

## **TEMA 2- EL REGLAMENTO: ESTRUCTURA FORMAL.**

El baloncesto desde su origen se planteó como un juego sin contacto y que premia la habilidad. Su reglamento ha ido evolucionando en este sentido hasta lo que es hoy en día.

las Reglas controlan las situaciones del juego e influyen en sus tácticas y en su desarrollo. Por ello es imprescindible un profundo conocimiento de las Reglas de Juego.

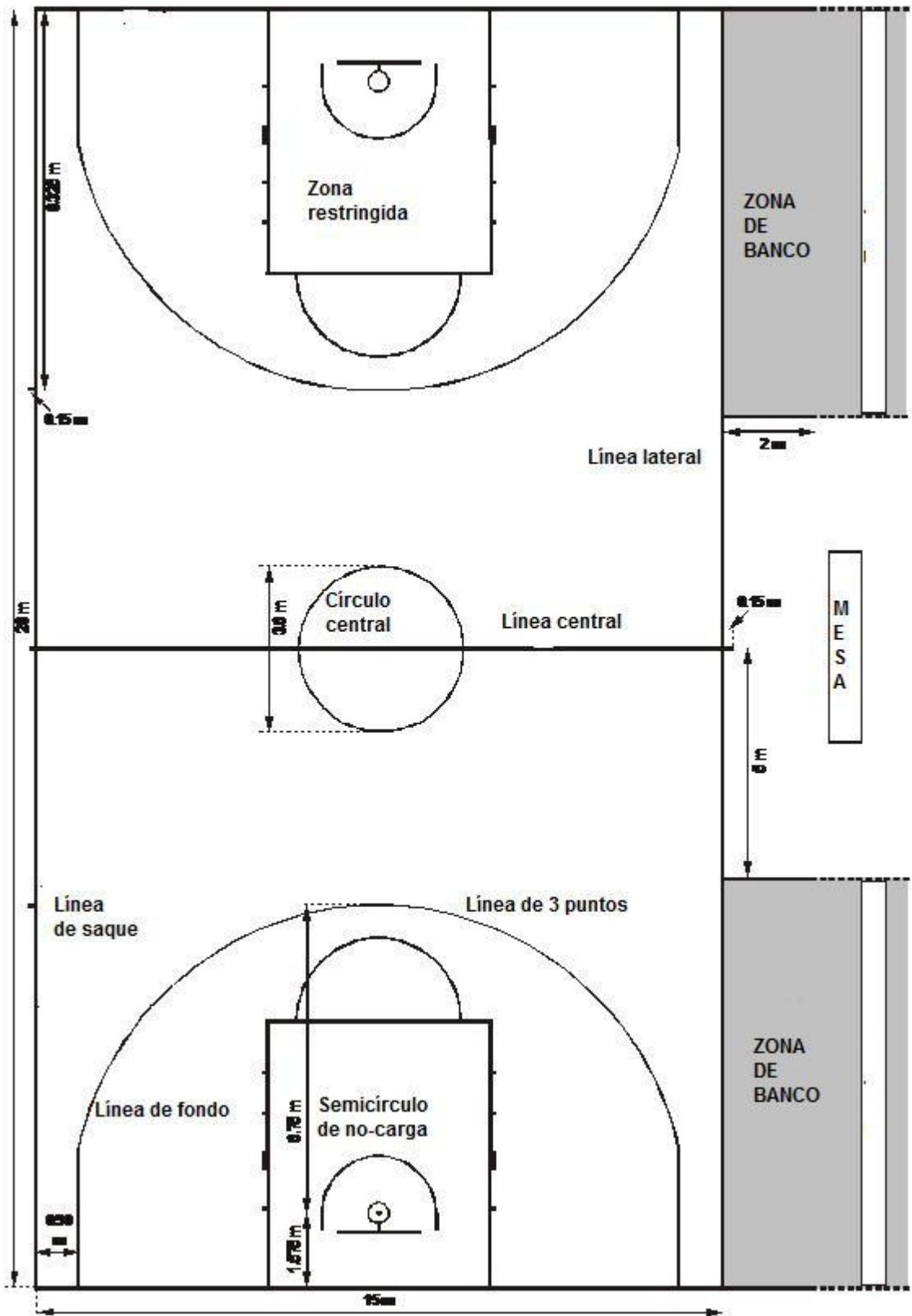
### **RESUMEN DE LAS REGLAS OFICIALES DEL BALONCESTO.**

#### **REGLA 1: EL JUEGO**

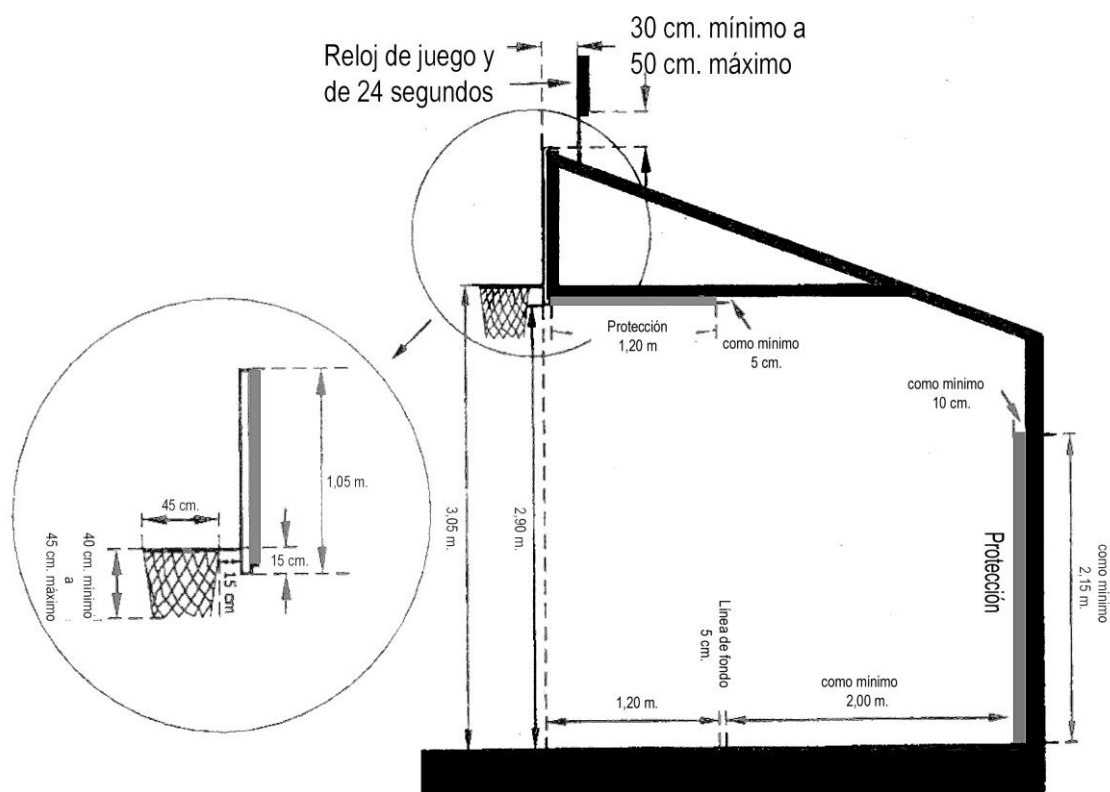
- 1.1 **Juego del Baloncesto:** el baloncesto lo juegan dos (2) equipos de cinco (5) jugadores cada uno. El objetivo de cada equipo es introducir el balón dentro de la canasta del adversario e impedir que el adversario se apodere del balón o enceste.
- 1.2 **Cesto: propio / oponente:** la canasta en la que ataca un equipo es la canasta del adversario y la que defiende es su canasta.
- 1.3 **Movimiento del balón:** el balón puede ser pasado, lanzado, palmeado, rodado o botado en cualquier dirección dentro de las restricciones de los artículos pertinentes de las Reglas.
- 1.4 **Ganador de un partido:** el equipo que ha marcado el mayor número de puntos al final del tiempo de juego del cuarto período o, si fuera necesario, de un o más períodos extras, será el ganador del partido.

