

Reglamento de Deportes de Verano Special Olympics

BALONCESTO

Versión: febrero de 2012



BALONCESTO

Todas las competiciones de Baloncesto de Special Olympics se regirán por las Reglas Deportivas Oficiales de Baloncesto de Special Olympics. Como programa deportivo internacional, Special Olympics ha creado estas reglas basándose en las de la Federación Internacional de Baloncesto (FIBA), que se pueden encontrar en <http://www.fiba.com>. Se usarán las reglas de la FIBA o las de la Federación Nacional excepto cuando alguna de las dos esté en conflicto con las Reglas Deportivas Oficiales de Baloncesto de Special Olympics o el Artículo I. En tales casos, se aplicarán las Reglas Deportivas Oficiales de Baloncesto de Special Olympics.

Para más información sobre los Códigos de Conducta, Estándares de Entrenamiento, Requisitos Médicos y de Seguridad, Divisiones, Premios, Criterios de Ascenso a Niveles Superiores de Competición y Deportes Unificados, consultar el Artículo 1 (en inglés: <http://resources.specialolympics.org/article1.aspx>).

SECCION A - PRUEBAS OFICIALES

A continuación se encuentra la lista de las pruebas oficiales disponibles en Special Olympics.

Esta variedad de pruebas está pensada para ofrecer oportunidades de competición para atletas de todos los niveles de habilidad. Los Programas podrán determinar las pruebas a ofrecer y, si es necesario, instrucciones para la organización de dichas pruebas. Los entrenadores son los responsables de entrenar y de seleccionar las pruebas de acuerdo con las habilidades e intereses de cada atleta.

1. Bote de velocidad (*dribbling*)
2. Pruebas de Destreza en Equipo
3. Competición de Destrezas individuales
4. Competición en Equipo
5. Baloncesto de Media cancha: Competición 3-contra-3
6. Competición de Deportes Unificados por equipos
7. Baloncesto de Media cancha de Deportes Unificados: Competición 3-contra-3.



SECCION B - CANCHA Y EQUIPO

1. Para competiciones de las divisiones de mujeres y en hombres hasta 15 años se podrá utilizar un balón de baloncesto más pequeño (72,4 cm [28 ½ pulgadas] de circunferencia y entre 510-567 gr [18 a 20 onzas] de peso).
2. Las canastas estarán compuestas de aro y red. Para las competiciones, el aro de la canasta está normalmente a 3,05 m (10 pies) del suelo. Para las competiciones de hasta 15 años se puede usar una canasta más baja con un aro de 2,44 m (8 pies) del suelo.

SECCION C - REGLAS DE COMPETICIÓN

1. Competición en Equipo

a. Divisiones

1)El Entrenador Jefe debe presentar las puntuaciones de las dos pruebas de Evaluación de Destrezas Individuales de Baloncesto (EDIB), es decir, bote (*dribbling*) y lanzamiento de perímetro, de cada jugador de su alineación antes de la competición.

(Estas pruebas son sólo para evaluar a los jugadores/equipo y no son pruebas de competición para medallas y cintas de participación. La información acerca de pruebas de Evaluación de Destrezas Individuales de Baloncesto (EDIB) se puede encontrar en la Sección D).

2)El Entrenador Jefe debe también identificar a sus cinco mejores jugadores en cuanto a habilidad de juego en la cancha dibujando una estrella al lado de sus nombres en la alineación.

3)La "puntuación de equipo" se determinará sumando las puntuaciones de los siete mejores jugadores y luego dividiendo ese total entre siete.

4)Los equipos se agruparán inicialmente en divisiones de acuerdo con su puntuación EDIB de equipo.

5)Se realizará una ronda clasificatoria (o rondas) de partidos, como medio para finalizar el proceso de divisiones.

a) En la ronda de clasificación, los equipos jugarán uno o más partidos con una duración de al menos 6 minutos cada uno.

b) Se requerirá a cada equipo que haga jugar a todos sus jugadores.

b. Adaptación de la Competición

Las siguientes son adaptaciones de las Reglas de la FIBA, que podrán usarse en las competiciones Special Olympics de baloncesto por equipos. Estas adaptaciones son opcionales, y es responsabilidad de cada Programa determinar si se emplearán o no.



