

FEDERACIÓ DE BÀSQUET DE LES ILLES BALEARS

Reglas oficiales de
baloncesto

Equipamientos



COMITÉ BALEAR DE ARBITROS

INDICE DE CONTENIDOS

REGLA 2 – INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

Art. 2 - Líneas y Dimensiones del terreno de juego

Art. 3 - Equipamiento

INDICE DE DIAGRAMAS.

Diagrama 1 Terreno de juego reglamentario

Diagrama 2 Pasillos de tiros libres reglamentario

Diagrama 3 Zonas de canastas de dos y tres puntos

Diagrama 4 Mesa de anotadores y banquillos / asientos de los sustitutos

Diagrama 5 Marcas reglamentarias de los tableros

Diagrama 6 Soporte reglamentario de los tableros

Diagrama 7 Protecciones del tablero

Diagrama 8 Aro reglamentario

Diagrama 9 Situación de los aparatos de 24 segundos

Diagrama 10 Terreno de juego para las principales competiciones oficiales de FIBA

Diagrama 11 Dispositivo indicador de la posesión alterna

Diagrama 12 Reloj de partido y dispositivo de veinticuatro segundos para las principales competiciones FEVB

Diagrama 13 Marcador para las principales competiciones oficiales de FIBA

REGLA 2: INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

Art. 2. Dimensiones del terreno de juego

2.1 Terreno de juego

El terreno de juego debe ser una superficie rectangular, plana y dura, libre de obstáculos(Diagrama 1).

Para las principales competiciones oficiales de FIBA, así como para los terrenos de juego de nueva construcción, las dimensiones deben ser de 28 m. de longitud por 15 m. De anchura, medidas desde el borde interior de las líneas que delimitan el terreno de juego.

Para todas las demás competiciones la institución apropiada de FIBA, como puede ser la Comisión Zonal o la Federación Nacional o la Federación Autónoma, tiene autoridad para aprobar los terrenos de juego existentes con unas dimensiones mínimas de 26 m. de longitud y 14 m. de anchura.

2.2 Techo

La altura del techo o del obstáculo más bajo debe ser, como mínimo, de 7,00 m.

2.3 Iluminación

La superficie de juego debe estar iluminada uniforme y convenientemente. Las luces deben estar colocadas de manera que no dificulten la visión de los jugadores del equipo arbitral.

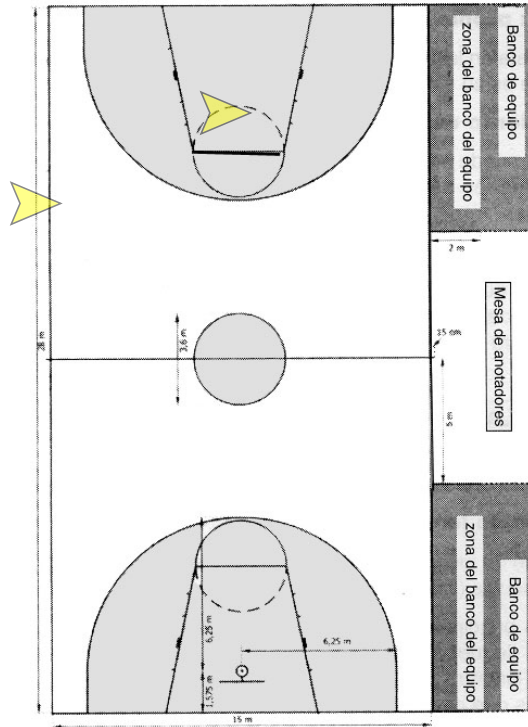


Diagrama 1. Terreno de juego reglamentario

2.4 Líneas

Todas las líneas deberán ser trazadas del mismo color (preferiblemente blanco), tener 5 cm. de anchura, y ser completa y claramente visibles.

2.4.1 Líneas de fondo y laterales

El terreno de juego estará delimitado por las líneas de fondo (los lados cortos del terreno de juego) y las líneas laterales (las líneas de los lados largos del terreno de juego). Estas líneas no son parte del terreno de juego. El terreno de juego deberá distar al menos 2 metros de cualquier obstáculo, incluyendo los integrantes de los banquillos de los equipos.

2.4.2 Línea central

La línea central es la línea trazada paralelamente a las líneas de fondo desde el punto central de cada línea lateral que se prolongará 15 cm. por la parte exterior de cada línea lateral.

