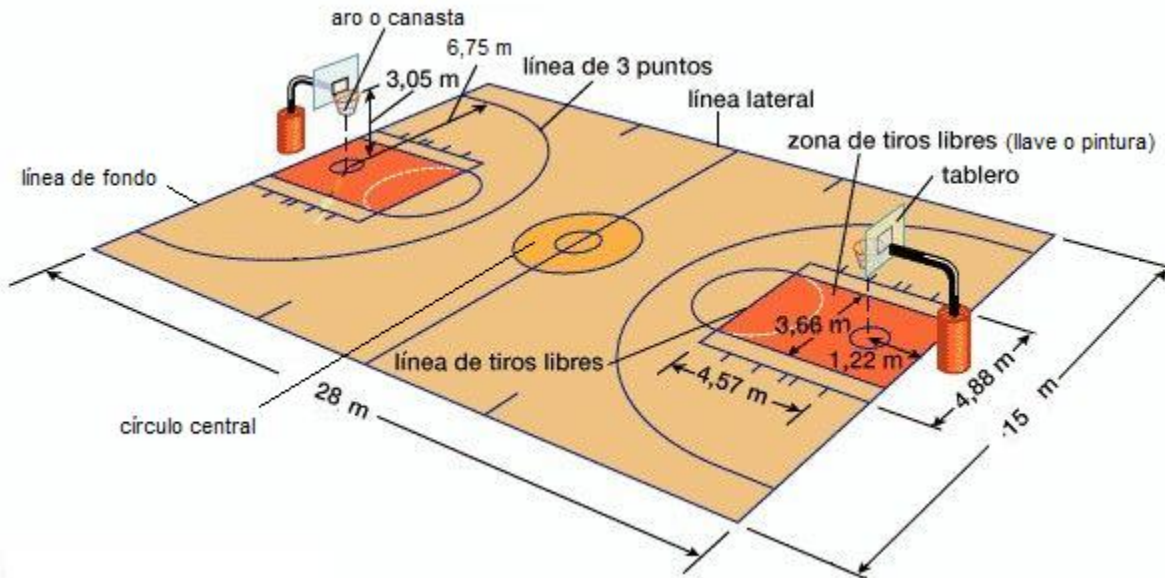


Síntesis del reglamento oficial de básquetbol de mayores (FIBA)

El básquetbol uruguayo se rige por el reglamento FIBA (Federación Internacional de Básquetbol Amateur), que es diferente al de la NBA (liga de básquetbol profesional de los EEUU). Por ello, es el reglamento que vamos a estudiar y que sintetizo a continuación.

La cancha de básquetbol, nombres y medidas



Medidas importantes:

Largo: 28 m

Ancho: 15 m

Altura del aro: 3,05

Línea de triple: 6,75 desde el aro

Tiempo de juego:

El partido constará de 4 períodos (cuartos) de 10 minutos cada uno. Entre el 2º y 3º cuarto es el medio tiempo o descanso (15 min.); entre el 1º y 2º cuarto y el 3º y 4º se para el partido y se da un breve descanso de 2' y se reanuda el juego.

Si el tanteador está empatado al final del tiempo de juego del cuarto período, el partido continuará con tantos periodos extra (alargues) de 5 minutos como sean necesarios para deshacer el empate.

Los equipos intercambiarán las canastas para la segunda mitad (cambio de cancha a la mitad del partido). En todos los períodos extra, los equipos continuarán jugando hacia las mismas canastas que en el cuarto período.

Cabe destacar que el reloj de juego se para cada vez que el árbitro hace sonar el silbato (por ejemplo ante una falta, pelota fuera, caminar, doble drible, etc.).

Los jueces:

El partido es dirigido por 2 ó 3 jueces de cancha más una mesa de control que lleva el tiempo de juego, el reloj de los 24 segundos y la planilla de puntos, faltas individuales y colectivas. Los partidos de la Liga Uruguaya de Básquetbol (LUB), que es el campeonato de la categoría mayores entre clubes de mayor nivel en nuestro país, son dirigidos por 3 árbitros.

