



REGLAS DE BALONCESTO





TABLE OF CONTENTS

1.- NORMAS APLICABLES	2
2.-EVENTOS OFICIALES	2
3.- CONDUCCIÓN EN VELOCIDAD	2
3.1 Equipamiento.....	2
3.2 Instalación: marcar un círculo de 1.5m (4'11") de diámetro.....	3
3.3 Reglas	3
3.4 Anotación.....	3
4.- REGLAS DE DESTREZAS INDIVIDUALES	3
4.1 Nivel I.....	3
4.2 Nivel II.....	6
5.- REGLAS THE DESTREZAS POR EQUIPO	9
5.1 Equipamiento.....	10
5.2 Instalación.....	10
5.3 Reglas.....	10
5.4 Anotación.....	11
6.- COMPETICIÓN POR EQUIPO	11
6.1 Divisiones.....	11
6.2 Adaptaciones a las Competencias.....	12
6.3 Equipo y Jugadores.....	12
6.4 Uniformes/ Vestimenta.....	13
7.- COMPETICIÓN DE 3 VS 3	13
7.1 Divisiones.....	13
7.2 El Objetivo.....	14
7.3 Equipamiento y Área de Juego.....	14
7.4 Equipo y Jugadores.....	14
7.5 El Juego.....	14
7.6 Competición.....	15
7.7 Faltas y penalidades.....	16
7.8 Puntos de énfasis.....	16
7.9 Eventos de Deportes Unifocados®.....	16
8.- PRUEBA DE EVALUACIÓN DE DESTREZAS (PED)	17
8.1 Conducción/Dribling.....	17
8.2 Lanzamiento desde el perímetro.....	18
9.- CANCHA Y EQUIPAMIENTO	18
9.1 Pelotas de Baloncesto	19
9.2 Canasta	19



1.- NORMAS APLICABLES

Las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales para Baloncesto regirán todas las competiciones de Olimpiadas Especiales. Como programa deportivo internacional, Olimpiadas Especiales ha creado estas reglas basadas en las reglas de la Federación Internacional de Baloncesto (Fédération Internationale de Basketball) (FIBA) para el baloncesto que se encuentran en <http://www.fiba.com>. Se aplicarán las reglas de la FIBA o del Cuerpo Rector Nacional (NGB), excepto cuando entren en conflicto con las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales para Baloncesto o el Artículo I. En tales casos, se aplicarán las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales para Baloncesto.

Acuda al [Artículo 1](#) para mayor información relacionada con el Código de Conducta, Entrenamientos Generales, Requerimientos Médicos y de Seguridad, Divisiones, Premiación, Criterios para avanzar a un nivel superior de Competición y Deportes Unificados.

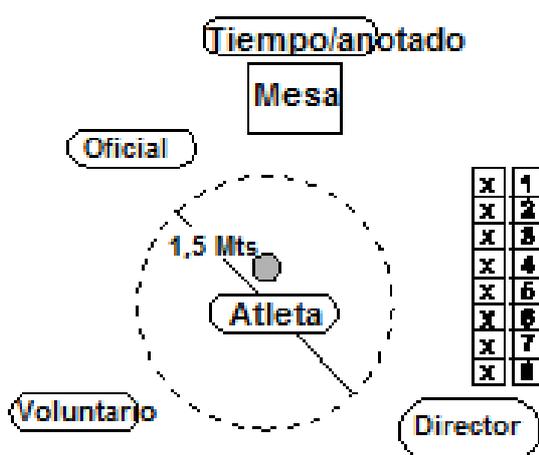
2.- EVENTOS OFICIALES

La lista de eventos está destinada a ofrecer oportunidades de competición para atletas de todas las habilidades. El programa puede determinar los eventos ofrecidos y, si es necesario, las pautas para la gestión de dichos eventos. Los entrenadores son responsables de proporcionar el entrenamiento y la selección de eventos adecuados a la habilidad e interés de cada atleta.

La siguiente es una lista de eventos oficiales disponibles en Olimpiadas Especiales.

- Conducción/Dribbling en velocidad
- Competencia de destrezas individuales
- Competencia de destrezas de equipo
- Competición de equipo (5 contra 5)
- Competencia 3 Vs 3
- Equipo de Deportes Unificados

3.- CONDUCCIÓN EN VELOCIDAD



3.1 Equipamiento



- 3.1.1 Cinta Métrica
- 3.1.2 Cinta adhesiva, tiza
- 3.1.3 Una pelota de baloncesto (para las competiciones de mujeres y de la división juvenil, se puede usar una pelota de baloncesto más pequeña, tamaño 6, que mide 72.4 centímetros [28 1/2 in] de circunferencia y entre 510–567 gramos [18–20 oz] de peso).
- 3.1.4 Cronómetro
- 3.1.5 Marcador de puntuación
- 3.1.6 Silbato
- 3.2 Instalación: marcar un círculo de 1.5m (4'11") de diámetro
- 3.3 Reglas
 - 3.3.1 El atleta solo puede usar una mano para conducir.
 - 3.3.2 El atleta puede estar parado o sentado en una silla de ruedas u otro tipo de silla con dimensiones similares mientras compete.
 - 3.3.3 El atleta inicia y termina la conducción al sonido del silbato.
 - 3.3.4 El tiempo límite impuesto es de 60 segundos. El objetivo es conducir la pelota tantas veces como sea posible durante este período.
 - 3.3.5 El atleta debe mantenerse en el círculo designado mientras realiza la conducción.
 - 3.3.6 Si la pelota de baloncesto rueda fuera del círculo, puede ser devuelta al atleta quien continúa la conducción.
 - 3.3.7 El conteo se detiene y el evento finaliza cuando el balón sale del círculo por tercera vez.
- 3.4 Anotación

4.- REGLAS DE DESTREZAS INDIVIDUALES

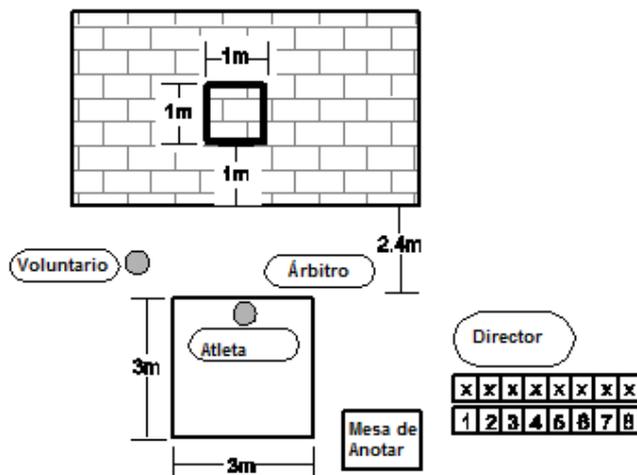
Hay 2 niveles para las Destrezas Individuales

4.1 Nivel I

Tres eventos comprenden el Torneo Individual de Destrezas de Nivel 1: Pase de Precisión, Conducción de Diez Metros, y Tiro al Blanco. El puntaje final del atleta es determinado sumando los puntajes logrados en cada uno de estos tres eventos.