2.4.3 Líneas de tiros libres, áreas restringidas y pasillos de tiros libres (Diagrama 2).

La línea de tiros libres estará trazada paralela a cada línea de fondo. El borde exterior de esta línea estará situado a 5,80 m. del borde interior de la línea de fondo y tendrá una longitud de 3,60 m. Su centro estará situado sobre la línea imaginaria que une el centro de las dos líneas de fondo.

Las áreas restringidas son los espacios marcados en el terreno de juego limitados por las líneas de fondo, las líneas de tiros libres y las líneas que partes de las líneas de fondo, tienen sus bordes exteriores a 3 m. de los centros de las mismas y terminan en el borde exterior de las líneas de tiros libres. Si se pinta el interior de las áreas restringidas, deberá ser del mismo color que el del círculo central. Estas líneas excluyendo las líneas de fondo, son parte del área restringida.

Los pasillos de tiro libre son las áreas restringidas ampliadas en el terreno de juego por semicírculos con un radio de 1,80 m. y el centro situado en el punto medio de las líneas de tiros libres.

Los espacios situados a lo largo de los pasillos de los tiros libres que pueden ser ocupados por los jugadores durante los lanzamientos de tiros libres se marcarán según el Diagrama 2.

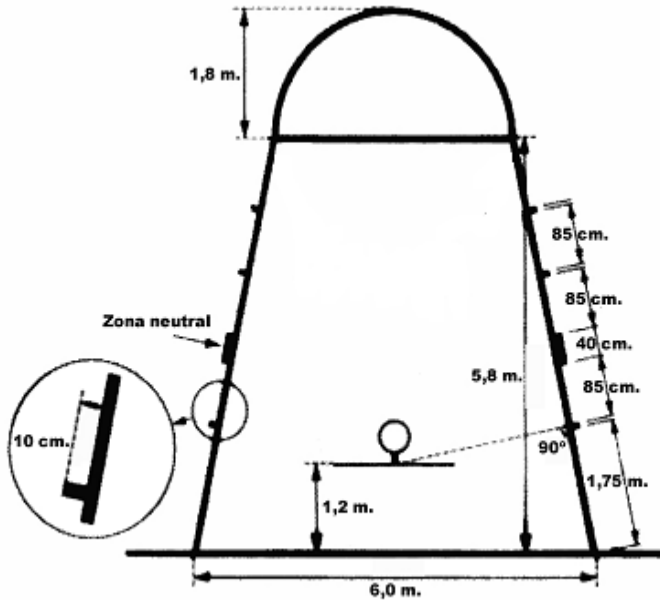


Diagrama 2. Pasillo de tiros libres reglamentarios

2.4.4 Círculo Central

El círculo central debe estar trazado en el centro del terreno de juego y debe tener un radio de 1,80 m. medido hasta el borde exterior de la circunferencia. Si el interior del círculo central está pintado deberá tener el mismo color que las áreas restringidas.

2.4.5 Zona de canasta de tres puntos (Diagramas 1 y 3)

La zona de canastas de tres puntos de un equipo es todo el terreno de juego excepto el área próxima a la canasta de sus adversarios que limita y que incluye:

Dos líneas paralelas que parten de la línea de fondo a 6,25 m. del punto del suelo directamente perpendicular al centro exacto de la canasta de los adversarios. La distancia de este punto al borde interior del centro de la línea de fondo es de 1,575 m.

Y un semicírculo de 6,25 m. de radio desde el lado exterior hasta el centro que es el mismo punto citado anteriormente y que corta las líneas paralelas.

ZONA DE CANASTA DE TRES PUNTOS

La Línea de 3 puntos no es parte de la zona de canasta de 3 puntos

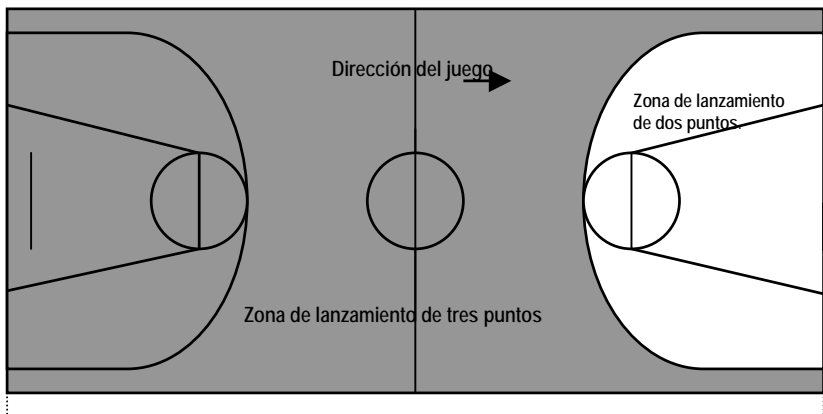


Diagrama 3. Zonas de canasta de dos y tres puntos

2.4.6 Zona de los bancos de los equipos (Diagrama 1)

Las zonas de los bancos de los equipos estarán marcadas fuera del terreno de juego en el mismo lado que la mesa de anotadores y los bancos de los equipos, del siguiente modo:

Cada zona estará limitada por una línea que parte de la línea de fondo de al menos 2 m. de longitud y por otra línea de al menos 2 m. de longitud trazada a 5 m. de la línea central y en ángulo recto con la línea lateral.

Art. 3. Equipamiento.

3.1 Los tableros y sus soportes (Diagrama 5)

3.1.1 Los tableros deben estar fabricados de un material transparente adecuado (preferiblemente vidrio templado de seguridad), contruidos de una sola pieza.
Si estuvieran contruidos en un material no transparente, deberán pintarse de color blanco.

3.1.2 Las dimensiones de los tableros será de 1,80 m. en horizontal y de 1,05 m. en vertical.

3.1.3 Todas las líneas se trazarán de la manera siguiente:
De color blanco, si el tablero es transparente.
De color negro, en todos los demás casos.
De 5 cm. de anchura.

3.1.4 La superficie frontal de los tableros será lisa y marcada como sigue:
(Diagrama 5):

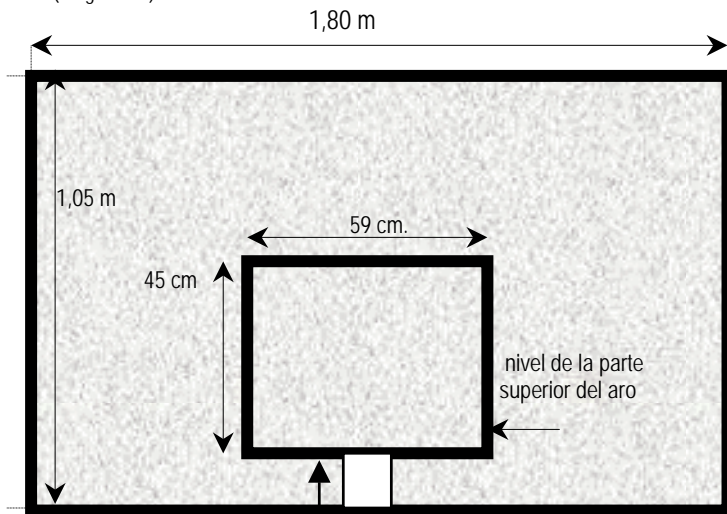


Diagrama 5. Marcaje reglamentario de los tableros

3.1.5 Los tableros se montarán firmemente de la manera siguiente (Diagrama 6).

En cada extremo del terreno de juego en ángulo recto con el suelo y paralelos a las líneas de fondo.

La línea vertical central sobre la superficie frontal, proyectada sobre el terreno de juego, se situará sobre el punto del terreno de juego que está situado a 1,20 m. del punto central del borde inferior de cada línea de fondo. Sobre una línea imaginaria trazada en ángulo recto con la línea de fondo.