- 1) La duración de un partido podrá ser determinada a discreción del responsable de competición.
 - 2) Un jugador podrá dar dos pasos más allá de lo que permiten las reglas de la Federación Nacional. Sin embargo, si el jugador anota, se considera que "se desplaza" o se escapa de la defensa como resultado de esos pasos adicionales, ha jugado con ventaja. Inmediatamente se pitará la infracción.
 - 3) El jugador que lance un tiro libre deberá deshacerse del balón dentro de los 10 segundos desde el momento que le es entregado por uno de los árbitros.
 - 4) En un saque en la zona de ataque, el balón puede lanzarse directamente a la zona de defensa.
 - 5) Los cinco segundos de posesión con guardia cerrada sólo se contarán en la zona de ataque.
 - 6) Se conceden dos (2) tiros libres a partir de la séptima falta de equipo en cada mitad del partido.
 - 7) Si se lleva un aparato médico, éste deberá aprobarse antes de la competición. Se incluyen los aparatos que cubran la cara, el antebrazo (del codo a la muñeca), la rodilla o la parte inferior de la pierna. A la hora de valorar cualquier riesgo, será de ayuda un certificado médico que indique los motivos y composición del aparato.
- c. Equipo y Jugadores
- 1) Un equipo estará formado por 5 jugadores.
 - 2) La composición del equipo, incluyendo los sustitutos, no podrá exceder de 10 jugadores.
- d. Nota importante: se considera infracción que un jugador haga un doble bote.
- e. Uniformes / atuendo
- 1) Todos los jugadores deberán llevar ropa de baloncesto con números identificativos y zapatillas deportivas planas con suela de goma.
 - 2) Las camisetas y los pantalones cortos de los jugadores de cada equipo deberán ser idénticos en corte, color y estilo.
 - 3) Si se lleva camiseta interior, ésta deberá conjuntar con el color del cuerpo del uniforme (no el corte), y ser idéntica en color. Las camisetas interiores las podrán llevar algunos o todos los jugadores, y deberán ser de manga corta o sin mangas (no se permiten las camisetas con las mangas cortadas o desiguales).
 - 4) Elementos para cubrir la cabeza – Los elementos para cubrir la cabeza por razones religiosas deberán notificarse antes de la competición y cumplir con las mismas normas de seguridad que para los elementos que cubran la cabeza por razones médicas. Dichos elementos deberán ser de un color, liso y sin adornos, incluidas,



entre otros elementos decorativos, las lentejuelas o las cenefas. La única excepción es que un atleta puede llevar una cinta para la cabeza con una anchura no superior a 5 cm (2”), hecha de material no abrasivo, sin adornos y de un solo color. El material podrá ser ropa, elástico, fibra, cuero blando o goma. Se podrán usar cintas de goma/ropa (elásticas) para sujetar el pelo. No es necesario que éstas conjunten con el color del uniforme. También se permite el uso de cintas sudaderas para el pelo. En el caso de que un atleta esté obligado por un médico a cubrirse la cabeza con una venda, el informe del médico deberá constar en el expediente para que se autorice el uso de la venda u otro elemento que cubra la cabeza, que no deberá ser abrasivo, duro o peligroso para cualquier otro atleta, y que deberá estar fijado de tal manera que sea poco probable que se desprenda durante el partido.

5) A aquellas personas que no cumplan con los requisitos de los uniformes no se les permitirá jugar.

2. Baloncesto de media cancha: Competición 3-contra-3

a. Divisiones

- 1) El Entrenador Jefe debe presentar las puntuaciones de las dos pruebas Evaluación de Destrezas Individuales de Baloncesto (EDIB), es decir, bote y lanzamiento de perímetro, de cada jugador de su alineación antes de la competición.
- 2) El Entrenador Jefe también debe identificar a sus tres mejores jugadores en cuanto a su habilidad de juego en la cancha dibujando una estrella al lado de sus nombres en la alineación.
- 3) La puntuación de equipo se determinará con la suma de las puntuaciones de los cuatro mejores jugadores y luego se dividirá el total por cuatro.
- 4) Los equipos se agruparán inicialmente en divisiones de acuerdo con sus puntuaciones EDIB de equipo.
- 5) Se realizará entonces una ronda clasificatoria de partidos para finalizar el proceso de división.
 - a. En la ronda de clasificación los equipos jugarán uno o más partidos, cada partido con una duración máxima de 6 minutos.
 - b. Se requerirá a cada equipo que haga jugar a todos sus jugadores.

b. El objetivo

- 1) El baloncesto de media cancha se usará como una manera de incrementar el número de equipos en las competiciones de baloncesto de Special Olympics.
- 2) También es una manera de ayudar a que los atletas con bajo nivel de habilidad progresen para jugar en la cancha completa.
- 3) Sin embargo, siempre que sea posible, los esfuerzos deben centrarse en la celebración



de competiciones de baloncesto por equipos reglamentarias.

c. Área de Juego y Equipo

- 1) Se puede usar cualquier sección de media cancha de una cancha de baloncesto. La cancha estará limitada por la línea de fondo de debajo de la canasta, dos líneas laterales y la línea de media cancha.
- 2) Cada equipo deberá vestir una camiseta de uniforme. Las camisetas del equipo serán del mismo color liso, delante y detrás. Cada jugador deberá tener un número delante y detrás de su camiseta con numeración arábiga de al menos 20 cm de altura (6/8 pulgadas) en la parte posterior y 10 cm de altura (4 pulgadas) en la delantera y no menos de 2 cm de ancho (3/4 pulgadas). Todos los números deben seguir las especificaciones de la Federación Nacional.

d. Equipo y Jugadores

- 1) Un equipo podrá tener hasta 5 jugadores con 3 que comienzan y 2 sustitutos.
- 2) El baloncesto de media cancha es un juego de 3 contra 3. Cada equipo debe comenzar el juego con 3 jugadores o perderá el partido.

