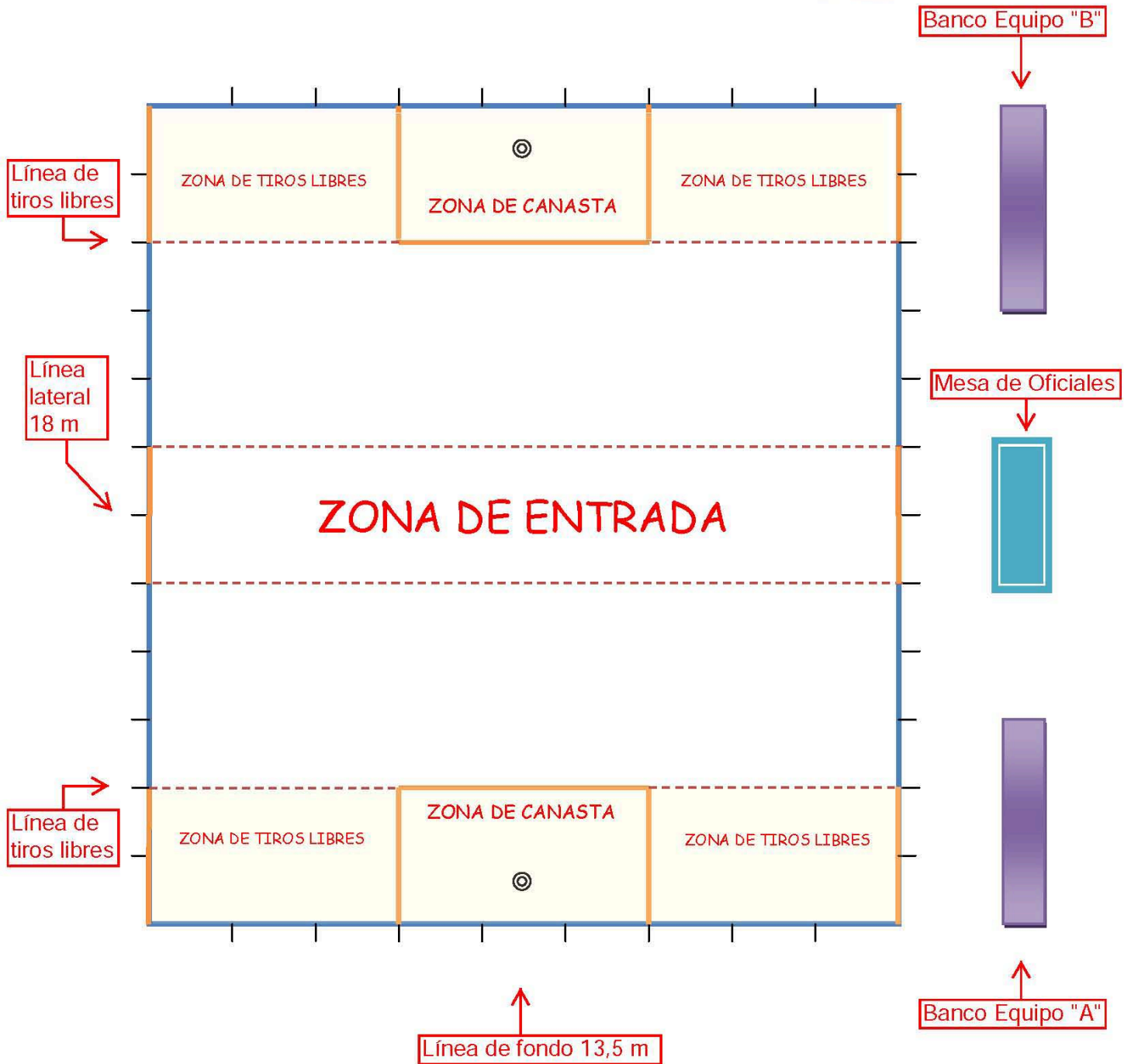


CANCHA BASKET PLAYA

MEDIDAS: 18 X 13,5 m

— = 1,5 m



Esquema 1

Terreno de juego

ASPECTOS RELEVANTES

Art. 4 Equipos

4.2.2 Durante el tiempo de juego el equipo atacante tendrá un máximo de 4 jugadores en el terreno de juego. El equipo que defiende tendrá un máximo de 3 jugadores en su pista trasera, mientras que el cuarto componente del equipo tendrá que salir de la cancha según las modalidades descritas en el artículo 19.

