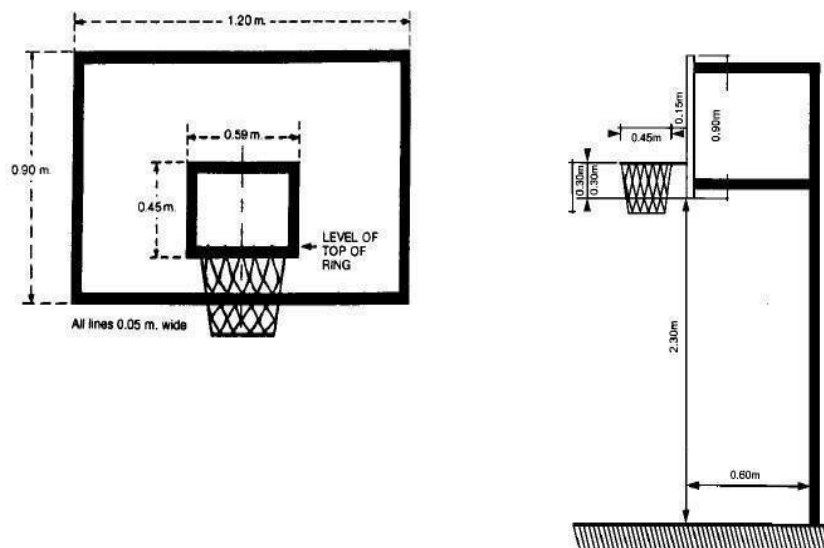


#### Artículo 4. Equipamiento.

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**).
- Las canastas se comprenderán de aros y de redes.
- Cada una debe de estar a 3.05 m. sobre el piso.
- Balones.
- Para la rama varonil se debe utilizar un balón del No. 7 y para la rama femenil será del No. 6. La marca del balón será Spalding.
- Cronómetro de juego.
- Se utiliza para tomar el tiempo de los períodos de juego y los intervalos entre ellos.
- Acta oficial de juego.
- Tablillas numeradas del 1 al 5 para indicar el número de faltas cometidas por algún 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.

**Diagrama 2:**



## **Capítulo III: Equipos.**

### **Artículo 5. Jugadores y Sustitutos.**

Cada equipo debe constar de 12 jugadores. Se alinearán 6 jugadores por período, 5 en el terreno de juego y el sexto jugador deberá sustituir obligatoriamente en ese mismo período, tantas sustituciones sean posibles entre esos jugadores de no ser así perderá el juego por una falta administrativa, teniendo un marcador de 0 – 2. Cada jugador deberá jugar 2 períodos y descansar otros 2. Un jugador podrá jugar un tercer período para sustituir por sorteo a un jugador lesionado, descalificado o que haya acumulado 5 faltas y no existieran jugadores elegibles, aún en estas condiciones especiales el jugador deberá obligatoriamente jugar un período completo como sustituto.

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

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

### **Artículo 6. Uniformes.**

Todos los deportistas deberán portar su uniforme, debiendo ser todos iguales, con la numeración del 4 al 15 (número grande en la espalda 20 cm, número pequeño en el pecho 10 cm y número pequeño en el short del lado izquierdo), así como el nombre del plantel y/o el Estado al que representan.

Salvo la numeración en el short (que es opcional), esta regla es de manera obligatoria. El equipo que no presente a todos sus jugadores con su uniforme reglamentario, podrá jugar el partido y perderá el mismo por marcador de 0 - 2. Esta disposición no podrá ser modificada bajo ningún motivo ni acuerdo.

### **Artículo 7. Entrenador.**

El entrenador es el líder del equipo, les da consejos y orientación a los jugadores de manera calmada, equilibrada, nutrida y amable desde la línea lateral 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, el entrenador deberá darle al anotador una lista con los nombres y números de los miembros del equipo quienes van a jugar en el juego.

## **Capítulo IV: Reglamento del Juego.**

### **Artículo 8. Tiempo de Juego.**

El partido constará de 4 cuartos de 10 minutos cada uno.

Habrà un intervalo de juego de 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.

Habrà intervalos de juego de 2 minutos entre el primer y segundo cuarto (primera parte), entre el tercer y cuarto cuarto (segunda parte) y antes de cada prórroga. Habrà un intervalo de juego en la mitad del partido de 15 minutos.

Un intervalo de juego comienza:

- 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
- Cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o de la prórroga.

Un intervalo de juego finaliza:

- Al comienzo del primer cuarto, cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal (crew chief) en el lanzamiento del salto entre dos.
- Al comienzo de todos los demás cuartos y prórrogas, cuando el balón esté a disposición del jugador que va a efectuar el saque.

Si el tanteo está empatado al final del cuarto, el partido continuará con tantas prórrogas de 5 minutos de duración cada una como sean necesarias para deshacer el empate.

Si la puntuación global de un sistema de competición de series de partidos de ida y vuelta está empatada al final del segundo partido, este partido continuará con tantas prórrogas de 5 minutos de duración cada una como sean necesarias para deshacer el empate.