e. El Partido

- 1) El partido se jugará durante 20 minutos o hasta que un equipo anote 20 puntos. Una canasta hecha desde la cancha cuenta dos puntos, a menos que se haga desde el área de tres puntos, que en tal caso contará tres puntos.
- 2) Habrá un cronómetro que se aplicará hasta el final del juego reglamentario. Durante este tiempo, el reloj se detendrá en todas las situaciones de balón parado (es decir, faltas, infracciones, canastas y tiempos muertos).
- 3) El partido empezará con el tiro al aire de una moneda para la posesión. No hay salto para la posesión del balón. Todos los saltos para la posesión del balón serán tratados como posesión alternada, empezando con el equipo que gane en el lanzamiento de la moneda.
- 4) El equipo ganador es el primer equipo en anotar 20 puntos o el equipo con la puntuación más alta después de haber terminado los 20 minutos de juego.
- 5) Si se requiere una prórroga debido a un empate al final del juego reglamentario, se empezará con el lanzamiento de la moneda para la posesión. Un minuto de descanso seguirá al juego reglamentario y a cada período de prórroga. El período de prórroga es de 3 minutos. El reloj se detendrá durante el último minuto de prórroga en todas las situaciones de balón parado.

f. Competición

- 1) El árbitro cogerá el balón en todas las jugadas fuera de los límites de la cancha.
- 2) El balón se parará después de pitarse una falta o infracción, después de anotar una



canasta de dos o tres puntos, o en cualquier otra ocasión en la que el árbitro haga sonar su silbato.

- 3) Los equipos cambian de posesión del balón después de anotar una canasta de dos o tres puntos. Sin embargo, si un jugador es agredido en el acto de lanzar y encesta, el tiro es válido, y el equipo que ha recibido la falta retiene la posesión del balón.
- 4) El punto de saque en todos los casos (faltas, infracciones, fueras de pista, canastas de dos o tres puntos, tiempos muertos) estará detrás de la línea de lanzamiento de falta extendida en un punto designado dentro del círculo de la zona restringida, en la parte superior de la zona de tiros libres. Este procedimiento se usará para todas las faltas, infracciones, tiempos muertos, fueras de pista y canastas de dos y tres puntos. El jugador que haga el saque estará en el punto designado; los demás jugadores estarán dentro de los límites de la media cancha. Después de que el balón se ponga en juego pasándolo a un compañero de equipo, cualquier jugador atacante puede lanzar.
- 5) En cualquier cambio de posesión, el equipo que ha ganado la posesión debe llevar el balón detrás de la línea de falta antes de lanzar. Al llevar el balón de vuelta, ya sea el balón o el pie del jugador en posesión deben tocar la línea de falta o el área detrás de ella.
- 6) Se considera una infracción que el defensa que acaba de ganar la posesión del balón intente encestar sin llevarlo detrás de la línea de falta.
- 7) Se pueden hacer cambios con balón parado. Cuando un equipo hace un cambio, al otro equipo se le debe dar la oportunidad de cambiar también. Los jugadores que entran en juego deben comunicarlo a la mesa de puntuación y ser llamados con un gesto por el árbitro para entrar en el juego.
- 8) Se permiten dos tiempos muertos de 60 segundos por equipo, en los cuales el reloj se detendrá. El árbitro puede detener un partido por la lesión de un jugador. El árbitro puede detener el reloj a discreción y se aconseja que así lo haga en cualquier momento. Por ejemplo, permitir que corra el reloj cuando el balón se ha lanzado fuera de los límites le da a un equipo una ventaja injusta sobre el otro. Por consiguiente, se debería detener el reloj.
- 9) Se llama balón retenido cuando los jugadores adversarios tienen una o ambas manos tan firmemente sobre el balón que sólo se puede ganar la posesión mediante la fuerza. El balón se otorgará en posesión alternada.
- 10) En aquellas canchas en las que el soporte de la canasta está en la cancha de juego, un jugador cuyo cuerpo toque el soporte no se considera fuera de los límites, a menos que tenga el control del balón. Si el balón toca el soporte, se considera fuera de los límites. Ningún jugador podrá usar el soporte para ganar ventaja o poner en desventaja

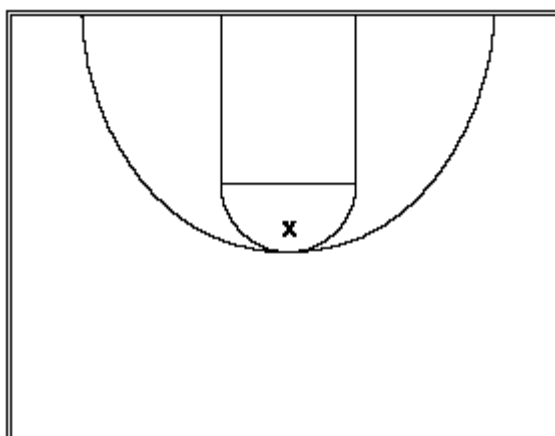


a un jugador adversario.

- 11) Los árbitros concederán tiempo muerto cuando un jugador o entrenador lo indique de palabra o con la mano.

g. Faltas y Sanciones

- 1) Una falta es una infracción a las reglas que implica contacto personal con un oponente o una conducta antideportiva. Ésta se aplica al que comete la infracción.
- 2) En todas las faltas (personales, comunes, técnicas) el equipo que recibe la falta obtendrá la posesión del balón en el punto designado detrás de la línea de lanzamiento de falta extendida y dentro del círculo de la zona restringida, delante de la zona de tiros libres. Si un jugador es agredido mientras realiza un lanzamiento y encesta, la canasta será válida. El equipo que ha recibido la falta también retiene la posesión del balón. En todos los casos, no se concederá ni se realizará ningún tiro libre. (Ver diagrama).



