

B Benjamines
A Alevines

Reglamento oficial de Minibasket



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

Regla 1. El juego

Regla 2. Instalaciones y equipo

Regla 3. Arbitros y su reglamento

Regla 4. Los jugadores, los sustitutos y los entrenadores

Regla 5. Reglamentación del tiempo

Regla 6. Reglamento del juego

Regla 7. Violaciones

Regla 8. Faltas personales

Regla 9. Faltas técnicas

Regla 10. Disposiciones generales

SEÑALES ARBITRALES

ANOTADOR

B Benjamines
A Alevines

Reglamento oficial de Minibasket



INTRODUCCIÓN

MINIBASKET

Es una experiencia única y enriquecedora que sirve para iniciar a niños y niñas en el baloncesto, preparándoles así para una larga relación con este deporte.

Está basado en unos firmes principios educativos que proporcionan oportunidades a los niños para su desarrollo físico, intelectual, emocional y social.

Reconoce la importancia de que los niños y niñas vivan una serie de experiencias competitivas que respeten sus necesidades individuales. La competición en si misma es uno de los grandes atractivos a la hora de realizar cualquier juego, pero ganar no debería ser el objetivo principal. Por el contrario debería hacerse hincapié en que cada jugador tenga la oportunidad de mejorar su nivel de juego y sus destrezas.

Fomenta la amistad, la diversión y la deportividad así como el respeto hacia el resto de los participantes: los otros jugadores, árbitros, los integrantes de la mesa y los padres.

A lo largo de todo el texto del "Reglamento Oficial de Minibasket", cualquier referencia al entrenador, al jugador, árbitros, etc. Expresada en género masculino, no es un signo de discriminación, y se aplica, naturalmente, al género femenino. Se trata solamente de simplificar.

ENTRENADORES Y PROFESORES

Todos los profesores y entrenadores de Minibasket deben reconocer, entender y respetar los principios y el espíritu de este juego.

Deben comprometerse a desarrollar su competencia en el trabajo con niños.

Esto supone una gran responsabilidad pero es también una fuente de diversión y satisfacción personal.

“Al tener en cuenta los cambios mentales y físicos de los niños y niñas en cada etapa de su desarrollo, se les puede ayudar a alcanzar su máxima aptitud y destrezas. Con una buena disposición y concediendo al niño el lugar principal se les puede proporcionar satisfacción y éxitos personales.

B Benjamines
A Alevines

Reglamento oficial de Minibasket



Al trabajar activamente con otros adultos, se puede crear el ambiente adecuado para seguir disfrutando. Además haciendo hincapié en el esfuerzo, el progreso y el espíritu de equipo, antes que en la victoria, se consigue fomentar la disciplina, el sentido de la justicia y el comportamiento deportivo.

Por último, adaptando las reglas y el material a las necesidades de los niños, éstos podrán entrar en un mundo de posibilidades excitantes”

A las federaciones y a otros organizadores se les recomienda encarecidamente esforzarse al máximo en fomentar las buenas actitudes y el comportamiento de los entrenadores. Estos deberían ser un buen ejemplo para sus equipos debiendo evitar las críticas al árbitro y sus ayudantes así como hacer comentarios fuera del lugar.

ARBITROS

Todos los árbitros tienen la responsabilidad principal de ser amigos y no severos jueces. Deben mostrar tolerancia con aquellas violaciones que no tienen apenas consecuencias y que no otorgan muchas ventajas al jugador que las ha cometido. Con los principiantes se necesita una mayor tolerancia.

El Minibasket es, teóricamente, un juego en el que no hay contacto. Es importante pitar las faltas que tengan una importancia directa en el juego.

Los niños pueden realizar grandes progresos si adquieren unos buenos fundamentos y una buena comprensión de las reglas del juego en las primeras etapas de su desarrollo.

Es importante arbitrar lo más rápidamente posible para no perder mucho tiempo de juego cuando se señalan las faltas, procedimiento para la administración del salto entre dos, y los tiros libres.

Reglamento oficial de Minibasket



REGLA N° 1: EL JUEGO

Art. 1. MINI -BASKETBALL

El Mini-Basketball es un juego, basado en el baloncesto, para niños y niñas que tengan 12 años o menos en el año en que se inicia la competición.

Art. 2. DEFINICIÓN

El objetivo de cada equipo es el de introducir el balón en el cesto del equipo contrario y evitar que el otro equipo obtenga el control del balón o anote, de acuerdo con las Reglas de Juego.

REGLA N°2: INSTALACIONES Y EQUIPO

Art. 3. DIMENSIONES DEL TERRENO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

El terreno de juego debe ser una superficie rectangular, lisa y dura, sin obstáculos.

Las dimensiones del terreno de juego deben ser: 28 metros de largo por 15 de ancho.

