

BALONCESTO

Las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales deberán regir todas las competiciones de baloncesto de Olimpiadas Especiales. Como un programa deportivo internacional, Olimpiadas Especiales ha creado estas reglas basadas en las Reglas de la Federación Internacional de Baloncesto (FIBA) y las reglas del Cuerpo Rector Nacional de cada país individual (NGB). Las Reglas FIBA deberán emplearse en competiciones internacionales y las Reglas NGB deberán emplearse en competiciones locales excepto cuando entre en conflicto con las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales. En tales casos, las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales deberán aplicarse.

SECCIÓN A – EVENTOS OFICIALES

1. Competición de Equipo
2. Baloncesto de Media Cancha: Competición 3-contra-3
3. Competición de Equipo Deportes Unificados
4. Competición de Media Cancha Deportes Unificados (3-contra-3)

Los siguientes eventos proporcionan competición significativa para atletas de bajo nivel de habilidad.

5. Torneo Individual de Destrezas
6. Conducción de Velocidad
7. Destrezas de Equipo de Baloncesto

SECCIÓN B – CANCHA Y EQUIPO

1. Una pelota pequeña de baloncesto (72.4 centímetros [28 1/2 pulgadas] en circunferencia y entre 510-567 gramos [18-20 onzas] de peso) puede usarse para divisiones de competición de mujeres y junior.
2. Las canastas están compuestas de aros y redes. Para competición, el aro de la canasta está normalmente a 3.05 metros (10 pies) sobre el suelo. Una canasta más baja que tiene el aro a 2.44 metros (8 pies) sobre el suelo puede ser usado para divisiones de competición de junior.

SECCIÓN C – REGLAS DE COMPETICIÓN

1. Competición de Equipo
 - a. Series Equitativas / Divisiones
 - 1) El entrenador jefe debe enviar los puntajes de las tres Pruebas de Evaluación de Destrezas de Baloncesto (BSAT), por ej., rebote, conducción y lanzamiento de perímetro para cada jugador en su nómina antes de la competición.
(Estas pruebas son sólo para evaluación de jugador/equipo y no son eventos de competición para medallas o cintas. La información sobre BSAT se encuentra en la Sección D.)
 - 2) El entrenador jefe también debe identificar sus cinco mejores jugadores en términos de su habilidad para jugar en la cancha, colocando una estrella al lado de sus nombres en la nómina.
 - 3) El 'puntaje del equipo' deberá ser determinado por la suma de los puntajes de los siete mejores jugadores y luego se dividirá el total dentro de siete.

- 4) Los equipos inicialmente son agrupados en series/divisiones de acuerdo a su puntaje de equipo BSAT y prácticas adicionales de pase, conducción y lanzamiento conducidas antes de las rondas de clasificación.
 - 5) Luego se conducirá una ronda (o rondas) de juegos de clasificación como un medio para finalizar el proceso de series/divisiones.
 - a) En la ronda de clasificación, los equipos jugarán uno o más juegos, durando cada juego por lo menos seis minutos.
 - b) A cada equipo se le requerirá que jueguen todos los miembros del equipo.
- b. Adaptaciones para Competición
- A continuación se encuentran adaptaciones de Reglas FIBA y NGB que pueden ser usadas cuando se conducen competiciones de equipo de baloncesto de Olimpiadas Especiales. Estas adaptaciones son opcionales, y la responsabilidad permanece en cada programa individual para determinar si serán empleadas.
- 1) Cada juego puede consistir de cuatro períodos, cada uno de seis minutos de duración.
 - 2) Un jugador puede dar dos pasos más de lo que es permitido por las reglas del cuerpo rector.
Sin embargo, si el jugador anota, se considera que ha “viajado” o se escapa de la defensa como resultado de estos pasos adicionales, se ha obtenido una ventaja. Inmediatamente se marca una infracción.
 - 3) A un equipo se le puede otorgar cuatro tiempos fuera por juego, acumulativos: 2 por mitad.
 - 4) La restricción de la regla de tres segundos está en vigor cuando existe control del equipo en la cancha frontal del oponente. (Nota: en las reglas FIBA, un equipo tira a la canasta de su oponente...siendo esta la cancha frontal del oponente).
 - 5) El jugador que hará el tiro libre, debe soltar la pelota en diez segundos desde el momento que uno de los jueces se la entrega.
- c. Equipo y Jugadores
- 1) Un equipo consistirá de cinco jugadores.
 - 2) La composición de un equipo, incluyendo substitutos, no puede exceder de 10 jugadores.
- d. Punto de énfasis – Es una infracción que el jugador haga una conducción (driblar) doble.
2. Baloncesto de Media Cancha: Competición 3-contra-3
- a. Series/Divisiones
- 1) El entrenador jefe debe enviar los puntajes de las tres Pruebas de Evaluación de Destrezas de Baloncesto (BSAT), por ej., rebote, conducción, y lanzamiento de perímetro de cada jugador en su nómina, previo a la competición.

