



## **INDICE**

### **1 MANUAL REGLAS OFICIALES DE JUEGO**

#### **1.1 INTRODUCCIÓN A LAS REGLAS DE JUEGO.**

#### **1.2 DIFERENCIAS BÁSICAS ENTRE LAS REGLAS MINI, PASARELA E INFANTIL.**

#### **1.3 EL ENTRENADOR EN FUNCIONES DE ÁRBITRO.**



# **1 MANUAL REGLAS OFICIALES DE JUEGO**

## **1.1 INTRODUCCIÓN A LAS REGLAS DE JUEGO.**

Muy probablemente el primer contacto con el mundo del baloncesto de los jugadores, entrenadores y árbitros, se produce a través del juego del Mini Basquet.

Como su nombre indica la filosofía es la de un juego, pero un juego que con unas reglas más simples y un material adecuado al físico del niño, le introduce en la competición y en el deporte del Baloncesto. Es una competición pero cuidando siempre el aspecto educativo y el desarrollo y formación del niño - jugador.

En esta faceta formativa y educadora los entrenadores y los árbitros han de desempeñar un papel muy importante. Los entrenadores que son en estas edades el guía a seguir, y cuyo comportamiento incidirá grandemente en el de los niños, y los árbitros que antes de ser jueces deben ser educadores que ayuden a corregir los defectos, explicando la infracción cometida y enseñando de modo práctico las Reglas de Juego.

La progresión y el crecimiento del niño son muy rápidos, por lo que se tiene una competición intermedia, la competición Pasarela, que sirve de puente entre el Mini Basquet y la competición adulta. Veamos de forma esquemática las diferencias entre dichas competiciones:



## 1.2 DIFERENCIAS BÁSICAS ENTRE LAS REGLAS MINI, PASARELA E INFANTIL.

Desde el punto de vista del material, estas son las diferencias más apreciables entre las distintas categorías.

<u>CATEGORÍA</u>	<u>MINI BASQUET</u>	<u>INFANTIL</u>	<u>ADULTA</u>
<i>Reglamento</i>	Mini	Pasarela	FIBA
<i>Tiempo de juego</i>	4 x 10 minutos	4 x 10 minutos	2 X 20 MIN. Ó 4 x 12 minutos
<i>Altura de la base del tablero</i>	230 cm.	290 cm.	
<i>Tableros</i>	120 X 90 cm.	180 X 105 cm.	
<i>Ødel aro</i>	45 cm de Ø		
<i>Altura del aro</i>	260 cm.	305 cm.	
<i>Dimensión del terreno de juego.</i>	De 20 X 11m. Mínimo, A 28 X 15 m Proporcionales	28 X 15 metros.	
<i>Tamaño del Balón</i>	De 68 a 73 cm. de circunferencia	De 75 a 78 cm. de circunferencia	
<i>Peso del balón</i>	Entre 450 y 500 gr	Entre 567 y 650 gr	



Veamos ahora las diferencias desde la óptica de las reglas de juego:

<b><u>REGLAS</u></b>	<b><u>MINI BASQUET</u></b>	<b><u>PASARELA</u></b>
<i>Parada del Tiempo de Juego.</i>	Tiempos a reloj corrido (sin detenciones). Sólo se para al final de cada período o período extra.	Cuando el árbitro hace sonar el silbato. Al final de cada período o período extra.
<i>Pasividad</i>	Se sanciona a juicio del árbitro.	Regla de los 30 segundos.
<i>Regla de los 10 segundos.</i>	No se aplica.	Se aplica.
<i>Defensas ilegales</i>	La defensa en zona está prohibida. Se penaliza con una falta técnica.	No existen.
<i>Zona de 3 puntos.</i>	No existe.	Se reglamenta la zona y el cesto de tres puntos.
<i>Tiros libres</i>	Participan seis jugadores (tres de cada equipo) en el rebote.	Se introduce la zona neutra. Solo cinco jugadores al rebote (3 y 2).