Si se comete una falta al mismo tiempo o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el final de un cuarto o una prórroga, el consiguiente tiro tiros libres deberán administrarse después del final del cuarto o de la prórroga. Si a consecuencia de este tiro o tiros libres es necesario disputar una prórroga, se considerará que todas las faltas que se cometan después del cuarto o de la prórroga han ocurrido durante un intervalo de juego y los tiros libres se administrarán antes del inicio de la siguiente prórroga.

## **Artículo 9. Comienzo y final de un cuarto, una prórroga o del partido.**

El primer cuarto comienza cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal (crew chief) en el lanzamiento del salto entre dos.

Los demás cuartos o prórrogas comienzan cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.

El partido no puede comenzar si uno de los equipos no está en el terreno de juego con 5 jugadores preparados para jugar.

En todos los partidos, el equipo citado en primer lugar en el calendario (equipo local) tendrá el banco de equipo y su propia canasta a la izquierda de la mesa de oficiales, de cara al terreno de juego.

Sin embargo, si los 2 equipos están de acuerdo, podrán intercambiar los bancos de equipo y/o las canastas.

Antes del primer y tercer cuarto, los equipos tienen derecho a calentar en la mitad del terreno de juego en la que esté ubicada la canasta de sus oponentes.

Los equipos intercambiarán las canastas para la segunda mitad.

En todas las prórrogas, los equipos continuarán jugando hacia las mismas canastas que en el cuarto cuarto.

Un cuarto, una prórroga o un partido finalizarán cuando suene la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o de la prórroga. Cuando el tablero esté equipado con iluminación roja alrededor de su perímetro, la iluminación tiene prioridad sobre la señal sonora del reloj de partido.

## **Artículo 10. Salto entre Dos y Posesión Alterna.**

### **Definición de salto entre dos**

Tiene lugar un **salto entre dos** cuando un árbitro lanza el balón en el círculo central entre 2 adversarios cualesquiera al comienzo del primer cuarto.

Se produce un **balón retenido** cuando uno o más jugadores de equipos contrarios tienen una o ambas manos firmemente sobre el balón, de modo que ninguno puede obtener el control del mismo sin emplear una brusquedad excesiva.

### **Procedimiento del salto entre dos**

Cada saltador tendrá ambos pies dentro del semicírculo más próximo a su propia canasta y con un pie cerca de la línea central.

Los jugadores de un mismo equipo no pueden ocupar posiciones contiguas alrededor del círculo si un oponente desea ocupar una de esas posiciones.

El árbitro lanzará el balón hacia arriba en vertical entre los 2 oponentes, más alto de lo que cualquiera de ellos pueda alcanzar saltando.

El balón debe ser palmeado con la(s) mano(s) de al menos uno de los saltadores después de que alcance la altura máxima.

Ninguno de los saltadores abandonará su posición hasta que el balón haya sido palmeado legalmente.

Ninguno de los saltadores puede coger el balón ni palmearlo más de dos veces hasta que haya tocado a uno de los jugadores que no ha saltado o toque el suelo.

Si el balón no es palmeado por al menos uno de los saltadores, se repetirá el salto entre dos.

Los jugadores que no salten no pueden tener ninguna parte de su cuerpo sobre encima de la línea del círculo (cilindro) antes de que el balón haya sido tocado.

### **Situaciones de salto**

Se produce una situación de salto cuando:

- Se señala un balón retenido.
- El balón sale fuera de los límites del terreno de juego y los árbitros dudan o no están de acuerdo acerca del equipo al que pertenece el último jugador en tocar el balón.
- Ambos equipos cometen violación durante el último tiro libre no convertido.
- Un balón vivo se encaja entre el aro y el tablero excepto:
  - Entre tiros libres,
  - Después del último tiro libre seguido de un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo.
- El balón queda muerto cuando ninguno de los equipos tiene el control del balón ni derecho al mismo.
- Después de cancelar penalizaciones iguales en contra de ambos equipos, si no queda ninguna penalización de faltas por administrarse y ningún equipo tenía el control del balón o derecho al mismo antes de la primera falta o violación.
- Al comienzo de cualquier cuarto que no sea el primero y de todas las prórrogas.

### **Definición de posesión alterna**

La posesión alterna es un método para que el balón pase a estar vivo mediante un saque en lugar de un salto entre dos.

El saque de posesión alterna:

- Comienza cuando el balón está a disposición del jugador que efectúa el saque.
- Finaliza cuando:
  - el balón toca o es tocado legalmente por un jugador en el terreno de juego.
  - el equipo que realiza el saque comete una violación.
  - un balón vivo se encaja entre el aro y el tablero durante un saque.

### **Procedimiento de posesión alterna**

En todas las situaciones de salto, los equipos alternarán la posesión del balón para efectuar un saque desde el punto más cercano a donde se produjo la situación de salto.

El equipo que no obtenga el control del balón vivo en el terreno de juego después del salto entre dos tendrá derecho a la primera posesión alterna.

El equipo que tenga derecho a la siguiente posesión alterna al final de cualquier cuarto o prórroga comenzará el siguiente cuarto o prórroga mediante un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, a menos que deba administrarse una penalización de tiros libres y saque.

El equipo que tiene derecho al saque de posesión alterna se indicará mediante la flecha de posesión alterna apuntando a la canasta de los oponentes. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará en cuanto finaliza el saque de posesión alterna.