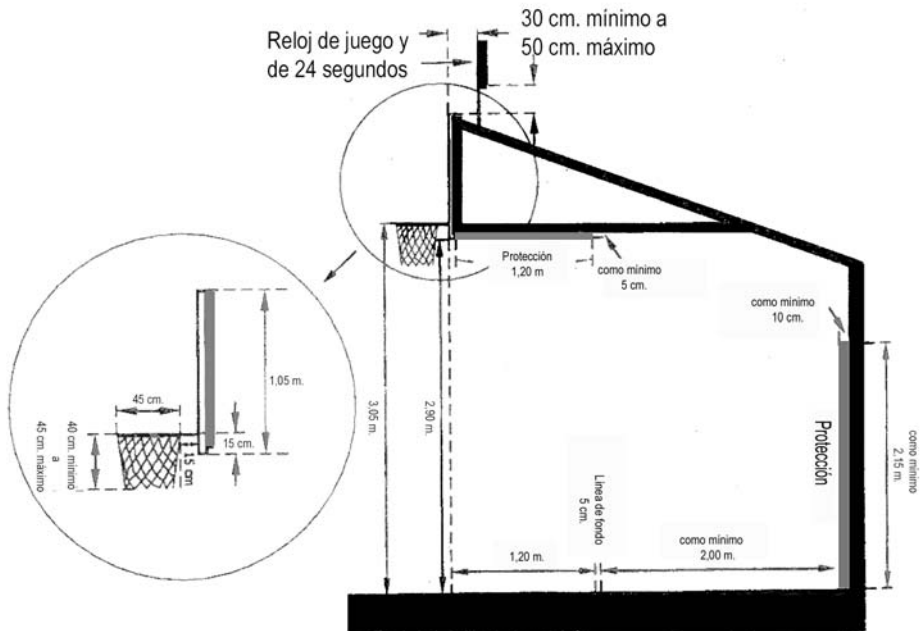


Diagrama 6: Soporte reglamentario de los tableros

3.1.6 Los protectores de los tableros serán de la siguiente manera (Diagrama 7).

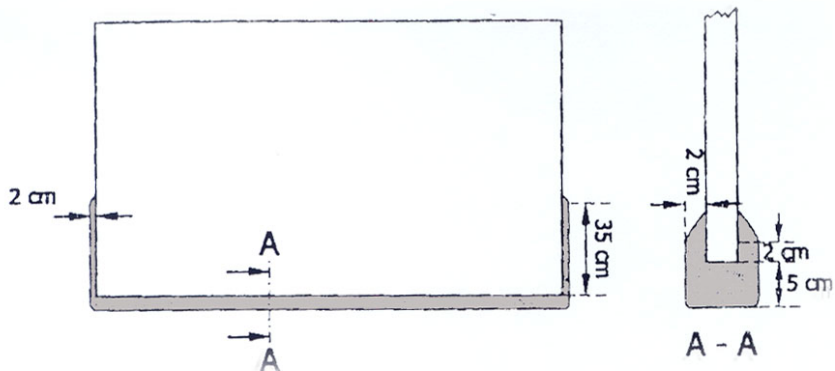


Diagrama 7: Protectores de los tableros

3.1.7 Los soportes del tablero serán de la siguiente manera (Diagrama 6):

La parte frontal de la estructura del soporte de los tableros (incluidas las protecciones) deberá hallarse a una distancia mínima de 2,00 m. del borde exterior de las líneas de fondo. Será de un color vivo que contraste con el fondo para que sea claramente visible para los jugadores.

Los soportes de los tableros estarán anclados al suelo para evitar que se desplacen.

Cualquier parte del soporte situada detrás del tablero estará protegida en su superficie inferior a una distancia de 1,20 m. de la cara anterior del tablero.

El espesor mínimo de la protección será de 5 cm. y de la misma densidad que la protección de los tableros.

Todas las estructuras de soporte de los tableros deben tener las bases completamente protegidas, desde el suelo hasta una altura mínima de 2,15 m. , por la superficie más próxima al terreno de juego. El espesor mínimo de la protección será de 10 cm.

3.1.8 la protección estará construida de tal manera que evite que las extremidades de los jugadores puedan quedar atrapadas.

3.2 **Canastas** (Diagrama 8)

Las canastas se componen de los aros y las redes.

3.2.1 Los aros estarán contruidos de la manera siguiente:

El material será de acero macizo con un diámetro interior de 45 cm. y pintados de color naranja.

El metal de los aros tendrá un diámetro mínimo de 1,6 cm. y un diámetro máximo de 2,0 cm. con el añadido en el borde inferior de un dispositivo para sujetar la red que impida que los dedos de los jugadores puedan quedarse atrapados.

La red deberá estar sujeta a cada aro en 12 lugares equidistantes a su alrededor. El dispositivo de sujeción de la red al aro no debe permitir la existencia de bordes afilados ni espacios (huecos) que permitan la introducción de los dedos de los jugadores.

El aro deberá estar fijado a la estructura que soporta el tablero de tal manera que ninguna fuerza aplicada al aro pueda ser transferida al propio tablero. Por tanto, no habrá contacto directo entre el aro, el dispositivo de sujeción y el tablero (de cristal o de otro material transparente). No obstante, la distancia entre ellos será lo bastante pequeña como para impedir que quepan los dedos de los jugadores.

El borde superior de cada aro se situará horizontalmente a 3,05 m. del suelo y equidistante de los dos bordes verticales del tablero.

El punto más cercano del borde interior del aro se hallará a 15 cm. de la superficie del tablero.