Equipos:

Cada equipo se compone de un máximo de 12 jugadores, 5 de ellos en cancha y 7 en el banco de suplentes. Cualquier jugador puede entrar en cualquier momento por otro que esté jugando, previo aviso a la mesa de control y con el juego en tiempo muerto (tiempo parado).

¿Cuándo está fuera la pelota en Básquetbol?

Las líneas de fondo y las líneas laterales no forman parte del terreno de juego. Se considera fuera cuando la pelota toca algo o alguien que está fuera de la cancha (ya sea el piso, algún objeto, pared, baranda, persona, etc.), si alguien toca la pelota y pisa la línea o se encuentra por fuera de la misma, o si la pelota directamente pica en la línea. También se considera fuera cuando la pelota toca los soportes del tablero, la parte posterior de los tableros o cualquier objeto situado encima del terreno de juego.

Un **jugador** está fuera del terreno de juego cuando cualquier parte de su cuerpo está en contacto con el suelo o con cualquier objeto, que no sea un jugador, que esté sobre, encima o fuera de las líneas limítrofes.

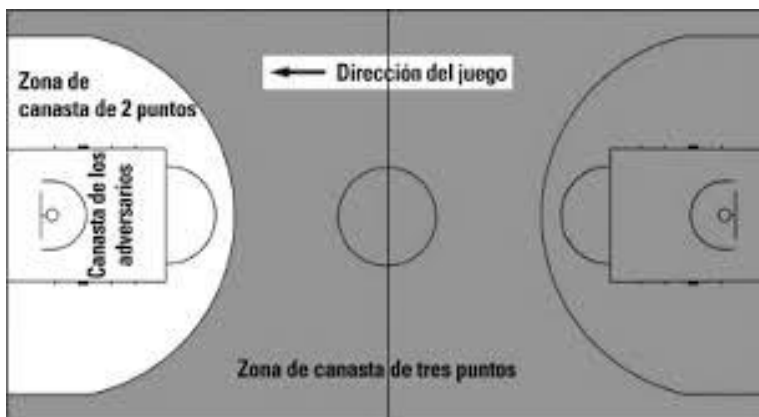
Posición de un jugador

La posición de un jugador se determina por el lugar que está tocando en el suelo. Cuando se encuentra en el aire, mantiene la misma posición que tenía cuando tocó el suelo por última vez. Esto incluye las líneas limítrofes, la línea central, la línea de 3 puntos, la línea de tiros libres, las líneas que delimitan las zonas restringidas y las líneas que delimitan las zonas de semicírculo de no-carga. Por ello, por ejemplo, si salto para tirar un triple desde detrás de la línea de 3 puntos y luego caigo sobre la misma o dentro de la zona de 2 puntos, la canasta valdrá igual 3 puntos. Otro ejemplo es si una pelota se encuentra en el aire saliendo de una línea perimetral y, desde dentro de la cancha, salto hacia fuera y en el aire logro hacerla entrar de nuevo, la pelota sigue viva y no se considera fuera.

¿Cuánto valen los tiros encestados?

1 punto, 2 puntos o 3 puntos de acuerdo a la situación y el lugar de donde se lance.

- Todo tiro en medio del juego que se enceste desde fuera de la línea de triple (6,75m) valdrá 3 puntos.
- Todo tiro en medio del juego que se emboque desde dentro de la línea de triple valdrá 2 puntos.
- Cada tiro libre encestado valdrá 1 punto.



La línea de triple se considera parte de la zona de 2 puntos, por lo tanto, si un jugador al tirar pisa la línea de triple, la canasta valdrá 2 puntos.

¿Qué es un tiro libre?

Un tiro libre es una oportunidad concedida a un jugador para que consiga 1 punto, sin oposición, desde una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.

El lanzador de los tiros libres:

- Utilizará cualquier método para lanzar el tiro libre de tal forma que la pelota entre en el aro por su parte superior o al menos lo toque. Si en el último tiro libre, la pelota no toca el aro no hay rebote y saca el equipo contrario.
- 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 restringida hasta que el balón haya entrado en la canasta o haya tocado el aro.
- No amagará el tiro libre.



¿Cuándo se cobra tiro libre?

