

XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

REGLAMENT DE MINIBÀSQUET



FASE MUNICIPAL DE GANDIA



AJUNTAMENT DE GANDIA

XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PRÓLOGO	2-3
1-. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.	3
2-. ÁMBITO DE APLICACIÓN. PARTICIPANTES	4
3-. EL JUEGO	5-20
5-. CONSIDERACIONES ARBITRALES	20
6-. CONSIDERACIÓN FINAL	20

PRÓLOGO

El minibásquet es por definición un proceso pedagógico que incluye la adaptación de las reglas y condiciones del juego a los niños para facilitar y permitir su aprendizaje. Por lo tanto aparece como un contrasentido el fijar normas y reglamentaciones estrictas para el mismo, atentos a su esencia.

Sin embargo, hemos considerado que la existencia de un Reglamento para la competición municipal de minibásquet, adaptado del Reglamento Nacional de minibásquet contribuirá a dar homogeneidad a las diversas normas que guían la competición, siendo un vehículo adecuado para contribuir a su difusión y desarrollo. Valoramos también, que si bien la competición en Minibásquet debe estar presidida por un carácter eminentemente pedagógico y formativo, es necesario que las Reglas del Juego sean claras y conocidas por todos, como una herramienta más de enseñanza a la cual deben someterse los participantes.

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

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

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

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

XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

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

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

1-. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El minibásquet es un juego entre dos equipos basado en el Baloncesto, para chicos y chicas que tengan 12 años o menos. Las dimensiones del terreno de juego así como la altura de los aros, la medida de los tableros y el volumen y peso del balón están adaptadas a la edad.

El objetivo de cada equipo es introducir el balón en el cesto del equipo contrario y evitar que el otro equipo obtenga el control del balón o enceste de acuerdo con las reglas del juego.

2-. ÁMBITO DE APLICACIÓN. PARTICIPANTES.

Ámbito de aplicación

El presente reglamento será de aplicación para los “**XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA**”.

Categorías

Minibásquet Benjamín:	2009 / 2008
Minibásquet Alevín:	2007 / 2006

Composición de los equipos

Cada equipo por centro o entidad deberá incluir en la Hoja de Composición de equipo un mínimo de 9 jugadores. Se establece número máximo de inscritos por equipo a 15. Aunque la oficina dels Jocs Esportius puede permitir algún inscrito de más.

XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

Los equipos deberán estar compuestos antes de los partidos con un mínimo de 5 jugadores, durante el partido y al finalizar deberán de ser 5 jugadores en el campo. En caso contrario el equipo que incumpla la norma perderá el partido.

Los partidos se jugaran si un equipo tiene menos de 5 jugadores, pero el equipo que incumple la norma de 5 jugadores en el campo tendrá el partido perdido.

Un equipo solo puede presentar 12 jugadores máximo en un partido y no se pueden presentar más.

Cuando un equipo se presente con 5, 6, 7 o 8 jugadores se permitirán los cambios de los 2 equipos en cualquier periodo.

Si los 2 equipos se presentan con 9 o más jugadores existen en la obligación de jugar mínimo 2 periodos por jugador i descansar 2 periodos en los 5 primeros. Solo permitiendo los cambios en el 6 periodo.

Equipación

Todos los jugadores deberán vestir una camiseta de color uniforme, Se recomienda que esta uniformidad se extienda a los pantalones.

Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o los jugadores y que así sea considerado por el árbitro para la práctica de este deporte.

3-. EL CAMPO DE JUEGO. MATERIALES Y ÚTILES

Dimensiones del terreno de juego

El terreno de juego debe ser una superficie rectangular, lisa y dura, sin obstáculos.

Las dimensiones del terreno de juego deben ser:

- máximo 25.60 x 15m.
- mínimo 20 x12m.

Líneas de demarcación.

Serán iguales a las empleadas en un terreno normal de baloncesto excepto:

- a) La línea de tiros libres está a 4m. del tablero.
- b) La zona de 3 puntos, esta situada fuera de la zona.

XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

Todas las líneas deben tener una anchura de 5 cm. y ser perfectamente visibles.

Las líneas que delimitan el terreno en el sentido longitudinal se denominan líneas de banda, las que delimitan el terreno de juego en el sentido transversal se denominan líneas de fondo.

Tableros

Cada tablero será de superficie lisa, hecho de madera maciza o material transparente adecuado, con unas dimensiones de 1.20m. de largo por 0.90 de ancho.

Cestos

Los cestos comprenderán los aros y las redes. Cada uno de los cestos se situará a una altura de 2.60m. del suelo.

El Balón

El balón será esférico con una superficie exterior de cuero, goma o material sintético; tendrá una circunferencia entre 68 y 73cm. y su peso oscilará entre 450 y 500 gramos.

Zona de banquillos del equipo

Habrán dos zonas de banquillo de equipo situadas fuera del terreno de juego, al mismo lado que la mesa de anotadores.

El equipo que este inscrito como local se coloca a la izquierda de la mesa de anotadores.

4- EL JUEGO

Los entrenadores

El entrenador es el director del equipo. Puede haber una ayudante de entrenador. El entrenador asesora a los jugadores desde la banda, es el responsable de las sustituciones de los jugadores y solicita los tiempos muertos. Estará asistido por el capitán del equipo.

El entrenador será también el responsable del comportamiento de los jugadores, los suplentes o los acompañantes, y mantendrá una actitud respetuosa hacia todos los participantes en el partido.

Tiempo de juego.

El partido tendrá SEIS periodos de 8 minutos con un intervalo de 1 minuto entre PERIODOS. El tiempo de partido será a reloj corrido en

XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

los SEIS periodos, excepto que por circunstancias o accidentes el árbitro considere que debe parar el tiempo.

Cada equipo dispondrá solamente de 1 tiempo muerto para los 3 primeros periodos y 1 tiempos muertos para el cuarto, quinto y sexto, además que deberá ser solicitado por el entrenador o su ayudante, y su duración será de 45 segundos.

El descanso entre el 3 i 4 tiempo será de 1 minuto.

El arbitro no tocara el balón salvo por faltas

Comienzo del partido.

El primer período se iniciará con un salto entre dos en el círculo central y después alternativamente se realizando la alternancia.

El árbitro lanzará el balón entre dos oponentes cualquiera. El reloj se pone en marcha cuando uno de los dos saltadores toca el balón.

Al comienzo del cuarto periodo los equipos deben cambiar de campo

Salto entre dos.

Un salto entre dos tiene lugar cuando el árbitro lanza el balón verticalmente entre dos oponentes en uno de los círculos.

El balón debe ser palmeado por uno o ambos después de haber alcanzado su altura máxima. Se realiza en el primer periodo.

Mientras tanto, los otros jugadores deben permanecer fuera del círculo, hasta que el balón sea tocado por uno de los dos saltadores.

Si hay una violación, el balón se otorga a los oponentes para que sea puesto en juego desde la banda. Si la violación es cometida por jugadores de los dos equipos, el salto se debe repetir.

Alternancia de posesión de balón

Después del salto entre dos del primer periodo, cada vez que se pite una retención de balón (salto entre dos), la primera será para el equipo contrario que no ha ganado el salto y así alternativamente se otorgaran las posesiones.

Canasta de 3 puntos, de 2 puntos y 1 punto.

Se consigue una canasta cuando un balón vivo entra por la parte superior del cesto y permanece dentro de él o lo atraviesa. Siempre que el balón entra por la parte de bajo del cesto es violación...no hay diferencia entre deliberada y accidentalmente.

XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

Cada lanzamiento desde fuera de la zona valdrá **3 puntos**. Por ello, el jugador no pisará ni la línea ni el interior de la zona hasta que el balón haya tocado el aro o entrado a canasta.

Una canasta conseguida desde dentro de la zona, pisando la línea de la zona o el tirado cayendo dentro de la zona antes que el balón hay tocado el aro o entrado a canasta vale **2 puntos**.

