



# **V CURSO DE ACTUALIZACIÓN DOCENTE**

**CETP-COCUFI**

**SAN JOSÉ**

**Deporte Adaptado: Baskin**

**Prof. Ruben Suárez**

**30 de octubre de 2016**



## **PROPUESTA :**

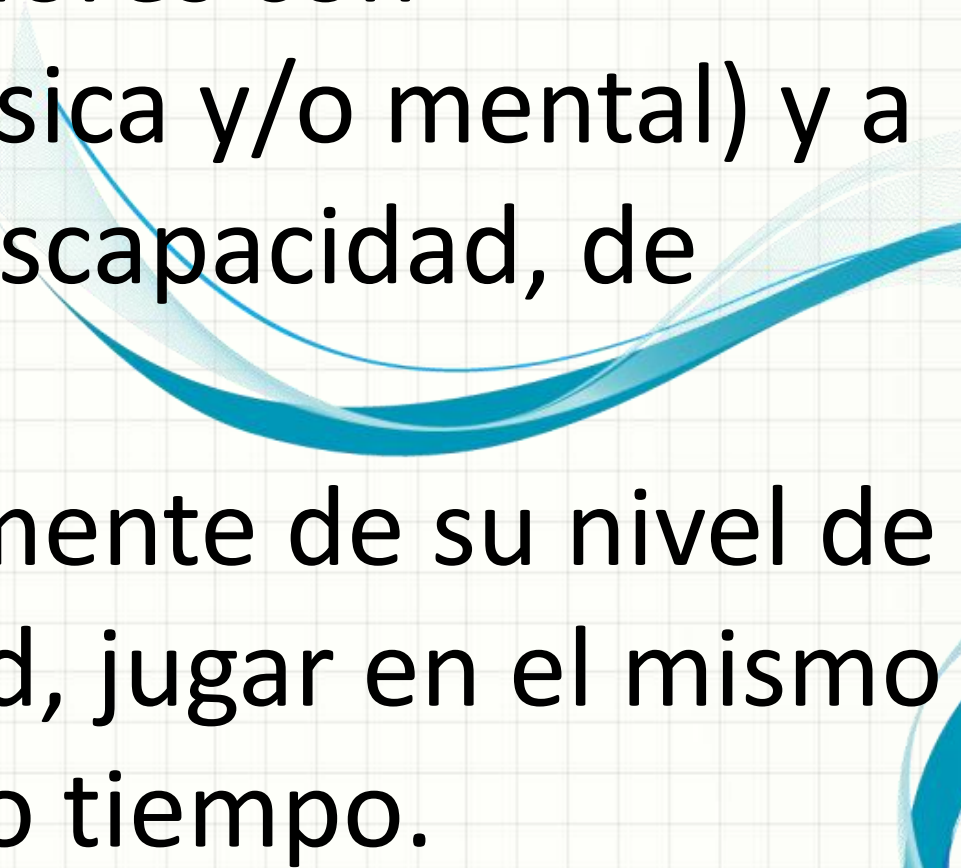
**1- PRESENTACIÓN TEÓRICA DEL BASKIN Y SU APLICACIÓN EN EL PROYECTO STREET BASKET LIBERTAD.**