Puede ser en varias situaciones:

- Cuando se le comete falta a un jugador en situación de tiro (cuando está lanzando al aro o cuando comenzó a realizar la acción de doble ritmo para atacar al aro). Si la falta se comete dentro de la línea de triple y el jugador no logró embocar el lanzamiento o no pudo tirar, se le darán 2 tiros libres. Si logró tirar y embocó el lanzamiento, valdrá 2 puntos y se le dará un tiro libre adicional.
- Si la situación descrita anteriormente se realiza desde fuera de la línea de triple se le darán 3 tiros libres si no logró convertir; si lo hizo, valdrán los 3 puntos y se le otorgará un tiro libre adicional.
- Cuando se cobra “técnico” por protesta fuera de lugar hacia los jueces ya sea de un jugador o algún integrante del banco de suplentes, se le otorga 1 tiro libre al equipo contrario, que podrá ejecutar cualquier jugador y además tendrá la posesión de la pelota.
- Cuando se comete una falta, aunque no sea en situación de tiro, y el equipo del infractor ya lleva acumuladas 4 o más faltas entre todos sus integrantes (faltas colectivas) en el mismo período de juego, se le asignarán 2 tiros libres al jugador receptor de la falta. Al inicio de cada cuarto, la cuenta de faltas colectivas vuelve a cero.

¿Cómo se puede jugar la pelota?

Durante el partido, la pelota solo se juega con la(s) mano(s) y puede pasarse, lanzarse, palmearse, rodarse o picarse en cualquier dirección, sujeto a ciertas restricciones, como las que se detallan como faltas técnicas más abajo.

Un jugador no correrá con la pelota, ni la golpeará con el pie ni la bloqueará con cualquier parte de la pierna intencionadamente, y tampoco la golpeará con el puño. No obstante, tocar la pelota con cualquier parte de la pierna de manera accidental no es una violación.

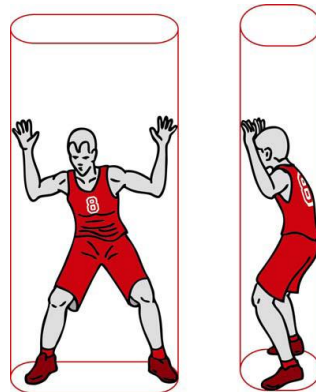
Limitaciones reglamentarias más comunes:

- Caminar: cuando se dan más de 2 pasos con la pelota tomada sin picar. Si bien hay excepciones, debido a una nueva regla llamada “paso cero”, en la mayoría de las situaciones solo puedo dar 2 pasos con la pelota en la mano. Cuando se deja un pie fijo y se mueve el otro (pivotar) no se cuentan como pasos cada uno de esos apoyos.
- Doble dribling: cuando luego de picar la pelota, la tomo y la vuelvo a picar; picar con ambas manos la pelota.

- Pie: cuando la pelota toca a algún jugador de rodillas para abajo y ello genera una ventaja en la situación de juego (por ejemplo, logro robar la pelota al contrario) o se pone el pie o la pierna en forma intencional.
- 24": un equipo, una vez que posee la pelota, tiene 24" para jugarla, debiendo efectuar un tiro antes de ese tiempo y el mismo debe tocar el aro o entrar. Si el equipo no lanza antes de este tiempo, o la pelota no toca el aro, desde la mesa de control sonará una chicharra (bocina) dándole la posesión de la pelota al equipo contrario.
- 8": cuando un equipo se hace de la pelota en su cancha, debe obligatoriamente hacerla pasar a la cancha de ataque (mitad de cancha) antes de los 8 segundos, mediante un pase a algún jugador que esté en cancha ofensiva o por un jugador que la lleve trasladándola hasta allí. Si no lo hace, uno de los jueces sonará el silbato otorgándole el saque desde el lateral al equipo contrario.
- "Zona": luego que la pelota pasó a la cancha de ataque u ofensiva, no podemos regresarla hacia atrás más allá de la línea media, o sea a cancha defensiva. Si esto sucede, se le otorgará el saque desde el lateral al equipo contrario.
- 3": ningún jugador del equipo que ataca puede estar más de 3 segundos consecutivos en la llave (pintura), sino que debe estar en tránsito o movimiento, pudiendo entrar y salir de la misma. Los defensas pueden hacerlo sin restricciones. Si un jugador en ataque se queda más de 3", los jueces harán sonar el silbato y el saque será para el equipo defensor.