- 3) No habrá límite de faltas individuales o de equipo en las competiciones de media cancha 3-contra-3. Sin embargo, la mala conducta tendrá como resultado una llamada de atención al jugador y al entrenador. Las malas conductas continuas o faltas flagrantes e intencionadas significarán la expulsión del jugador.
- 4) Un jugador atacante, incluyendo el lanzador, podrá permanecer en la zona de tiro libre durante sólo 3 segundos. La sanción para esta infracción es la pérdida de la posesión.
- 5) Un jugador que realice un saque de banda tiene 5 segundos para soltar el balón. La sanción por tardar más de 5 segundos será la pérdida de la posesión.

h. Notas importantes

- 1) Es una infracción para un jugador hacer "doble bote".
- 2) En cuanto a las adaptaciones opcionales:



BALONCESTO

Un jugador podrá dar dos pasos más allá de lo permitido. Sin embargo, si el jugador anota, se "desplaza" o se escapa de la defensa como resultado de esos pasos extra, ha jugado con ventaja. Inmediatamente se pitará la infracción.

3. Pruebas de Deportes Unificados

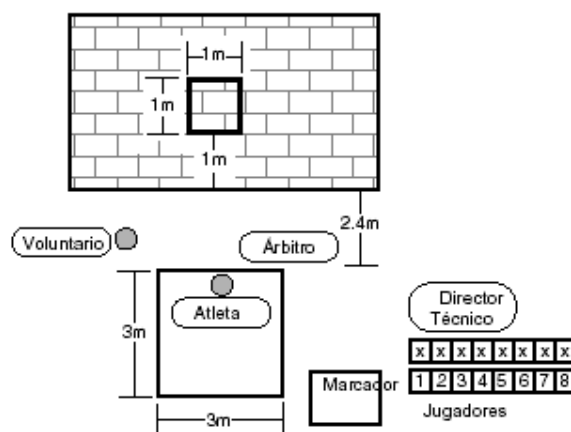
a. Competición de Equipos de Deportes Unificados (incluyendo 3-contra-3)

- 1) La alineación debe contener un número proporcional de atletas y compañeros.
- 2) Durante la competición, la formación nunca excederá de tres atletas y dos compañeros en ningún momento (dos atletas y un compañero para 3-contra-3).
- 3) Cada equipo tendrá un entrenador adulto, no participante, responsable de la alineación y de la dirección del equipo durante la competición.

4. Competición de Destrezas Individuales

Tres pruebas componen el torneo individual de destrezas: Pase de Precisión, Bote 10 metros y Tiro al Blanco. La puntuación final del atleta se determina a partir de la suma de las puntuaciones obtenidas en las 3 pruebas. Los atletas serán pre-divididos de acuerdo con sus puntuaciones totales en estas 3 pruebas. A continuación se presentan los diagramas de cada prueba, con una propuesta del número y ubicación de voluntarios que las conducirán. Se aconseja también que los mismos voluntarios permanezcan en una prueba durante toda la competición, para proporcionar más consistencia.

a. Prueba nº 1: Pase de Precisión



- 1) Propósito: Permite medir la destreza de un atleta en el pase de un balón de baloncesto.
- 2) Equipamiento



BALONCESTO

Dos balones de baloncesto (en las competiciones de divisiones femeninas e infantiles, se podrá usar como alternativa un balón más pequeño de 72,4 cm de circunferencia [28 1/2 pulgadas] y entre 510-567 gr de peso [18-20 onzas]), una pared lisa, tiza o cinta adhesiva, y una cinta métrica.

3) Descripción

Marcar un cuadrado de 1 metro (3,3 pies 1/2) en una pared usando tiza o cinta. La línea inferior del cuadrado deberá estar a 1 metro (3,3 pies 1/2) del suelo. Marcar un cuadrado de 3 m (9'9") en el suelo y a 2,4 metros (7') de la pared. El atleta debe estar dentro del cuadrado. El eje de las ruedas motrices de un atleta en silla de ruedas no puede pisar la línea. Cada atleta dispone de 5 pases.

4) Puntuación

- a) El atleta recibe 3 puntos por golpear la pared dentro del cuadrado.
- b) El atleta recibe 2 puntos por golpear las líneas del cuadrado.
- c) El atleta recibe 1 punto por golpear la pared pero no dentro o en cualquier parte del cuadrado.
- d) El atleta recibe 1 punto por coger el balón en el aire o después de uno o más rebotes sin salir de su área.
- e) El atleta recibe 0 puntos si el balón rebota antes de golpear la pared. La puntuación final del atleta será la suma de los puntos de los 5 pases.