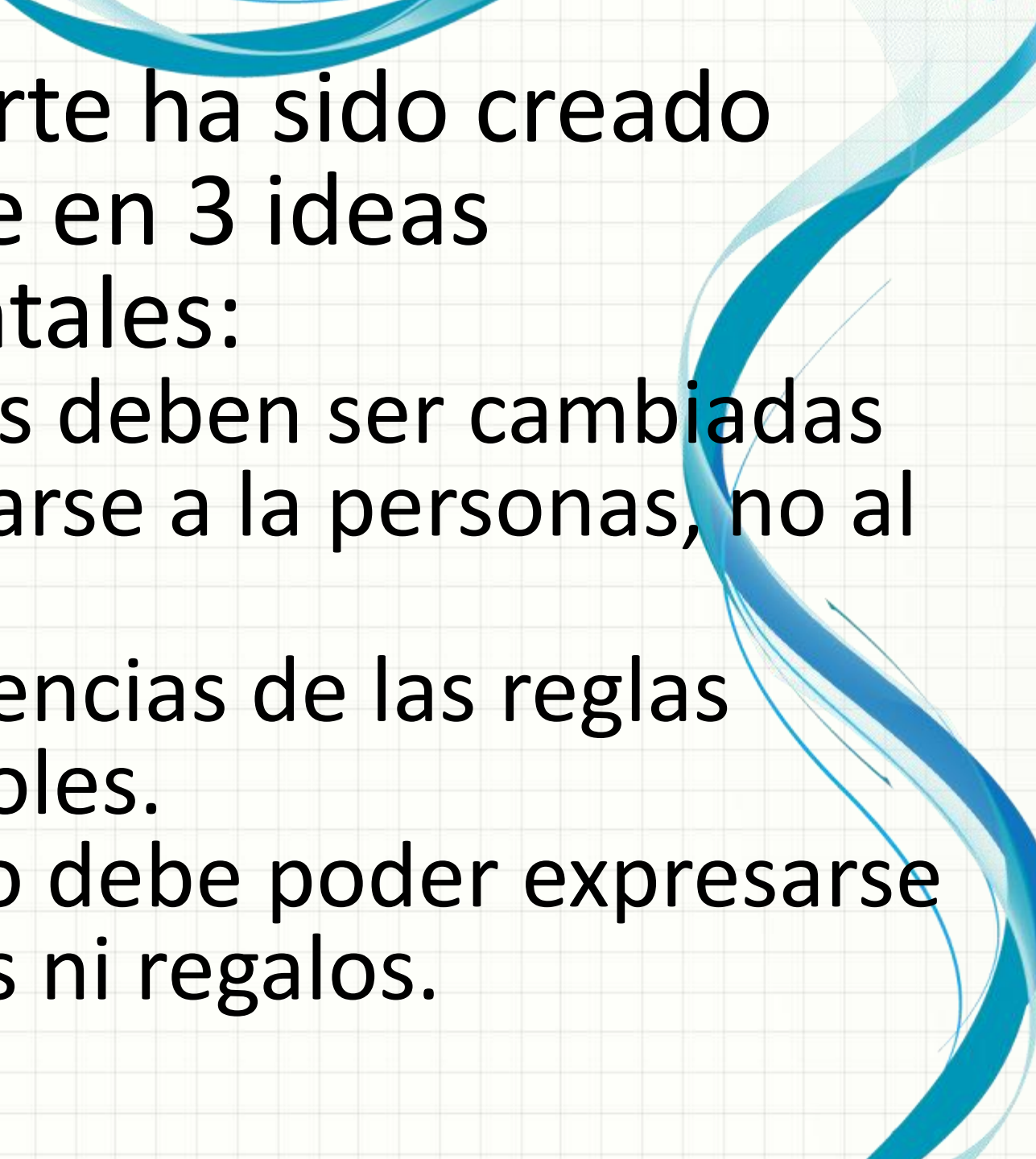
**2- DEMOSTRACIÓN DE LA METODOLOGÍA DE TRABAJO EN EL LICEO N°1 CON CHICOS INVITADOS DE DIFERENTES INSTITUCIONES SOCIALES.**

# Modalidades Competitivas en Basquetbol

- Básquetbol Convencional - FIBA
- Básquetbol Paralímpico - CPI
- Básquetbol Unificado - Special Olympic
- Baskin

**El Baskin** ha sido creado para permitir a jugadores con discapacidad (física y/o mental) y a jugadores sin discapacidad, de ambos sexos, e independientemente de su nivel de habilidad y edad, jugar en el mismo campo al mismo tiempo.





Este deporte ha sido creado basándose en 3 ideas fundamentales:

1. Las reglas deben ser cambiadas para adaptarse a la personas, no al contrario.
2. Las diferencias de las reglas según los roles.
3. Cada uno debe poder expresarse sin ventajas ni regalos.