- 2) El entrenador jefe también debe identificar sus tres mejores jugadores en términos de su habilidad para jugar en la cancha, colocando una estrella al lado de sus nombres en la nómina
 - 3) El puntaje del equipo deberá ser determinado por la suma de los puntajes de los cuatro mejores jugadores y luego dividiendo el total entre cuatro.
 - 4) Los equipos inicialmente son agrupados en series/divisiones de acuerdo a sus puntajes de equipo BSAT.
 - 5) Luego se conducirá una ronda de clasificación de juegos como medio para finalizar el proceso de series/divisiones
 - a) En la ronda de clasificación, los equipos jugarán uno o más juegos, durando cada juego no más de seis minutos.
 - b) A cada equipo se le requerirá que jueguen todos los miembros del equipo.
- b. La Meta
- 1) El baloncesto de media cancha puede ser usado como una manera para aumentar el número de equipos para competición de baloncesto de Olimpiadas Especiales.
 - 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, los esfuerzos deben hacerse para jugar baloncesto de equipo regulado siempre que sea posible.
- c. Área de Juego y Equipo
- 1) Se puede usar cualquier sección de media cancha de una cancha de baloncesto. La cancha estará delimitada por la línea final debajo de la canasta, las dos líneas laterales y la línea de media cancha.
 - 2) Cada equipo debe usar una camiseta de uniforme. Las camisetas del equipo deben ser del mismo color sólido al frente y en la espalda. Cada jugador debe tener un número en el frente y en la espalda de la camiseta con números árabes de al menos 20 centímetros (6-8 pulgadas) de alto en la espalda y 10 centímetros (4 pulgada) de alto en el frente y no menos de 2 centímetros (3/4 de pulgada) de ancho. Todos los números deben seguir las especificaciones de NGB.
- d. Equipo y Jugadores
- 1) Un equipo puede tener hasta cinco jugadores que incluyen 3 que inician y dos substitutos.
 - 2) El baloncesto de media cancha es un juego de tres contra tres. Cada equipo debe iniciar el juego con tres jugadores o perderán el juego.
- e. El Juego
- 1) El juego se jugará 20 minutos o hasta que un equipo anote 20 puntos. Una canasta encestada desde el campo normal cuenta dos puntos, a menos que sea lanzada del área del campo de tres puntos, y contará tres puntos.
 - 2) Habrá un reloj corriendo que se aplicará hasta el minuto final del juego reglamentario. Durante este tiempo, el reloj se detendrá para todas las situaciones de bola muerta (por ej., faltas, infracciones, canastas de campo y tiempos fuera).

