Reglas de negocio

|  |  |
| --- | --- |
| **Numero** | **Regla de Negocio** |
| 1 | El baloncesto lo juegan dos (2) equipos de cinco (5) jugadores cada uno. El objetivo de cada equipo es introducir el balón dentro de la canasta del adversario e impedir que el adversario se apodere del balón o enceste. |
| 2 | La canasta en la que ataca un equipo es la canasta del adversario y la que defiende es su canasta. |
| 3 | El equipo que  mayor número de puntos al final del tiempo de juego del cuarto periodo o, si fuera necesario, de uno o más períodos extra, será el ganador del partido. |
| 4 | 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. |
| 5 | La zona de canasta de tres puntos de un equipo es todo el terreno de juego excepto el área próxima a la canasta de sus adversarios que limita e incluye:   |  |  | | --- | --- | | - | Dos líneas paralelas que parten de la línea de fondo a 6,25 m. del punto del suelo situado justamente debajo del 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 hasta su borde exterior con centro en el punto citado anteriormente que corta las líneas paralelas. | |
| 6 | Cada equipo se compone de:  • No más de diez (10) miembros del equipo, facultados para jugar  • No más de doce (12) miembros del equipo, facultados para jugar, en torneos en los que el equipo deba jugar más de tres (3) partidos.  • Un entrenador y, si el equipo lo desea, un ayudante del entrenador.  • Un capitán, que debe ser uno de los miembros del equipo facultados para jugar.  • Un máximo de cinco (5) acompañantes de equipo con cometidos específicos. |
| 7 | El partido se compone de cuatro (4) periodos de diez (10) minutos. Habrá intervalos de dos (2) minutos entre el primer y segundo periodo,  entre el tercer y cuarto periodo y antes de cada período extra.  Habrá un intervalo en la mitad del partido de quince (15) minutos. |
| 8 | Los equipos intercambiarán las canastas en el tercer periodo. |
| 9 | El balón puede estar vivo o muerto.  El balón está vivo cuando:  • Durante un salto entre dos el balón es palmeado legalmente por un saltador.  • Durante un tiro libre un árbitro lo pone a disposición del lanzador.  • Durante un saque el balón queda a disposición de un jugador para que realice el saque.  El balón está muerto cuando:  • Un tiro a cesto o un tiro libre se convierte.  • Suena el silbato de un árbitro mientras el balón está vivo.  • Resulte evidente que no entrará en la canasta durante un tiro libre que deba ser seguido por:  - otro(s) tiros libres.  - Otra penalización (uno o varios tiros libres o un saque).  • Suena la señal de final del tiempo de juego de un periodo o periodo extra.  • El balón que se encuentra en el aire en un lanzamiento a cesto es tocado por un jugador de cualquier equipo después que:  -Un árbitro haga sonar su silbato.  - Haya concluido el tiempo de un periodo, o periodo extra. |
| 10 | El balón no queda muerto y se conceden los puntos si se convierten cuando:  • El balón se encuentra en el aire en un lanzamiento a canasta y un árbitro hace sonar su silbato o suena la señal del reloj del partido o del dispositivo de 24 segundos.  • El balón se encuentra en el aire en un tiro libre cuando el árbitro hace sonar su silbato por una infracción cometida por un jugador distinto del lanzador del tiro libre.  • Un adversario comete una falta cuando el balón está aún bajo el control de un jugador que está en acción de tiro a cesto y que finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo que comenzó antes de que se cometiera la falta. |
| 11 | La posición de un jugador queda determinada por el lugar en que toca al suelo.  Mientras se halla en el aire tras un salto, conserva la misma situación que el último lugar en que tocó el suelo. Esto incluye las líneas de demarcación, la línea central, la línea de tres puntos, la línea de tiros libres y las líneas que delimitan la zona de tiros libres. |
| 12 | El cesto se concede al equipo que ataca la canasta a la que se lanza el balón de la manera siguiente:  • Un cesto desde el tiro libre vale un (1) punto.  • Un cesto desde la zona de tiro de dos puntos del terreno de juego vale dos (2) puntos.  • Un cesto desde la zona de tiro de tres puntos del terreno de juego vale tres (3) puntos. |
| 13 | Si un jugador accidentalmente convierte un lanzamiento en su propia canasta, los puntos se anotarán como si los hubiera conseguido el capitán del equipo adversario. |
| 14 | Si un jugador deliberadamente convierte un lanzamiento en su propia canasta, se produce una violación y el cesto no es válido. |