#### **ART. 2.:DIMENSIONES DEL TERRENO DE JUEGO**

- 2.1 **Terreno de juego:** el terreno de juego debe ser una superficie rectangular, plana y dura, libre de obstáculos(Diagrama 1).  
Para las principales competiciones oficiales de FIBA, así como para los terrenos de juego de nueva construcción, las dimensiones deben ser de 28 m. de longitud por 15 m. de anchura, medidas desde el borde interior de las líneas que delimitan el terreno de juego.  
Para todas las demás competiciones la institución apropiada de FIBA, como puede ser la Comisión Zonal o la Federación Nacional o la Federación Autónoma, tiene autoridad para aprobar los terrenos de juego existentes con unas dimensiones mínimas de 26 m. de longitud y 14 m. de anchura.
- 2.2 **Techo:** la altura del techo o del obstáculo más bajo debe ser, como mínimo, de 7,00 m.
- 2.3 **Líneas:** todas las líneas deberán ser trazadas del mismo color (preferiblemente blanco), tener 5 cm. de anchura, y ser completa y claramente visibles.
- 2.3.1 **Líneas de fondo y laterales:** el terreno de juego estará delimitado por las líneas de fondo (los lados cortos del terreno de juego) y las líneas laterales (las líneas de los lados largos del terreno de juego). Estas líneas no son parte del terreno de juego. El terreno de juego deberá distar al menos 2 metros de cualquier obstáculo, incluyendo los integrantes de los banquillos de los equipos.







**Diagrama 3: Soporte reglamentario de los tableros**

### 3.2 Balones:

- 3.2.1 El balón debe ser esférico y de un color naranja homologado con ocho (8) sectores de forma tradicional y juntas negras.
- 3.2.2 La superficie exterior será de cuero, caucho o material sintético.
- 3.2.3 El balón se inflará con una presión de aire tal que cuando se deje caer sobre la superficie del terreno de juego desde una altura aproximada de 1,80 m., medida desde la parte inferior del balón, rebote hasta una altura aproximada, medida hasta la parte superior del balón, de entre 1,20 m. y 1,40 m.
- 3.2.4 El balón será de talla 6 para mujeres y talla 7 para hombres..  
El equipo local debe suministrar al menos dos (2) balones usados que cumplan las especificaciones anteriores.

### REGLA 5: REGLAMENTACIÓN DEL TIEMPO.

- 17.1. El partido se compone de 4 períodos de 10 minutos.
- 17.2. Habrá intervalos de 2 minutos entre el primer y el segundo período, entre el tercer y el cuarto período, y antes de cada período extra.
- 17.3. Habrá un intervalo en la mitad del partido de 15 minutos.
- 17.4. Si el tanteo acaba en empate, al final del tiempo de juego del cuarto período, el partido continuará con un período extra de 5 minutos o con cuantos períodos de 5 minutos sean necesarios para romper el empate
- 17.5. En todos los períodos extra, los equipos seguirán jugando hacia las mismas canastas que en el tercer y cuarto período.
- 18.1. Para todos los partidos, el equipo nombrado en primer lugar en los programas (equipo local) tendrá la opción de elegir la canasta y el banquillo de equipo. Esta

elección se comunicará al árbitro principal al menos 20 minutos antes de la hora de inicio del encuentro.

- 18.2. Antes del primer y tercer período, los equipos tendrán derecho a calentar en la mitad del terreno de juego en que estén situadas las canastas del equipo contrario.
- 18.3. Los equipos intercambiarán las canastas en el tercer período.
- 18.4. El partido no podrá comenzar si uno de los equipos no está en el terreno de juego con 5 jugadores preparados para jugar.

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

- 19.3. El balón no queda muerto y se conceden los puntos si se convierten cuando:
  - El balón se encuentra en el aire en un lanzamiento a canasta y un árbitro hace sonar su silbato o suena la señal del reloj del partido o del dispositivo de 24 segundos.
  - El balón se encuentra en el aire en un tiro libre cuando el árbitro hace sonar su silbato por una infracción cometida por un jugador distinto del lanzador del tiro libre.
  - Un adversario comete una falta cuando el balón está aún bajo el control de un jugador que está en acción de tiro a cesto y que finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo que comenzó antes de que se cometiera la falta.

**ART. 21. SALTO ENTRE DOS.**

21.2.1. Para empezar un período o período extra, el salto entre dos tendrá lugar en el círculo central entre dos jugadores adversarios.

21.2.2. Cuando el árbitro sancione un balón retenido, o una doble falta que dé como resultado un salto entre dos, se aplica la posesión alterna.

21.4.2. En situaciones de salto entre dos, que no sean las del comienzo de cada mitad o de cualquier período extra, los equipos recibirán, en alternancia el balón para un saque de banda desde el lugar más cercano.

21.4.3. El equipo que no obtiene el control del balón en el salto inicial, en cada mitad o período extra, empezará el proceso de posesión alterna, recibiendo el balón para un saque de banda desde el lugar más cercano de donde se produzca la situación de salto entre dos.