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

Una falta cometida por cualquier equipo:

- Antes del comienzo de un cuarto que no sea el primero o de una prórroga; o
- Durante el saque de posesión alterna, no provoca que el equipo que realiza el saque pierda esa posesión alterna.

## Artículo 11. Estado del Balón.

El balón puede estar **vivo** o **muerto**. El balón queda **vivo** cuando:

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

El balón queda **muerto** cuando:

- a) Se convierte cualquier tiro de campo o tiro libre.
- b) Un árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo.
- c) Resulta evidente que el balón no entrará en el cesto durante un tiro libre que debe ser seguido por:
  - Otro(s) tiro(s) libre(s).
  - Otra penalización (tiro(s) libre(s) y/o posesión del balón)
- d) Suena la señal del reloj de partido indicando el final de un cuarto o de una prórroga.
- e) Suena la señal del reloj de lanzamiento mientras un equipo tiene el control del balón.
- f) Un jugador de cualquier equipo toca el balón mientras está en el aire en un lanzamiento a canasta después de que:
  - Un árbitro haga sonar su silbato.
  - La señal del reloj de partido suene indicando el final del cuarto o de la prórroga.
  - Suene la señal del reloj de lanzamiento.

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

- a) El balón está en el aire en un lanzamiento a canasta y:
  - Un árbitro hace sonar su silbato.
  - Suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o de la prórroga.
  - Suena la señal del reloj de lanzamiento.
- b) El balón está en el aire en un tiro libre y un árbitro hace sonar su silbato para indicar cualquier infracción que no haya cometido el lanzador.
- c) El balón está bajo el control de un jugador en su acción de tiro para una canasta de campo que finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo que comenzó antes de que se sancionara una falta sobre cualquier jugador oponente o sobre cualquier otra persona con permiso para sentarse en el banquillo del equipo oponente.



Esta disposición no se aplica, y la canasta no es válida si:

- Después de que un árbitro haga sonar su silbato, se realiza una acción de tiro completamente nueva.
- Durante el movimiento continuo del jugador en acción de tiro, suena la señal del reloj de partido indicando el final.

## **Artículo 12. Canasta - Cuándo es Convertido y su Valor.**

Se convierte una canasta cuando un balón vivo entra en el cesto por arriba y permanece en él o lo atraviesa por completo.

Se considera que el balón está dentro del cesto cuando la parte más insignificante del mismo está dentro de la canasta y por debajo del nivel del aro.

### **Regla**

Se concede una canasta al equipo que ataca el cesto de los oponentes en el que ha entrado el balón de la siguiente manera:

- Una canasta lanzada desde el tiro libre vale 1 punto.
- Una canasta lanzada desde la zona de tiro de 2 puntos vale 2 puntos.
- Una canasta lanzada desde la zona de tiro de 3 puntos vale 3 puntos.
- Si después de que el balón haya tocado el aro tras un último tiro libre, un jugador atacante o defensor toca el balón legalmente antes de que entre en el cesto, la canasta será de 2 puntos.

Si un jugador convierte accidentalmente un lanzamiento en su propia canasta, la canasta valdrá 2 puntos y se anotará como si hubiesen sido logrados por el capitán en pista del equipo oponente.

Si un jugador convierte intencionadamente un lanzamiento en su propia canasta, es una violación y la canasta no es válida.

Si un jugador provoca que el balón se introduzca completamente por debajo de la canasta es una violación.

El reloj de partido debe reflejar por lo menos 0:00,3 (3 décimas de segundo) para que un jugador pueda obtener el control del balón tras un saque o un rebote después del último tiro libre y lanzar a canasta. Si el reloj de partido refleja 0:00,2 o

0:00,1, el único lanzamiento de campo válido deberá ser un palmeo o un mate directo del balón.

### **Artículo 13. Final del Partido.**

El partido termina cuando suena la señal del reloj de juego indicando el final del tiempo del partido.

En cualquier etapa si al final de un partido el resultado en el marcador es de empate, se jugará un período extra de cinco minutos (sólo el último minuto será cronometrado si la diferencia es de 8 (puntos) o menor a fin de determinar el equipo ganador. Si después de este periodo extra persiste el empate, se jugarán sucesivamente períodos de cinco minutos (sólo el último minuto será cronometrado si la diferencia es de 8 (puntos) o menor, hasta que uno de los dos equipos gane. Los períodos extras son, a efectos de las faltas, prolongaciones de la segunda parte.

En un periodo extra se iniciará con cualquier quinteta inicial y su sexto jugador como sustituto en ese periodo, siendo esta la responsabilidad y decisión de su entrenador.

Para cada periodo extra los equipos tendrán derecho a un tiempo fuera.

En el periodo extra se podrán conceder sustituciones siempre que el balón esté muerto como consecuencia de un silbatazo del árbitro.

La clasificación de los equipos se establecerá de acuerdo a su registro de victorias y derrotas, otorgando 2 puntos de clasificación por cada partido ganado, 1 punto de clasificación por cada partido perdido (incluidos los perdidos por inferioridad) y 0 puntos de clasificación por un partido perdido por incomparecencia.