| 15 | **Un equipo se encuentra en una situación de penalización de faltas de equipo**, cuando se hayan cometido cuatro (4) faltas de equipo en un periodo, como resultado de las faltas técnicas o personales cargadas a cualquier jugador de ese equipo |
| 16 | Se producen faltas de tiro libre cuando :   * Falta personal de tiro. Cuando un jugador con el balón en posesión se encuentra en situación de lanzar a canasta y el defensor comete sobre él una falta, se concederán 2 tiros libres. * Bonus. Cuando un equipo supera las 4 faltas personales conjuntas, todas las faltas (excepto las que sean en ataque) a partir de ese momento se concederán de tiro. * Falta técnica. Cuando el árbitro señala una falta técnica (penalización provocada por una protesta o un comportamiento incorrecto en la pista). * Falta antideportiva o flagrante. Antiguamente denominada intencionada, se produce cuando un jugador comete una falta personal sin opción de jugar el balón, o parando antideportivamente una situación de ataque. * Falta descalificante. Se le pita a un jugador que realiza una acción de extremada violencia o que incumple gravemente el espíritu del juego. El equipo contrario dispondrá de dos tiros libres y saque desde el centro del campo. |
| 17 | Una Asistencia se concede a un jugador que realiza el pase a un compañero que convierte un gol de cancha, siempre que el tirador actúe dentro de algunas de estas circunstancias:  **a)** Realice el tiro o inicie la acción de ir al gol sin tener que superar defensa activa.  **b)** Aún estando defendido, ejecute el mecanismo de tiro o inicie la acción de ir al gol en forma inmediata a la recepción de la pelota. |
| 18 | Se considera una pérdida al jugador ofensivo en las siguientes situaciones:  a) Caminar.  b) 3” en el área restrictiva.  c) Doble dribling.  d) Mala reposición desde fuera de la cancha.  e) Mal pase resultando en pérdida de pelota.  f) Pase robado (interceptado por un defensor).  g) Inseguridad de manos resultando en pérdida.  h) Pisar alguna línea de la cancha teniendo posesión del balón.  i) Foul del jugador que tenga el control de la pelota.  No considerar pérdida al foul cometido en la acción de obtener un gol y que éste sea válido.  j) Foul técnico a 1 jugador cuyo equipo no tenga el control de la pelota.  k) Foul antideportivo cuando el propio equipo no tiene el control de la pelota.  l) Foules técnicos que agreguen más tiro/s libre/s a los ya acordados.  m) Goaltending ofensivo. |
| 19 | Se considera un robo al jugador que protagonice las siguientes situaciones:  a) Quitar la pelota de las manos de un adversario y obtener posesión de la misma.  b) Interceptar un pase obteniendo la pelota, aún cuando dicha acción no le haya demandado esfuerzo alguno.  c) Tomar una pelota del suelo producto de un error del oponente.  d) Desviar un pase y dirigirlo a un compañero.  e) Palmotear la pelota del dribling de un adversario dirigiéndolo hacia un compañero. |
| 20 | No se considerará rebote cuando:  a) Se efectúa el tiro final de cada periodo y la señal sonora anuncia la terminación del tiempo de juego antes que se defina una nueva posesión.  b) Después del último tiro libre errado, el juego se reinicie con una reposición. (foul antideportivo, foul  técnico al Banco de sustitutos).  c) El primero de una serie de dos o más tiros libres es errado. |
| 21 | Un rebote de equipo se otorga en los siguientes casos.  a) Tiro de cancha o último tiro libre errado. La pelota no es asegurada por ningún jugador y sale de la cancha.  b) Un último tiro libre que no toca el aro.  c) El tirador de tiros libres comete una violación.  d) Durante la disputa del rebote se produce una falta antes que se haya asegurado la toma de la pelota. |
| 22 |  |
| 23 |  |
| 24 |  |
| 25 |  |
| 26 |  |
| 27 |  |
| 28 |  |
| 29 |  |
| 30 | En todos los periodos extra los equipos seguirán jugando hacia las mismas canastas que en el tercer y cuarto periodo. |
| 31 |  |
| 32 | No es intento de tiro cuando el jugador es víctima de foul y el lanzamiento es errado. |
| 33 | No es intento de tiro cuando un lanzamiento va al cesto en la fase descendente de su parábola y un compañero del lanzador desvía la trayectoria para corregir su dirección. (goaltending ofensivo). |
| 34 | Se considera intento de tiro a todo movimiento con el brazo lanzador hacia arriba con el propósito de convertir puntos, aún cuando la pelota no haya abandonado la mano del jugador. ( en caso de tapones ) |