b. Prueba nº 2: Bote (Dribbling) 10 Metros

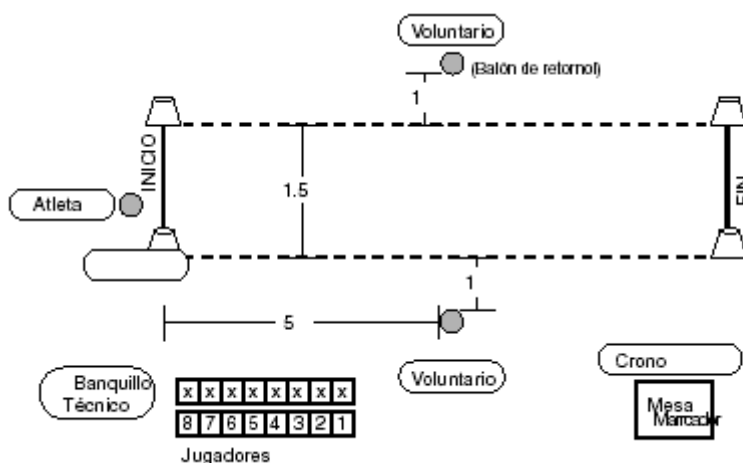


TABLA DE CONVERSIÓN	
Segundos	Puntos
0-2	30
2.1-3	28
3.1-4	26
4.1-5	24
5.1-6	22
6.1-7	20
7.1-8	18
8.1-9	16
9.1-10	14
10.1-11	12
12.1-14	10
14.1-16	08
16.1-18	06
18.1-20	04
20.1-22	02
22.1 y +	01

1) Propósito: Medir la velocidad y destreza del atleta puede al hacer botar un balón de baloncesto.

2) Equipamiento



Tres balones de baloncesto (en las competiciones de las divisiones femeninas e infantiles se puede usar como alternativa un balón más pequeño de 72,4 cm de circunferencia [28 1/2 pulgadas] y entre 510-567 gr [18-20 onzas] de peso), 4 conos señalizadores, cinta adhesiva o tiza, cinta métrica y un cronómetro.

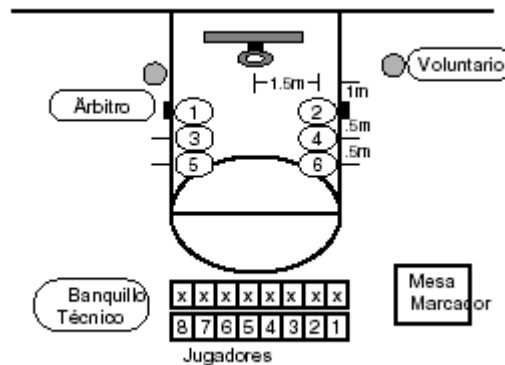
3) Descripción

- a) El atleta empieza detrás de la línea de salida y entre los conos.
- b) El atleta empieza a botar y a moverse cuando el juez lo indica.
- c) El atleta hace botar el balón con una mano durante los 10 metros (32'9 3/4") del recorrido.
- d) Un atleta en silla de ruedas debe alternar 2 empujes de la silla con 2 botes para que se cuente como bote legal.
- e) El atleta debe cruzar la línea de meta entre los conos y coger el balón para finalizar el bote.
- f) Si un atleta pierde el control del balón, el reloj continúa corriendo. El atleta puede recuperar el balón. Sin embargo, si el balón va más allá de la pista de 1,5 metros, el atleta puede coger el balón de recambio más cercano o recuperar el balón que se ha escapado para continuar la prueba.

4) Puntuación

- a) El atleta será cronometrado desde la señal "ya" hasta cuando cruce la línea de meta entre los conos y coja el balón para finalizar el bote.
- b) Se penalizará con 1 segundo cada vez que el atleta bote ilegalmente (es decir, bote con 2 manos, coja el balón, etc.).
- c) El atleta tendrá dos intentos. Cada intento se puntuará agregándole los puntos de infracción al tiempo consumido y convirtiendo el total a puntos basados en la Tabla de Conversión.
- d) La puntuación del atleta en la prueba es el mejor de los dos intentos convertidos en puntos. (En caso de empate, se usará el tiempo real de recorrido para decidir la posición).

c. Prueba nº 3: Tiro al Blanco



1) Propósito: Medir la destreza de un atleta para lanzar un balón de baloncesto.

2) Material

Dos balones de baloncesto (para competiciones de divisiones femeninas e infantiles se podrá usar como alternativa un balón más pequeño de 72,4 cm de circunferencia [28 1/2 pulgadas] y entre 510-567 gr [18-20 onzas] de peso), cinta adhesiva o tiza, cinta métrica y canasta reglamentaria a 3,05 metros de altura (10 pies) con tablero (para competiciones de divisiones infantiles se puede usar como alternativa un aro a 2,44 m de altura [8 pies]).

3) Descripción

Se marcan 6 puntos en el suelo. Hay que comenzar cada medición desde un punto en el suelo bajo el frontal del aro. Los puntos se marcan como sigue:

- Nº 1 y nº 2 = 1,5 metros (4'11") a la izquierda y derecha más 1 metro (3'3 1/2") hacia fuera.
- Nº 3 y nº 4 = 1,5 metros (4'11") a la izquierda y derecha más 1,5 metros (4'11") hacia fuera.
- Nº 5 y nº 6 = 1,5 metros (4'11") a la izquierda y derecha más 2 metros (6'6 3/4") hacia fuera.
- El atleta intenta dos lanzamientos desde cada uno de los 6 puntos. Los intentos se hacen en los puntos nº 2, nº 4 y nº 6 y luego en los puntos nº 1, nº 3 y nº 5.