Se permitirán otras dimensiones, siempre que sean proporcionales, por ejemplo:

28m. x 15m, 26m x 14m, 24m x 13m, 22m x 12m y 20m x 11m.

Es importante que en ningún caso se hagan cambios en:

- (1) la altura del aro que está a 2.60 m del suelo.
- (2) el tamaño y el peso de los balones:

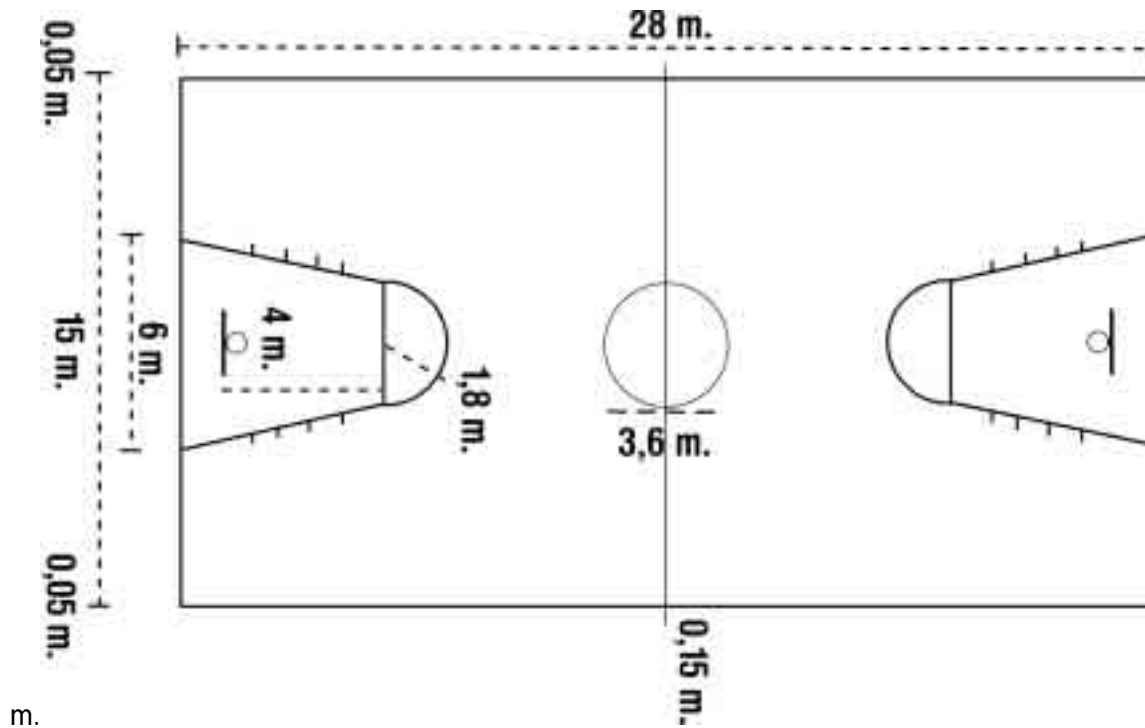
Minibasket DE 9 A 12 AÑOS

- circunferencia entre 68 cm. y 73 cm.
- peso entre 450 gr. y 500 gr.

Microbasket MENORES DE 9 AÑOS

- circunferencia entre 55 cm. y 58 cm.
- peso entre 300 gr. y 330 gr.

Reglamento oficial de Minibasket



Art. 4. LÍNEAS DE DEMARCACIÓN

Las líneas de demarcación del terreno de Minibasketball se trazarán de acuerdo con las ilustraciones contenidas en este libro. Serán iguales a las empleadas en un terreno normal de baloncesto excepto:

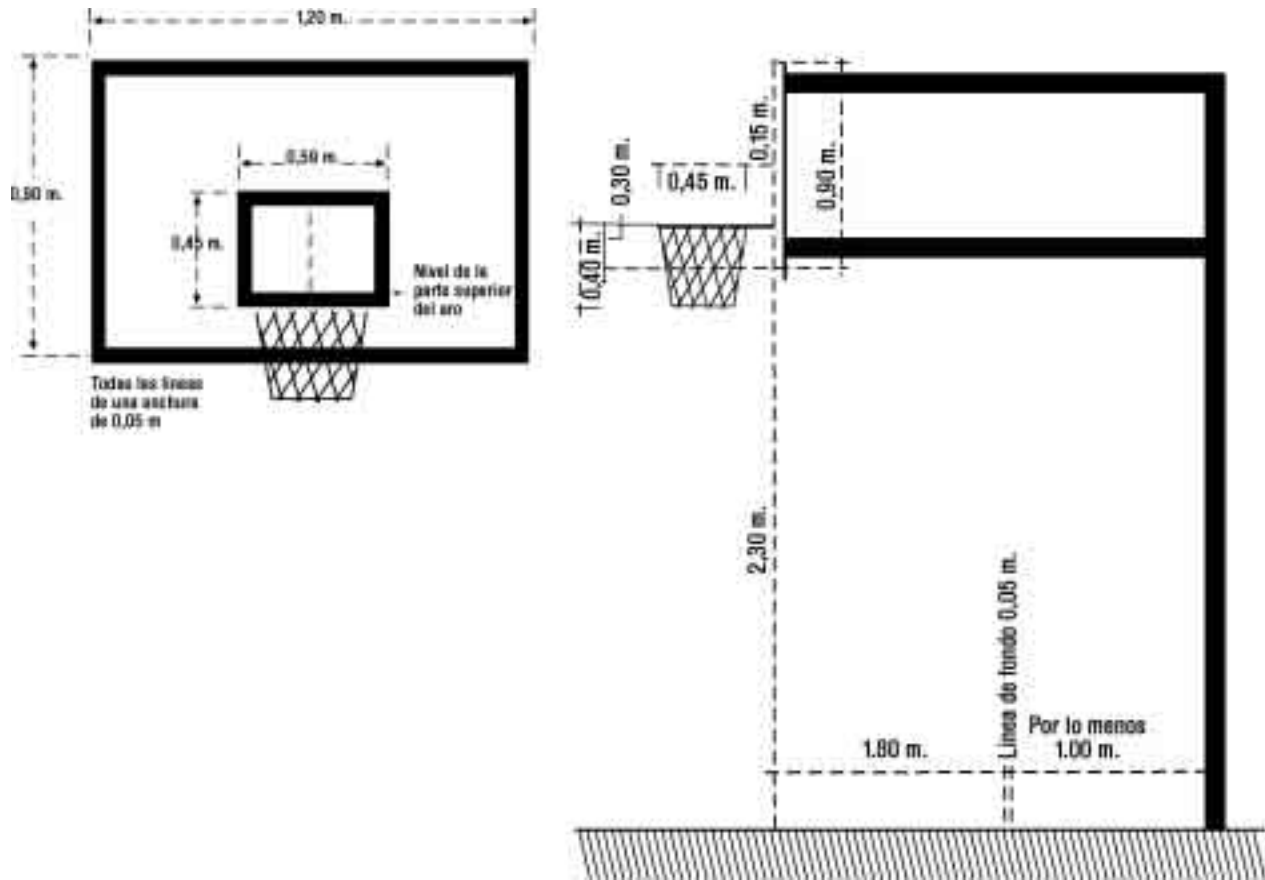
- a) la línea de tiros libres está a 4 metros del tablero
- b) no hay ni línea ni zona de 3 puntos.

Todas las líneas deben tener una anchura de 5 centímetros y ser perfectamente visibles.

Art. 5. TABLEROS

Cada tablero será de superficie lisa, hecho de madera maciza o material transparente adecuado, con unas dimensiones de 1.20 m. de largo por 0.90 m. de ancho. Se montará según se indica en la figura.

Reglamento oficial de Minibasket



Art. 6. CESTOS

Los cestos comprenderán los aros y las redes. Cada uno de los dos cestos se situará a una altura de 2.60 m. del suelo, de acuerdo con las ilustraciones.

Art. 7. BALÓN

El balón será esférico con una superficie exterior de cuero, goma o material sintético; tendrá una circunferencia entre 68 y 73 centímetros y su peso oscilará entre 450 y 500 gramos.

Art. 8. EQUIPO TÉCNICO

El siguiente equipo técnico debe preverse:

- a) cronómetro de juego
- b) acta oficial de juego
- c) tablillas numeradas del 1 al 5 para indicar el número de faltas cometidas por un jugador, y dispositivo de señalización de alternancia en el salto.
- d) un mecanismo sonoro de aviso.(Silbato)

Reglamento oficial de Minibasket



REGLA N° 3: ARBITROS Y SU REGLAMENTO

Art. 9. ARBITROS

Uno o dos arbitros dirigirán el encuentro de acuerdo con las Reglas. Son los responsables de la señalización de las faltas y violaciones, conceder o anular las canastas en juego y tiros libres y de administrar las penalizaciones de acuerdo con las presentes Reglas.

Art. 10. EL ANOTADOR

El anotador es el responsable del acta del encuentro.

Llevará el registro cronológico de los puntos obtenidos, anotando las canastas en juego y los tiros libres convertidos.

También anotará las faltas cometidas, señaladas por el árbitro, y levantará las tablillas para mostrar el número de faltas cometido por cada jugador.

Art. 11. EL CRONOMETRADOR

El cronometrador es el responsable de controlar el tiempo de juego y de indicar el final de cada periodo.