Art. 9 Comienzo y final de un período o del partido

9.1 El primer tiempo comienza cuando se den las situaciones siguientes:

1. El primer árbitro, situado en el punto central de la zona de entrada, sostiene el balón con una mano,
2. El operador del reloj de lanzamiento activa una cuenta atrás de 10 segundos y
3. La cuenta atrás acaba y se oye la correspondiente señal acústica.

9.2 Los dos equipos tendrán 3 jugadores cada uno preparados para entrar en el terreno de juego y posicionados detrás de la línea de fondo en su pista trasera. Todos ellos pueden participar en la carrera inicial para hacerse con la primera posesión del balón del partido.

En el momento en que, después de la carrera inicial, un equipo haya obtenido una clara posesión, un sustituto del mismo equipo estará autorizado a entrar en el terreno de juego, a través de la zona de entrada, para cumplir los requisitos del artículo 4.2.2.

Art.16 Canasta: Cuándo se marca y su valor

16.2.1 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 puede valer 1, 2 ó 3 puntos según lo establecido por el árbitro.

El valor del tiro libre refleja:

1. La situación del bonus que lo haya determinado.
2. El valor del intento del lanzamiento a canasta sancionado con falta.

- Una canasta lanzada desde la zona de tiro de 1 punto 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.
- Una canasta resultado de una acción de *Alley Hoop*, cuyo encestador salte con los dos pies fuera de la zona de canasta y aterrice dentro de la misma, vale 3 puntos (está admitido también el *auto Alley Hoop*, siempre que no haya ninguna violación).
- Si después de que el balón haya tocado el aro tras un último o único tiro libre, un jugador atacante o defensor toca el balón legalmente antes de que entre en el cesto, la canasta será de 1 punto.

Art.17 Saque

17.2.1 El jugador del equipo que tiene derecho a efectuar el saque y que se encuentre en el lugar correcto designado por el árbitro podrá hacerlo sin que el árbitro mismo tenga que intervenir. Asimismo, el árbitro podrá parar el tiempo y administrar el saque si considera que la situación requiere su intervención.

Art.18 Tiempo muerto

18.2.3 Una oportunidad de tiempo muerto, para el equipo que tenga la posesión del balón, comienza cuando:

- un jugador de ese equipo tenga ambas manos firmemente sobre el balón.

- el balón esté a disposición del lanzador (de ese equipo) durante un tiro libre.
- el balón esté a disposición de un jugador (de ese equipo) que tiene que efectuar un saque.

18.2.4 Una oportunidad de tiempo muerto finaliza cuando:

- el equipo que tenga la posesión del balón la pierda.
- el jugador del equipo que tenga la posesión del balón no tenga ambas manos firmemente sobre el mismo.
- el tiro libre o el saque a disposición de un equipo haya sido efectuado.

18.2.5 Se pueden conceder a cada equipo 2 tiempos muertos.

18.2.6 Los tiempos muertos no utilizados podrán utilizarse en los eventuales períodos extra.

18.3 Procedimiento

18.3.1 Solo el entrenador del equipo con posesión del balón o el jugador del mismo equipo que en ese momento tenga ambas manos firmemente sobre el balón, tienen derecho a solicitar un tiempo muerto. Lo harán estableciendo contacto visual con uno de los árbitros y solicitando claramente un tiempo muerto (en el caso del entrenador, realizando la señal convencional correspondiente también con las manos).

Art.19 Sustituciones

19.1 Definición

Una sustitución es la manera mediante la cual un sustituto puede convertirse en jugador y un jugador en sustituto.

El cambio de *status* se puede producir al momento en caso de sustitución autorizada por el árbitro, o en momentos distintos en el caso de la aplicación del artículo 4.2.2.

19.2 Regla y procedimiento

- Un jugador se convierte en sustituto cuando, al perder su equipo la posesión del balón, sale de la cancha por la zona de entrada. Este cambio es obligatorio para cumplir los requisitos del artículo 4.2.2. Este jugador puede defender en su pista delantera hasta salir por la zona de entrada.
- Un sustituto se convierte en jugador cuando, al recuperar su equipo la posesión del balón, entra en el terreno de juego a través de la zona de entrada. Este cambio es obligatorio para cumplir los requisitos del artículo 4.2.2. Este sustituto puede ser el mismo jugador que salió durante la última acción defensiva de su equipo.
- Un sustituto se convierte en jugador también cuando el árbitro autorice un cambio en situaciones especiales (ejemplo: lesión de un jugador).

19.2.1 Los cambios estarán siempre permitidos durante tiempos muertos, intervalos de juego y situaciones de balón muerto y cronómetro parado.