Una canasta de tiro libre, **1 punto**.

Después de una canasta desde el terreno de juego o del último tiro libre convertido, los oponentes reanudarán el juego con un saque desde cualquier lugar de la línea de fondo, que será hecho en un tiempo máximo de cinco segundos.

Marcador cerrado.

Si un equipo consigue hacer más de 40 puntos de diferencia al equipo rival se cerrará el marcador y se dejara de anotar los puntos del partido, el tiempo será corrido, no pudiendo pedir tiempos muertos y solo se anotaran las faltas hasta el final del partido.

Final del partido.

El encuentro finaliza cuando el cronometrador hace sonar la señal que indica el final del tiempo de juego. Si durante el partido un equipo se queda con menos de 2 jugadores, se dará el partido por finalizado y perderá el encuentro este equipo.

Empate.

Si al final del partido el resultado es de empate, se jugará un período extra de **cinco** minutos a fin de determinar el equipo ganador. Si después de este período persiste el empate, se jugarán sucesivamente períodos de **tres** minutos hasta que uno de los dos equipos gane. Los períodos extras son, a efectos de faltas, prolongaciones del último período. Solo habrá un tiempo muerto por equipo para todos los periodos extras.

Alineación de jugadores por periodos y sustituciones.

Cuando un equipo se presente con 5, 6, 7 o 8 jugadores se permitirán los cambios de los 2 equipos en cualquier periodo.

Si los 2 equipos se presentan con 9 o más jugadores existen la obligación de jugar mínimo 2 periodos por jugador i descansar 2 periodos en los CINCO primeros periodos. Solo permitiendo los cambios en el 6 periodo.

Salvo en las siguientes excepciones que se permitirán los cambios:

- ◆ Un jugador que no finalice un periodo por lesión, se considera que ya ha jugado un periodo completo.
- ◆ No existe obligación de ser sustituido si se recibe asistencia, siempre y cuando el juego no se detenga por más de 2 minutos.
- ◆ Un jugador que no termina un periodo por haber sido descalificado, se considera que ya ha jugado un periodo completo.
- ◆ Un jugador que no finalice un periodo por haber cometido cinco faltas personales, se considera que ya ha jugado un periodo completo.
- ◆ El jugador que sustituye al jugador lesionado, descalificado o eliminado por cinco faltas personales, se considera que el periodo jugado no le cuenta como completo.

Cómo se juega el balón.

En el minibásquet el balón se juega con las manos. Puede ser pasado, lanzado o driblado en cualquier dirección, dentro de los límites de las Reglas de Juego. Son violaciones: correr con el balón sin botarlo, darle un puntapié intencionado o golpearlo con el puño.

INFRACCIONES Y SANCIONES

Violaciones.

Una violación es una infracción de las Reglas de Juego, por lo cual el árbitro detendrá inmediatamente el juego y dará el balón a los adversarios, para un servicio de banda en el lugar más cercano a donde se ha cometido la infracción; esta infracción no quedará reflejada en el acta.

Saque de banda.

El jugador deberá sacar de banda desde el lugar indicado por el árbitro, no pudiendo desplazarse más de un metro hacia los dos lados.

XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

Si se permite moverse hacia atrás perpendicularmente a la línea tanto como pueda.

Desde el momento en que el balón está a su disposición, el jugador tiene cinco segundos para pasar el balón a un jugador en el terreno de juego.

Cuando se efectúa un saque ningún jugador defensivo dentro del terreno de juego deberá tener una parte del cuerpo encima o más allá de la línea lateral o de fondo, caso contrario el saque será repetido.

El arbitro no tocara el balón salvo por faltas

Saque de fondo

Se sacara después de cesto convertido o tiro libre convertido. El jugador que saque podrá moverse lateralmente o hacia atrás y podrá pasar a un compañero de equipo por encima de la línea de fondo o por detrás de ella. La cuenta de 5 segundos empieza en el instante que el balón queda a disposición del primer jugador.

Los adversarios no deben tocar el balón una vez haya atravesado el cesto para facilitar el saque al equipo que le han convertido canasta.