Faltas personales:

Una falta personal es un contacto ilegal de un jugador con un adversario, tenga este último la pelota o no. Incluye pegar, agarrar, empujar, hacer una zancadilla, bloquear o impedir el avance de un adversario extendiendo las manos, brazos, codos, hombros, caderas, piernas, rodillas o pies, o doblando el cuerpo en una posición "anormal" (fuera de su cilindro).



Cilindro imaginario que ocupa un jugador

Penalización: Se anotará una falta personal al infractor. Un jugador que haya cometido 5 faltas personales deberá abandonar el partido de inmediato siendo descalificado. Podrá ser sustituido por otro jugador del banco de suplentes pero no podrá volver a jugar durante todo el partido.

Si se comete la falta sobre un jugador que no está en acción de tiro:

- El juego se reanudará mediante un saque del equipo no infractor en el punto más cercano a la infracción.
- Si el equipo infractor está en situación de penalización por faltas de equipo, esto es, si ya tiene 4 faltas colectivas, se ejecutan los tiros libres como se explicó anteriormente.

Si se comete la falta sobre un jugador en acción de tiro, se concederá a ese jugador el siguiente número de tiros libres:

- Si el lanzamiento desde el terreno de juego se convierte, será válido y, además, se concederá 1 tiro libre.
- Si el lanzamiento desde la zona de 2 puntos no se convierte, se concederán 2 tiros libres.
- Si el lanzamiento desde la zona de 3 puntos no se convierte, se concederán 3 tiros libres.

Faltas técnicas:

El correcto desarrollo del juego exige una cooperación leal y total por parte de los jugadores, técnicos, asistentes técnicos, médicos y profesores de Educación Física que pueden componer el banco del equipo con los árbitros, oficiales de mesa y personal de seguridad, si lo hubiera. Ambos equipos tienen derecho a esforzarse al máximo para lograr la victoria, pero deben hacerlo con una actitud de deportividad y juego limpio. Se considerará una falta técnica cualquier falta de cooperación o desobediencia deliberada o reiterada al espíritu y propósito de esta regla.

Una falta técnica es una falta de un jugador que no implica contacto y es de carácter conductual, que incluye pero no se limita a:

- Hacer caso omiso a las advertencias de los árbitros.
- Tratar o comunicarse irrespetuosamente con los árbitros, policía o personal de seguridad, oficiales de mesa, miembros del banco de equipo o adversarios.
- Utilizar un lenguaje o realizar gestos que puedan ofender o incitar a los espectadores.
- Molestar y provocar a un adversario.
- Obstruir la visión de un adversario agitando o poniendo su(s) mano(s) cerca de sus ojos.
- El excesivo balanceo de los codos.
- Retrasar el partido tocando de forma deliberada el balón después de que atraviese la canasta o evitando que un saque se realice con rapidez.
- Simular o fingir haber recibido una falta. Incluye hacer movimientos teatrales exagerados para parecer que ha recibido una falta y por lo tanto obtener una ventaja injusta. Puede ser tanto un jugador atacante como un defensa.
- Un jugador defensor comete una interposición durante el último o único tiro libre. Se concederá 1 punto al equipo atacante, seguido de la penalización de una falta técnica sancionada al jugador defensor.

La falta técnica también puede cobrarse al personal que compone el banco del equipo (DT, asistente, médico, profe), pudiendo llegar a ser descalificado del partido. En ese caso se dirigirá al vestuario, donde permanecerá el resto del partido o, si lo desea, podrá abandonar las instalaciones.

Un jugador será descalificado durante el resto del partido cuando sea sancionado con 2 faltas técnicas, con 2 faltas antideportivas o con 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.

Penalización

Si la falta técnica la comete:

- un jugador, se le anotará una falta técnica como falta de jugador y contará para las faltas de equipo.
- el personal de banco del equipo, se anotará una falta técnica al entrenador y no contará para las faltas de equipo.