19.2.3 Cualquier evidente infracción de los artículos 19.2 y 4.2.2 será sancionada con una falta técnica asignada al equipo incumplidor y contará para las faltas de equipo.

19.2.4 En todos los casos donde la dinámica del juego no permita un rápido cumplimiento de las normas sobre sustituciones, serán los árbitros los que establecerán si el artículo 4.2.2 ha sido respetado sin conceder ventaja a ninguno de los equipos.

Art.24 Regate

24.1.2 Un regate comienza cuando un jugador, tras haber obtenido el control de un balón vivo sobre el terreno de juego, lo lanza, palmea, rueda, bota en el suelo o lo lanza deliberadamente contra el tablero y lo vuelve a tocar antes de que toque a otro jugador.

Un regate finaliza cuando el jugador toca el balón con ambas manos a la vez.

Durante un regate se puede lanzar el balón al aire a condición de que toque el suelo o a otro jugador antes de que el que lo lanzó vuelva a tocarlo con las manos.

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

Art.25 Avance ilegal

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

25.2.1 Un jugador mientras sostiene un balón vivo en el terreno de juego puede dar solo dos pasos.

25.2.2 Jugador que cae, está tumbado o sentado en el suelo

- Es legal que un jugador, mientras sostiene el balón, caiga al suelo y resbale o que, mientras esté tumbado o sentado en el suelo, obtenga el control del balón.
- No es una violación si el jugador después rueda o intenta levantarse mientras sostiene el balón.

Art.28 14 segundos

28.1.1 Cuando:

- 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 14 segundos.

Art.32 Falta personal

32.2.2 Si se comete la falta sobre un jugador en acción de tiro, se concederá a ese jugador un tiro libre del valor de:

- Si el lanzamiento desde el terreno de juego se convierte, será válido y, además, se concederá 1 tiro libre de 1 punto.
- Si el lanzamiento desde la zona de 1 punto no se convierte, se concederá 1 tiro libre de 1 punto.
- Si el lanzamiento desde la zona de 2 puntos no se convierte, se concederá 1 tiro libre de 2 puntos.
- Si el lanzamiento desde la zona de 3 puntos no se convierte, se concederá 1 tiro libre de 3 puntos.
- Si el lanzamiento en acción de *Alley Hoop* fuera de la zona de canasta no se convierte, se concederá 1 tiro libre de 3 puntos.
- Si un jugador es objeto de falta mientras o justo antes de que suene o la señal del reloj de partido indicando el fin del tiempo o período extra o la señal del reloj de lanzamiento y el balón aún está en sus manos, la canasta, si entra, no será válida y se le concederá 1 tiro libre del valor correspondiente.

Art.35 Falta antibasketplaya

35.1.1 Una falta antibasketplaya es una falta de jugador que implica contacto y que, a juicio del árbitro:

- no es un esfuerzo legítimo de jugar directamente el balón dentro del espíritu y la intención de las reglas.
- es un contacto excesivo y violento del jugador en un esfuerzo por jugar el balón.
- es un contacto de un defensor sobre un adversario en pista durante el último minuto del segundo tiempo y el último minuto de cualquier período extra, cuando el balón está fuera del terreno de juego para efectuarse un saque y aún permanece en las manos del árbitro o a disposición del jugador que va a efectuar dicho saque.
- es un contacto de un defensor sobre un adversario en pista durante el último minuto del segundo tiempo y el último minuto de cualquier período extra, cuando un jugador está a punto de lanzar un tiro libre y el balón aún permanece en las manos del árbitro o a disposición del jugador que va a efectuar dicho lanzamiento.

35.2 Penalización

35.2.1 Se anotará una falta antibasketplaya al infractor.

35.2.2 Se concederá 1 tiro libre a los adversarios, seguidos de:

- Un saque desde la zona de entrada, enfrente de la mesa de oficiales.
- Un salto entre dos en el círculo central para iniciar el primer tiempo.

El valor del tiro libre será el siguiente:

- Si la falta se comete sobre un jugador que no está en acción de tiro, se concederá 1 tiro libre de 3 puntos.
- Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro, la canasta, si entra, será válida y se concederá 1 tiro libre adicional de:
 - a) 1 punto si la canasta válida era de 2 o 3 puntos,
 - b) 2 puntos si la canasta válida era de 1 punto.
- Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro que no logra encestar, se concederá 1 tiro libre de 3 puntos.

35.2.3 El infractor quedará excluido del partido 2 minutos y su equipo perderá durante esos 2 minutos la posibilidad de gozar de superioridad numérica en ataque.