REGLA N° 4: LOS JUGADORES, LOS SUSTITUTOS Y LOS ENTRENADORES

Art. 12. LOS EQUIPOS

Cada equipo constará de 10 jugadores: 5 jugadores en el terreno de juego y 5 sustitutos.

Un miembro del equipo se considerará como jugador cuando está en el terreno y está autorizado a jugar. De lo contrario, es un sustituto.

Art. 13. LOS ENTRENADORES

El entrenador es el director del equipo.

Aconseja a los jugadores, de forma pausada y amable, para ayudar desde la banda y es el responsable de las sustituciones de los jugadores.

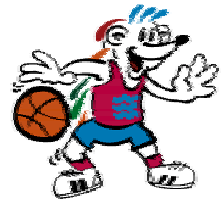
Está asistido por el capitán del equipo, que será uno de los jugadores.

Art. 14. UNIFORMES

Todos los jugadores de un equipo llevarán los uniformes con los mismos colores y con numeración en la parte delantera y posterior de la camiseta.

Sólo podrán utilizarse los números del 4 al 15.

Reglamento oficial de Minibasket



REGLA N° 5: REGLAMENTACIÓN DEL TIEMPO

Art. 15. TIEMPO DE JUEGO

El partido costará de dos tiempos de 20 minutos cada uno con un intervalo de descanso de diez minutos.

Cada tiempo se divide en dos periodos de diez minutos cada uno con un intervalo obligatorio de dos minutos entre ellos.

El cronometrador controlará el tiempo de juego sin parar el reloj, salvo en los casos siguientes:

1. una falta
2. balón retenido
3. al final de un periodo
4. cuando un jugador comete su quinta falta o es descalificado
5. cuando un jugador está lesionado
6. cuando el árbitro indica hacerlo al cronometrador

Después de que el reloj del partido haya sido parado, el cronometrador lo pondrá en marcha cuando el balón toca al primer jugador en el terreno de juego:

- a) durante un salto entre dos cuando el balón ha sido palmeado por uno de los saltadores
- b) después de un saque de la banda lateral o de la línea de fondo.
- c) después de que un tiro libre no es conseguido.

Art. 16. COMIENZO DEL ENCUENTRO

Todos los periodos se iniciarán con un salto entre dos en el círculo central.

El árbitro lanzará el balón entre dos oponentes cualquiera.

Al comienzo del tercer periodo los equipos deben cambiar de campo.

El reloj se pone en marcha cuando uno de los dos oponentes toca el balón.

Reglamento oficial de Minibasket



Art. 17. SALTO ENTRE DOS

Un salto entre dos tiene lugar cuando el árbitro lanza el balón verticalmente entre dos oponentes en uno de los círculos.

El balón debe ser palmeado por uno o ambos después de haber alcanzado su altura máxima.

Mientras tanto, los otros jugadores deben permanecer fuera del círculo, hasta que el balón sea tocado por uno de los dos saltadores.

Si hay una violación, el balón se otorga a los oponentes para que sea puesto en juego desde la banda. Si la violación es cometida por jugadores de los dos equipos, el salto se debe repetir.

El árbitro señalará situación de salto entre dos cuando:

1. uno o más jugadores de distinto equipo tienen una o ambas manos sujetando el balón.
2. el balón sale del terreno de juego y fue simultáneamente tocado por dos jugadores oponentes.
3. el árbitro duda quien fue el último jugador que tocó el balón.
4. el árbitro desconoce quien fue el último jugador que tocó el balón.
5. el balón queda sujeto en un soporte de la canasta.
6. el balón entra accidentalmente en la canasta por debajo del cesto.
7. se señala una falta doble

Cuando se señala un salto entre dos este tendrá lugar en el círculo más cercano al que se produzca, lanzando el árbitro el balón verticalmente entre dos oponentes.

Art. 18. CANASTA - CUANDO SE CONSIGUE Y SU VALOR

Se consigue una canasta cuando un balón vivo entre por la parte superior del cesto y permanece dentro de él o lo atraviesa.

Una canasta conseguida desde el terreno de juego vale 2 puntos y una canasta de tiro libre, 1 punto.

Después de una canasta desde el terreno de juego o del último tiro libre convertido los oponentes reanudarán el juego con un saque desde cualquier lugar de la línea de fondo, que será hecho en un máximo de cinco segundos.

Reglamento oficial de Minibasket



Art. 19. EMPATE

Si el resultado es de empate al finalizar el cuarto período este será el resultado final y no se jugará ningún tiempo extra.

Art. 20. FINAL DEL PARTIDO

El partido termina cuando el cronometrador hace sonar la señal indicando el fin del tiempo de juego.

REGLA N° 6: REGLAMENTO DEL JUEGO

Art. 21. SUSTITUCIONES

Cada uno de los jugadores inscritos en el acta del partido, deberá de jugar un mínimo de dos periodos excepto en los casos en los que haya sido sustituido por lesión, descalificación o haber cometido cinco faltas personales.