3.2.2 Pueden utilizarse aros con dispositivos compensadores de la tensión.

3.2.3 Las redes serán de la siguiente manera:

Serán de cuerda blanca, estarán colgadas de los aros y fabricadas de tal forma que frenen momentáneamente el balón cuando pase a través de la canasta. No medirán menos de 40 cm. ni más de 45 cm. de longitud.

Cada red tendrá 12 bucles para su sujeción al aro.

La parte superior de la red será semirrígida para evitar que:

La red se dé la vuelta a través del aro y se enrede.

El balón se quede atrapado en la red o rebote en ella y se salga de la canasta

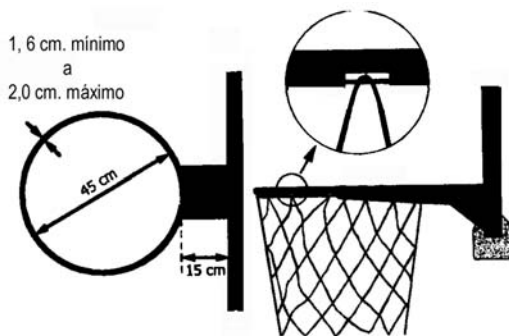


Diagrama 8. Aro reglamentario

3.3 Balones

- 3.3.1 El balón debe ser esférico y de un color naranja homologado con ocho (8) sectores de forma tradicional y juntas negras.
- 3.3.2 La superficie exterior será de cuero, caucho o material sintético.
- 3.3.3 El balón se inflará con una presión de aire tal que cuando se deje caer sobre la superficie del terreno de juego desde una altura aproximada de 1,80 m., medida desde la parte inferior del balón, rebote hasta una altura aproximada, medida hasta la parte superior del balón, de entre 1,20 m. y 1,40 m.
- 3.3.4 La anchura de las juntas del balón no superará 0,635 cm.
- 3.3.5 El balón no tendrá menos de 74,9 cm. ni más de 78 cm. de circunferencia (talla 7). No pesará menos de 567 g. ni más de 650 g.
- 3.3.6 El equipo local debe suministrar al menos dos (2) balones usados que cumplan las especificaciones anteriores. El árbitro principal es el único juez acerca de la legalidad de los balones. Si alguno de estos dos balones es inadecuado como balón de juego, el árbitro principal puede escoger un balón proporcionado por el equipo visitante o uno de los balones utilizados por cualquiera de los dos equipos durante el calentamiento.

3.4 Equipo técnico

El equipo local debe proporcionar el siguiente equipo técnico y ponerlo a disposición del equipo arbitral:

3.4.1 Reloj del partido y cronómetro

- 3.4.1.1 El reloj del partido se utilizará para cronometrar los períodos de juego y los intervalos entre ellos, estará situado de manera que sea claramente visible para todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo a los espectadores.
- 3.4.1.2 Un dispositivo visual apropiado o cronómetro, distinto del reloj de partido, será usado para controlar los tiempos muertos.
- 3.4.1.3 Si el reloj principal del partido se halla situado sobre el centro del terreno de juego se situará un reloj de partido auxiliar sincronizado en cada fondo del terreno de juego a una altura suficiente para que puedan verlo todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo los espectadores. Cada reloj de partido auxiliar debe indicar el tiempo que queda de partido.

3.4.2 Dispositivo de 24 segundos

- 3.4.2.1 El dispositivo de 24 segundos tendrá una unidad de control para operar del dispositivo y monitores con las especificaciones siguientes:

Cuenta atrás digital indicando el tiempo en segundos.

El monitor en blanco cuando ningún equipo tenga control de balón.

La capacidad de pararse y volver a iniciar la cuenta desde el punto en que se haya detenido.

3.4.2.2 Los monitores estarán situados como sigue:

Dos (2) unidades montadas tanto arriba como detrás de cada tablero, a una distancia entre 30 y 50 cm. (Diagrama 6 y Diagrama 9-A).

Cuatro (4) monitores situados en las cuatro (4) esquinas del terreno de juego, 2m. por detrás de cada línea de fondo (Diagrama 9-B) o

Dos (2) monitores situados sobre el terreno de juego, en esquinas diagonalmente opuestas. El monitor a la izquierda de la mesa de anotadores estará situado en las esquinas más próximas. Ambos monitores estarán situados a 2 m. por detrás de cada línea de fondo y a 2 m. de la línea lateral (Diagrama 9-C).

Los monitores serán claramente visibles para todas las personas relacionadas con el partido, incluidos los espectadores.