Los atletas serán pre-divididos de acuerdo a sus puntajes totales de estos tres eventos. Cada evento es diagramado con el número y ubicación sugeridos de voluntarios quienes los administrarán. También se sugiere que los mismos voluntarios permanezcan en un evento durante toda la competición para proporcionar consistencia.

4.1.1 Evento 1: Pase de Precisión





- 4.1.1.1 Propósito: Medir la destreza de un atleta para pasar una pelota de baloncesto.
- 4.1.1.2 Equipo: Dos pelotas de baloncesto (para competiciones de series/divisiones de mujeres y junior, una pelota de baloncesto más pequeña de 72.4 centímetros [28 ½ pulgadas] de circunferencia y entre 510-567 gramos [18-20 onzas] de peso) puede usarse como alternativa, pared plana, tiza o cinta adhesiva y cinta de medir.
- 4.1.1.3 Descripción: Se marca un cuadro de 1m (3'3 1/2") en una pared usando tiza o cinta adhesiva. La línea de abajo del cuadro deberá estar a 1m (3'3 1/2") del suelo. Se marcará un cuadro de 3m (9'9") en el suelo y a 2.4m (7") de la pared. El atleta debe pararse dentro del cuadro. El eje de la rueda delantera de la silla de ruedas de un atleta no puede pasar sobre la línea. Se le dan cinco pases al atleta.
- 4.1.1.4 Puntaje
 - 4.1.1.4.1 El atleta recibe 3 puntos por golpear la pared dentro del cuadro.
 - 4.1.1.4.2 El atleta recibe 2 puntos por golpear las líneas del cuadro.
 - 4.1.1.4.3 El atleta recibe 1 punto por golpear la pared pero no dentro o en ninguna parte del cuadro.
 - 4.1.1.4.4 El atleta recibe 1 punto por coger la pelota en el aire o después de uno o más rebotes mientras está parado en la casilla.
 - 4.1.1.4.5 El atleta recibe 0 puntos si la pelota rebota antes de golpear la pared. El puntaje del atleta será la suma de los puntos de los cinco pases

4.1.2 Evento 2: 10mts Conducción/Dribling

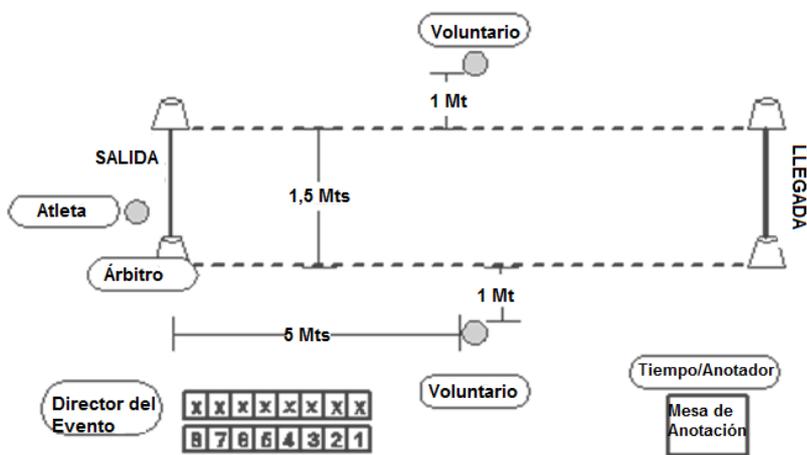


Tabla de Conversión	
Segundos	Puntos
0-2	30
2.1-3	28
3.1-4	26
4.1-5	24
5.1-6	22
6.1-7	20
7.1-8	18
8.1-9	16
9.1-10	14
10.1-12	12
12.1-14	10
14.1-16	8
16.1-18	6
18.1-20	4
20.1-22	2
22.1 and over	1

- 4.1.2.1 Propósito: Medir la velocidad y destreza de un atleta al conducir una pelota de baloncesto.
- 4.1.2.2 Descripción: El atleta comienza desde detrás de la línea de inicio y entre los conos. El atleta comienza a driblar y moverse cuando el oficial señala. El atleta bota la pelota con una mano durante los 10 metros (32 pies y 9 pulgadas). Un atleta en silla de ruedas debe alternar, dando dos empujones seguidos de dos botes para driblar legalmente. El atleta debe cruzar la línea de meta entre los



conos y debe levantar la pelota de baloncesto para detener el regate. Si un atleta pierde el control del balón, el reloj continúa funcionando. El atleta puede recuperar la pelota. Sin embargo, si la pelota sale afuera del carril de 2 metros, el atleta puede recoger el balón de respaldo más cercano o recuperar la pelota errante para continuar el evento

4.1.2.3 Anotación

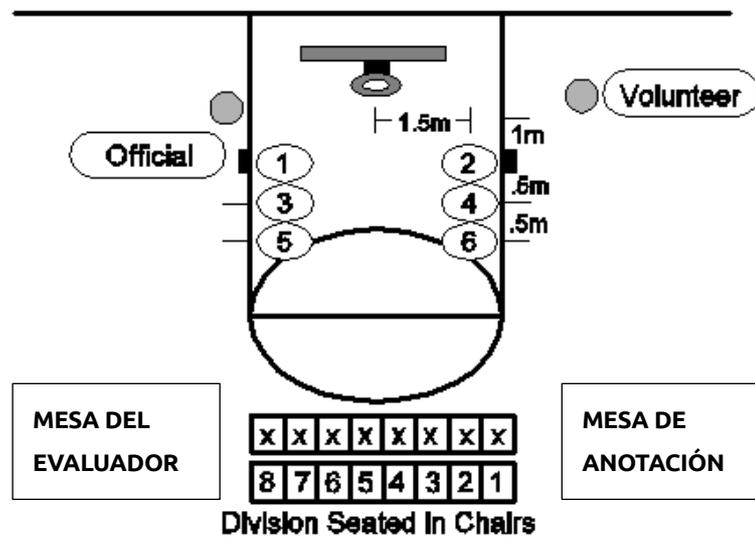
4.1.2.3.1 El atleta será cronometrado desde la señal "Vamos/Fuera" hasta que cruza la línea final entre los conos y toma la pelota de baloncesto para detener la conducción.

4.1.2.3.2 Se agregará una penalización de un segundo cada vez que el atleta conduce ilegalmente. (Por ej., conducción con dos manos, cargar la pelota, etc.)

4.1.2.3.3 El atleta recibirá dos intentos. Cada intento es registrado agregándole los puntos de penalización al tiempo consumido y convirtiendo el total a puntos basados en la Tabla de Conversión.

4.1.2.3.4 El puntaje del atleta para el evento es el mejor de los dos intentos convertido a puntos. (En caso de un empate, el tiempo real será usado para diferenciar el lugar.)