Los saques de fondo después de una infracción o violación son igual que los de banda.

Posición del jugador.

La posición de un jugador viene determinada por el lugar donde toca el suelo. Cuando está en el aire, se considera como si estuviera en el lugar de donde salió al efectuar el salto, en lo referido a las líneas.

Jugador fuera de banda - balón fuera de banda.

Un jugador está fuera de banda cuando toca el suelo, sobre o fuera de las líneas que delimitan el terreno de juego.

El balón está fuera de banda cuando toca:

- a) Un jugador o cualquier otra persona que esté fuera del terreno de juego.
- b) El suelo o cualquier otro objeto sobre o fuera de los límites del terreno de juego.
- c) Los soportes o la cara posterior de las canastas.

XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

Si el balón sale fuera después de haber tocado al árbitro o alguna otra cosa, se considerará que ha sido puesto fuera de juego por el último jugador que lo ha tocado antes de que saliese.

Si hay dudas sobre el equipo responsable del fuera de banda, los árbitros habrán de silbar salto entre dos, aplicando la alternancia.

Avance ilegal con el balón.

Es el movimiento ilegal de uno o ambos pies en cualquier dirección más allá de los límites definidos.

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

Establecimiento del pie de pivote:

Caso 1. Un jugador que recibe el balón estando parado y con 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.

Caso 2. Un jugador estando en movimiento tienen un pie en contacto con el suelo cuando controla el balón o finaliza un regatee ese pie le cuenta como apoyo (PASO 0) y su pie pivot será el primer pie que toque el suelo (PASO 1) tras el control del balón o finalización del regatee.

Esta regla no se aplica y sigue tal como estaba en el caso de que el jugador se encuentre en el aire cuando controla el balón, en ese caso el primer pie que toque el suelo será el pie pivot (PASO 1)

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

- a) cae apoyándose simultáneamente los dos pies, cualquiera de ellos puede ser el pie de pivote. Levanta un pie el otro pasa ser de pivote.
- b) cae apoyando primero un pie y luego el otro; el pie que apoye en primer lugar en el suelo será el pie de pivote.

El concepto para iniciar un regatee no ha cambiado y el balón debe salir siempre de la mano del jugador antes de levantar el pie pivot.

Como avanzar con el balón.

1) Establecido el pie de pivote y se tiene el control vivo del balón en el terreno de juego puede:

- a) hacer un pase o lanzamiento a canasta se puede levantar el pie de pivote, pero no puede tocar suelo antes de que el balón salga de las manos del jugador.
- b) al comenzar un regateé no se puede levantar el pie de pivote antes de que el balón salga de la mano del jugador.

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

- a) hacer un pase o lanzamiento a canasta se puede levantar un pie o los dos, pero no puede tocar suelo antes de que el balón salga de las manos del jugador.
- b) al comenzar un regateé no se puede levantar ninguno de los dos pies antes de que el balón salga de la mano del jugador.

Jugador que cae.

Es una jugada legal caerse mientras esta sentado o tumbado en el suelo, pero es violación si el jugador resbala rueda o intenta levantarse mientras sostiene el balón.

Driblar.

Si un jugador quiere avanzar con el balón puede driblar, esto es, botar el balón con cualquiera de las dos manos.

El jugador no está autorizado a:

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

Control del balón.

Un jugador tiene control del balón si:

- Tiene el balón en las manos.
- Está efectuando un dribling.
- Tiene el balón en las manos para efectuar un saque de banda.

Un equipo tiene control del balón cuando un jugador de ese equipo tiene control del balón o bien si se pasan el balón dos jugadores de ese equipo.

Regla de los tres segundos.

Un jugador no debe quedarse más de tres segundos en la zona restringida del adversario mientras su equipo tiene control del balón.

XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

Una infracción a esta regla es una violación y el balón se otorga al adversario para que lo ponga en juego.

El árbitro no debe sancionar a un jugador que accidentalmente se queda dentro de la zona restringida y no toma parte directa en el juego.

