



**BALONCESTO**



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA  
Educar para Trascender



XXXIV  
OLIMPIADE  
ITSON • C.D. OBREGÓN • 2018



# Baloncesto

## **Regla #1.- El juego**

### **El Juego de Baloncesto.**

El baloncesto se juega entre dos (2) equipos de cinco (5) jugadores cada uno. El objetivo de cada equipo es el de introducir la pelota en el cesto de su oponente y evitar que el otro equipo obtenga la posesión de la pelota o anote puntos.

### **Cesto: Propio / Oponentes**

El cesto que un equipo ataca, es el cesto del oponente y el cesto que ese equipo defiende, es su propio cesto.

### **Movimiento de la Pelota**

La pelota puede ser pasada, lanzada, ligeramente golpeada, echada a rodar o llevada en drible en cualquier dirección, sujeto a las restricciones establecidas en las siguientes reglas.

### **Ganador de un Partido**

El equipo que haya anotado la mayor cantidad de puntos al finalizar el tiempo de juego del cuarto periodo, o si necesario, cualquier periodo suplementario, debe ser el ganador del partido.

## **Regla #2.- Equipo y Dimensionamiento**

### *Cancha y Dimensiones de las Líneas*

#### **Cancha de Juego**

El campo de juego debe ser rectangular y de una superficie plana, dura y libre de obstáculos.

Para las principales competencias de la FIBA, así como las nuevas canchas a construirse, las dimensiones deberán tener 28 m de largo, por 15 m de ancho, medidas desde el borde interior de las líneas demarcatorias.

Para todos los otros eventos, la entidad apropiada de la FIBA, como la Comisión de Zona o la Federación Nacional, son la autoridad para aprobar las actuales canchas, con las mínimas dimensiones de 26 m de largo por 14 m de ancho.



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA  
Educar para Trascender



XXXIV  
OLIMPIANEC  
ITSON • C.D. OBREGÓN • 2018



## **Techo**

La altura del techo o la obstrucción más baja, deberá estar alejada de la superficie de la cancha a por lo menos 7 m.

## **Iluminación**

La superficie de juego será uniforme y adecuadamente iluminada. Las luces estarán ubicadas de tal forma que no obstaculicen la visión de los jugadores y oficiales.

## **Líneas**

Las líneas deben de ser todas trazadas con el mismo color (preferiblemente blanco) de 5 cm. De ancho, completa y perfectamente visibles.

### **Líneas Finales y Laterales.**

El campo de juego será el área limitada por ambas líneas finales (los lados más cortos de la cancha) y por las líneas laterales (lados más largos de la cancha). Estas líneas no son parte del campo de juego. El campo de juego deberá estar a por lo menos a 2 m de cualquier obstáculo incluyendo el banco de los equipos.

### **Línea Central**

La línea central es la línea trazada paralela a las líneas finales desde los puntos medios de las líneas laterales y deben extenderse 15 cm. más allá de ellas.

### **Líneas de Tiro Libre, Áreas Restrictivas y Áreas de Tiro Libre.**

Una línea de tiro libre se debe trazar paralela de cada línea final. Debe tener su borde más alejado a 5,80 m del borde interior de la línea final y debe tener 3,60 m de largo. Su punto medio debe coincidir con el punto medio de cada línea final.

Las áreas restrictivas son zonas marcadas en el piso del campo de juego, limitadas por las líneas finales, las líneas de tiro libre y las líneas que se inician en las líneas finales con sus bordes exteriores a 3 m. de los puntos medios de las líneas finales, terminando en los bordes exteriores de las líneas de tiro libre. Estas líneas excluyendo las líneas finales son parte de las áreas restrictivas. Si la superficie interior del área restrictiva es pintada, debe ser del mismo color de la del círculo central.

Las áreas de tiro libre son las áreas restrictivas ampliadas dentro de la cancha con semicírculos de 1.80 m de radio medidos desde los puntos medios de las líneas de tiro libre.





INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA  
Educar para Trascender



XXXIV  
OLIMPIANEC  
ITSON • C.D. OBREGÓN • 2018



Los lugares a lo largo de las áreas de tiro libre que serán usados por los jugadores durante los tiros libres.

### **Círculo Central.**

El círculo central debe marcarse en el centro de la cancha y debe tener un radio de 1.80 m medido hasta el borde exterior de la circunferencia. Si se pinta el interior del círculo central, debe ser de igual color que el de las áreas restrictivas.