4.1.3 Evento3: Tiro al blanco



4.1.3.1 Propósito: Medir la destreza de un atleta para lanzar una pelota de baloncesto.

4.1.3.2 Dos pelotas de baloncesto (para competiciones de series/divisiones de mujeres y junior, una pelota de baloncesto más pequeña de 72.4 centímetros [28 ½ pulgadas] de circunferencia y entre 510-567 gramos [18-20 onzas] de peso) puede usarse como alternativa, cinta adhesiva o tiza, cinta de medir y una canasta regulada con tablero a 3.05m (10 pies) (para competiciones de serie/división junior, una canasta a 2.44m [8 pies] puede usarse como alternativa).

4.1.3.3 Seis puntos serán marcados en el piso. Comience cada medición desde un punto en el piso debajo de la parte delantera del borde. El atleta intenta dos tiros de campo de cada uno de los seis puntos. Los intentos se toman en los puntos # 2,



4 y # 6, y luego en los puntos # 1, # 3 y # 5. Los puntos están marcados de la siguiente manera:

4.1.3.3.1 #1 & #2 =1.5m (4'11") a la izquierda y derecha más 1m (3'3 1/2") hacia afuera.

4.1.3.3.2 #3 & #4 =1.5m (4'11") a la izquierda y derecha más 1.5m (4'11") hacia afuera.

4.1.3.3.3 #5 & #6 =1.5m (4'11") a la izquierda y derecha más 2m (6'6 3/4") hacia afuera.

4.1.3.4 Anotación

4.1.3.4.1 Por cada canasta encestanda en los puntos #1 y #2, se otorgan dos puntos.

4.1.3.4.2 Por cada canasta encestanda en los puntos #3 y #4, se otorgan tres puntos.

4.1.3.4.3 Por cada canasta encestanda en los puntos # 5 y #6, se otorgan cuatro puntos.

4.1.3.4.4 Por cualquier intento que no pasa dentro de la canasta pero que golpea el tablero y/o el aro, se otorga un punto.

4.1.3.4.5 El puntaje del atleta será la suma de los puntos de los 12 lanzamientos.

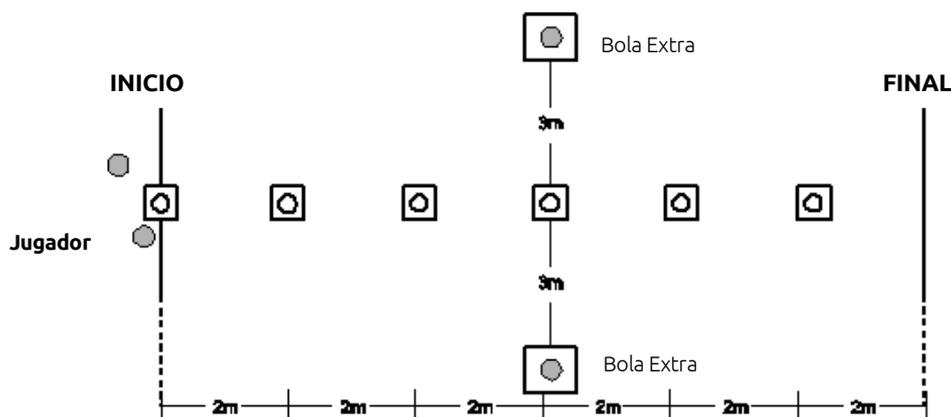
4.1.3.4.6 El puntaje final del atleta para el Torneo Individual de Destrezas es determinado sumando los puntajes logrados en cada uno de los 3 eventos.

4.2 Nivel II

Tres eventos conforman el nivel dos: Conducción de 12 metros, Agarrar y Pasar y por último Lanzamiento del perímetro. El puntaje individual final del atleta se determinará sumando los tres puntajes obtenidos en cada uno de estos tres eventos.

Los atletas serán pre-divididos de acuerdo a sus puntajes totales de estos tres eventos. Cada evento es diagramado con el número y ubicación sugeridos de voluntarios quienes los administrarán. También se sugiere que los mismos voluntarios permanezcan en un evento durante toda la competición para proporcionar consistencia.

4.2.1 Evento 1: Conducción/Dribbling a 12mts



4.2.1.1 Propósito: Medir las habilidades del atleta en la velocidad y conducción de una pelota de baloncesto.

4.2.1.2 Equipamiento: Un área de la cancha de baloncesto (preferiblemente a lo largo de la línea lateral o en la línea central), seis conos, cinta adhesiva, y cuatro



pelotas de baloncesto – una que el atleta tiene inicialmente, dos para repuesto en caso que la pelota rebote lejos y una más para continuar la prueba.

4.2.1.3 Descripción

4.2.1.3.1 Se instruye al jugador cómo driblar o conducir la pelota mientras pasa por 6 obstáculos de derecha a izquierda, colocados en línea separados cada uno a 2 metros en un curso de 12 metros.

4.2.1.3.2 El jugador deberá empezar por el primer cono hacia la derecha y debe pasar cada obstáculo alternadamente.

4.2.1.3.3 Cuando pasa el último obstáculo y alcanza la línea de meta, el jugador debe poner la pelota en el suelo y correr de nuevo al inicio por la nueva pelota y repetir el slalom.

4.2.1.3.4 La segunda y restantes pelotas deben ser colocadas en el piso en la línea de salida para el regreso del jugador y reinicio.

4.2.1.3.5 El jugador continuará con la actividad durante 60 segundos, si el jugador pierde el control del balón el reloj continuará corriendo.

4.2.1.3.6 El jugador recupera la pelota o recoge otra pelota que esté cercana y podrá reentrar en cualquier punto de la carrera.

4.2.1.4 Tiempo: 60 segundos para un desafío.

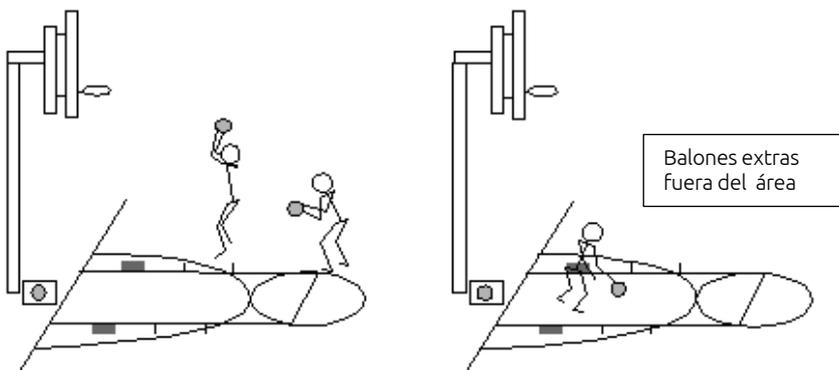
4.2.1.5 Puntuación: Se otorga un punto cada vez que se cruce el punto medio entre dos obstáculos. (Por ejemplo, si el jugador conduce satisfactoriamente la pelota desde la línea de inicio, ondula dentro y fuera en todo el circuito de obstáculos una vez, y coloca la pelota en el suelo en la línea final, ha logrado un puntaje de cinco puntos. El jugador debe usar conducción legal y debe tener control de la pelota entre un punto medio y el siguiente punto medio para obtener crédito por ese cono que pasó satisfactoriamente.) El puntaje del jugador es cuántos conos (puntos medios) él/ella pasó satisfactoriamente en 60 segundos.