También es algo diferente del reglamento FIBA, la mecánica de arbitraje en las categorías Mini y Pasarela. En efecto, al no detenerse el tiempo de juego sonar el silbato del árbitro, se recomienda que los árbitros realicen una señalización rápida, y que no toquen el balón (basta con controlar el saque) cuando salga fuera de banda.



Por último vamos a recoger las características más significativas de ambas categorías:

	<u>MINIBASQUET</u>	<u>PASARELA</u>
<i>EQUIPOS</i>	Máximo de 12 jugadores, mínimo de 8. Si no se dispone de 8 jugadores el partido se juega pero el árbitro informa del hecho al dorso del acta y resuelve el Comité de Competición.	
<i>DURACION DE LOS PARTIDOS</i>	Cuatro períodos de 10 min. Dos minutos de descanso entre cada período y diez de descanso entre la primera y segunda parte (2º y 3º período). Se jugarán tantas prórrogas de 5 min. como sean necesarias para deshacer el empate, con descansos entre ellas de dos minutos.	
<i>ALINEACION DE LOS JUGADORES</i>	En los tres primeros períodos los jugadores han de descansar al menos uno, salvo que por cinco faltas de jugador, descalificaciones o lesiones, sea necesario que un jugador participe en los cuatro períodos. En este caso el partido se juega pero el árbitro informa del hecho al dorso del acta y resuelve el Comité de Competición	
<i>SUSTITUCION DE LOS JUGADORES</i>	En los tres primeros períodos el jugador debe participar en todo el período salvo lesión o cinco faltas. En el cuarto pueden cambiar todos los jugadores, pero sólo cuando se produzca un balón muerto (no es necesaria la posesión). En caso de lesión no se obliga a la sustitución si el jugador se recupera.	
<i>TIEMPOS MUERTOS</i>	Uno por período y período extra. Se concede siempre que pite el árbitro y no se concede después de cesto.	Uno por período y período extra. Se concede según normas FIBA salvo después de cesto, que no se puede.

### 1.3 EL ENTRENADOR EN FUNCIONES DE ÁRBITRO.

Es recomendable que el entrenador complete su conocimiento de las reglas, llegando a aplicarlas de forma práctica, realizando las funciones de árbitro. No se pretende resumir aquí la mecánica del arbitraje sino apuntar unos consejos básicos que ayudarán al desempeño de esta tarea. Si se desea profundizar en esta materia se puede consultar la traducción del Manual del Árbitro FIBA, publicada por la FEB, donde se pormenorizan todos los detalles que conforman la Técnica del Arbitraje.

En primer lugar hemos de recordar un axioma básico del arbitraje: “Sin una buena posición, no puede haber una buena decisión”, y no existe una posición definida y única desde donde se pueda juzgar todo lo que ocurre en el juego. Como norma muy general, el *árbitro de cola* (el que sigue al juego) debe situarse a unos dos metros por detrás y a la izquierda del juego con balón vigilando la “ventana” o espacio entre los jugadores. Si hay ventana,



no hay contacto y por lo tanto no hay faltas. Por otra parte, el *árbitro de cabeza* (que se sitúa por delante del juego) debe procurar colocarse en línea con el balón pero sin pasar a la derecha del aro salvo en situaciones muy definidas.

De esta forma los dos árbitros forman una línea diagonal con el objetivo de mantener a los diez jugadores en su campo de visión y dependiendo de donde esté el balón uno u otro se responsabilizará del juego con o sin balón.

Como consejo genérico, se recomienda a un árbitro principiante que las acciones que debe fundamentalmente vigilar, serán las faltas y las violaciones (sobre todo los pasos). Sobre todo en las categorías de formación es muy importante no sólo el sancionar estas incorrecciones para no crear en el jugador el arraigo de un vicio, sino el intentar la explicación de la infracción para que la comprenda y pueda evitarla en veces sucesivas.

Esperamos que con estos consejos tan básicos, el entrenador al menos pierda el miedo a realizar esta atractiva y hasta divertida tarea, que es el arbitrar un encuentro de baloncesto.