# Modificaciones del Básquetbol

# La Cancha



Campo de juego (adaptado):

Campo de baloncesto (medida estándar) con dos canastas tradicionales y otras dos canastas laterales colocadas de forma transversal al campo (con el perímetro a mitad de campo) con altura mínima de 2,00 mt y máximo 2,20 mt y con dos áreas semicirculares (con radio de 3 mt) divididas en cinco sectores. Debajo de la canasta lateral es posible colocar otra canasta más baja para los jugadores de categoría 1 (altura mínima = 1,00m y máxima = 1,20 m).

Las dos áreas semicirculares se pueden trazar utilizando cinta adhesiva. Una segunda semicircunferencia marcada con un radio de 3,70 m que indica la zona en la que una falta recibida por un jugador que está llevando la pelota al pívot conlleva, automáticamente, la entrega del balón al pívot para el tiro





# CLASIFICACIÓN DE JUGADORES





- Rol 5: jugador sin discapacidad o con discapacidad que está en posesión de todos los principios básicos fundamentales del baloncesto (puede asumir también el rol de tutor).

Rol 4: jugador sin discapacidad o con discapacidad que está en posesión de los principios básicos fundamentales (el uso total o parcial de las manos, por tanto, la capacidad de tiro, el modo de caminar, la carrera fluida con bote regular) puede cometer pasos de salida y realizar los principios básicos del basket a velocidad media. No debe efectuar canasta con la entrada en tres tiempos.

Rol 3: jugador sin discapacidad o con discapacidad que posee el uso total o parcial de las manos, por lo tanto puede realizar el tiro también en la canasta tradicional, el modo de caminar, y la carrera con bote no continuado o interrumpido. No tiene la carrera fluida sino lenta, irregular, poco coordinada y/o con escaso equilibrio.

- Rol 2: jugador con discapacidad pero que tiene el uso total o parcial de las manos para el tiro en la canasta lateral alta, y que su modo de caminar le permite moverse. No es capaz de realizar una carrera o no está en condiciones de utilizarla: es un pivot de movimiento, por lo que se mueve. Cuando recibe la pelota, botando al menos dos veces la pelota, debe avanzar hacia uno de los tres sectores y efectuar el tiro sobrepasada la línea del área. No puede ser marcado. Tiene a su disposición 10 segundos desde que el compañero entra en el área. Si el rol n°2 es un jugador en silla de ruedas tiene que moverse de forma autónoma realizando al menos 2 botes sólo si es capaz de empujar la silla de ruedas con ambas manos, si por el contrario tiene la fuerza y la habilidad en un solo miembro superior, podrá ser colocado en la posición de tiro del compañero que le ha pasado la pelota y no deberá efectuar los dos botes antes de tirar, en este caso el rol 2 se define 2T (2 + Tutor).



- Rol 1: jugador con discapacidad que no puede moverse (por déficit motor) ni tampoco con la silla de ruedas si no es empujada por otros y que no es capaz de mover la silla de ruedas con ninguno de los dos miembros superiores ni dar un giro de rueda, está en posesión sólo del tiro, se coloca en el área de las canastas laterales, a él la pelota tiene que serle entregada por un compañero. Cuando la recibe, ésta puede ser sustituida por una pelota más pequeña elegida por él y colocada en la base de la canasta. Desde la entrega de la pelota por parte del compañero que ha entrado en el área tiene 10 segundos de tiempo para realizar el tiro. La posición de tiro puede ser elegida pero no puede estar muy cerca de la línea señalada a 0.8 metros desde la línea lateral (la rueda grande de la silla de ruedas no la puede sobrepasar en su punto de contacto con el suelo). Es otro pívot. No puede ser marcado.