Se concederá 1 tiro libre a los adversarios, seguidos de un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

Faltas antideportivas:

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

- No es un esfuerzo legítimo de jugar directamente la pelota dentro del espíritu y la intención de las reglas (por ejemplo, para detener un tiro, se agarra el brazo de tiro del adversario, en vez de tratar de interceptar la pelota).
- Es un contacto excesivo y violento del jugador en un esfuerzo por jugar la pelota o sobre un adversario.

- Es un contacto de un jugador defensivo, por la espalda o lateralmente, sobre un adversario en un intento de detener un contraataque y si no hay ningún adversario entre el atacante y la canasta del equipo contrario. Esto se aplica hasta que el jugador atacante comience su acción de tiro.

Penalización

Se anotará una falta antideportiva al infractor. Se concederán tiros libres al jugador que recibió la falta, seguidos de un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

El número de tiros libres será el siguiente:

- Si la falta se comete sobre un jugador que no está en acción de tiro, se concederán 2 tiros libres.
- 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.
- Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro que no logra encestar, se concederán 2 ó 3 tiros libres.

Salto entre dos

Tiene lugar un **salto entre dos** cuando un árbitro lanza el balón en el círculo central entre 2 adversarios cualesquiera al comienzo del primer período.

Se produce un balón retenido cuando uno o más jugadores de equipos contrarios tienen una o ambas manos firmemente sobre el balón, de modo que ninguno puede obtener el control del mismo sin emplear una brusquedad excesiva.

Procedimiento del salto entre dos

Cada saltador tendrá ambos pies dentro del semicírculo del centro de la cancha más próximo a su propia canasta y con un pie cerca de la línea central.

El árbitro lanzará el balón hacia arriba en vertical entre los 2 oponentes, más alto de lo que cualquiera de ellos pueda alcanzar saltando.

El balón debe ser palmeado con la(s) mano(s) de al menos uno de los saltadores **después** de que alcance la altura máxima.

Ninguno de los saltadores puede coger el balón ni palmearlo más de dos veces hasta que haya tocado a uno de los jugadores que no ha saltado o toque el suelo.

Los jugadores que no salten no pueden tener ninguna parte de su cuerpo sobre o encima de la línea del círculo central antes de que el balón haya sido tocado.



Situaciones de salto

Si bien hay más situaciones, podemos decir que se produce una situación de salto cuando:

- Se señala un balón retenido.

- Una pelota se encaja entre el aro y el tablero
- Al comienzo de cualquier período que no sea el primero.

Definición de posesión alterna

La posesión alterna es un método para que el balón pase a estar vivo mediante un saque en lugar de un salto entre dos.

Procedimiento de posesión alterna

En todas las situaciones de salto, los equipos irán alternando la posesión del balón para efectuar un saque desde el punto más cercano a donde se produjo la situación de salto.

El equipo que no obtenga el control del balón en el terreno de juego después del salto tendrá derecho a la primera posesión alterna.

El equipo que tenga derecho a la siguiente posesión alterna al final de cualquier período comenzará el siguiente período mediante un saque en la prolongación de la línea central.

El equipo que tiene derecho al saque de posesión alterna se indicará mediante la flecha de posesión alterna apuntando a la canasta de los oponentes. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambia en cuanto finaliza el saque de posesión alterna.



Prof. Karen Ettlin Frey

Fuentes consultadas:

- Federación Española de Baloncesto (2017) "Reglas Oficiales de Baloncesto 2017. Aprobadas por el Comité Central de FIBA." En: <https://www.clubdelarbitro.com/articulos/1577371.pdf> Último acceso: 26/3/2020

- Federación Española de Baloncesto (2017) "Reglas Oficiales de Baloncesto 2017. Resumen de los principales cambios." En: <https://www.clubdelarbitro.com/articulos/1532313.pdf> Último acceso: 26/3/2020

- Gadea, Victor (s/a) "Básquetbol. Aspectos técnicos, tácticos y reglamentarios." En: http://aulas.uruguayeduca.edu.uy/pluginfile.php/60945/mod_resource/content/2/B%C3%A1squetbol-%20m%C3%B3dulo%20de%20aprendizaje.pdf Último acceso: 26/3/2020