Regla de los cinco segundos.

Se debe señalar violación cuando un jugador estrechamente marcado y en posesión del balón no realiza el pase, ni tira a cesta, ni dribla, ni rueda el balón dentro de cinco segundos.

Regla antipasividad, de 24 segundos

Un equipo que ha conseguido el control del balón vivo dispone, a fin de efectuar un lanzamiento, un tiempo aproximado de 24 segundos.

Si el árbitro aprecia que no hace nada para conseguir una canasta, iniciará en voz alta una cuenta de 10 segundos dentro de los cuales se tendrá que efectuar un lanzamiento de manera obligatoria. El hecho que se produzca una infracción de las reglas de juego o que el árbitro detenga el juego por cualquier motivo implica la interrupción de la aplicación de la regla antipasividad.

No efectuar un lanzamiento a canasta constituye una violación y el balón es concedido a un oponente para que lo ponga en juego desde la línea de banda.

No se aplica regla nueva de 24”

Regla antipasividad, de 8 segundos

Un equipo que ha conseguido el control del balón dispone a fin de pasar medio campo, un tiempo aproximado de 8 segundos. Si el árbitro aprecia que no hace acción para pasar el campo deberá de sancionar la infracción.

Defensas

Se permite cualquier tipo de defensa y en toda la pista con las siguientes restricciones:

- ◆ Cuando la diferencia entre los 2 equipos llegue a 25 puntos de diferencia no se permitirá la defensa en pista de

XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

ataque. A partir de este momento, si se persiste en la defensa en pista de ataque, se considerará ilegal y se sancionará con falta técnica al entrenador del equipo que la cometa.

- ◆ Si un equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 40 puntos o más, el resultado final del encuentro será el que marque en ese momento el acta oficial. Los minutos que resten por jugar no tendrán incidencia ni en el acta ni a efectos clasificatorios con las excepción:
 - Las Faltas se continuarán contabilizando.
 - Si hubiese alguna falta descalificante será llevada al Comité deportivo.

Balón devuelto a la zona de defensa

Un jugador del equipo que controla el balón en su zona de ataque no puede llevarlo a la zona de defensa. Para que se produzca dicha violación se deberán tener en cuenta 3 requisitos:

- a) Que el equipo atacante tenga posesión del balón en la pista delantera.
- b) Que un jugador del equipo atacante sea el último en tocar el balón en la pista delantera
- c) Que un jugador del equipo atacante sea el primero en tocar el balón en la pista trasera o de defensa.

La línea central forma parte de la zona de defensa.

Un equipo que cometa dicha violación perderá la posesión y el balón será puesto a disposición del equipo contrario para un saque desde la línea lateral lo más cercano posible al lugar donde se produjo la violación (o sea donde tocó el balón el primer jugador atacante en su pista trasera)

Retención del balón.

La retención del balón tiene lugar cuando dos o más adversarios tienen una o ambas manos fuertemente sobre el balón.

Cuando se señala retención de balón, el juego se retomará otorgando el balón al equipo que en ese momento tenga la alternancia a su favor.

Jugador en acción de tiro a canasta.

Se considera que un jugador está en acción de tiro a canasta cuando a juicio del árbitro ha comenzado una tentativa de tiro lanzando o palmeando el balón hacia la canasta esta tentativa continua hasta que el balón haya salido de la mano o de las manos del jugador, y finaliza cuando los pies del jugador vuelven entrar en contacto con el suelo.

Faltas.

Una falta es una infracción de las reglas de juego que implica un contacto personal con un adversario o un comportamiento antideportivo.

Si la falta es cometida contra un jugador que no está en acción de tiro, se concede el balón a su equipo para que lo ponga en juego desde la línea de banda.

Si la falta es cometida contra un jugador que está en acción de tiro, se le concederá dos lanzamientos si la canasta no ha sido conseguida.

Si la canasta ha sido conseguida se concederá un tiro adicional.

Lanzamientos libres.