Si 2 o más equipos tienen el mismo registro de victorias y derrotas en todos los partidos del grupo, los partidos disputados entre estos 2 o más equipos decidirán la clasificación. Si los 2 o más equipos tienen el mismo registro de victorias y derrotas en los partidos disputados entre ellos, se aplicarán estos criterios adicionales en este orden:

- Mayor diferencia de puntos de partido en los partidos disputados entre ellos.
- Mayor número de puntos de partido conseguidos en los partidos disputados entre ellos.
- Mayor diferencia de puntos de partido en todos los partidos del grupo.
- Mayor número de puntos de partido conseguidos en todos los partidos del grupo.

Si todavía están empatados antes de que todos los partidos se hayan jugado en el grupo, los equipos empatados deberán compartir el mismo ranking. Si estos criterios todavía no pueden decidirla, la clasificación final se decidirá mediante un sorteo.

#### **Artículo 14. 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 del presente Reglamento.

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.

#### **Artículo 15. Control del Balón.**

Un jugador está en control del balón cuando:

- c) El jugador está sosteniendo un balón vivo.
- d) El jugador 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 compañeros del equipo.

#### **Artículo 16. Jugador en Acción de Lanzamiento a la Canasta.**

Es cuando:

- ✓ Se produce un lanzamiento a canasta o un tiro libre cuando un jugador sostiene el balón en su(s) mano(s) y luego lo lanza por el aire hacia el cesto de sus oponentes.
- ✓ Se produce un palmeo cuando se dirige el balón con la(s) mano(s) hacia la canasta de los oponentes.
- ✓ Se produce un mate cuando se introduce el balón hacia abajo en la canasta de los oponentes con una o ambas manos.
- ✓ Un palmeo y un mate también se consideran lanzamientos a canasta.

La acción de tiro:

- Comienza cuando el jugador inicia el movimiento continuo que normalmente precede al lanzamiento del balón y, a juicio del árbitro, ha

comenzado un intento de encestar lanzando, palmeando o hundiendo el balón hacia la canasta de los oponentes.

- Finaliza cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador y, si se trata de un tiro en suspensión, ambos pies han regresado al suelo.

Durante su acción de tiro el jugador podría tener sus brazos agarrados por un oponente, impidiéndole de esta forma encestar. En este caso no es imprescindible que el balón abandone la(s) mano(s) del jugador.

Cuando un jugador esté en su acción de tiro y pase el balón después de recibir una falta, ya no se considera que haya estado en su acción de tiro.

No existe relación entre el número de pasos legales realizados y la acción de tiro.

Un movimiento continuo en la acción de tiro:

- Comienza cuando el balón descansa en la(s) mano(s) del jugador y este empieza a realizar el movimiento propio del lanzamiento, generalmente hacia arriba.
- Puede comprender el movimiento de los brazos y/o cuerpo del jugador en su intento de lanzamiento.
- Finaliza cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador o si se efectúa una acción de tiro completamente nueva.

## **Capítulo V: Violaciones.**

### **Artículo 17. Violaciones - Definición.**

Una violación es una infracción a las Reglas, y 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.

### **Artículo 18. 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 árbitro, excepto si es después de un gol de campo o de un tiro libre convertido. El árbitro debe entregar o lanzar el balón al jugador quien efectuará 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 terreno 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.

### **Artículo 19. 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 piso en lo relacionado a las líneas.

Lo mismo se aplica al árbitro.

### **Artículo 20. Jugador Fuera de la Cancha. Balón Fuera de la Cancha.**

#### **Definición**

Un jugador está fuera del terreno de juego cuando cualquier parte de su cuerpo está en contacto con el suelo o con cualquier objeto, que no sea un jugador, que esté sobre, encima o fuera de las líneas limítrofes.

El balón está fuera del terreno de juego cuando toca:

- A un jugador u otra persona que esté fuera del terreno de juego.
- El suelo o cualquier objeto que esté sobre, encima o fuera de la línea limítrofe.
- Los soportes del tablero, la parte posterior de los tableros o cualquier objeto situado encima del terreno de juego.

#### **Regla**

El responsable de que el balón salga fuera del terreno de juego es el último jugador en tocarlo o ser tocado por el balón antes de que este salga fuera del terreno de juego, incluso aunque el balón haya salido por haber tocado algo que no sea un jugador.

Si el balón sale fuera del terreno de juego por tocar o ser tocado por un jugador que está sobre o fuera de la línea limítrofe, ese jugador es el responsable de que el balón salga fuera del terreno de juego.

Si un jugador sale fuera del terreno de juego o pasa a su pista trasera durante un balón retenido, se produce una situación de salto.

### **Artículo 21. Pivote.**

Un pívot es un movimiento legal cuando el jugador, quien está en posesión del balón, desplaza en una o varias direcciones con el mismo pie, mientras que el otro pie (llamado el pie de pívot) se mantiene sobre su punto de contacto con el piso. Estableciendo un pie de pívot para un jugador que recibe el balón en la cancha:

- a) Mientras esté parado con ambos pies en el piso: En el momento que un pie se levanta, el otro se convierte en pie de pívot.