**ART. 24. JUGADOR EN ACCIÓN DE TIRO.**

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

El jugador que intente anotar podría tener su(s) brazo(s) sujeto(s) por un oponente para que, de esta manera evitar que anote, aunque por parte del árbitro se considera que está haciendo un intento de tiro y en este caso, no es esencial que el balón abandone la(s) mano(s) del jugador; no existe relación entre el número de pasos realizados legalmente y el acto de tirar.

**ART. 25. CESTO. CUÁNDO SE MARCA Y SU VALOR.**

25.1.1. Se convierte un cesto cuando un balón vivo entre en la canasta por arriba y permanece en ella o la atraviesa.

25.1.2. El balón se considera dentro de la canasta, incluso cuando la parte más insignificante del balón, está dentro del aro y por debajo del nivel de la parte superior del aro.

25.2.1. El cesto se concede al equipo que ataca la canasta a la que se lanza el balón de la manera siguiente:

- Un cesto desde el tiro libre vale un punto.
- Un cesto desde la zona de tiro de dos puntos del terreno de juego vale 2 puntos.
- Un cesto desde la zona de tiro de tres puntos del terreno de juego vale 3 puntos.

25.2.2. Si un jugador accidentalmente convierte un lanzamiento en su propia canasta, los puntos se anotarán como si los hubiera conseguido el capitán del equipo adversario.

25.2.3. Si un jugador deliberadamente convierte un lanzamiento en su propia canasta, se produce una violación y el cesto no es válido.

## **ART. 26. SAQUE**

26.4.1. El jugador que realice el saque:

- NO tocará el balón dentro del terreno de juego antes de que haya tocado a otro jugador.
- NO pisará el terreno de juego antes de lanzar el balón ni mientras lo lanza.
- NO tardará mas de 5 segundos en lanzar el balón.
- Mientras lo lanza, no hará que el balón toque fuera del terreno de juego sin haber sido tocado dentro de él por un jugador.
- No hará que el balón entre directamente en la canasta.
- No se moverá a una distancia de más de un metro lateralmente, ni en más de una dirección desde el lugar designado por el árbitro con anterioridad o mientras se produce el lanzamiento del balón. Si se permite, sin embargo, moverse hacia atrás, perpendicularmente a la línea, tanto como las circunstancias lo permitan.

## **ART. 27. TIEMPO MUERTO REGISTRADO.**

27.2.1. Cada tiempo registrado durará 1 minuto.

27.2.4. Dos tiempos muertos registrados puede ser concedido a cada equipo en cualquier momento de la primera mitad (1º y 2º períodos); Tres tiempos muertos registrados puede ser concedido a cada equipo en cualquier momento de la segunda mitad (3º y 4º períodos); Y un tiempo registrado durante cada período extra.

27.4.3. Los tiempos muertos no consumidos no pueden acumularse a la siguiente parte o período extra.

## **ART. 29. FINAL DE UN PERÍODO O PARTIDO.**

29.1. Un período, un período extra o el partido, concluyen en el momento en que suena la señal del reloj del partido que indica el final del tiempo de juego.

29.2. Cuando se comete una falta simultáneamente con la señal del reloj de partido que indica el final de un período o período extra, o justo antes de ella, los tiro(s) libre(s) que puedan resultar de la sanción de la falta deberán lanzarse.

## **ART. 33. JUGADOR FUERA DEL TERRENO DE JUEGO Y BALÓN**

### **FUERA DEL TERRENO DE JUEGO.**

33.1.1. Un jugador se halla fuera del terreno de juego cuando cualquier parte de su cuerpo está en contacto con el suelo o con cualquier objeto, distinto de un jugador, que esté sobre las líneas de demarcación, encima de ellas o fuera de las mismas.

33.1.2. El balón se halla fuera del terreno de juego cuando toca:

- Un jugador u otra persona que se halle fuera del terreno de juego.
- El suelo o cualquier objeto que esté sobre, encima o fuera de la línea de demarcación.
- Los soportes del tablero, la parte posterior de los tableros o cualquier objeto situado encima o detrás de los tableros.

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

33.2.2. Si el balón sale fuera del terreno de juego por tocar o ser tocado por un jugador que se halle en la línea de demarcación o fuera de la misma, ese jugador será el responsable de que el balón salga fuera del terreno de juego.

## **ART. 34. REGATE.**

34.1.1. Un regate comienza cuando un jugador, habiendo obtenido el control de un balón vivo en el terreno de juego, lo lanza, lo palmea, rueda o lo bota en el terreno de juego y lo vuelve a tocar antes de que toque a otro jugador. El regate se completa en el momento en que el jugador toca el balón simultáneamente con ambas manos o permite que descanse en una de las manos o en las dos.