Un lanzamiento libre es una oportunidad dada a un jugador para marcar un punto a través de un tiro libre a canasta desde una posición tomada inmediatamente detrás de la línea de lanzamientos libres. El lanzamiento libre lo efectuará contra quien se ha cometido la falta personal.

En caso de falta técnica será el capitán quien decidirá el lanzador.

Como se intenta un tiro libre.

El jugador que ha de efectuar el tiro libre tiene cinco segundos para hacerlo. Cuando el jugador hace un lanzamiento libre, los otros jugadores se colocarán de la siguiente manera:

XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

- Dos jugadores del equipo contrario ocuparán las plazas más cercanas al aro.
- Otros dos jugadores del equipo que lanza los tiros libres a continuación.
- Por último un único jugador del equipo contrario al q lanza los tiros libres en cualquiera de los dos lados.

Los demás jugadores deberán permanecer por detrás de la línea imaginaria prolongada de tiros libres.

Si el último lanzamiento libre no toca el aro y no es conseguido, se otorgará el balón a un adversario para que lo ponga en juego.

Los jugadores de los pasillos de rebote no podrán entrar a por el rebote hasta que el balón no haya salido de las manos del lanzador. Los demás incluido al lanzador no pueden entrar al rebote hasta que el balón no toque el aro.

Conducta antideportiva - falta técnica

En el minibásquet todos los jugadores han de mostrar un espíritu deportivo y de cooperación, y no tendrán que hacer caso omiso a las órdenes de los árbitros, ni tampoco utilizar nunca tácticas antideportivas.

Después de ser advertidos, si persisten en su conducta, se les podrá señalar una falta técnica.

Esa falta técnica será debidamente anotada en el acta del partido y se concederá dos tiros libres y posesión del balón en el centro del campo. No es falta técnica cuando un jugador defensor causa deliberadamente la vibración del tablero o del aro mientras que el balón esta en el aire durante un tiro a canasta o tiros libres. Se concede directamente la canasta.

Cuando a un entrenador se le señala la segunda falta técnica será automáticamente descalificado, y tendrá que abandonar la zona del banquillo del equipo y el terreno de juego.

Falta técnica de los entrenadores, suplentes o acompañantes.

El entrenador, el ayudante del entrenador o los acompañantes no pueden dirigirse de forma irrespetuosa a los árbitros, a los auxiliares de mesa, ni a los adversarios.

Tampoco podrán salir de la zona del banquillo de su equipo, a excepción que sea para atender a un jugador lesionado después de haber recibido permiso del árbitro, o para pedir un tiempo muerto, y los suplentes para solicitar sustitución a la mesa de auxiliares.

En los dos casos anteriores el colegiado podrá señalar falta técnica al entrenador y le será anotada en su cuenta.

Una falta técnica cometida por un jugador que ha cometido cinco faltas será anotada al entrenador.

Se concederán dos tiros libres al equipo adversario. El capitán de dicho equipo tiene que designar el lanzador de los tiros libres. Durante los lanzamientos libres, los jugadores no se alinearán a lo largo del pasillo de los tiros libres. Después de los lanzamientos libres el balón será puesto en juego desde el exterior del terreno de juego, a la altura de la línea de medio campo, opuesta a la mesa de anotadores, por cualquier jugador del equipo del lanzador de tiros libres, tanto si los tiros han entrado como si no.

Falta personal.

Una falta personal es la que implica un contacto con un adversario. Un jugador no puede bloquear, coger, empujar, cargar ni apoyarse a un adversario o impedirle avanzar mediante los brazos extendidos, la espalda, las caderas o las rodillas, ni tampoco doblando el cuerpo de forma anormal utilizando medios brutales.

O sea un jugador que no ocupe una posición legal cometerá falta, la posición legal es la siguiente:

- Piernas normalmente abiertas, más o menos a la anchura de los hombros, flexionadas

XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

- Brazos flexionados a la altura del pecho.
- Dicho jugador tiene derecho a ocupar el espacio por encima de su cabeza, para saltar.