- b) Mientras está en movimiento o driblando: Si ambos pies están fuera del suelo y el jugador vuelve a pisar el terreno, el pie que pisa primero sería su pie de pivot.

## **Artículo 22. 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 pivot:

- a) Mientras está parado con ambos pies en el suelo: Para comenzar un drible, el pie pivot 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 saltar de su pie pivot, pero ningún pie puede regresar al piso antes que el balón salga de su(s) mano(s).
- b) Mientras está en movimiento o driblando: Para comenzar un drible, el pie pivot 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 un pie pivot y vuelva 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 en exceso a estos límites es una violación de caminar ilegal y el balón será otorgado a los oponentes para un saque.

## **Artículo 23. Drible.**

Si un jugador que está en control del balón desea avanzar con él, deberá driblar, esto es, botar el balón con una mano encima del suelo.

Un jugador no está autorizado a:

- a) Driblar el balón con ambas manos al mismo tiempo.
- b) Dejar que el balón descansa en la(s) manos(s) y entonces seguir driblando.

Cuando se dribla por segunda vez después de 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 drible:

- a) Intentos sucesivos para un gol de campo.

- b) Palmeando el balón del control de otro jugador y entonces recuperándolo.

## **Artículo 24. Regla de los 3, 8 y 24 segundos.**

### 3 segundos

Un jugador no permanecerá más de 3 segundos consecutivos en la zona restringida de los adversarios mientras su equipo tenga el control de un balón vivo en su pista delantera y el reloj de partido esté en marcha.

Se permitirá que un jugador:

- intente abandonar la zona restringida.
- esté en la zona restringida cuando él o un compañero está en acción de tiro y el balón sale o acaba de salir de la(s) mano(s) del jugador en un lanzamiento a canasta.
- realice un regate para lanzar a canasta dentro de la zona restringida después de haber permanecido en ella durante menos de 3 segundos consecutivos.

Para que un jugador esté fuera de la zona restringida ambos pies deben estar sobre la pista fuera de la misma.

### 8 segundos

- Un jugador en su pista trasera obtiene el control de un balón vivo, o
- En un saque, el balón toca o es legalmente tocado por cualquier jugador en pista trasera y el equipo del jugador que realiza el saque sigue con el control del balón en su pista trasera, ese equipo debe hacer que el balón pase a su pista delantera en menos de 8 segundos.

El equipo ha pasado el balón a pista delantera cuando:

- El balón, que no está siendo controlado por ningún jugador, toca la pista delantera.
- El balón toca o es legalmente tocado por un atacante que tiene ambos pies completamente en contacto con su pista delantera.
- El balón toca o es legalmente tocado por un defensor que tiene parte de su cuerpo en contacto con su pista trasera.
- El balón toca a un árbitro que tiene parte de su cuerpo en contacto con la pista delantera del equipo con control del balón.
- Durante un regate desde pista trasera hacia pista delantera, el balón y ambos pies del jugador que efectúa el regate están completamente en contacto con la pista delantera.

La cuenta de 8 segundos continuará con el tiempo que restaba cuando el equipo que tenía control del balón deba efectuar un saque desde su pista trasera a consecuencia de:

- Un balón que sale fuera del terreno de juego.
- Un jugador del mismo equipo que se lesiona.
- Una falta técnica cometida por ese equipo.
- Una situación de salto.
- Una doble falta.
- Una cancelación de penalizaciones iguales en contra de ambos equipos.

### 24 segundos

- un jugador obtiene el control de un balón vivo en el terreno de juego,
- en un saque, el balón toca o es legalmente tocado por cualquier jugador en pista y el equipo del jugador que realiza el saque sigue con el control del balón, ese equipo debe efectuar un lanzamiento antes de 24 segundos.

Para que se considere un lanzamiento a canasta antes de 24 segundos:

- El balón debe abandonar la(s) mano(s) del jugador antes de que suene la señal del reloj de lanzamiento, y
- Después de que el balón haya abandonado la(s) mano(s) del lanzador, debe tocar en el aro o entrar en la canasta.

Cuando se intenta un lanzamiento finalizando el período de 24 segundos y suena la señal del reloj de lanzamiento con el balón en el aire:

- Si el balón entra en el cesto, no se produce ninguna violación, se ignorará la señal y la canasta será válida.
- Si el balón toca en el aro, pero no entra en la canasta, no se produce ninguna violación, se ignorará la señal y el juego continuará.
- Si el balón no toca en el aro, se produce una violación. Sin embargo, si los oponentes obtienen un control del balón inmediato y claro, se ignorará la señal y el juego continuará.

Cuando el tablero está equipado con iluminación amarilla a lo largo de su perímetro en la parte superior, la iluminación tiene prioridad sobre el sonido de la señal del reloj de lanzamiento.

Se aplicarán todas las restricciones relacionadas con interposiciones e interferencias.