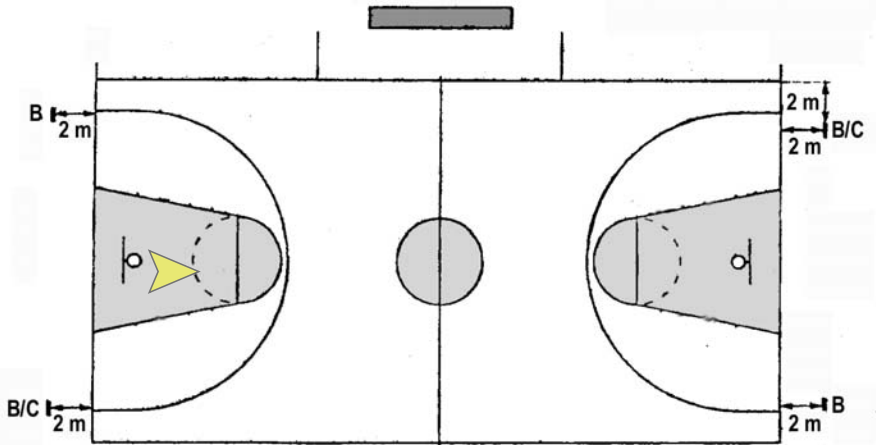


Diagrama 9. Localización de los dispositivos de 24 segundos

3.4.3 Señales

Deberá existir al menos (2) señales acústicas diferentes con sonidos claramente distintos y muy potentes:

Una (1) para el cronometrador y el anotador. Para el cronometrador sonará automáticamente para indicar el final del tiempo de juego de un período o período extra. Para el anotador y para el cronometrador se hará sonar manualmente cuando sea necesario para llamar la atención de los árbitros sobre la solicitud de un tiempo muerto, de una sustitución, etc., del paseo de cincuenta segundos desde el comienzo de un tiempo muerto o de que se ha producido una situación de error rectificable.

Una (1) para el operador de 24 segundos que sonará automáticamente para indicar el final de un período de 24 segundos.

Ambas señales serán lo bastante potentes como para oírlas fácilmente en las condiciones más adversas o ruidosas.

3.4.4 Marcador

Debe haber un marcador claramente visible para todas las personas relacionadas con el partido, incluidos los espectadores.

El marcador deberá mostrar como mínimo:

El tiempo de juego

El tanteo

El número de período actual

El número de tiempos muertos registrados

3.4.5 El Acta

En todas las principales competiciones oficiales de FIBA el acta oficial de partido será aprobada por la Comisión Técnica Mundial de FIBA.

3.4.6 Marcadores de faltas de jugadores

Se pondrán a disposición del anotador, con las siguientes características:

Los marcadores serán blancos con las cifras de un tamaño mínimo de 20 cm. de longitud y 10 cm. de anchura, y estarán numerados del 1 al 5 (de color negro del 1 al 4 y de color rojo el 5).

3.4.7 Marcadores de faltas de equipo (1)

Se proporcionará al anotador dos (2) marcadores de faltas de equipo.

Estos serán de color rojo, medirán como mínimo 20 cm. de anchura y 35 cm. de altura y estarán contruidos de manera que cuando se coloquen en la mesa de anotadores sean claramente visibles para todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo los espectadores.

Pueden usarse dispositivos eléctricos o electrónicos, a condición que sean del mismo color y dimensiones que lo especificado anteriormente.

3.4.8 Marcadores de faltas de equipo (2)

Debe haber un dispositivo adecuado que muestre el número de faltas (de uno a cinco), para indicar cuando el equipo ha alcanzado la penalización (Art. 55 – Faltas de equipo – Penalizaciones).

3.4.9 Indicador de posesión alterna. Un dispositivo visible electrónico o manual.

3.4.10 Indicador de posesión alterna. Un dispositivo visible electrónico o manual.

3.5 Instalaciones y equipamiento de las principales competiciones oficiales de FIBA

Las instalaciones y el equipamiento mencionado a continuación son obligatorios para las principales competiciones oficiales de FIBA: Torneos Olímpicos, Campeonatos del mundo de Categoría Senior, Jóvenes y Junior tanto masculino como femenino, y Campeonatos Continentales masculino y femenino.

Estas instalaciones y equipamiento están también recomendadas para todas las demás competiciones.

3.5.1 Todos los espectadores deben estar sentados a una distancia de al menos cinco (5) metros del borde exterior de las líneas de demarcación del terreno de juego.

3.5.2 El Terreno de juego estará:

Hecho de madera.

Delimitado por una línea de demarcación de 5 cm. de anchura.