4) Puntuación

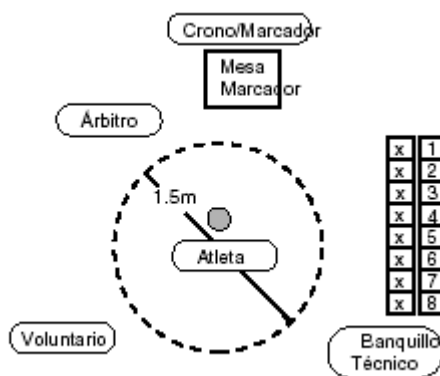
- Por cada lanzamiento anotado desde los puntos nº 1 y nº 2, se otorgan 2 puntos.
- Por cada lanzamiento anotado desde los puntos nº 3 y nº 4, se otorgan 3 puntos.



BALONCESTO

- c) Por cada lanzamiento anotado desde los puntos nº 5 y nº 6, se otorgan 4 puntos.
- d) Por cada intento de lanzamiento en el cual el balón no atraviese la canasta, pero golpee el tablero y/o el aro, se dará 1 punto.
- e) La puntuación del atleta será la suma de puntos de los 12 tiros.
- f) La puntuación final del atleta en la Competición de Destrezas Individuales se determina por la suma de las puntuaciones obtenidas en cada una de las 3 pruebas.

5. Bote de Velocidad



a. Material

- 1)Cinta métrica
- 2)Cinta adhesiva o tiza
- 3)Un balón de baloncesto (se puede usar como alternativa un balón más pequeño para las competiciones de las divisiones femeninas e infantiles de 72,4 cm [28 1/2 pulgadas] de circunferencia y entre 510-567 gr [18-20 onzas] de peso).
- 4)Cronómetro
- 5)Marcador
- 6)Silbato

b. Disposición: Marcar un círculo con un diámetro de 1,5 metros (4' 11")

c. Reglas

- 1)El atleta podrá usar sólo una mano para botar.
- 2)El atleta debe estar de pie o sentado en una silla de ruedas u otro tipo de silla con dimensiones similares durante la competición.
- 3)El atleta comienza y termina el bote al sonido del silbato.
- 4)El tiempo límite impuesto es de 60 segundos. El objetivo es botar el balón la mayor cantidad de veces posible durante este período.

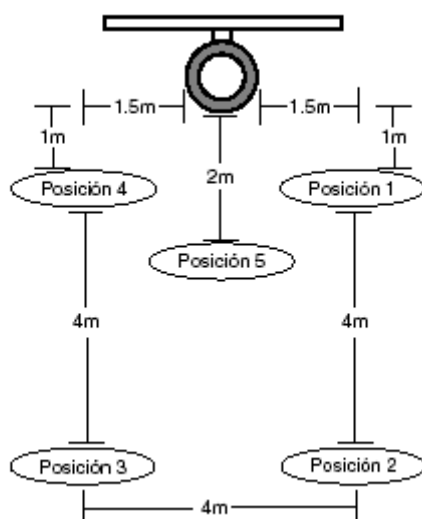


- 5) El atleta debe permanecer en el círculo designado mientras realiza el bote.
- 6) Si el balón rueda fuera del círculo, se devolverá al atleta, que continuará el bote.

d. Puntuación

- 1) El atleta recibe 1 punto por bote legal dentro de un período de tiempo de 60 segundos.
- 2) Se detiene el recuento y la prueba termina cuando el balón rueda fuera del círculo por tercera vez.

6. Pruebas de Equipo en Baloncesto



a. Material

- 1) Dos balones de baloncesto (para competiciones de divisiones de mujeres e infantiles se podrá usar como alternativa un balón más pequeño de 72,4 cm [28 1/2 pulgadas] de circunferencia y entre 510-567 gr [18-20 onzas] de peso).
- 2) Cinta métrica
- 3) Cinta adhesiva o tiza
- 4) Canasta reglamentaria de baloncesto (para competiciones de divisiones infantiles, se puede usar una canasta pequeña con un aro a 2,44 metros (8') del suelo)
- 5) Hojas de puntuación
- 6) Marcador

b. Disposición

- 1) Marcar 5 puntos alrededor del suelo, similar a una zona de defensa 2-1-2 con jugadores posicionados a 4 metros (13' 1 1/2") uno de otro (ver diagrama).
- 2) Marcar la posición nº 5 a 2 metros (6' 6 3/4") de un punto bajo el frontal del aro.