4.2.1.6 Organización

4.2.1.6.1 Los voluntarios realizan la prueba y no deben interferir con ningún jugador que está realizando la prueba. El Voluntario A instruirá al grupo que está haciendo esta prueba en particular mientras el Voluntario B demuestra cómo es la prueba. El Voluntario A dará una pelota de baloncesto al jugador que tomará la prueba, le pregunta si está listo/a, y luego dirá: "Listo, Fuera," y contará cuántos conos pasa el jugador en 60 segundos.

4.2.1.6.2 Los Voluntarios B y C que están parados detrás de las pelotas extra, entregarán y reemplazarán la pelota de baloncesto cuando esta salga de juego. El Voluntario D cronometrará y registrará el puntaje del atleta. Cada voluntario está para realizar la prueba y administrar el área únicamente

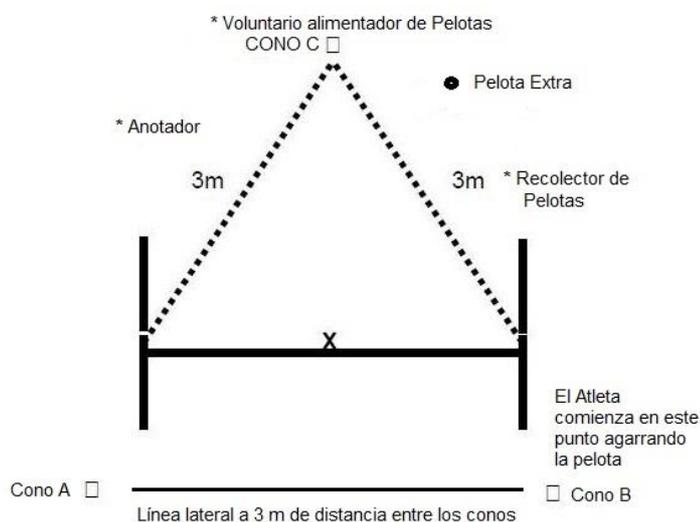
4.2.2 Evento 2: Lanzamiento del Perímetro





- 4.2.2.1 Propósito: Medir las habilidades del atleta en los lanzamientos a la canasta.
- 4.2.2.2 Una canasta, área oficial de tiro libre de NGB, cinta adhesiva, y dos pelotas de baloncesto. Una que el atleta tiene inicialmente y otro de repuesto en caso que la pelota rebote lejos.
- 4.2.2.3 Descripción de la Prueba
 - 4.2.2.3.1 Un jugador se para en la unión de la línea y área de tiro libre, a la izquierda o derecha.
 - 4.2.2.3.2 El jugador conduce hacia la canasta y trata de encestar a su elección fuera del arco de 2.75 metros (9'). Este intento debe hacerse desde cualquier punto fuera del arco de 2.75 metros marcado por una línea punteada. [Este arco intercepta con el círculo de restricción de tiro libre].
 - 4.2.2.3.3 El jugador luego rebota la pelota (lanzamiento logrado o fallado) y conduce a cualquier parte fuera del arco, antes de intentar otro lanzamiento a la canasta.
 - 4.2.2.3.4 El jugador puede hacer tantas canastas como se describe arriba en una prueba de un minuto
- 4.2.2.4 Tiempo: 60 segundo para cada desafío
- 4.2.2.5 Puntuación: Se otorgan dos puntos por cada canasta encestanda dentro de la prueba de un minuto.
- 4.2.2.6 Organización
 - 4.2.2.6.1 Los voluntarios realizan la prueba y no deben interferir con ningún jugador que está realizando la prueba. El Voluntario A instruirá al grupo que está haciendo esta prueba en particular, mientras el Voluntario B demuestra cómo es la prueba.
 - 4.2.2.6.2 El Voluntario A dará una pelota de baloncesto al jugador que tomará la prueba, le pregunta si está listo/a, y luego dirá: "Listo, Fuera," y contará cuántas canastas encesta el jugador en dos minutos.
 - 4.2.2.6.3 El Voluntario B que está parado detrás de la pelota extra, entregará y reemplazará la pelota cuando ésta sale de juego. El Voluntario C cronometrará y registrará el puntaje del atleta.
 - 4.2.2.6.4 Cada voluntario está para realizar la prueba y administrar el área únicamente.

4.2.3 Evento 3: Capturar y Pasar





- 4.2.3.1 Propósito: Medir las habilidades del Atleta capturando y pasando la pelota
- 4.2.3.2 Equipamiento:
 - 4.2.3.2.1 3 Conos, 2 pelotas de baloncesto, Cinta adhesiva, silbato, pizarra de anotación y Cronómetro.
 - 4.2.3.2.2 2 líneas adhesivas o cinta adhesiva de 50mm (2") de ancho de la línea lateral de la cancha separada a 3 metros entre los conos A & B. El cono C se coloca a 3 metros frente al final de cada línea formando un triángulo.
 - 4.2.3.2.3 Una pequeña raya de cinta adhesiva se coloca en el medio de los conos A y B donde el atleta se parará agarrando la pelota listo para empezar el ejercicio.
 - 4.2.3.2.4 El alimentador de pelotas se colocará detrás del Cono C.
 - 4.2.3.2.5 Una pelota extra se colocará separada del Cono C.
- 4.2.3.3 Descripción de la prueba
 - 4.2.3.3.1 Para iniciar el atleta pasa la pelota al alimentador y se mueve rápido entre los conos A y B.
 - 4.2.3.3.2 A la medida en que el atleta se aproxima o alcanza la línea final el alimentador pasa una pelota al atleta para que este la capture.
 - 4.2.3.3.3 El jugador debe tener al menos un pie sobre la línea final en el punto donde se captura la pelota,
 - 4.2.3.3.4 El jugador debe capturar la pelota, luego pasarla de nuevo al alimentador detrás del final de la línea. Uno de los dos pies puede estar sin pisar el suelo pero ambos pies deben estar detrás de la línea final al momento de pasar la pelota al alimentador.
 - 4.2.3.3.5 Cuando el atleta ha pasado la pelota debe correr rápidamente hacia el otro cono para recibir la siguiente pelota.
 - 4.2.3.3.6 El jugador continúa pasando y capturando la pelota moviéndose entre los conos A y B sobre la línea durante 60 segundos.
 - 4.2.3.3.7 Los pases con rebote deben ser utilizados para atletas con menor nivel de habilidad.
- 4.2.3.4 Tiempo: 60 segundos.
- 4.2.3.5 Puntuación.
 - 4.2.3.5.1 Se anota 1 punto por cada pase bueno hecho al alimentador (el pase debe ser capturable).
 - 4.2.3.5.2 Se anota 1 punto por cada buena atrapada hecha por el atleta (sin que se le caiga)
 - 4.2.3.5.3 El atleta debe tener la pelota en total control o no se le asignará puntos.

5 REGLAS DE DESTREZAS DE BALONCESTO POR EQUIPO

5.1 Equipamiento

- 5.1.1 Se pueden usar dos pelotas oficiales de baloncesto (para competiciones de la división femenina y juvenil, una pelota de baloncesto más pequeña, tamaño 6, que tiene 72.4



centímetros [28 1/2 in] de circunferencia y entre 510–567 gramos [18–20 oz] de peso como alternativa.)