Delimitado por una línea de demarcación exterior (Diagrama 10) trazada en un color que contraste vivamente y de al menos dos (2) metros de anchura. El color de la línea de demarcación exterior debe ser igual que el del círculo central y el área restringida.

3.5.3 Habrá cuatro (4) limpiadores para el suelo, dos para cada mitad del terreno de juego.

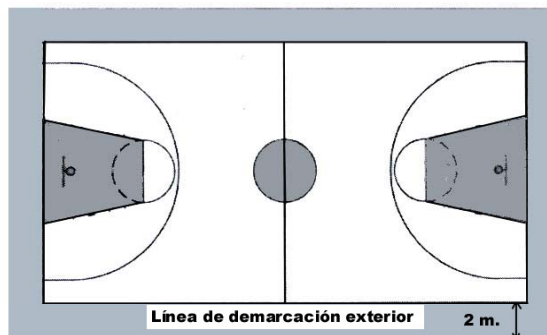


Diagrama 10 Terreno de juego para las principales competiciones oficiales de FIBA

3.5.4 Los tableros deben ser de vidrio templado de seguridad.

3.5.5 La superficie del balón será de cuero. Los organizadores de la competición proporcionarán al menos 12 balones del mismo modelo y especificaciones para entrenamiento y calentamiento.

3.5.6 La iluminación del terreno de juego no será inferior a 1500 lux. Este nivel se medirá 1,5 m. por encima del terreno de juego. La iluminación cumplirá los requisitos que establezcan las cadenas de televisión.

3.5.7 El terreno de juego debe estar equipado con el siguiente equipo electrónico, que debe ser claramente visible desde la mesa de anotadores, el terreno de juego, los bancos de los equipos y por todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo los espectadores.

3.5.7.1. Dos marcadores de gran tamaño (Diagrama 13), uno en cada fondo del terreno de juego:

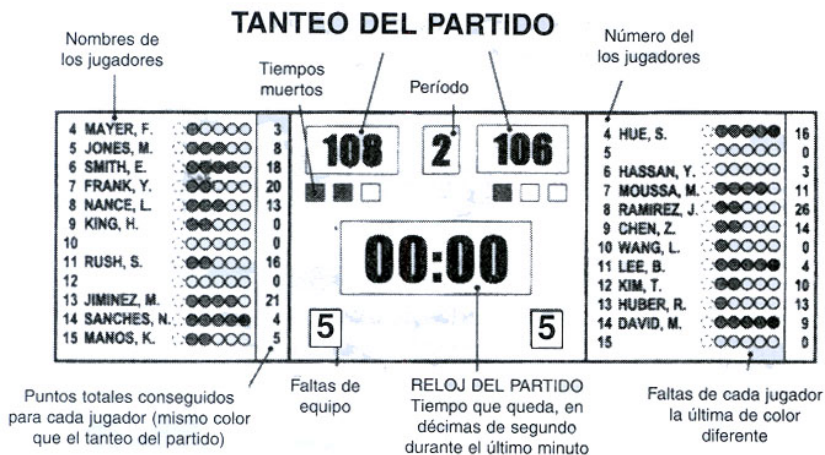


Diagrama 13. Marcador para las principales competiciones FIBA.

La existencia de un marcador (cubo) situado sobre el centro del terreno de juego no excluye la necesidad de los dos marcadores.

El cronometrador y el ayudante del anotador dispondrán de dos paneles de control independientes para el marcador.

Los marcadores incluirán un reloj digital de cuenta atrás claramente visible con una señal acústica automática muy potente que sonará automáticamente al final de cada tiempo de juego, de cada período o período extra.

Los indicadores del tiempo y el tanteo en el marcador, tendrán una altura mínima de 30 cm.

Los relojes estarán sincronizados y mostrarán el tiempo que queda de juego durante el partido.

Durante los últimos 60 segundos de cada período o período extra, el tiempo de juego estará indicado en segundos y décimas de segundo.

El árbitro principal designará uno de los relojes como reloj del partido.

Los marcadores (diagrama 11) indicarán también:

El número de jugador y preferiblemente su nombre

Los puntos conseguidos por cada equipo y preferiblemente los puntos conseguidos por cada jugador.

El nº de faltas cometidas por cada jugador del equipo (esto no exime la necesidad de los

marcadores utilizados por el anotador para indicar el n° de faltas.)
El n° de faltas de equipo, de 1 a 5 (con la posibilidad de parar al llegar a l máximo de 5)
El número de período de 1 a 4 y "E" para un período extra.
El número de tiempos muertos de 0 a 3.