Durante un regate el balón podrá ser lanzado al aire, a condición que el balón toque el suelo antes que el jugador lo toque otra vez con las manos.

No existe ningún límite al número de pasos que un jugador puede dar mientras el balón no está en contacto con su mano.

34.1.2. Un jugador que accidentalmente pierda y vuelva a obtener el control de un balón vivo en el terreno de juego se considerará "*fumble*" o "manejo defectuoso del balón". El jugador tendrá una nueva opción de regate.

- El jugador no debe realizar un segundo regate después de haber concluido el primero.

## **ART. 35. AVANCE ILEGAL.**

35.1.1. Avance ilegal, es el movimiento ilegal de uno o ambos pies en cualquier dirección más allá de los límites definidos en este artículo mientras se sostiene un balón vivo en el terreno de juego.

35.1.2. Se produce un pivote cuando el jugador que sostiene un balón vivo da uno o más pasos en cualquier dirección con el mismo pie mientras que el otro pie, denominado "pie de pivote" permanece en el mismo punto de contacto con el suelo.

35.2.1. **Establecimiento del pie de pivote:** un jugador que coja el balón mientras tiene los dos pies en el suelo podrá utilizar cualquiera de ellos como pie de pivote. En el momento en que levante un pie, el otro pasará a ser el pie de pivote.

Un jugador que coja el balón mientras se halla en movimiento o realizando un regate podrá detenerse de la siguiente manera:

**Si uno de sus pies está en contacto con el suelo:**

- Ese pie pasará a ser el pie de pivote tan pronto como el otro pie toque el suelo
- El jugador puede saltar apoyándose en ese pie y caer apoyando simultáneamente los dos pies: en ese caso ninguno de los dos pies podrá ser el pie de pivote.

**Si ninguno de sus pies está en contacto con el suelo, y el jugador:**

- Cae apoyando simultáneamente los dos pies, cualquiera de ellos puede ser el pie de pivote. En el momento en que levante un pie, el otro pasará a ser pie de pivote.
- Cae apoyando primero un pie y luego el otro: el pie que apoye en primer lugar en el suelo, será el pie de pivote.
- Cae apoyando un pie. El jugador puede saltar apoyándose en ese pie y caer apoyando simultáneamente los dos pies; en este caso ninguno de los dos pies podrá ser el pie de pivote.

**35.2.2. Avanzar con el balón.**

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

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

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

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

**ART. 36. TRES SEGUNDOS.**

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

36.1.2. Se permitirá a un jugador que:

- Realice un intento de abandonar el área restringida
- Permanezca en el área restringida mientras él o uno de sus compañeros de equipo está en acción de tiro y el balón sale o acaba de salir de su mano, para un tiro a canasta.
- Después de haber estado en el área restringida durante menos de 3 segundos realice un regate para lanzar a canasta.

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



### **ART. 37. JUGADOR ESTRECHAMENTE MARCADO.**

37.1. Un jugador que sostenga un balón vivo en el terreno de juego, está estrechamente marcado cuando un contrario está en una posición de defensa activa, a una distancia no superior a 1 metro.

37.2. Un jugador estrechamente marcado deberá pasar, lanzar o botar el balón en menos de 5 segundos.

### **ART. 38. REGLA DE LOS OCHO SEGUNDOS.**

38.1.1. Cuando un jugador obtiene el control de un balón vivo en su pista trasera su equipo debe hacer que el balón pase a su pista delantera antes de 8 segundos.

38.1.2. La pista trasera de un equipo consiste en su propia canasta, la parte del tablero que forma parte del terreno de juego y la parte del terreno de juego limitada por la línea de fondo situada detrás de su propia cana, las líneas laterales y la línea central.

### **ART. 39. REGLA DE LOS VEINTICUATRO SEGUNDOS.**

39.1.1. Cuando un jugador obtiene el control de un balón vivo en el terreno de juego, su equipo debe realizar un lanzamiento a canasta antes de 24 segundos.

39.1.2. Si el equipo que tiene el control del balón no realiza un lanzamiento a canasta antes de 24 segundos, se indicará haciendo sonar la señal de los 24 segundos.

39.1.3. Para que se considere lanzamiento a canasta, se deben cumplir las siguientes condiciones:

- El balón deberá salir de la(s) mano(s) del jugador en el tiro a canasta antes de que suene el dispositivo de 24 segundos, y:
- Después que el balón haya dejado la(s) mano(s) del jugador que lanza a canasta, el balón deberá tocar el aro.