5.1.2 Cinta métrica

5.1.3 Cinta de piso o tiza

5.1.4 Canasta regular de baloncesto (una canasta más corta que tiene su aro a 2,44 metros [8 pies] por encima del piso se puede utilizar para la competencia de la división junior).

5.1.5 Hoja de anotación

5.1.6 Pizarra o Marcador de puntuación.

5.2 Preparación.

5.2.1 Marque cinco puntos alrededor del piso, similar a una defensa de zona 2–1–2 con jugadores posicionados a 4 metros (13 pies 1 1/2 pulgadas) de distancia entre sí.

5.2.2 Marque la posición # 5 a 2 metros (6 pies 6 3/4 pulgadas) de un lugar debajo de la parte delantera del anillo de la cesta.

5.2.3 Los equipos deben enviar una lista antes del comienzo del juego.

5.2.4 Los equipos deben usar uniformes o camisetas numerados.

5.3 Reglas

5.3.1 El Director del evento determinará cuantos partidos deben jugarse. Dos equipos de cinco jugadores se colocarán en el lado opuesto de la cancha de juego. Solo un equipo realizará una ronda por tiempo.

5.3.2 El juego se hará de dos tiempos que consisten en 5 rondas cada uno. A los jugadores se les dará la oportunidad de jugar en cada una de las 5 posiciones durante cada tiempo.

5.3.3 Cada jugador en el primero de los equipos debe atrapar la pelota y pasarla sucesivamente al siguiente jugador colocado en la posición siguiente.

5.3.4 El Juez le dará la pelota al jugador #1 para empezar cada ronda.

5.3.5 El Jugador en la posición #1 lanzará la pelota al jugador de la posición #2. El Jugador en la posición #2 lanzará la pelota al jugador de la posición #3. Esta secuencia de lanzamientos continuará hasta que la pelota llegue a la posición #5.

5.3.6 Los atletas deben pasar la pelota de cualquier manera, pero cada jugador debe pasar la pelota en la secuencia numérica correcta. Se puede utilizar el pase con rebote pero solo debe rebotar una vez.

5.3.7 Si la pelota al ser lanzada sobrepasa al atleta el Juez o el mismo atleta debe buscar la pelota. De todas maneras el atleta debe regresar a su posición antes de lanzar la pelota al siguiente jugador. Un pase correcto se define como aquel que es lanzado y capturado por otro jugador sin problema.

5.3.8 Cuando la pelota alcance al jugador en la posición #5 él debe intentar anotar a la canasta.

5.3.9 No se permiten las clavadas o volcadas. No se concederá ningún punto si se realiza una clavada o volcada.

5.3.10 Los atletas que se encuentran en la posición #5 solo tendrán un chance de anotar.

5.3.11 Luego del intento de canasta realizado por el jugador de la posición #5 la ronda termina.



- 5.3.12 Una vez terminada la primera ronda por el primer equipo, el Segundo equipo iniciará su ronda inicial.
- 5.3.13 Los jugadores deben rotar siguiendo la secuencia numérica hacia la siguiente posición después de cada ronda.
- 5.3.14 Las jugadas se irán alternando entre cada equipo hasta conseguir completar la ronda. Una vez que cada equipo complete 5 rondas, el primer tiempo se termina.
- 5.3.15 Se concederá un entretiempo de 5 minutos antes de comenzar el 2do tiempo.
- 5.3.16 Los equipos deben cambiar de lado de la cancha utilizado en el primer tiempo para completar las otras 5 rondas en el otro lado de la cancha.
- 5.3.17 Se permiten las sustituciones de jugadores pero una vez terminada cada ronda.
- 5.3.18 Los entrenadores deberán permanecer en la línea lateral la cual debe estar al menos a 4 metros (13 pies 11 pulgadas) de la posición #2 y #4. Los entrenadores pueden dar instrucciones verbales o por señas a sus jugadores. Los atletas sordos pueden recibir asistencia en la colocación de las posiciones.

5.4 Puntuación

- 5.4.1 El equipo recibirá un punto por cada pase correcto.
- 5.4.2 El equipo recibirá un punto por cada atrapada exitosa.
- 5.4.3 El equipo recibirá dos puntos por cada anotación en la canasta.
- 5.4.4 Un bono de un punto será otorgado por cada ronda completada exitosamente en pases, atrapadas y anotación.
- 5.4.5 El número máximo de puntos acumulable por un equipo en cada tiempo es de 55.
- 5.4.6 La puntuación final del equipo se determinará sumando las puntuaciones de las 10 rondas.
- 5.4.7 El equipo con la puntuación más alta es el ganador.
- 5.4.8 Si hay un empate entre los equipos al final de juego se realizarán rondas extras. El equipo que anote más puntos en una ronda será el ganador.

6 COMPETICIÓN POR EQUIPOS

6.1 Divisiones/ Series Equitativas

- 6.1.1 El entrenador jefe debe enviar los puntajes de las dos Pruebas de Evaluación de Destrezas de Baloncesto (PED), por ej., conducción y lanzamiento del perímetro para cada jugador en su nómina antes de la competición.
- 6.1.2 Estas pruebas son sólo para evaluación de jugador/equipo y no son eventos de competición para medallas o cintas. La información sobre PED se encuentra en la Sección 8.
- 6.1.3 El entrenador jefe también debe identificar sus cinco mejores jugadores en términos de su habilidad para jugar en la cancha, colocando una estrella al lado de sus nombres en la nómina.
- 6.1.4 El puntaje del equipo deberá ser determinado por la suma de los puntajes de los siete mejores jugadores y luego se dividirá el total entre siete.



- 6.1.5 Los equipos inicialmente son agrupados en series/divisiones de acuerdo a su puntaje de equipo PED.
- 6.1.6 Se deberá realizar una ronda (o rondas) de juegos de clasificación como medio para finalizar el proceso de series/divisiones.
- 6.1.7 En la ronda de clasificación, los equipos jugarán uno o más juegos, durando cada juego por lo menos seis minutos.
 - 6.1.7.1 Los equipos se pueden mover de cualquier grupo a lo largo del proceso de juego para mantener el equilibrio competitivo. El Comité de División se reserva el derecho de ajustar la división antes de la ronda de medallas.
 - 6.1.7.2 Se hará todo lo posible para garantizar la integridad de los juegos y el proceso de división. El objetivo final del Comité es seleccionar divisiones con equipos de habilidad similar. La decisión
- 6.1.8 A cada equipo se le requerirá que jueguen todos los miembros del equipo.

6.2 Adaptaciones a la Competición

Las siguientes son adaptaciones de las reglas de la FIBA que se pueden usar al realizar competiciones de equipos de baloncesto de Olimpiadas Especiales. Estas adaptaciones son opcionales, y sigue siendo responsabilidad de cada Programa de Olimpiadas Especiales individual determinar si serán empleadas.