Cada jugador deberá permanecer sentado en el banquillo como suplente durante los otros dos periodos excepto cuando deba sustituir a otro jugador por lesión, descalificación o cinco faltas personales. También en estas circunstancias especiales el jugador deberá ser suplente necesariamente durante un periodo completo.

Art. 22. COMO SE JUEGA EL BALÓN

En el Mini-Basketball, el balón se juega con las manos.

Puede ser pasado, lanzado o driblado en cualquier dirección dentro de los límites de las Reglas de Juego.

Son violaciones: correr con el balón, darle con el pie intencionadamente o golpearlo con el puño.

Tocar accidentalmente el balón con el pie o con la pierna no es violación.

REGLA N° 7: VIOLACIONES

Art. 23. VIOLACIONES

Una violación es una infracción de las Reglas de Juego por la cual el árbitro parará inmediatamente el juego y concederá el balón a los oponentes para sacar desde la banda.

Reglamento oficial de Minibasket



Art. 24. SAQUE DE BANDA

El jugador deberá sacar de banda desde el lugar indicado por el árbitro, que será el más cercano al lugar de la infracción (falta o violación).

Desde el momento en que el balón está a su disposición, el jugador tiene cinco segundos para pasar el balón a un jugador en el terreno de juego.

Cuando se efectúa un saque ningún jugador deberá tener una parte del cuerpo encima o más allá de la línea lateral ó de fondo, caso contrario el saque será repetido.

El árbitro deberá entregar en mano el balón cuando el saque tiene lugar en las líneas laterales y de fondo.

Art. 25. POSICIÓN DEL JUGADOR

La posición de un jugador viene determinada por el lugar donde toca el suelo. Cuando está en el aire, se considera como si estuviera en el lugar de donde salió al efectuar el salto, en lo referido a las líneas.

Art. 26. JUGADOR FUERA DEL TERRENO DEL JUEGO

Un jugador está fuera del terreno de juego cuando pisa el suelo o las líneas que lo delimitan.

El balón está fuera cuando toca un jugador que está fuera, el suelo ó cualquier otro objeto fuera de los límites del campo.

Hacer que el balón salga fuera del terreno es una violación y se sanciona otorgando el balón a los adversarios para que lo pongan en juego.

Si el árbitro tiene dudas en cuanto al jugador que hizo que saliera el balón fuera del terreno, señalará una situación de salto entre dos según el proceso de la posesión alterna.

Art. 27. PIVOTE

Un jugador que recibe el balón estando parado o se detiene legalmente estando en posesión del balón **ESTA AUTORIZADO A PIVOTAR**.

Un pivate tiene lugar cuando un jugador en posesión del balón desplaza un pie en una o varias direcciones manteniendo el otro, llamado el pie de pivate, sobre su punto de contacto con el suelo.

Reglamento oficial de Minibasket



Art. 28. AVANZAR CON EL BALÓN

Un jugador en posesión del balón, puede avanzar con el mismo en cualquier dirección, con las siguientes limitaciones:

- a) Un jugador que estando parado recibe el balón puede pivotar utilizando cualquiera de sus pies como pie de pivote.
- b) Un jugador que recibe el balón y está en movimiento ó acaba de botar, puede utilizar la parada en dos tiempos para detenerse o pasar el balón.
- c) Un jugador que recibe el balón cuando está parado ó se detiene de forma legal con el balón en la mano:
 - puede levantar su pié de pivote ó saltar cuando tira a canasta ó dar un pase, pero el balón debe salir de sus manos antes de que uno de sus pies vuelva a tocar el suelo.
 - no puede levantar su pie de pivote para salir botando antes de que el balón haya salido de sus manos.

Avanzar con el balón fuera de estas limitaciones es una infracción a las reglas de juego y por tanto el balón es entregado al equipo adversario para que lo vuelva a poner en juego.

Art. 29. DRIBLAR

Si un jugador quiere avanzar con el balón puede driblar, esto es, botar el balón con una mano encima del suelo.

El jugador no está autorizado a:

- driblar el balón con ambas manos al mismo tiempo
- dejar que el balón descanse en la(s) mano(s) y seguir driblando.

Art. 30. CONTROL DEL BALÓN

Un jugador tiene control del balón sí:

- tiene el balón en las manos
- está efectuando un drible

Un equipo tiene control del balón cuando un jugador de ese equipo tiene control del balón o bien si se pasan el balón dos jugadores de ese equipo.

Art. 31. REGLA DE LOS TRES SEGUNDOS

Reglamento oficial de Minibasket



Un jugador no debe quedarse más de tres segundos en la zona restringida del adversario mientras su equipo tiene control del balón.