### **Área de gol de cancha para tres puntos.**

La zona de lanzamiento de tres puntos de un equipo es todo el campo de juego, excepto el área cercana al cesto del oponente, que limita e incluye:

Dos líneas paralelas que se extienden desde la línea final, a 6,25 m desde un punto del piso, y perpendicular exactamente al centro del cesto del oponente. La distancia de este punto y el borde interior del punto medio de la línea final es de 1,575 m.

Un semicírculo de 6,25 m medido hasta el borde exterior del centro del cesto (el mismo punto mencionado arriba) y se une a las líneas paralelas.

### **Área de banco de los equipos**

Las áreas de banco de los equipos deben marcarse fuera de la cancha y del mismo lado de la mesa de control y los bancos de los equipos y de la siguiente manera:

Cada área debe estar delimitada por una línea que se extiende desde la línea final, de por lo menos 2 m de largo, y por otra línea también de 2 m de largo mínimo, marcada a 5 m desde la línea central y en ángulo recto con la línea lateral.

### **La pelota**

La pelota debe ser esférica y de color anaranjado aprobado y debe tener los ocho

- paneles con la figura tradicional y los canales negros. La superficie exterior debe ser de cuero, cuero sintético, goma o material sintético.

Se deberá inflar con una presión de aire tal que, cuando se la deje caer sobre un piso de madera dura o la superficie de juego y desde una altura aproximada de 1,80 m medida hasta su parte inferior, rebote hasta una altura, medida en su parte superior,



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA  
Educar para Trascender



XXXIV  
OLIMPIADE  
ITSON • C.D. OBREGÓN • 2018



De no menos de 1,20 m, ni más de 1,40 m aproximadamente. El ancho de los canales de la pelota no debe exceder los 0,635 cm.

La pelota no debe ser menor a 74,9 cm., ni mayor de 78 cm. de circunferencia (medida 7). No debe pesar menos de 567 g y no más de 650 g.

El equipo local debe proveer por lo menos dos (2) pelotas usadas en un todo de acuerdo a lo especificado anteriormente. El primer juez será el único autorizado para elegir la pelota. Si de entre las dos pelotas provistas no se puede seleccionar la del partido, el podrá elegir una provista por el equipo visitante o una de las usadas por cualquier equipo para la entrada en calor.

### **Regla #3.- Jueces oficiales de mesa, comisionado y sus responsabilidades**

Los árbitros son un primer juez y un segundo juez. Ellos deben ser asistidos por los oficiales de mesa y por el comisionado, si está presente.

En adición, la apropiada entidad de FIBA, como la Comisión de Zona o la Federación Nacional, tienen autoridad para aplicar el sistema de tres árbitros, que son, el primer juez, el segundo juez y el tercer juez.

Los oficiales de mesa son el apuntador, el asistente del apuntador, el cronometrista y el operador de 24 segundos.

Un Comisionado puede estar presente. Él debe estar sentado entre el apuntador y el cronometrista. Su responsabilidad durante el partido es principalmente supervisar el trabajo de los oficiales de mesa y asistir a los jueces en el correcto desarrollo del partido.

Nunca resulta excesivo insistir en que los árbitros de un determinado partido, no deben estar vinculados de manera alguna con ninguna de las organizaciones representadas en la cancha.

Los jueces, oficiales de mesa y el comisionado deben conducir el juego de acuerdo con las reglas y las interpretaciones oficiales de la FIBA y no tienen autoridad para convenir cambios a las reglas.

El uniforme de los jueces debe ser una camisa o remera gris, pantalón largo negro, medias negras y zapatillas negras de baloncesto.

Para las más importantes competencias de la FIBA, los oficiales de mesa deben estar uniformemente vestidos.



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA  
Educar para Trascender



XXXIV  
OLIMPIANEC  
ITSON • C.D. OBREGÓN • 2018



## **Primer Juez – Atribuciones y Responsabilidades.**

El primer juez debe:

Inspeccionar y aprobar todo el material técnico que debe ser usado durante el partido.

Designar el cronometro oficial del partido, el visor de 24 segundos, el cronometro de detenciones y reconocer a los oficiales de mesa.

No permitir que ningún jugador use objetos que puedan causar lesión alguna.

Administrar el salto en el círculo central en el comienzo del (1er) primer cuarto y (3er) tercer cuarto y cualquier período suplementario.

Tiene la facultad para detener un juego cuando las circunstancias lo justifiquen.

Tiene la facultad de determinar que un equipo que se rehúsa a jugar, pierda el partido luego de que haya recibido la orden de hacerlo o si un equipo, con sus acciones, evita que el juego se siga jugando.