- 6.2.1 La duración del juego puede ajustarse a discreción del gerente de la competencia.
- 6.2.2 El reloj de tiro de 24 segundos o 30 segundos se puede usar a discreción del equipo de gestión de la competencia.
- 6.2.3 Un jugador puede dar dos pasos más allá de lo permitido por las reglas de NGB. Sin embargo, si el jugador anota, se considera que ha "viajado" o se escapa de la defensa como resultado de estos pasos adicionales, se ha obtenido una ventaja. Una violación se llama de inmediato.
- 6.2.4 El tirador de tiro libre lanzará la pelota dentro de los 10 segundos desde el momento en que uno de los oficiales la pone a disposición del tirador.
- 6.2.5 Durante el saque de la cancha delantera, la pelota se puede lanzar directamente a la cancha trasera.
- 6.2.6 Cuenta de cinco segundos con vigilancia estricta solo en la cancha delantera.
- 6.2.7 Dos tiros libres se otorgan con cada falta después de la cuarta falta (incluye faltas técnicas del jugador)
- 6.2.8 Si se usa un dispositivo médico, debe ser aprobado antes de la competencia. Incluye cualquier dispositivo usado que cubre la cara, la parte inferior del brazo (desde el codo hasta la muñeca), la rodilla o la parte inferior de la pierna. Un documento de un médico que indique el propósito y la composición del dispositivo ayudarán a abordar cualquier problema de gestión de riesgos.

6.3 Equipos y Jugadores

- 6.3.1 Un equipo se constituye de 5 jugadores
- 6.3.2 La composición de u equipo incluyendo los suplentes no debe exceder de 10 jugadores.



6.4 Uniformes/Vestimenta

- 6.4.1 Todos los jugadores deben usar vestimenta de baloncesto con números de identificación y zapatos deportivos con suela de goma plana.
- 6.4.2 Las camisetas y pantalones cortos del uniforme del equipo deben ser idénticos en color y estilo.
- 6.4.3 Las camisetas interiores, si se usan, deben coincidir con el color del cuerpo del uniforme (no con el borde) y deben ser idénticas en color. Algunos o todos los jugadores pueden usar camisetas interiores y pueden ser de manga corta o camiseta sin mangas (no se permiten cortes ni bordes irregulares).
- 6.4.4 Cubiertas para la cabeza (pañuelos, pañoletas, bandanas): Se permiten las cubiertas para la cabeza, pero deben cumplir con las reglas de la FIBA.
 - 6.4.4.1 Deberá cumplir con los mismos estándares de seguridad que para una cubierta médica para la cabeza. La cubierta de la cabeza debe ser de un solo color sólido sin adornos.
- 6.4.5 Las personas que no cumplan con las regulaciones uniformes no podrán ingresar a un juego.

7 COMPETICIÓN 3 Vs 3

7.1 Divisiones /Series Equitativas

- 7.1.1 El entrenador jefe debe enviar los puntajes de las dos Pruebas de Evaluación de Destrezas de Baloncesto (PED), por ej., conducción y lanzamiento del perímetro para cada jugador en su nómina antes de la competición.
- 7.1.2 El entrenador jefe también debe identificar sus tres mejores jugadores en términos de su habilidad para jugar en la cancha, colocando una estrella al lado de sus nombres en la nómina.
- 7.1.3 El puntaje del equipo deberá ser determinado por la suma de los puntajes de los cuatro mejores jugadores y luego se dividirá el total entre cuatro.
- 7.1.4 Los equipos inicialmente son agrupados en series/divisiones de acuerdo a su puntaje de equipo PED.
- 7.1.5 Se deberá realizar una ronda (o rondas) de juegos de clasificación como medio para finalizar el proceso de series/divisiones.
 - 7.1.5.1 En la ronda de clasificación, los equipos jugarán uno o más juegos, durando cada juego por lo menos seis minutos.
 - 7.1.5.1.1 Los equipos se pueden mover de cualquier grupo a lo largo del proceso de juego para mantener el equilibrio competitivo. El Comité de División se reserva el derecho de ajustar la división antes de la ronda de medallas.
 - 7.1.5.1.2 Se hará todo lo posible para garantizar la integridad de los juegos y el proceso de división. El objetivo final del Comité es seleccionar divisiones con equipos de habilidad similar. La decisión
- 7.1.6 A cada equipo se le requerirá que jueguen todos los miembros del equipo.



7.2 El Objetivo

- 7.2.1 El baloncesto de media cancha puede ser usado como una manera para aumentar el número de equipos para competición de baloncesto de Olimpiadas Especiales.
- 7.2.2 También es una manera de ayudar a que los atletas con bajo nivel de habilidad progresen para jugar en la cancha completa.
- 7.2.3 Sin embargo, los esfuerzos deben hacerse para jugar baloncesto de equipo regulado siempre que sea posible.

7.3 Área de Juego y Equipamiento

- 7.3.1 Se puede usar cualquier sección de media cancha de una cancha de baloncesto. La cancha estará delimitada por la línea final debajo de la canasta, dos líneas laterales y la línea de media cancha.
- 7.3.2 Cada equipo debe usar una camisa de uniforme. Las camisas del equipo deben ser del mismo color sólido, delante y detrás. Cada jugador debe estar numerado en la parte delantera y trasera de la camisa con números arábigos simples de al menos 20 centímetros (6-8 pulgadas) de alto en la parte posterior y 10 centímetros (4 pulgadas) de altura en el frente y no menos de 2 centímetros (3/4 in) de ancho. Todos los números deben ser según las especificaciones de NGB.

7.4 Equipo y Jugadores

- 7.4.1 Un equipo puede tener hasta cinco jugadores, que incluye tres titulares y dos suplentes.
- 7.4.2 El baloncesto 3x3 es un juego de tres contra tres. Cada equipo debe comenzar el juego con tres jugadores. Un equipo puede caer por debajo de tres después del comienzo del juego debido a una lesión o enfermedad del jugador, pero debe tener tres para comenzar el juego. Para Deportes Unificados 3 Vs 3, la proporción será dos atletas y un compañero. Un equipo no puede caer por debajo de un mínimo de dos atletas debido a una lesión, pero debe tener al menos un atleta en la cancha para completar el juego. Si no quedan atletas por descalificación o lesión, el equipo perderá el juego por forfait.

7.5 El Juego

- 7.5.1 El juego se jugará durante 10 minutos o hasta que un equipo anote 21 puntos. Un gol de campo realizado cuenta un punto, a menos que se intente desde detrás del arco, cuando cuenta 2 puntos. Un tiro libre anotado cuenta un punto.
 - 7.5.1.1 Habrá un cronómetro aplicado. El reloj se detendrá para todas las situaciones de bola muerta (por ejemplo, faltas, infracciones, goles de campo y tiempos de espera).
 - 7.5.1.2 El juego comenzará con un lanzamiento de una moneda por posesión. El equipo que gana el lanzamiento de la moneda decide si toma la pelota o la deja, para obtener el saque en un tiempo extra potencial. No hay bola de salto o salto entre dos. Todas las situaciones de bolas de salto serán administradas por posesión alternativa, comenzando con el equipo que gana el lanzamiento de la moneda.