Una infracción a esta regla es una violación y el balón se otorga al adversario para que lo ponga en juego.

El árbitro no debe sancionar a un jugador que accidentalmente se queda dentro de la zona restringida y no toma parte directa en el juego.

Art. 32. REGLA DE LOS CINCO SEGUNDOS

Un jugador estrechamente marcado (a una distancia de un paso normal), que mantenga el balón sin pasarlo, lanzar a cesto, rodarlo, o botarlo, durante más de cinco segundos, comete violación.

El balón se entregará a un adversario para que lo ponga en juego.

Art. 33. BALÓN DEVUELTO A PISTA TRASERA

Un jugador cuyo equipo controla el balón en la pista de ataque no debe devolverlo a pista trasera. Si esto ocurre, el balón se otorga a los oponentes para que lo pongan en juego desde su pista de ataque.

La línea central forma parte de la pista trasera.

Art. 34. JUGADOR EN ACCIÓN DE TIRO A CESTO

Un jugador se considera en acción de tiro a cesto a partir del momento en que, a criterio del árbitro, comienza la acción de tiro y lanza el balón hacia el cesto. La acción continúa hasta que los dos pies del jugador hayan vuelto al suelo.

REGLA N° 8: FALTAS PERSONALES

Art. 35. FALTAS

Una falta es una infracción de las Reglas que implica un contacto personal con un adversario o un comportamiento antideportivo.

Art. 36. TIROS LIBRES

Un tiro libre es un privilegio que se concede a un jugador y que consiste en marcar un punto por tiro a cesta desde una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo. El tiro libre es ejecutado por el jugador al cual se le ha cometido la falta.

Reglamento oficial de Minibasket



Cuando se sanciona con descalificación a un jugador por conducta antideportiva repetida, los tiros libres los puede intentar cualquier adversario.

Art. 37. FALTA PERSONAL

Una falta personal es aquella que implica contacto con un adversario. Un jugador no debe bloquear, agarrar, empujar, cargar ni colgarse de un adversario o impedir su progresión por medio de sus brazos extendidos, de sus espaldas, caderas o rodillas, o bien doblando el cuerpo de forma anormal o incluso utilizando medios brutales.

Si se produce un contacto personal, aunque no esté incluido en este Reglamento y el causante obtiene ventaja, le será señalada una falta personal al jugador responsable de contacto.

Si la falta fue hecha sobre un jugador que no tiraba a cesto, el balón se le otorgará a este jugador ó a uno de sus compañeros de equipo para que saque de banda.

Si la falta fue hecha a un jugador en acción de tirar a cesto:

1. Si el lanzamiento se convierte será válido y no se concederá un tiro libre reanudándose el juego por un saque de los adversarios desde la línea de fondo.
2. Si el lanzamiento a canasta de dos puntos no se convierte se concederán dos tiros libres.

Art. 38. FALTA ANTIDEPORTIVA

Una falta antideportiva es una falta personal que, según el árbitro, ha sido cometida deliberadamente por un jugador. Un jugador que comete más de una falta antideportiva puede ser descalificado.

Se otorgarán dos tiros libres y posesión del balón al jugador que ha sido objeto de una falta antideportiva, salvo si fue cometida sobre un jugador que tira a canasta y ésta es conseguida.

Después de la canasta conseguida, o de los tiros libres, tanto si es canasta como no, se reanuda el juego entregando el balón a un jugador del mismo equipo para efectuar un saque de banda desde la altura de la línea de medio campo.

Art. 39. FALTA DOBLE

Reglamento oficial de Minibasket



Una falta doble es aquella que cometen dos oponentes aproximadamente al mismo tiempo uno sobre otro.

Se anotará una falta a cada jugador y se reanudará el juego con un salto entre dos entre los jugadores implicados en el círculo mas cercano.

REGLA N° 9: FALTAS TÉCNICAS

Art. 40. CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

En Mini-Basketball todos los jugadores deben mostrar un espíritu cooperativo y deportivo.

El jugador será advertido si desobedece las advertencias del árbitro o usa medios antideportivos.

Una vez ha sido advertido, si persiste en su conducta, será descalificado.

Sanción: Será inscrita una falta y se otorgarán dos tiros libres y posesión del balón a los adversarios.

REGLA N° 10: DISPOSICIONES GENERALES

Art. 41. COMO SE INTENTA UN TIRO LIBRE

El tiro a canasta debe ser intentado en un plazo de cinco segundos.

Mientras el jugador esta intentando el tiro libre, no debe pisar la línea de tiros libres ni el terreno de juego delante de ella.

Cuando un jugador lanza un tiro libre habrá un máximo de cinco jugadores ocupando la zona, de la siguiente forma:

- a) dos jugadores del equipo defensor en los dos lugares más cercanos al aro.
- b) los otros deben ir alternando sus plazas.