# Reglas Generales

- **Tiempo del juego:** 4 tiempos de 6 minutos cada uno. El tiempo se para en cada interrupción. En las canastas laterales sí se para el tiempo, pero no se para en las canastas tradicionales. En caso de empate al final del 4° tiempo se jugarán, hasta que se produzca el desempate, tiempos suplementarios de 3 minutos cada uno.
- **Pelota de juego:** se utiliza la pelota de mini-basket sustituible por otras pelotas de dimensiones y peso diferentes para el jugador con el Rol 1. **Árbitro:** se requiere al menos un árbitro.
- **Número de jugadores:** 12 jugadores por equipo de los cuales 6 estarán obligatoriamente en el campo, sucesivamente, si por faltas o lesiones el número debe ser reducido, no podrá ser menor de 4 jugadores, en ese caso (sólo 3 jugadores disponibles) el rival ganará el partido. Cada jugador tiene un rol que va del número 1 al 5 según las características que después se enumeran. Por tanto, a cada jugador se le asignará un número compuesto de 2 cifras: la primera se refiere a su rol, la segunda identifica a la persona. **La suma de los números que indican el rol de los jugadores no debe superar el valor de 23.** Todos los jugadores deben entrar al campo al menos una vez durante el partido.

- **Los jugadores con roles 1 y 2** son los pivots y están libres de marcaje. Puede ser utilizado un solo pivot cada vez. Los números tres, cuatro y cinco pueden utilizar cualquier tipo de marcaje.
- Los jugadores con Rol 1 (pivots que no pueden caminar), se colocan en el área de las canastas laterales, están girados hacia el juego, y desde que el compañero entra en el área y le entrega la pelota, tienen 10 segundos de tiempo para tirar. Son posibles dos opciones:
  - a) El pivot con el Rol 1 elige realizar un solo tiro y, en este caso, si encesta, vale tres puntos**
  - b) El pivot con el Rol 1 elige realizar dos tiros y, en este caso, si encesta, (no importa si en el primer o segundo intento) vale sólo 2 puntos.**

- **Los jugadores con rol 3** pueden tirar a las canastas laterales superiores desde fuera del área o a las canastas tradicionales, efectuando una carrera con, por lo menos, algunos botes también interrumpidos y no seguidos.
- Si un jugador con el papel de número 3 recibe la pelota en el área se puede mover y correr sin obligación de botar la pelota si la recibe fuera y después, si entra, tiene que hacer lo mismo que el rol 2.
- Tiene que ser dificultado por un adversario con rol 3 y **cada vez que enceste en la canasta lateral superior vale 2 puntos, mientras que, en la canasta tradicional, vale 3 puntos.**
- Los jugadores de Rol 3 no pueden ser marcados por jugadores de Rol 4 o 5 de manera que no podrán dificultar su recepción de la pelota ni durante el juego ni durante el saque (defensa ilegal).



- **Los jugadores con Rol 4** tienen que tirar necesariamente en las canastas tradicionales y tienen que efectuar la carrera botando. Son dificultados por los correspondientes jugadores con rol de número 4.
- Cada canasta efectuada vale 2 o 3 puntos. Para ellos cuentan las infracciones de pasos y dobles.
- **No cuentan los pasos de salida.**
- Cada canasta efectuada con pasos de entrada conlleva la concesión de la posesión al rival y la invalidez de la hipotética canasta realizada. Para que la canasta sea válida, el jugador debe mantenerse quieto antes de encestar. Cada canasta efectuada en salida es invalidada. Si al término de la entrada no se ha hecho la canasta el juego continúa.
- **Los jugadores de rol número 4 no pueden ser marcados por los jugadores de rol número 5** ni dificultando su recepción de la pelota ni durante el juego ni durante el saque (defensa ilegal).

- **Los jugadores con rol número 5** tienen que tirar en las canastas tradicionales, pueden ser marcados sólo por adversarios con rol de 5 y **no pueden marcar a los jugadores con otros roles.**
- Para ellos valen las reglas del baloncesto y pueden efectuar un **máximo de 3 tiros por tiempo.**
- Cada papel tiene también la tarea de hacer de tutor (tener cuidado de...) de un compañero con papel de 1, 2 o 3, conduciéndolo, dirigiéndolo e incitándolo cuando éstos entran en posesión de la pelota.