- 7.5.1.3 Si se requiere tiempo extra debido a un empate al final del juego reglamentario, el equipo que no comenzó el juego con la posesión del balón, comenzará el tiempo extra. El primer equipo en anotar dos puntos, ganará el juego.

7.6 Competición

- 7.6.1 El árbitro manejará la pelota después de una situación de bola muerta.
- 7.6.2 La pelota está muerta después de que se comete una falta o violación o en cualquier otro momento en que el árbitro hace sonar su silbato. Después de una anotación hecha, la pelota sigue viva.
- 7.6.3 Los equipos cambian la posesión del balón después de las anotaciones. Un jugador de un equipo no anotador deberá reanudar el juego driblando o pasando la pelota dentro de la cancha directamente debajo de la canasta (no desde detrás de la línea final) para colocarla en la cancha detrás del arco. El equipo defensivo no puede jugar por el balón en el "área de semicírculo sin cargo" debajo de la canasta. Sin embargo, si un jugador recibe una falta en el acto de tiro y hace la canasta, la anotación se acredita y se otorga 1 o 2 tiros libres.
- 7.6.4 La posesión de la pelota dada a cualquiera de los equipos después de cualquier situación de bola muerta comenzará con una bola de verificación, es decir, un intercambio de la pelota (entre el jugador defensivo y el ofensivo) fuera del arco en la parte superior de la cancha.
- 7.6.5 En cualquier cambio de posesión, el equipo que acaba de obtener la posesión de la pelota debe devolver la pelota fuera del arco. Se considera que un jugador está "fuera del arco" cuando ninguno de sus pies está adentro ni pisando la línea del arco. El reloj de lanzamiento de 12 "comenzará si la pelota y el jugador están fuera del arco.
- 7.6.6 Se ha producido una violación cuando la defensa que acaba de obtener la posesión del balón intenta un gol de campo sin llevarlo fuera del arco. Si la defensa intenta un disparo después de una posesión obtenida sin llevarlo fuera del arco, la posesión vuelve a la ofensiva como una bola muerta y comenzará el juego con una bola de verificación fuera del arco en la parte superior de la cancha.
- 7.6.7 Se pueden hacer sustituciones en una bola muerta antes de la bola de verificación. El sustituto puede ingresar al juego después de que su compañero de equipo salga de la cancha y establezca un contacto físico (es decir, un apretón de manos, palmada, etc) con él / ella detrás de la línea final frente a la canasta. Las sustituciones no requieren ninguna acción de los árbitros o los oficiales de mesa.
- 7.6.8 Se permite un tiempo muerto de 60 segundos por equipo. El árbitro puede solicitar un tiempo muerto por lesión del jugador. En el caso de una situación de salto (los jugadores adversarios tienen una o ambas manos tan firmemente sobre el balón que solo se puede obtener la posesión por la fuerza), el balón se otorgará al equipo defensivo. .
- 7.6.9 En aquellas canchas donde el soporte de la canasta está en la cancha de juego, un jugador cuyo cuerpo toca el soporte no se considera fuera de límites a menos que tenga el control del balón. Si la pelota toca el soporte, se considera fuera de límites. Ningún jugador puede usar el apoyo para obtener ventaja o poner a un jugador contrario en desventaja.



7.6.10 Los Árbitros otorgarán a un jugador o al entrenador la solicitud de señal oral o de mano para un tiempo de espera.

7.7 Faltas y Penalizaciones

- 7.7.1 Una falta es una infracción de las reglas que implican el contacto personal con un oponente o un comportamiento antideportivo. Se carga una falta contra el infractor.
- 7.7.2 En todas las faltas (personales, comunes, técnicas), el equipo que recibe la falta obtendrá la posesión del balón en el lugar designado detrás de la línea de falta extendida y dentro del círculo de restricción en la parte superior de la llave. Si un jugador recibe una falta en el acto de tiro y hace la canasta, la anotación se acredita. El equipo que recibe la falta también retiene la posesión del balón. En todos los casos, no se otorgarán ni intentarán tiros libres. (Ver diagrama a continuación).
- 7.7.3 No hay límites de faltas individuales o de equipo. El árbitro puede decidir darle a un jugador una falta antideportiva si el jugador no adapta su juego después de cometer varias faltas y una advertencia del árbitro. (2 faltas antideportivas conlleva a la descalificación del juego).
- 7.7.4 Una falta técnica se otorgará con 1 tiro libre y posesión de balón. Una falta antideportiva se otorgará con 2 tiros libres y posesión de balón.
- 7.7.5 Un jugador que realiza un saque tendrá cinco segundos para soltar la pelota. La penalización por tomar más de cinco segundos será la pérdida de posesión.

7.8 Puntos de Énfasis

- 7.8.1 Es una infracción para el jugador una "doble conducción o doble dribling."
- 7.8.2 Referente a adaptaciones opcionales:
- 7.8.3 Un jugador puede dar dos pasos más de los permitidos. Sin embargo, si el jugador anota, "viaja" o escapa de la defensa como resultado de estos pasos extras, o de alguna forma ha ganado una ventaja, inmediatamente se cobra una infracción.

7.9 Evento de Deportes Unificados

- 7.9.1 Competición por Equipos en Deportes Unificados (Incluido el 3 Vs 3)
 - 7.9.1.1 La lista contendrá un número proporcional de atletas y compañeros.
 - 7.9.1.2 Equipo 3x3: un equipo puede caer por debajo de tres después del comienzo del juego debido a una lesión o enfermedad del jugador, pero debe tener tres para comenzar el juego. La proporción mínima permitida será un atleta y un compañero. El incumplimiento de la proporción requerida resulta en la pérdida del juego.
 - 7.9.1.3 Equipo 5 contra 5: se requieren cinco jugadores para comenzar un juego. Las reglas de la FIBA permiten que un equipo continúe jugando con una alineación con tan solo dos jugadores antes de que se pierda un juego.
 - 7.9.1.4 Después de que comienza un juego y durante la competencia, solo se permiten las siguientes proporciones de alineación: 3 atletas y 2 compañeros, 2 atletas y 2 compañeros, 2 atletas y 1 compañero, 1 atleta y 1 compañero. El incumplimiento de la proporción requerida resulta en la pérdida del juego.

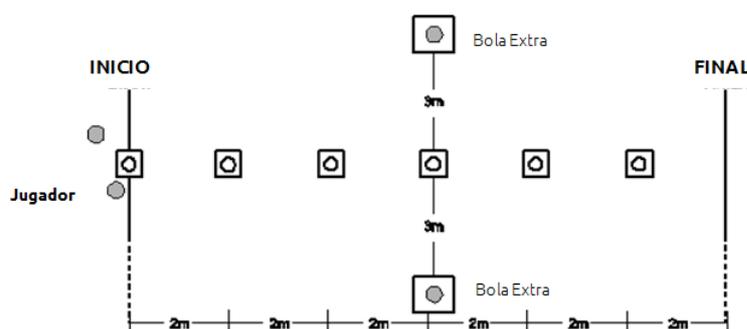


7.9.1.4.1 Excepción: el juego puede continuar con 3 atletas y 1 compañero debido a una falta personal del compañero.

7.9.1.5 Cada equipo tendrá un entrenador adulto que no juegue, responsable de la alineación y la conducta del equipo durante la competencia.