- 3) Los equipos deberán presentar una lista de jugadores antes del comienzo del partido.
 - 4) Los equipos deberán llevar uniformes o camisetas numeradas.
- c. Reglas
- 1) El director de la prueba determinará cuántos partidos se jugarán. Dos equipos de 5 jugadores se colocarán en extremos opuestos de la cancha de juego. Sólo podrá haber un equipo jugando una ronda cada vez.
 - 2) El juego se compone de 2 tiempos, de 5 rondas por tiempo. Cada uno de los jugadores tendrá la oportunidad de ocupar cada una de las 5 posiciones durante cada tiempo.
 - 3) Cada jugador del primer equipo de 5 miembros intentará coger el balón y luego lanzarlo certeramente al jugador situado en la siguiente posición.
 - 4) El juez le pasará el balón al jugador en posición nº 1 para comenzar cada ronda.
 - 5) El jugador en la posición nº 1 comienza la ronda lanzando el balón al jugador en la posición nº 2. El jugador en la posición nº 2 lanza el balón al jugador en la posición nº 3. Este lanzamiento rotativo continúa hasta que el balón alcanza al jugador en la posición nº 5.
 - 6) Los atletas pueden pasar el balón de cualquier forma, pero cada jugador debe respetar la secuencia numérica. Se permite un pase de rebote siempre que sea sólo con un rebote.
 - 7) Si el balón lanzado a un atleta pasa de largo, el atleta o el juez pueden recuperar el balón. Sin embargo, el atleta debe volver a su posición antes de lanzar el balón al próximo jugador. Un pase correcto se define como un balón que se lanza dentro del alcance del jugador receptor.
 - 8) Cuando el balón alcanza el jugador en la posición nº 5, éste intenta encestar.
 - 9) Los mates no están permitidos. El atleta no recibirá puntos si hace un mate.
 - 10) Los atletas situados en la posición nº 5 sólo tendrán un intento de lanzamiento a canasta.
 - 11) Después del intento de tiro por parte del jugador en la posición nº 5, termina la ronda.
 - 12) Después de completar la ronda el primer equipo, el segundo equipo llevará a cabo su ronda inicial.
 - 13) Los jugadores rotarán en secuencia numérica a la posición siguiente después de cada ronda.
 - 14) El juego se alterna entre cada equipo después de la finalización de cada ronda. Una vez cada equipo ha completado las 5 rondas, concluye la primera mitad.
 - 15) A continuación se efectuará un intermedio de 5 minutos entre la primera y la segunda mitad.
 - 16) Los equipos intercambiarán los extremos de la cancha después de la primera mitad, y



luego realizarán un grupo completo de 5 rondas en la segunda mitad.

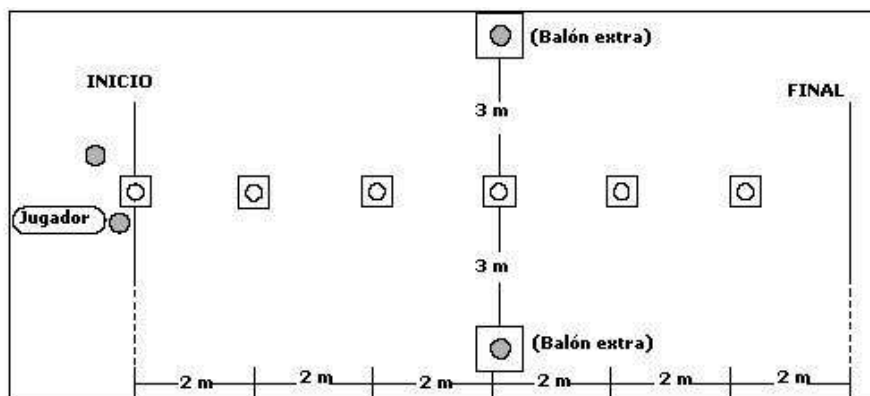
- 17) Se permite la entrada de suplentes al juego sólo después de haberse completado una ronda.
- 18) Los entrenadores deberán permanecer en la línea lateral, que estará por lo menos a 4 metros (13 1/2") del lado de las posiciones nº 2 y nº 4. Los entrenadores podrán dar instrucciones verbales o por señas a los jugadores. Los atletas sordos podrán recibir asistencia para asumir sus posiciones.

d. Puntuación

- 1) El equipo recibe 1 punto por cada pase correcto.
- 2) El equipo recibe 1 punto por cada recepción correcta.
- 3) El equipo recibe 2 puntos por cada lanzamiento encestando.
- 4) Se otorgará 1 punto extra por cada ronda de pasar y recibir el balón completada con éxito.
- 5) El número máximo de puntos que un equipo puede acumular durante una mitad es de 55.
- 6) La puntuación final del equipo se determina sumando las puntuaciones de cada una de las 10 rondas.
- 7) El equipo con la puntuación más alta es el ganador.
- 8) Si los equipos empatan al final del juego reglamentario, se llevarán a cabo rondas adicionales. El primer equipo en anotar en una ronda más puntos que su oponente es el ganador.

SECCIÓN D - EVALUACIÓN DE DESTREZAS INDIVIDUALES DE BALONCESTO (EDIB)

1. EDIB - DRIBLING



DISPOSICIÓN

El área de una cancha de baloncesto (preferiblemente a lo largo de la línea de banda o la línea del centro del campo), seis conos, cinta para marcar el suelo, y cuatro balones de baloncesto – uno que el atleta tiene inicialmente, otros dos de apoyo en caso que el balón bote fuera de la pista, y uno



más para continuar la prueba.