# REGLAMENTO

- **Regla 1 – Jugadores en el campo**

Cada equipo tiene que desplegar obligatoriamente, al menos, hasta llegar al límite de faltas (mirar regla 7), un jugador pívot y por lo menos 2 jugadores con papel de número 5. Entre los jugadores de papel número 4 o 5 tiene que estar presente, por lo menos, una mujer. La suma de los valores de los roles no debe superar el valor de 23. Si el árbitro, o la mesa de jueces, o el equipo contrario, se percatan de que se ha superado el valor de 23, esta infracción viene sancionada con dos tiros libres en la canasta tradicional y la posesión de pelota para el equipo que estaba en inferioridad. Si están situados tres jugadores con papel de número 5, uno de éstos tiene que ser necesariamente una jugadora femenina. La mujer con papel de número 5 durante las entradas y los tiros a canasta no podrá ser obstaculizada por un jugador masculino de Rol 5 (él deberá estar con las manos alineadas al cuerpo durante las fases mencionadas anteriormente). En caso de infracción ésta tiene que ser sancionada como una defensa ilegal sobre un jugador con papel de número mas bajo (2 tiros libres más posesión de pelota para quien sufre la infracción). La jugadora con papel de 5 podrá ser obstaculizada por cualquier otro jugador masculino o femenino. En todas las otras fases del juego la jugadora con papel de número 5 podrá ser marcada también por un jugador con papel de número 5 masculino. Si un equipo, por lesión o por haber alcanzado el número de faltas no tiene disponibles, por lo menos, 2 jugadores de papel número 5, o no puede alinear a una jugadora con papel de 4 o 5, o no puede alinear a un rol 3, el juego continúa, pero el equipo deberá alinear un número de jugadores menor igual al número de aquellos que no es capaz de reemplazar (si no puede reemplazar dos roles, jugará con dos jugadores menos). Con sólo 3 jugadores desplegados, la victoria es para el equipo contrario.

- **Regla 2 – Sustituciones**

Todas las sustituciones pueden ser efectuadas siempre que la suma de los roles en campo no supere el valor de 23.

Durante las sustituciones se para el tiempo. La modalidad de ejecución de los cambios sigue la regulación del baloncesto tradicional, pero no pueden ser efectuados tampoco después de efectuarse una canasta lateral.

Si después de los cambios no existen correspondencias de papeles en el campo, prevalece siempre la regla de que el papel inferior puede marcar al papel superior, pero no al contrario.

- **Regla 3 – Comienzo del juego**

Se comienza cada tiempo del partido con un salto entre los jugadores con papel de número 5. La canasta lateral de ataque es aquella que está colocada a la derecha de quien salta.

- **Regla 4 – Los saques**

En los saques laterales los jugadores que defienden tienen que estar, por lo menos, a dos metros de distancia del jugador que pone la pelota en juego y tienen que ser efectuados de una de las siguientes maneras:

– Los jugadores con roles de 4 y 5 comenzando con bote tienen que ir a entregarla (en tiempo no superior a 10 segundos) a los jugadores con roles de 1, 2 o 3;

– Los roles 3, 4 y 5 pueden pasarla a un compañero para comenzar la acción en un tiempo de 10 segundos.

Se permite la colocación del defensor en las proximidades del área semicircular

Si los jugadores con Rol 1 utilizan una pelota diferente para efectuar sus tiros, en caso de canasta no realizada al segundo intento, el juego comienza otra vez con un saque realizado por el equipo adversario pero fuera de las áreas pequeñas laterales de la zona de defensa.



- **Regla 5 – Áreas pequeñas laterales**

Los jugadores con roles 3, 4 y 5 no pueden entrar en el área que delimita las canastas laterales sino sólo para pasar la pelota a los de rol 1 o 2 y sustituirla por otra diferente, posicionar al compañero y salirse inmediatamente. Para entrar tienen que efectuar, por lo menos, un bote fuera del área lateral. El defensor tiene que pararse fuera del área.

Pueden capturar el rebote estando fuera del área pero si caen dentro del área, es infracción. Durante una acción, los jugadores pueden pasar por las áreas pequeñas laterales sólo sin la pelota. Cada infracción de esta regla conlleva la entrega de la pelota al equipo adversario.