8 PRUEBA DE EVALUACIÓN DE DESTRESAS (PED)

8.1 Conducción/ Driblar



8.1.1 Preparación: un área de la cancha de baloncesto (preferiblemente a lo largo de una línea lateral o hacia abajo de la línea central), seis conos, cinta adhesiva para el piso y cuatro pelotas de baloncesto, una que el atleta recibe inicialmente, otras dos que son de respaldo en caso de que el baloncesto rebota, y uno más para continuar la prueba.

8.1.2 Tiempo: 60 segundos para una prueba

8.1.3 Prueba

8.1.3.1 Se le indica a un jugador que rebote la pelota mientras pasa alternativamente a la derecha y a la izquierda de seis obstáculos colocados en una línea, a 2 metros (6 pies 6 3/4 pulgadas) de distancia, en un recorrido de 12 metros.

8.1.3.2 El jugador puede comenzar a la derecha o a la izquierda del primer obstáculo, pero debe pasar cada obstáculo alternativamente a partir de entonces. Se otorga un punto cada vez que se pasa un cono. (Por ejemplo, si el jugador dribla con éxito la pelota desde la línea de salida, entra y sale por toda la carrera de obstáculos una vez y coloca la pelota en la línea de meta, se ha logrado un puntaje de cinco).

8.1.3.3 Cuando se pasa el último obstáculo y se alcanza la línea de meta, el jugador baja la pelota, corre de nuevo al comienzo para la siguiente pelota y repite el slalom. El jugador continúa hasta que hayan transcurrido 60 segundos.

8.1.3.4 Si un jugador pierde el control del balón, el reloj continúa funcionando.

8.1.3.5 El jugador recupera la pelota o recoge la pelota de respaldo más cercana y puede volver a ingresar en cualquier punto del recorrido.

8.1.4 Puntuación



- 8.1.4.1 El jugador debe usar botes legales y debe tener el control de la pelota durante el espacio entre el punto medio y el siguiente punto medio para obtener crédito por ese cono que se haya pasado con éxito.
- 8.1.4.2 La puntuación del jugador es cuántos conos (puntos medios) pasa con éxito en 60 segundos.

8.1.5 Preparación

- 8.1.5.1 Los voluntarios administran la prueba y no deben interferir con ningún jugador que esté realizando la prueba.
- 8.1.5.2 El voluntario A instruirá al grupo que realiza esta prueba en particular mientras que el voluntario B demuestra la prueba real.
- 8.1.5.3 El voluntario A le dará una pelota de baloncesto al jugador que tomará la prueba, indicará alzando el brazo que la prueba está por comenzar y hará sonar un silbido para indicar que la prueba ha comenzado y contará cuántas canastas o anotaciones hace el jugador en un minuto.
- 8.1.5.4 Los voluntarios B y C, que están parados detrás de las pelotas adicionales, recuperarán y reemplazarán la pelota de baloncesto cada vez que salga del juego.
- 8.1.5.5 El voluntario D cronometrará y registrará el puntaje del atleta.
- 8.1.5.6 Cada voluntario debe administrar la prueba solo el área que le corresponde.

8.2 Lanzamiento desde el Perímetro

- 8.2.1 Preparación: una canasta o cesta de Baloncesto, el carril de tiro libre oficial de NGB, cinta de piso y dos pelotas de baloncesto, una que se le proporciona al atleta inicialmente, otra que es para respaldo en caso de que el balón rebote fuera del área.
- 8.2.2 Tiempo: una prueba de un minuto.
- 8.2.3 Prueba:
 - 8.2.3.1 Un jugador se para en la unión de la línea de tiro libre y el carril, ya sea a la izquierda o derecha. El jugador dribla hacia la canasta e intenta una anotación en un lugar de su elección fuera del arco de 2.75 metros (9 pies).
 - 8.2.3.2 Este intento debe realizarse en cualquier lugar fuera del arco de 2.75 metros marcado por una línea punteada. [Este arco se cruza con el círculo de restricción de tiro libre].
 - 8.2.3.3 El jugador luego rebota el balón (tiro hecho o fallado) y dribla en cualquier lugar fuera del arco antes de intentar otra anotación.
 - 8.2.3.4 El jugador deberá hacer tantas anotaciones como se describió anteriormente en una prueba de un minuto.
- 8.2.4 Anotación.
 - 8.2.4.1 Se anotarán dos puntos por cada anotación que se realice en el lapso de un minuto.
- 8.2.5 Preparación.



- 8.2.5.1 Los voluntarios administran la prueba y no deben interferir con ningún jugador que esté realizando la prueba.
- 8.2.5.2 El voluntario A instruirá al grupo que realiza esta prueba en particular mientras que el voluntario B demuestra la prueba real.
- 8.2.5.3 El voluntario A le dará una pelota de baloncesto al jugador que tomará la prueba, indicando alzando el brazo que la prueba está por comenzar y hará sonar un silbato para indicar que la prueba ha comenzado, y contará cuántas anotaciones hace ese jugador en un minuto.
- 8.2.5.4 El voluntario B, que está de pie detrás de la pelota extra, recuperará y reemplazará la pelota de baloncesto cada vez que salga del juego.
- 8.2.5.5 El voluntario C cronometrará y registrará el puntaje del atleta.
- 8.2.5.6 Cada voluntario debe administrar la prueba y administrar solo el área que le corresponde.

9 CANCHA Y EQUIPAMIENTO

9.1 Pelotas de Baloncesto

- 9.1.1 La competencia masculina para atletas de 12 años o más debe usar una talla 7 de baloncesto.
- 9.1.2 Circunferencia: entre 749 milímetros [29.5 in] y 780 milímetros [30.7 in] Peso: entre 567 gramos [20 oz] y 650 gramos [23 oz]
- 9.1.3 La competencia femenina para atletas de 12 años en adelante debe usar una pelota de baloncesto de talla 6 más pequeña.
- 9.1.4 Circunferencia: entre 724 milímetros [28.5 in] y 737 milímetros [29 in] Peso: entre 510 gramos [18 oz] y 567 gramos [20 oz]
- 9.1.5 La competencia para todos los atletas (hombres y mujeres) menores de 12 años debe usar una pelota de baloncesto de talla 5 más pequeña.
- 9.1.6 Circunferencia: entre 686 milímetros [27 in] y 724 milímetros [28.5 in] Peso: entre 397 gramos [14 oz] y 454 gramos [16 oz])

9.2 Canastas de Baloncesto

- 9.2.1 Las canastas deberán comprender el tablero, los anillos y las redes.
- 9.2.2 Para la competencia, el anillo de la canasta está normalmente a 3.05 metros (10 pies) sobre el piso.
- 9.2.3 Una canasta más corta que tiene su anillo 2.44 metros (8 pies) sobre el piso puede usarse para la competencia de la división junior.