Los jugadores en sus lugares de zona:

- a) no deben ocupar el lugar que no les corresponde.
- b) no deben entrar en la zona, zona neutral ni salir de su lugar hasta que el balón haya salido de las manos del jugador que lanza los tiros libres.

B Benjamines
A Alevines

Reglamento oficial de Minibasket



- c) no debe tocar el balón cuando va en dirección a la canasta hasta que toque el aro o sea evidente que no lo va a tocar.

Todos los jugadores que no están en sus lugares de la zona durante los tiros libres, tienen que estar detrás de la línea de tiros libres hasta que el balón toque el aro o termine el tiro libre.

Si el último tiro libre no toca el aro o no entra, el balón es entregado a los oponentes para ser puesto en juego de nuevo.

Ningún jugador puede tocar el balón hasta que toque el aro.

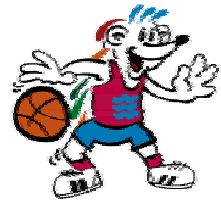
Art. 42. CINCO FALTAS POR JUGADOR

Un jugador que ha cometido cinco faltas personales debe abandonar automáticamente el juego.

Puede ser sustituido por un compañero de equipo.

B Benjamines
A Alevines

Reglamento oficial de Minibasket



SEÑALES ARBITRALES

Reglamento oficial de Minibasket



 <p>DOS PUNTOS (Un dedo - un punto) Flexión de la muñeca hacia abajo</p>	 <p>CESTO ANULADO JUEGO ANULADO Mover los brazos de una parate a otra del cuerpo</p>	 <p>TIEMPO PARADO Palma abierta dedos juntos</p>	 <p>CAMINAR Rotación puños</p>
 <p>REGATE ILEGAL Batir alternativamente los brazos</p>	 <p>INFRACCION REGLA DE TRES SEGUNDOS Dedos de costado</p>	 <p>FALTA PERSONAL Puño cerrado</p>	 <p>PARA DESIGNAR AL INFRACOR Indicar el número del jugador</p>
 <p>EMPULAR Señal de la falta: además de empujar</p>	 <p>USO ILEGAL DE LAS MANOS Señal de la falta: golpear la muñeca</p>	 <p>AGARRAR Señal de la falta: agarrar la muñeca</p>	 <p>BLOQUEO Las manos en las caderas</p>
 <p>BALÓN DEVUELTO A PISTA TRASERA Dedo índice extendido</p>	 <p>FALTA ANTIDEPORATIVA Agarrar la muñeca</p>	 <p>DOBLE FALTA Mover los puños cerrados</p>	 <p>VIOLACION FUERA DE BANDA A. Señal de violación B. Dirección de juego</p>
 <p>CARGAR Puño cerrado golpeando la mano abierta</p>	 <p>DOS TIROS LIBRES Dedos juntos</p>	 <p>UN TIRO LIBRE Dedo índice</p>	 <p>SALTO ENTRE DOS Dedo índice extendido</p>

ANOTADOR

B Benjamines
A Alevines

Reglamento oficial de Minibasket



A. Antes de empezar el partido, completa correctamente los encabezamientos así como todos aquellos apartados que se señalan específicamente del acta de juego.

B. Antes de empezar el partido, completa los datos del equipo, color, nombre y número de cada jugador (los números deben ir correlativos).

C. Cuando se consiga un cesto, primero tacha los puntos en el tanteo arrastrado de la columna que corresponda (columna A para el equipo A) mediante una diagonal (/) y después escribe el número del jugador en la casilla adyacente.

D. Cuando se consiga un tiro libre, tacha en número de puntos conseguidos con un 0 y escribe el número del jugador en la casilla adyacente.

E. Cuando sea cometida una falta personal por un jugador escribe una "P" en el número de falta personal correspondiente al número del jugador.

F. Cuando sea cometida una falta personal que de lugar a 2 tiros libres escribe una 'P2' en la casilla correspondiente.

H. Cuando se cometa una falta antideportiva, escribe 'U2' en la casilla correspondiente .

I. Al final de cada periodo, rodea con un círculo el tanteo total conseguido por cada equipo, haz una raya horizontal debajo, y escribe el tanteo en la casilla TANTEO DESPUES DE.

K.L. Al final del partido complete las casillas TANTEO FINAL Y EQUIPO GANADOR.