35.2.3.1 Los 2 minutos de exclusión empezarán cuando el cronómetro del partido vuelva a ponerse en marcha después del tiro libre.

35.2.4 Un jugador será descalificado durante el resto del partido cuando cometa 2 faltas antibasketplaya.

Art.38 Faltas de equipo: Penalización

38.1.1 Una falta de equipo es una falta personal, técnica, antideportiva o descalificante cometida por un jugador. Un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo cuando ha cometido 6 faltas en un tiempo.

38.2.1 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 1 tiro libre de 2 puntos en lugar de un saque. El tiro libre lo lanzará el jugador sobre el que se cometió la falta.

38.2.2 Cuando un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo, si se comete falta sobre un jugador en acción de tiro desde la zona de 1 punto (y el lanzamiento no se convierte), se concederá 1 tiro libre de 2 puntos.

Art.40 Tiros libres

40.1.1 Un tiro libre es una oportunidad concedida a un jugador para que consiga 1, 2 o 3 puntos, sin ser marcado de cerca, desde una posición situada detrás de la línea de tiros libres.

40.2.3 El lanzador del tiro libre:

- Ocupará una posición cualquiera detrás de la línea de tiros libres.
- Podrá utilizar cualquier método para efectuar el tiro libre pero deberá conseguir que el balón entre en la canasta por su parte superior o que toque el aro.
- Lanzará el balón antes de 5 segundos desde que el árbitro ponga el balón a su disposición.
- No pisará la línea de tiros libres ni entrará en la zona de canasta hasta que el balón haya entrado en la canasta o haya tocado el aro.
- Puede amagar el tiro libre.
- Puede renunciar a lanzar el tiro libre únicamente para efectuar un pase de *Alley Hoop* de 3 puntos siempre y cuando dicha acción de *Alley Hoop* sea completa (pase + lanzamiento). Si el jugador que intenta

encestar ese pase de *Alley Hoop* recibe una falta, el juego se reanuda con un tiro libre en favor de ese jugador de:

1. 2 puntos si ya había empezado la acción de *Alley Hoop* pero todavía no había tocado el balón,
2. 3 puntos si ya había palmeado o lanzado el balón y todavía estaba en acción de tiro,
3. 1 punto si el *Alley Hoop*, a pesar de la falta, resulta realizado.

La segunda falta seguida en situación de tiro libre y *Alley Hoop* será considerada automáticamente como antideportiva.

40.2.4 Los demás jugadores deberán situarse:

- Los que defienden dentro de la zona de canasta.
- Los que atacan dentro de las zonas de tiros libres.

Durante los tiros libres, estos jugadores deberán respetar todo lo establecido en tema de interposiciones e interferencias (art. 29).

Estos jugadores no podrán salir de su zona hasta que el tirador haya lanzado el balón.

Art.44 Cronometrador: Obligaciones

44.2 El cronometrador medirá el tiempo de juego de la siguiente manera:

- Pondrá en marcha el reloj de partido:
 1. durante la carrera inicial, cuando el balón es legalmente tocado por un jugador.
 2. después de un tiro libre fallado y si el balón permanece vivo, cuando el balón toca o es tocado por un jugador sobre el terreno de juego.
 3. durante un saque, cuando el balón toca o es tocado legalmente por un jugador sobre el terreno de juego.
- Detendrá el reloj de partido cuando:
 1. Finalice el tiempo de juego de un tiempo, si el propio reloj de partido no lo detiene automáticamente.
 2. Un árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo para asignar un tiempo muerto.
 3. Un árbitro asigna un tiro libre a uno de los equipos.
 4. Se consigue una canasta en contra del equipo que ha solicitado un tiempo muerto.
 5. Se consigue una canasta o un árbitro hace sonar su silbato (estando el balón vivo) cuando el reloj de partido muestra 1:00 minuto o menos en el segundo tiempo y 1:00 minuto o menos en cualquier período extra.

44.5 El cronometrador también medirá las exclusiones de 2 minutos de los jugadores sancionados con falta antibasketplaya de este modo:

- Iniciará el cronómetro después del tiro libre cuando el balón es tocado por un jugador sobre el terreno de juego.

Acabados los 2 minutos avisará al entrenador del equipo del jugador sancionado. En ese momento el jugador sancionado, u otro jugador del mismo equipo, puede volver a la cancha recuperando el derecho a la superioridad numérica en ataque.

44.5 El cronometrador ayudará a los árbitros a controlar que las sustituciones sean efectuadas de la forma correcta.