## Procedimiento

El reloj de lanzamiento se reiniciará siempre que un árbitro detenga el juego:

- A causa de una falta o violación (no porque el balón salga fuera del terreno de juego) cometida por el equipo que no controla el balón,
- Por cualquier razón válida atribuible al equipo que no controla el balón,
- Por cualquier razón válida no atribuible a ningún equipo,

En estas situaciones, se concederá la posesión del balón al mismo equipo que la tenía previamente. Si el saque se administra después en la:

- Pista trasera de ese equipo, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos.
- Pista delantera de ese equipo, el reloj de lanzamiento se reiniciará del siguiente modo:
  - Si en el reloj de lanzamiento se muestran 14 segundos o más en el momento en que se detuvo el partido, el reloj de lanzamiento no se reiniciará, sino que continuará con el tiempo que restaba al detenerse.
  - Si en el reloj de lanzamiento se muestran 13 segundos o menos en el momento en que se detuvo el partido, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

Sin embargo, si un árbitro detiene el juego por cualquier razón válida sin conexión con ninguno de los equipos y, a juicio del árbitro, el reinicio del reloj de lanzamiento pone en desventaja al equipo contrario, el reloj de lanzamiento continuará desde el momento donde se detuvo.

El reloj de lanzamiento se reiniciará siempre que se conceda un saque al equipo de los oponentes después de que un árbitro haya detenido el juego a causa de una falta o una violación (incluso cuando el balón ha salido fuera de banda) cometida por el equipo con control de balón.

El reloj de lanzamiento también se reiniciará si se concede al nuevo equipo atacante un saque conforme al procedimiento de la posesión alterna.

Si el saque se administra después en la:

- Pista trasera de ese equipo, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos.
- Pista delantera de ese equipo, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

Siempre que el partido sea detenido por un árbitro debido a una falta técnica cometida por el equipo que controla el balón, el partido se reanudará con un saque desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido. El reloj de lanzamiento no se reiniciará, sino que continuará desde el tiempo en el que fue detenido.

Cuando el reloj del partido muestra 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto o en la prórroga, después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón desde su pista trasera, el entrenador de ese equipo tiene el derecho de decidir si el partido se reanudará con un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo o desde la pista trasera del equipo en el lugar más cercano al lugar donde se detuvo el partido.

Después del tiempo muerto, el saque se administrará de la forma siguiente:

- Si es como resultado de que el balón ha salido fuera de banda y si está en la:
  - Pista trasera del equipo, el reloj de lanzamiento continuará desde el tiempo en el que fue detenido.
  - Pista delantera del equipo: Si el reloj de lanzamiento muestra 13 segundos o menos, continuará desde el tiempo en el que fue detenido. Si el reloj de lanzamiento muestra 14 segundos o más, se reiniciará a 14 segundos.
- Si es como resultado de una falta o una violación (no porque el balón ha salido fuera de banda) y si está en la:
  - Pista trasera del equipo, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos.
  - Pista delantera del equipo, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.
- Si el tiempo muerto se concede al equipo que tiene un nuevo control del balón, y si está en la:
  - Pista trasera del equipo, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos.
  - Pista delantera del equipo, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

Cuando se concede a un equipo un saque desde la línea de saque de la pista delantera del equipo como parte de la penalización de una falta antideportiva o descalificante, el reloj de lanzamiento será reiniciado a 14 segundos.

Después de que el balón ha tocado el aro de la canasta de los adversarios, el reloj de lanzamiento se reiniciará a:

- 24 segundos si el equipo de los oponentes obtiene el control del balón.
- 14 segundos, si el equipo que obtiene el control del balón es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que el balón tocara el aro.

Si el reloj de lanzamiento suena por error mientras un equipo tiene el control del balón o ningún equipo lo tiene, se ignorará la señal, y el juego continuará.

No obstante, si, a juicio de un árbitro, se pone en desventaja al equipo que tiene el control del balón, se detendrá el juego, se corregirá el reloj de lanzamiento y se concederá la posesión del balón a ese equipo.

### **Artículo 25. 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 no más de un paso normal. Una violación se debe sancionar si un jugador con el balón está estrechamente marcado si no pasa, lanza o dribla el balón dentro de 5 segundos. El balón será entonces otorgado a los oponentes para un saque.

### **Artículo 26. Balón Devuelto a la Zona de Defensa.**

Definición

Un equipo tiene el control de un balón vivo en su pista delantera cuando:

- Un jugador de ese equipo tiene ambos pies en contacto con su pista delantera mientras sostiene, agarra o bota el balón en su pista delantera, o
- El balón se pasa entre los jugadores de ese equipo en su pista delantera.

Un equipo que tiene el control de un balón vivo en su pista delantera ha provocado que el balón vuelva ilegalmente a su pista trasera, cuando un jugador de ese equipo es el último en tocar el balón en su pista delantera y, después, el primero en tocar el balón es un jugador de ese equipo:

- Que tiene parte de su cuerpo en contacto con su pista trasera, o
- Después de que el balón ha tocado la pista trasera de ese equipo.

Esta restricción se aplica a todas las situaciones que se produzcan en la pista delantera de un equipo, incluidos los saques. No obstante, no se aplica cuando un jugador salta desde su pista delantera, establece un nuevo control de balón para su equipo en el aire y luego cae con el balón en su pista trasera.

## Regla

Un equipo que tiene el control de un balón vivo en su pista delantera no puede hacer que el balón vuelva ilegalmente a su pista trasera.