Reglamento oficial de Minibasket



FIBA MINI-BASKETBALL ACTA DE PARTIDO



EL PARTIDO

EQUIPO A: Meteors

EQUIPO B: Comets

COMPETICION

World Jamboree

Partido No: 1

Fecha: 1 January 2000

Hora: 14.00 hrs

Lugar: Utopia

EQUIPO ARBITRAL

Árbitro Principal: Anna Switzerland

Árbitro Auxiliar: Ahmed Bahrain

EQUIPO A: <u>Meteors</u>										EQUIPO B: <u>Comets</u>											
COLOR: <u>Naranja</u>										COLOR: <u>Blanco</u>											
										TANTEO ACUMULADO											
Período		Número del Jugador		Puntos		A		B		A		B		A		B					
1	2	3	4	1	2	3	4	5	100	10	10	15	100	10	10	15	100	10	10	15	
X	X			<u>Fabian</u>	<u>Cun</u>	<u>4</u>	<u>P</u>					X	X			<u>Maria</u>	<u>France</u>	<u>5</u>	<u>P</u>		
X	X			<u>Mandy</u>	<u>Australia</u>	<u>6</u>	<u>PP</u>					X	X			<u>Mentaha</u>	<u>Egypt</u>	<u>7</u>	<u>P</u>		
X	X			<u>Isabel</u>	<u>Spain</u>	<u>8</u>						X	X			<u>Amy</u>	<u>England</u>	<u>9</u>	<u>PP</u>	<u>P</u>	<u>P</u>
X	X			<u>Robert</u>	<u>Zimbabwe</u>	<u>10</u>	<u>PP</u>					X	X			<u>Todie</u>	<u>Canada</u>	<u>11</u>			
X	X			<u>José</u>	<u>Puerto Rico</u>	<u>12</u>	<u>P</u>					X	X			<u>Jairo</u>	<u>Argentina</u>	<u>13</u>	<u>P</u>		
X	X											X	X								
Entrenador: <u>Agneszka Poland</u>										Entrenador Asistente: <u>Ulf Sweden</u>											
EQUIPO B: <u>Comets</u>										EQUIPO A: <u>Meteors</u>											
COLOR: <u>Blanco</u>										COLOR: <u>Naranja</u>											
Período		Número del Jugador		Puntos		A		B		A		B		A		B					
1	2	3	4	1	2	3	4	5	100	10	10	15	100	10	10	15	100	10	10	15	
X	X			<u>Sergey</u>	<u>Russia (C)</u>	<u>4</u>	<u>PP</u>					X	X			<u>Maria</u>	<u>Mexico</u>	<u>6</u>	<u>P</u>		
X	X			<u>Muhammad</u>	<u>Iran</u>	<u>7</u>						X	X			<u>Kirsty</u>	<u>New Zealand</u>	<u>8</u>	<u>PPP</u>		
X	X			<u>Juho</u>	<u>Finland</u>	<u>10</u>	<u>P</u>					X	X			<u>Benoit</u>	<u>Belgium</u>	<u>11</u>	<u>P</u>	<u>U</u>	
X	X			<u>Marcin</u>	<u>Philippines</u>	<u>12</u>						X	X			<u>Oleg</u>	<u>Slovakia</u>	<u>13</u>	<u>PP</u>		
X	X			<u>Shota</u>	<u>Japan</u>	<u>14</u>	<u>P</u>					X	X			<u>Judi</u>	<u>Hungary</u>	<u>15</u>	<u>PPP</u>		
X	X											X	X								
Entrenador: <u>Ernesto Uruguay</u>										Entrenador Asistente: <u>Giavanna Italy</u>											

- CÓMO RELLENAR EL ACTA DE JUEGO**
1. Escribe el nombre y el número de los jugadores.
 2. Al principio de cada período, escribe una X en la columna correspondiente cuando el jugador entra a jugar.
 3. Las letras personales se anotan poniendo una "P" (falta personal) o "U" (falta antideportiva).
 4. Hay 4 columnas para el tanteo acumulado. Hay 2 para el equipo A y 2 para el equipo B. Sigue el tanteo, primero las columnas de los puntos en el lugar correcto de la columna correspondiente del tanteo acumulado con una raya diagonal / para una canasta, o con un punto + para un tiro libre en cada casilla. Después escribe el número de jugador en la casilla adyacente de la J o del +.
 5. Cuando termine cada período todas con un círculo las cifras del total de puntos marcados por cada equipo, y escribe en la parte inferior izquierda (TANTEO DESPUÉS DE:) del acta el tanteo al final de cada período.
 6. Firma el acta y que también lo firmen el entrenador y los árbitros del partido.

SCORES AFTER

Período 1º	A	<u>14</u>	B	<u>15</u>
Período 2º	A	<u>26</u>	B	<u>31</u>
Período 3º	A	<u>38</u>	B	<u>41</u>
Período 4º	A	<u>51</u>	B	<u>51</u>

TANTEO FINAL

A: 51 o 51

EQUIPO GANADOR: Draw

FIRMAS

Árbitro: Halga Germany

Co-entrenador: Mamad Portugal

Árbitro: Ahmed Bahrain

Árbitro: Anna Switzerland