39.1.4. Cuando se intente un tiro a canasta finalizando el período de 24 segundos, y suene al señal mientras el balón está en el aire después de salir de la(s) mano(s) del jugador en el tiro a canasta:

- Si el balón entrara en la misma, se anotarán los puntos.
- Si el balón toca el aro pero no entra en el cesto, el balón seguirá vivo. Ninguna violación ha ocurrido y el juego continuará sin interrupción.

Si un árbitro detiene 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,

Se concederá la posesión del balón al mismo equipo que previamente tenía el control del balón.

Si el saque se administra en la pista trasera, se concederá una nueva cuenta de veinticuatro (24) segundos.

Si el saque se administra en la pista delantera, el dispositivo de veinticuatro (24) segundos se reiniciará del siguiente modo:

- Si en el momento en que se detuvo el partido, el dispositivo de veinticuatro (24) segundos refleja

catorce (14) segundos o más, no se reiniciará el dispositivo de veinticuatro (24) segundos, sino que continuará con el tiempo que restaba al detenerse.

- Si en el momento en que se detuvo el partido, el dispositivo de veinticuatro (24) segundos refleja trece (13) segundos o menos, el dispositivo de veinticuatro (24) segundos se reiniciará con catorce (14) segundos.

Sin embargo si, a juicio de los árbitros, se pone en desventaja al equipo contrario, la cuenta de veinticuatro (24) segundos continuará desde donde se detuvo.

#### **ART. 40. BALÓN DEVUELTO A LA PISTA TRASERA.**

40.1.1. Un jugador que se halle en su pista delantera cuyo equipo tenga el control de un balón vivo, no puede hacer que el balón vuelva a su pista trasera.  
Esto no se aplicará a los saques desde el punto medio de la línea lateral, cuando el tiro(s) libres) están seguidos de una posesión de balón.

#### **ART. 41. INTERPOSICIONES E INTERFERENCIA AL BALÓN.**

41.2.1. Durante un tiro a canasta se produce una interposición cuando:

- Un jugador toca el balón cuando está en su trayectoria descendente y completamente por encima del nivel del aro.
- Un jugador toca el balón después que haya tocado el tablero y está completamente por encima del nivel de aro.

Estas restricciones serán de aplicación únicamente hasta que el balón deje de tener la posibilidad de entrar en la canasta o hasta que el balón haya tocado el aro.

#### **REGLA 7: FALTAS PERSONALES.**

Art. 42. Una falta es una infracción de las reglas que implica el contacto personal con un adversario y/o una conducta antideportiva.

#### **ART. 43. CONTACTO.**

43.1.1. En un partido de baloncesto, en el que 10 jugadores se están moviendo rápidamente en un espacio limitado, no se puede evitar el contacto personal.

43.1.2. Al determinar si se debe sancionar un contacto los árbitros deberán considerar en cada caso los siguientes:

- Consistencia al aplicar el concepto *ventaja/desventaja*, según el cual, los árbitros no deben interrumpir innecesariamente el juego para sancionar contactos personales que son accidentales y que no conceden ninguna ventaja al jugador responsable de los mismos ni sitúan a su adversario en desventaja.
- El espíritu e intención de la reglas y la necesidad de respetar la integridad del juego.
- Consistencia al aplicar el sentido común en cada partido, teniendo presente el talento de los jugadores implicados y su actitud y conducta durante el partido.

- Consistencia en mantener un equilibrio entre el control del partido y el juego fluido, "sintiendo" lo que los participantes intentan hacer y sancionando lo que no es correcto para el desarrollo del juego.
- 

## **ART. 44. FALTA PERSONAL.**

44.1.1. **Una falta personal** es una falta de jugador que implica el contacto ilegal con un adversario, esté el balón vivo o muerto.

Un jugador no debe agarrar, bloquear, empujar, cargar, ni zancadillear a un adversario, no debe impedir el avance de un adversario extendiendo la mano, el brazo, el codo, el hombro, la cadera, la pierna, la rodilla, o el pie, ni doblar su cuerpo en una posición "anormal" (excepto en su cilindro), ni debe incurrir en juego brusco o violento.

### **44.2. Penalización**

En todos los casos se anotará una falta personal al infractor. Además:

44.2.1. Si la falta se comete contra un jugador que no está en acción de tiro:

- Se reanuda el juego mediante un saque del equipo no infractor desde el punto del exterior del terreno de juego lo más próximo posible al lugar en que se cometió la infracción.
- Y el equipo infractor está en una situación de penalización por faltas de equipo, se lanzarán 2 tiros libres.