## Penalización

Se concederá al equipo de los oponentes el balón para un saque desde su pista delantera, en el lugar más cercano al que se produjo la infracción, excepto directamente detrás del tablero.

## **Capítulo VI: Faltas.**

### **Artículo 27. Faltas - Definición.**

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

### **Artículo 28. Falta Personal.**

Una falta personal es una falta de un 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 contacto personal y resulta en una ventaja injusta, no prevista en las Reglas, el árbitro le señalará 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 la canasta, el balón será otorgado a su oponente para un saque.

Si la falta es cometida sobre un jugador que está en la acción de lanzar a la canasta, y el lanzamiento para el enceste no es convertido, se le otorgarán dos tiros libres.

Si la falta es cometida sobre el jugador que está en la acción de lanzar a la canasta y el lanzamiento para el enceste es convertido, **no** se otorgará ningún tiro libre y el juego se comenzará con un saque por el oponente desde la línea de fondo.

### **Artículo 29. Falta Antideportiva.**

Una falta antideportiva es una falta personal que, en la opinión 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 (falta dura), entonces este contacto debe ser juzgado como antideportivo.

Un jugador anotado con dos faltas antideportivas automáticamente debe ser descalificado.

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

### **Artículo 30. Falta Descalificadora.**

Una falta descalificadora 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 extendida, al lado opuesto de la mesa de control.

### **Artículo 31. Doble Falta.**

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

Una falta personal debe ser anotada en contra de cada jugador y una situación de salto entre dos ocurre (alternancia).

## **Capítulo VII: Reglas de Conducta.**

### **Artículo 32. Falta Técnica.**

En Básquetbol de nivel primaria todos los jugadores siempre deben mostrar su mejor espíritu deportivo, de cooperación y juego justo.

Cualquier incumplimiento deliberado o repetidamente con el espíritu de esta regla será considerado como una falta técnica, que será una falta de comportamiento de no contacto.

El árbitro debe tratar de prevenir faltas técnicas con una advertencia o aún 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.

## **Capítulo VIII: Disposiciones Generales.**

### **Artículo 33. Cinco Faltas por un Jugador.**

Un Jugador que haya cometido cinco faltas, personales y/o técnicas, debe ser informado por el árbitro y debe abandonar el juego inmediatamente. Él será reemplazado por un sustituto.

### **Artículo 34. Faltas de equipo: Penalización**

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

Se considerará que todas las faltas de un equipo cometidas durante un intervalo de juego forman parte del período o período extra siguiente.

Todas las faltas de un equipo cometidas durante un período extra forman parte del cuarto período. Cuando un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo, todas las faltas personales posteriores cometidas por sus jugadores sobre un jugador que no esté en acción de tiro se penalizarán con dos tiros libres, en lugar de un saque.

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

### **Artículo 35. Tiros Libres.**

Un tiro libre es una oportunidad que se le da al jugador para anotar un punto, sin oposición, desde una posición detrás de la línea de tiro libre y dentro del semicírculo.

El lanzamiento de tiro libre debe ser hecho dentro de los cinco segundos después que el balón esté a la disposición del lanzador de tiro libre. Mientras el jugador esté intentando el tiro libre, no debe tocar la línea de tiro libre ni el área restringida, hasta que el balón haya entrado a la canasta 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:

- c) No deben ocupar los espacios de rebote a los que no tienen derecho.
- d) 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 éste toque el aro. Cualquier infracción de estas reglas es una violación:

- d) Si es cometida por el lanzador de tiro libre, el punto (si fue convertido) no contará y el balón será otorgado a los oponentes para un tiro libre desde la línea de tiro libre extendida, a menos que haya otro tiro libre de ser administrado.
- e) Si el tiro libre es convertido, todas las violaciones cometidas por cualquier jugador(es) que no sea el tirador, no serán tomadas en cuenta y el punto cuenta.
- f) 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 haya otros tiros libres a ser administrados

## **Capítulo IX: Deberes y Responsabilidades de los Oficiales.**

### **Artículo 36. Oficiales y sus Asistentes.**

Los oficiales deben ser un primer árbitro y un segundo árbitro, que deben ser asistidos por un anotador y un cronometrista.

Ellos deben conducir el juego de acuerdo con las Reglas.

Ambos árbitros son responsables por la señalización de las faltas y las violaciones, de otorgar o anular goles del campo y tiros libres, además de administrar las penalidades de acuerdo con las Reglas.

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

### **Artículo 37. El Anotador.**

El anotador es responsable del acta del encuentro.

Él llevará el registro cronológico de los puntos obtenidos, anotando los encestes de campo y los tiros libres convertidos. Anotará todas las faltas de los jugadores, indicando el número de faltas levantando el marcador (tablillas).

El anotador debe operar la flecha de posesión alterna.