Si se produce un contacto personal, aunque no esté incluido en este Reglamento, y el causante obtiene una ventaja, se señalará una falta personal al jugador responsable del contacto.

Si la falta ha sido cometida sobre un jugador que no estaba en acción de tiro, se otorgará el balón a este jugador o a uno de sus compañeros de equipo para que haga un servicio de banda.

Si la falta ha sido cometida sobre un jugador cuando intentaba un tiro a canasta, se le otorgarán dos tiros libres, si la canasta no ha sido conseguida. Si la canasta ha sido conseguida, se le concederá un lanzamiento adicional.

Falta antideportiva.

Una falta intencionada es una falta personal que a parecer del colegiado, ha sido cometida deliberadamente por un jugador sin intención última de jugar el balón. Un jugador que ha cometido más de una falta intencionada puede ser descalificado.

Se incluye el contacto por el jugador defensivo sin ningún intento legítimo de jugar directamente el balón par detener el progreso del equipo atacante.

Se otorgarán dos lanzamientos libres al jugador que ha sido objeto de la falta intencionada, y el juego se retomará con un servicio de banda en el punto central, ejecutado por un jugador del mismo equipo que ha efectuado los lanzamientos libres. En caso de haber conseguido la canasta, se concederá un tiro libre adicional y se entregará el balón para un servicio de banda.

Falta descalificante.

Toda infracción flagrante de carácter antideportivo son una falta descalificante.

XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

Esta falta será anotada en el acta del encuentro y se concederán dos tiros libres y la posesión de la pelota para un servicio de banda a la altura de medio campo al equipo adversario, en la banda opuesta a la mesa de anotadores.

Doble falta.

Una doble falta es aquella que cometen dos oponentes al mismo tiempo, uno sobre el otro, se anota una falta a cada jugador. El balón estará a disposición del equipo que tenía control del balón:

- a) cesto valido, saque de fondo normal.
- b) equipo con control del balón, saque desde el lateral.
- c) Si nadie tiene control, salto entre dos.

Cinco faltas por jugador.

Un jugador que ha cometido cinco faltas ha de abandonar automáticamente el terreno de juego y se convertirá automáticamente en suplente.

Cuatro faltas por equipo.

Después que un equipo ha cometido 4 faltas de jugador en cada período, sean personales o técnicas, todas las faltas de jugador serán sancionadas con dos lanzamientos de tiro libre, salvo si se impone una sanción más severa.

En el caso que la falta sea cometida por un jugador cuyo equipo controle el balón, tendrá que aplicarse las disposiciones del punto siguiente.

Falta de un jugador del equipo que controla el balón.

Una falta cometida por un jugador, cuyo equipo controla el balón, se tendrá que sancionar siempre anotando la falta en la cuenta del infractor, y con un servicio del adversario realizado desde el exterior del terreno de juego, en el punto más cercano a la línea de banda y en el lugar en que se cometió la falta.

Regla de semicírculo

No se aplica en la fase municipal de Gandia.

Otras reglas.

XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

Se pueden producir otras situaciones a parte de las previstas en este reglamento. En estas situaciones se deberán aplicar los principios establecidos en el Reglamento General de Baloncesto.

5-. CONSIDERACIONES ARBITRALES

El partido será dirigido por un árbitro principal y un árbitro auxiliar, anotador-cronometrador. Son los responsables de la señalización de las faltas y violaciones, conceder o anular las canastas de juego y tiros libres y de administrar las penalizaciones de acuerdo con las presentes Reglas.

El árbitro auxiliar asumirá las funciones del anotador-cronometrador. Llevará el registro cronológico de los puntos obtenidos, anotando las canastas en juego y los tiros libres convertidos. También anotará las faltas cometidas, señaladas por el árbitro, y levantará los indicadores de personal para mostrar el número de faltas cometidas por cada jugador. Controlará el tiempo de juego e indicará el final de cada período.

6-. CONSIDERACIÓN FINAL

Cualquier aspecto no contemplado en el presente Reglamento será la organización quién aporte la solución que considere más adecuada para cada caso.