Examinará cuidadosamente la planilla al final del segundo y cuarto periodo y cada periodo suplementario o en cualquier momento que lo crea necesario, aprobando el puntaje o resultado.

Tomar la decisión final cuando sea necesario o cuando los jueces no estén de acuerdo.

Para tomar la decisión final, podrá consultar con su(s) compañero(s), el comisionado y/o los oficiales de mesa. Tiene atribuciones para tomar decisiones sobre cualquier punto no previsto específicamente en estas reglas.

## **Regla #4.- Equipos**

### **Definición**

Ser elegible para jugar es tener autorización para jugar con un equipo, como se estipule en los reglamentos de la entidad organizadora de la competencia. Límites de edad también se toman en consideración.

Un jugador del equipo tiene derecho a jugar cuando haya sido inscripto en la planilla antes del comienzo del partido y mientras tanto no haya sido descalificado o haya cometido cinco (5) fouls.





Durante el tiempo de juego, cada miembro de un equipo es o jugador o sustituto. Un auxiliar de equipo se podrá sentar en el área del banco del equipo con expresas responsabilidades, ej. Jefe de equipo, médico, fisioterapeuta, estadístico, intérprete. Un jugador que ha cometido cinco (5) fouls se convierte en un auxiliar de equipo.

Cada equipo debe consistir de:

- No más de doce (12) jugadores, elegibles para jugar, con un mínimo de cinco (5).
- No más de doce (12) jugadores elegibles para jugar para torneos en los cuales el equipo deba jugar más de tres (3) partidos.
- Un entrenador y, si el equipo lo decide, un asistente del entrenador.
- Un capitán, quien debe ser uno de los jugadores con derecho para jugar.

### **Regla #5.- Disposiciones sobre el juego.**

#### **Tiempo de juego, puntaje empatado y períodos suplementarios.**

El juego consistirá de cuatro (4) períodos de diez (10) minutos.

Habrá intervalos de dos (2) minutos entre el primero y segundo periodo y entre el tercer y cuarto periodo y antes de cada periodo suplementario.

El intervalo del medio o mitad será de quince (15) minutos.

Si el puntaje está empatado al finalizar el cuarto período, el partido debe continuar con un período suplementario de cinco (5) minutos o con los períodos suplementarios de cinco (5) minutos que sean necesarios para desempatar.

En todos los períodos suplementarios los equipos deben continuar jugando hacia el mismo cesto que lo hicieron en el tercer y cuarto período.

#### **Comienzo de un partido**

Para todos los partidos, el primer equipo mencionado en el programa (equipo local) tiene el derecho a elegir el cesto y el banco de su equipo.

Esta elección debe hacerse conocer al primer juez, como mínimo 20 minutos antes de la hora fijada para el comienzo del partido.

Antes del primer y tercer período, los equipos están autorizados a realizar su entrada en calor en la mitad del campo de juego en la que está situado el cesto de



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA  
Educar para Trascender



XXXIV  
OLIMPIANEC  
ITSON • C.D. OBREGÓN • 2018



sus oponentes. Los equipos deben cambiar los cestos en el tercer periodo del partido.

El partido no podrá comenzar si uno de los equipos no está en la cancha con cinco (5) jugadores listos para jugar.

El partido comienza oficialmente con un salto en el círculo central, cuando la pelota es legalmente tocada por uno de los saltadores.

### **Cuando finaliza un periodo o un partido.**

Un período, período suplementario o el partido debe finalizar cuando la señal del cronómetro del partido suena indicando el final del tiempo de juego.

Si un foul es sancionado simultáneamente o casi antes que la señal del cronómetro del partido suene, indicando el final de un período o período suplementario, cualquier eventual tiro(s) libre(s) como resultado de este foul, debe ser administrado.

### **Partido perdido por incumplimiento**

Un equipo pierde un partido por incumplimiento si:

- Se rehúsa a jugar luego de haber recibido del primer juez instrucciones para hacerlo.
- Sus acciones impiden que el partido continúe jugándose.
- Quince (15) minutos después de la hora fijada para el comienzo, no está en la cancha o no tiene cinco (5) jugadores listos para jugar.

**Nota: Todas las demás infracciones serán responsabilidad de parte del árbitro ya sean como los foules, las violaciones o cualquier otro tipo de infracción o llamada de atención de acuerdo a las reglas marcadas en los reglamentos oficiales de la FIBA.**