PRUEBA

Tiempo: 60 segundos para un intento. Al jugador se le da instrucciones para botar (*driblar*) el balón mientras pasa alternativamente por la derecha y por la izquierda de los seis obstáculos colocados en línea, a una distancia de 2 metros (6'6 ¾"), durante una distancia 12 metros. El jugador puede empezar hacia la derecha o hacia la izquierda el primer obstáculo, pero deberá pasar cada obstáculo, a partir de entonces, alternativamente. Cuando ha pasado el último obstáculo y ha superado la línea de FINAL, el jugador deja el balón en el suelo y corriendo vuelve al INICIO para el siguiente balón, y repite el slalom. El jugador continúa hasta que hayan pasado los 60 segundos. Si un jugador pierde el control del balón, el tiempo continúa corriendo. El jugador recupera el balón o recoge el más próximo de los de apoyo y puede volver a entrar en cualquier punto.

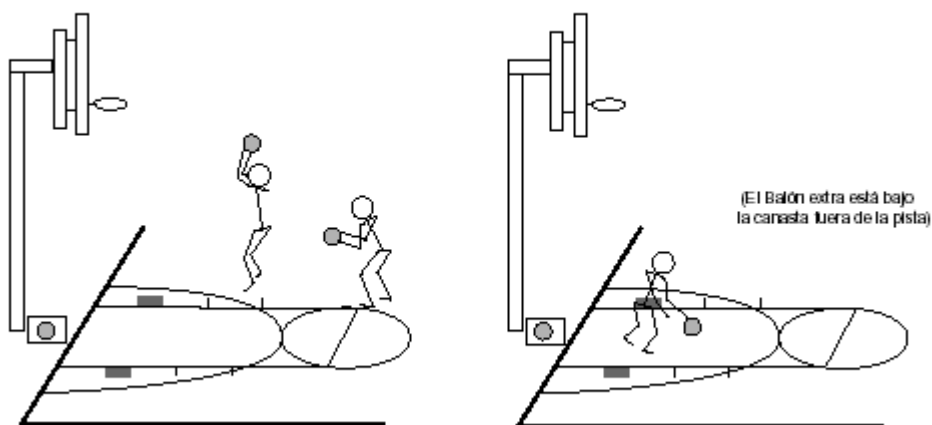
PUNTUACIÓN

Se anota un punto cada vez que el atleta sobrepasa uno de los conos. (Por ejemplo, si un jugador dribla con éxito el balón desde la línea de INICIO, realiza la carrera de obstáculos una vez y deja el balón en el suelo en la línea FINAL, habrá conseguido 5 puntos. El jugador deberá utilizar botes o *dribles* permitidos y deberá mantener el control del balón entre dos conos -espacio entre puntos medios- para verificar que ha superado con éxito ese cono). La puntuación del jugador consta de cuántos conos (puntos medios) ha pasado con éxito en 60 segundos.

ORGANIZACIÓN

Los voluntarios dirigen las pruebas y no interfieren en la ejecución de la prueba de ningún jugador. El Voluntario A dará instrucciones al grupo mientras que el Voluntario B demuestra cómo se ejecuta. El Voluntario A dará un balón al jugador que hará la prueba, le preguntará si está listo/a, y luego dirá: "listos, ¡ya!" y contará cuántos conos supera el jugador en 60 segundos. Los Voluntarios B y C estarán detrás de los balones extra y recuperarán y recolocarán el balón cuando éste salga fuera del campo de juego. El Voluntario D cronometrará y anotará la puntuación del jugador. Cada Voluntario sólo dirigirá la prueba y controlará su zona.

2. EDIB - LANZAMIENTO DE PERÍMETRO



DISPOSICIÓN

Una canasta, la línea oficial de tiros libres según la Federación Nacional, cinta adhesiva y 2 balones de baloncesto, uno que tiene el atleta inicialmente, y otro que está de reserva en caso de que el balón se salga de la pista.

PRUEBA

Tiempo: Un intento de 1 minuto. Un jugador se sitúa en la unión entre la línea de tiros libres y el área de tiro libre, ya sea a la izquierda o a la derecha.

El jugador bota hacia la canasta e intenta encestar desde cualquier lugar a su elección fuera del arco de 2,75 metros (9'). Este intento debe hacerse desde cualquier lugar fuera del arco de 2,75 metros marcado por una línea discontinua. [Este arco intersecciona con zona de restricción de tiro libre.] El jugador luego hace botar el balón nuevamente (haya anotado o no) hasta cualquier lugar fuera del arco antes de intentar otro lanzamiento. El jugador puede realizar tantos lanzamientos como se describe arriba durante 1 minuto.

PUNTUACIÓN

Se le otorgarán 2 puntos por cada lanzamiento anotado hecho dentro del minuto de tiempo.

ORGANIZACIÓN

Los voluntarios dirigen las pruebas y no interfieren en la ejecución de la prueba de ningún jugador. El Voluntario A dará instrucciones al grupo mientras que el Voluntario B demuestra cómo se ejecuta. El Voluntario A dará un balón al jugador que hará la prueba, le preguntará si está listo/a, y luego dirá: "listos, ¡ya!" y contará cuántos balones encesta el jugador en 1 minuto. El Voluntario B estará detrás del balón extra y recuperará y recolocará el balón cuando éste salga fuera del campo de juego. El Voluntario C cronometrará y anotará la puntuación del jugador. Cada Voluntario sólo dirigirá la prueba y controlará su zona.