3.5.7.2. Un dispositivo de **24 segundos** (diagrama 12), con una réplica del reloj del partido y una luz eléctrica roja brillante, que se colocará encima y detrás de cada tablero a una distancia entre 30 y 50 cm. (diagrama 6).

Los dispositivos de 24 segundos serán de cuenta atrás digital automática, indicando el tiempo en segundos y dispondrá de una **señal acústica automática** muy potente para indicar el final del período de 24 segundos.

El dispositivo de 24 segundos estará conectado al reloj principal del partido de manera que:

Cuando el reloj principal del partido se detenga, también se detendrá.

Cuando el reloj principal se ponga en marcha, el dispositivo pueda ponerse en marcha manualmente.

Cuando la cuenta deba iniciarse en 24 estará apagado.

Se parará y no volverá a operar, es decir, no mostrará ninguna cifra cuando un equipo obtenga el control del balón y queden menos de 24 segundos en el reloj de partido, en cualquier período o período extra.

El color de los números del dispositivo de 24 segundos y de la réplica del reloj de partido, será diferente.

Todas las réplicas del reloj del partido cumplirán las anteriores especificaciones.

La luz eléctrica situada encima y detrás de cada tablero estará:

Sincronizada con el reloj principal del partido para iluminarse con una luz roja brillante, cuando suene la señal al final del tiempo de juego, de un período o período extra.

Estará sincronizada con el dispositivo de 24 segundos para iluminarse con una luz roja brillante, cuando suene la señal al final del período de 24 segundos.

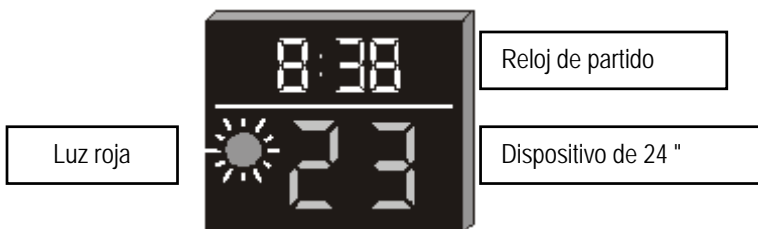


Diagrama 12. Reloj de partido y dispositivo de 24 ". Principales competiciones FIBA.

3.5.8 PROCESO DE LA POSESIÓN ALTERNA. REGLA Y PROCEDIMIENTO

3.5.8.1 El proceso de la posesión alterna es un método de conseguir que el balón esté vivo para un saque de banda, en lugar de un salto entre dos.

En situaciones de salto entre dos, que no sean las del comienzo de cada mitad o de cualquier período extra, los equipos recibirán, en alternancia, el balón para un saque desde el lugar más cercano de donde la situación del salto entre dos se produjo.

El equipo que no obtiene el control del balón en salto inicial de cada mitad o período extra, empezará el proceso de posesión alterna, recibiendo el balón para un saque de banda desde el lugar más cercano de donde la próxima situación de salto entre dos ocurra.

El procedimiento de la posesión alterna comienza cuando el árbitro pone el balón a disposición de un jugador para un saque de fuera de banda, y termina cuando el balón toca o es tocado legalmente por un jugador en la cancha, o cuando el equipo que realiza el saque comete una violación.

Para indicar el equipo que tiene derecho al balón para un saque de banda de acuerdo con el proceso de alternancia, la flecha de posesión alterna apuntará en dirección a la canasta de su adversario. La dirección de la flecha se invierte desde el momento en que la puesta en juego del balón en virtud al proceso ha terminado.

La oportunidad de hacer un saque por la posesión alterna se pierde si el equipo que realiza el saque viola las previsiones de saque fuera de banda.

Una falta de cualquier equipo durante un saque de banda por posesión alterna, no causa que el equipo al que le correspondía realizar el saque, pierda el derecho a la posesión del balón en la próxima situación de posesión alterna.

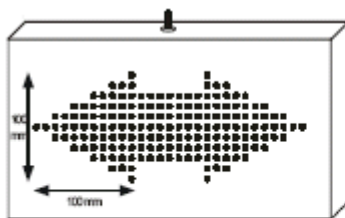
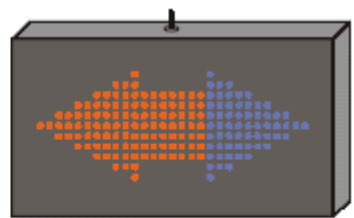


Diagram 11



Alternating possession indicator
(Example of the layout)