44.2.2. Si la falta se comete contra un jugador que está en acción de tiro:

- Si el lanzamiento se convierte será válido y se concederá un tiro libre.
- Si el lanzamiento a canasta de dos puntos no se convierte se concederán 2 tiros libres.
- Si el lanzamiento a canasta de tres puntos no se convierte se concederán 3 tiros libres.
- Si un jugador comete una falta coincidiendo, o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el final del período o período extra, o cuando suene la señal de 24 segundos mientras el balón está todavía en la(s) mano(s) del lanzador y el tiro a canasta es finalmente convertido, no se dará por válido. Se concederán 2 ó 3 tiros libres.

### **44.3. Principio del cilindro.**

El principio del cilindro se define como el espacio dentro de un cilindro imaginario, ocupado por un jugador en el suelo, esto incluye el espacio situado por encima del jugador y está limitado:

- En la parte delantera por las palmas de las manos.
- En la parte trasera por las nalgas.
- En los laterales por la parte exterior de los brazos y de las piernas.

Las manos y los brazos podrán estar extendidos enfrente del torso, no más allá de la posición de los pies con los brazos doblados por los codos, de modo que los antebrazos y las manos estén levantados. La distancia entre sus pies, será proporcional a su altura.

44.3.1. El jugador defensor no deberá ser penalizado por saltar verticalmente (dentro de su cilindro), o por tener sus manos y sus brazos extendidos por encima de él y dentro de su propio cilindro.

44.3.2. Al evaluar una situación de carga/bloqueo que implique a un jugador con balón, el árbitro debe tener en cuenta los siguientes principios:

- Un jugador defensor debe establecer una posición legal de defensa encarando al jugador que lleva el balón y con los dos pies en el suelo.
- El jugador defensor puede permanecer quieto, saltar verticalmente o desplazarse lateralmente o hacia atrás para conservar la posición legal de defensa.
- Al desplazarse para conservar la posición legal de defensa, puede separar por un instante uno de los pies, o los dos pies del suelo, pero siempre que el movimiento sea lateral o hacia atrás, **nunca hacia el jugador con balón.**
- El contacto debe producirse en el torso, en cuyo caso se considerará que el defensor ha llegado en primer lugar.
- Una vez establecida una posición legal de defensa, el defensor puede girarse dentro de su cilindro para absorber el choque o evitar una lesión.

**Si se producen las anteriores premisas, se considerará que la falta ha sido provocada por el jugador con balón.**

#### **44.4. Jugador en el aire.**

- 44.4.1. Ningún jugador puede interponerse en la trayectoria de un adversario después de que éste haya saltado en el aire.
- 44.4.2. Situarse bajo un jugador que se encuentra en el aire y provocar un contacto suele constituir una falta antideportiva y en determinadas circunstancias, puede constituir una falta descalificante.

#### **ART. 54. CINCO FALTAS POR JUGADOR.**

- 54.1. El jugador que haya cometido 5 faltas, tanto personales como técnicas, será informado del hecho y deberá abandonar el partido inmediatamente. Será sustituido antes de 30 segundos.