#### Acta del encuentro - Instrucciones para el Anotador.

d) Antes de llenarse al inicio del partido, utilizando letras mayúsculas:

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

e) Durante el juego:

- Al inicio de cada período, poner una X en la columna de “*Jugando*” para cada uno de los 5 jugadores en el terreno.
- Hay 4 columnas para el progreso de los puntos: dos para el equipo A y dos para el equipo B. Registrar los puntos individuales logrados por cada jugador trazando una línea diagonal ( / ) para un gol de campo válido y rellenar en 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 período, poner un círculo alrededor del último número de cada equipo y trazar una línea horizontal inmediatamente debajo de estos.
- Registrar el tanteo para cada período en las casillas correspondientes.
- Si se comete una falta personal, escribir "P" en la casilla correspondiente para faltas a la derecha del número del jugador.
- Si se comete una falta antideportiva, se escribe "A".
- Si se comete una falta descalificadora, se escribe "D".
- Si se comete una falta técnica, se escribe "T".

f) Después que finaliza el partido:

- Completar la "Suma Final" y el nombre del equipo ganador.
- Firmar el acta y obtener una contra firma del cronometrista, del segundo árbitro y por último el primer árbitro.
- Obtener firma de los entrenadores de los equipos que disputaron el encuentro.

### **Artículo 38. El Cronometrista.**

El cronometrista será provisto de un reloj y un cronómetro para el partido, y debe:

- d) Registrar el tiempo e intervalos del juego.
- e) Asegurarse con una potente señal sonora el final del tiempo de juego en un período. El cronometrista debe registrar el tiempo de juego como sigue: Iniciar el reloj de 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.
- f) Detener el reloj de juego cuando el tiempo expira, al finalizar el tiempo de juego en un período un árbitro hacer sonar su silbato.

**SEÑALES DE LOS OFICIALES (Se indican gráficamente en la siguiente página):**

1. (Un dedo, un punto) “Bandera” desde la muñeca - DOS PUNTOS.
2. Movimiento de los brazos delante del cuerpo - CANCELAR PUNTOS.
3. Palmas abiertas, dedos juntos - PARAR EL RELOJ.
4. Rotar puños - AVANCE ILEGAL.
5. Movimiento de palmotear - DRIBLE ILEGAL.
6. Dedos al lado - VIOLACIÓN DE 3 SEGUNDOS
7. Dedos extendidos - BALON DEVUELTO A LA PISTA TRASERA.
8. Señal de violación en la dirección de juego - VIOLACION DE FUERA DE BANDA.
9. Pulgares para arriba - SITUACIÓN DE SALTO ENTRE DOS.
10. Puño cerrado - FALTA PERSONAL.
11. Mostrando número del jugador - PARA DESIGNAR AL OFENSOR.
12. Falta de señal, imitando empujar - EMPUJANDO.
13. Falta de señal, tocar la muñeca - USO ILEGAL DE LAS MANOS.
14. Falta de señal, agarrar la muñeca - AGARRANDO.
15. Ambas manos en las caderas - BLOQUEANDO.
16. Puños dándole a las palmas abiertas - CARGANDO.
17. Hacer girar los puños - FALTA DOBLE.
18. FALTA TÉCNICA.
19. Agarrar muñeca arriba - FALTA ANTIDEPORATIVA.
20. FALTA DESCALIFICADORA.
21. Dedos juntos - DOS TIROS LIBRES.
22. Dedo índice - UN TIRO LIBRE

 <p>1. (Un dedo, uno punto) 'Bandera' desde la muñeca</p> <p><b>DOS PUNTOS</b></p>	 <p>Movimiento de los brazos delante del cuerpo</p> <p><b>CANCELAR PUNTOS</b></p>	 <p>Palmas abiertas dedos juntos</p> <p><b>PARAR EL RELOJ</b></p>	 <p>Rotar puños</p> <p><b>AVANCE ILEGAL</b></p>
 <p>Movimiento de palmeo</p> <p><b>DRIBLE ILEGAL</b></p>	 <p>Dedos al lado</p> <p><b>VIOLACION DE 3 SEGUNDOS</b></p>	 <p>Dedo extendidos</p> <p><b>BALON DEVUELTO A LA ZONA DE DEFENSA</b></p>	 <p>Señal de violacion en la direccion del juego</p> <p><b>VIOLACION DE PELOTA FUERA</b></p>
 <p>Pulgares arriba</p> <p><b>SITUACION DE SALTO</b></p>	 <p>Puño cerrado</p> <p><b>FALTA PERSONAL</b></p>	 <p>Mostrando el numero del jugador</p> <p><b>PARA DESIGNAR AL JUGADOR</b></p>	 <p>Señal de falta, imitando empujar</p> <p><b>EMPUJANDO</b></p>
 <p>Señal de falta, tocar la muñeca</p> <p><b>USO ILEGAL DE MANOS</b></p>	 <p>Señal de falta, agarrando la muñeca</p> <p><b>AGARRANDO</b></p>	 <p>Señal de falta, ambas manos en las caderas</p> <p><b>BLOQUEANDO</b></p>	 <p>Puños dándole a las palmas abiertas</p> <p><b>CARGANDO</b></p>
 <p>Girar y cruzar los puños</p> <p><b>FALTA DOBLE</b></p>	 <p><b>FALTA TECNICA</b></p>	 <p><b>FALTA ANTIDEPORTIVA</b></p>	 <p><b>FALTA DESCALIFICADORA</b></p>
 <p>Dedos Juntos</p> <p><b>DOS TIROS LIBRES</b></p>	 <p>Dedo Índice</p> <p><b>UN TIRO LIBRE</b></p>		