- **Regla 6 – Duración de las acciones de juego**

Cada equipo tiene un tiempo de 30 segundos para terminar la acción a canasta, si no tiene un cronómetro, el árbitro deberá controlar la duración.

- **Regla 7 – Faltas**

El número máximo de faltas por cada jugador es 5. Cada falta que se realice mientras se efectúa la acción da derecho a 2 o 3 tiros libres en la canasta en la que se ataca. La falta sufrida en situación que no es de tiro da derecho a un saque lateral.

Cuando un jugador sufre una falta mientras está llevando la pelota a un pivot (se realiza en un área adyacente al área semicircular), éste tiene el derecho a tirar según las reglas de su papel.

Por área adyacente se entiende una corona circular de 70 centímetros de anchura señalada por una línea discontinua.

Cada falta sufrida por un jugador con rol de 5 en los últimos 2 minutos de juego (4º tiempo y cada tiempo suplementario que pueda añadirse) es sancionada con dos tiros libres.

Si un jugador con rol número 5 sufre una falta mientras realiza un lanzamiento de tres puntos en esta fase del juego, tiene derecho a tres tiros libres.

Cada defensa ilegal hecha por un Rol 5 o 4 tiene que ser señalada como una falta con la letra “L”. Se considera también defensa ilegal correr cerca de un número de rol inferior, también sin intervenir o entrar en su radio de 1 metro.

Sólo posicionándose con anticipo y estando quieto, el jugador con papel de 5 o 4 puede evitar cometer defensa ilegal.

- **Regla 8 – Ayudas defensivas**

Son consentidas ayudas defensivas entre jugadores del mismo papel. Cuando un jugador marca a otro de rol inferior comete una infracción (es una falta que se enumera entre las 5 disponibles con la letra “L”) que tiene que ser castigada con dos tiros libres y un saque que se asigna al equipo de quien ha sufrido la acción.

Si el jugador que la sufre tiene el Rol 3, él efectúa los tiros libres en la canasta lateral superior.

No es considerada infracción en las ayudas defensivas si se coge la pelota de rebote.

- **Regla 9 – Número de tiros**

Los jugadores de rol número 5 pueden efectuar como máximo 3 tiros a canasta en cada tiempo, las canastas valen 3 puntos si son efectuadas desde la zona de tres puntos.

El acta de juego (el mismo que el del baloncesto tradicional pero modificado) indicará en una columna el número de tiros efectuados por cada uno de los jugadores con rol de 5.

Para los otros roles no existe un número máximo de tiros realizados.

- **Regla 10 – Otras diferencias con el baloncesto**

No existe la falta de campo ni un máximo de segundos para superar la mitad de campo, no existe la infracción de tres segundos, no existe bonos por faltas, existe el salto que debe realizarse siempre en el centro del campo.

Notas y situaciones particulares

Para situaciones particulares y/o imprevistas los equipos deberán ponerse de acuerdo entre ellos y, con el beneplácito de los árbitros, podrán acordar antes del inicio del partido algunos incumplimientos del Reglamento que deberán señalarse en el acta firmado tanto por el árbitro como los entrenadores de ambos equipos.



# **INSTRUMENTACIÓN DE BASKIN EN UTU LIBERTAD**

## **PROYECTO STREET BASKET LIBERTAD**



# Trabajo Interdisciplinario con Curso de Soldadura









**JORNADA DE STREET BASKET  
ABIERTA A TODA LA COMUNIDAD**













Se arma una cancha de Baskin en la calle









**“MUCHA GENTE PEQUEÑA, EN LUGARES PEQUEÑOS,  
HACIENDO COSAS PEQUEÑAS,  
PUEDE CAMBIAR EL MUNDO”**

**EDUARDO GALEANO**

**MUCHAS GRACIAS POR LA ATENCIÓN...  
PROF. RUBEN SUÁREZ**

[proferubensuarez@gmail.com](mailto:proferubensuarez@gmail.com)

094 19 5143



# Recursos

- Reglamento de Baskin
- <https://baskin.it/il-regolamento-del-baskin-in-lingua-spagnolo>
- <https://www.facebook.com/StreetBasketLibertad/>