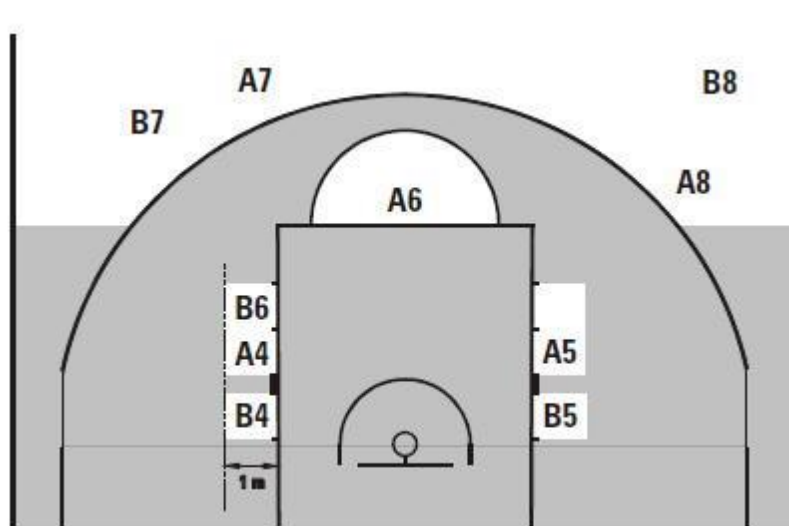
#### **ART. 55. FALTAS DE EQUIPO. REGLAS DE PENALIZACIÓN.**

- 55.1.1. Un equipo se encuentra en una situación de penalización de faltas de equipo, cuando se hayan cometido 4 faltas de equipo en un período, como resultado de faltas técnicas o personales cargadas a cualquier jugador de ese equipo.
- 55.1.2. Todas las faltas de los componentes de un equipo cometidas durante un intervalo de juego forman parte del período o períodos extras siguientes.
- 55.1.3. Todas las faltas de los componentes de un equipo cometidas durante un período extra forman parte del cuarto período.
- 55.1.4. Cuando un equipo se encuentra en una situación de penalización de faltas de equipo, todas las faltas personales siguientes de sus jugadores, cometidas sobre un jugador que no está en acción de tiro, se penalizarán con 2 tiros libres en lugar de posesión de balón para un saque.
- 55.1.5. Si una falta personal es cometida por un jugador del equipo con control del balón vivo, o del equipo que tiene derecho al saque, dicha falta no será penalizada con 2 tiros libres.

#### **57.1. EL LANZADOR DE LOS TIROS LIBRES:**

- 57.1.1. Ocupará una posición por detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.

- 57.1.2. Podrá utilizar cualquier método para realizar los lanzamientos pero deberá lanzar de modo que, sin tocar el suelo, el balón se introduzca en la canasta por su parte superior o toque el aro.
- 57.1.3. Soltará el balón antes de que transcurran 5 segundos desde el momento en que uno de los árbitros lo ponga a su disposición.
- 57.1.4. No tocará la línea de tiros libres ni el terreno de juego más allá de dicha línea, hasta que el balón haya tocado el aro o entrado en la canasta.
- 57.1.5. No amagará el tiro libre.



### **ADAPTACIONES DEL REGLAMENTO EN LA CATEGORÍA**

#### **INFANTIL**

Se jugará: Con balón grande (tamaño 7) en masculino  
Con balón intermedio (tamaño 6) en femenino

**SUSTITUCIONES:** Durante los 3 primeros períodos, todos los jugadores inscritos en el acta, deberán estar en la pista al menos un período completo, y como máximo en dos períodos. En el 4º período y sus posibles prórrogas, están permitidas las sustituciones (antes no). Se pueden efectuar cuando el balón esté muerto y el reloj de juego parado. Si se solicita sustitución antes de una serie de tiros libres, todos los cambios se realizarán antes del primer o único tiro libre.

#### **ADAPTACIONES DEL REGLAMENTO EN LA CATEGORÍA PRE-INFANTIL.**

Se jugará con balón pequeño o intermedio (tamaño 5 ó 6)

**REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO:** El partido se compone de 4 períodos de 10 minutos cada uno. **Los 3 primeros períodos se jugarán a reloj corrido, salvo en los siguientes casos:**

- balón retenido
- tiempo muerto
- un jugador comete 5º falta o es descalificado
- se produce una lesión
- al final de un período
- por indicación del árbitro.

El reloj se pondrá en marcha:

- En un salto entre dos, si es en inicio del período, cuando el balón es tocado por primera vez por un jugador.
- Tras un saque de banda o de fondo, cuando el balón es tocado por un jugador dentro del terreno de juego
- Tras el último tiro libre el balón es tocado por un jugador.

**El cuarto período se disputará a reloj parado según reglamento F.I.B.A.**

SUSTITUCIONES: idem infantil.

DEFENSAS: Es obligatoria en estas categorías la defensa individual, estando permitida en sólo medio campo. Está permitida la defensa de dos contra uno. No se permiten las defensas en zona.

#### **ADAPTACIONES DEL REGLAMENTO EN LA CATEGORÍA MINIBASKET**

Las dimensiones del terreno de juego de ésta categoría serán de:

25,60 x 15 m como máximo y 20 x 12 m como mínimo.

No existe ni línea de lanzamiento de 3 puntos ni zona de lanzamiento de 3 puntos.

Cada tablero es una superficie plana de madera dura o en un material transparente adecuado que tiene como dimensiones 1.20 m de largo por 0.90 m de ancho.

Cada canasta o cesto se situará a una altura de 2.60 m del suelo.

Se jugará con balón pequeño (tamaño 5)

REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO :Idem preinfantil.

**Resultado de empate válido.**

SUSTITUCIONES: Idem preinfantil.

DEFENSAS Idem preinfantil.