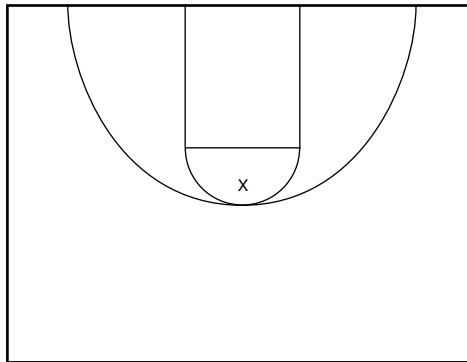
- 3) El juego iniciará tirando una moneda al aire para posesión de la pelota. No hay salto para obtener la pelota. Todas las pelotas de salto serán adjudicadas por posesión alterna, iniciando con el equipo que gana el lanzamiento de la moneda.
 - 4) El equipo ganador es el primero que anota 20 puntos o el equipo con el puntaje más alto después de 20 minutos de juego.
 - 5) Si se requiere tiempo extra debido a un empate al final del juego reglamentario, se iniciará lanzando una moneda para posesión de la pelota. Un minuto de descanso seguirá al juego reglamentario y a cada período de tiempo extra. La duración de un período de tiempo extra es de tres minutos. El reloj se detendrá durante el último minuto del tiempo extra para todas las situaciones de bola muerta.
- f. Competición
- 1) El árbitro tomará la pelota en todas las jugadas fuera de límites.
 - 2) Una pelota está muerta después de que se cobre una falta o infracción, se haga una canasta de campo o en cualquier ocasión en que el árbitro sople su silbato.
 - 3) Los equipos cambian posesión de la pelota después de hacer canastas de campo. Sin embargo, si un jugador es agredido en el acto de lanzar y encesta, la canasta de campo es acreditada, y el equipo ofendido retiene posesión de la pelota.
 - 4) El punto de tiro libre en todos los casos (faltas, infracciones, fuera de límites, canastas desde el campo, tiempos fuera) será detrás de la línea de falta extendida en un punto designado dentro del círculo restringido en la parte de arriba de la llave. Este procedimiento es usado para todas las faltas, infracciones, tiempos fuera, fuera de límites, y canastas hechas desde el campo. El jugador estará en el punto designado; todos los demás jugadores están dentro de los límites de la media cancha. Después de que la pelota es puesta en juego, cualquier jugador atacante puede lanzar.
 - 5) En cualquier cambio de posesión de la pelota, el equipo que gana la posesión de la pelota, debe regresar la pelota detrás de la línea de falta extendida antes de lanzar. Al regresar la pelota, ya sea la pelota o el pie del jugador en posesión debe tocar la línea de falta extendida o el área detrás de esta.
 - 6) Hay infracción cuando la defensa que recién ganó posesión de la pelota intenta una canasta de campo sin regresarla detrás de la línea de falta extendida.
 - 7) Se pueden hacer substituciones en una bola muerta. Cuando un equipo hace una substitución, se le debe dar la oportunidad al otro equipo de sustituir también. Los jugadores que entran al juego deben reportarse a la mesa de anotaciones y ser autorizados a ingresar al juego por el árbitro.
 - 8) Se permiten dos tiempos fuera de 60 segundos por equipo, en los cuales el reloj se detendrá. Un tiempo fuera por lesión de un jugador debe ser ordenado por el árbitro. El árbitro puede detener el reloj a su discreción y se le aconseja hacerlo en cualquier momento. Por ejemplo, permitir que el reloj siga caminando cuando la pelota rebota fuera de los límites de la

cancha, le da a un equipo una ventaja injusta. Por lo tanto el reloj debe detenerse.

- 9) Una pelota retenida se le llama cuando jugadores oponentes tienen una o ambas manos firmemente en la pelota y la posesión puede obtenerse sólo por la fuerza. La pelota se otorga en base a posesión alterna.
- 10) En las canchas en donde el soporte de la canasta está en la cancha de juego, un jugador cuyo cuerpo toca el soporte no es considerado fuera de los límites a menos que él/ella tenga control de la pelota. Si la pelota toca el soporte, es considerada fuera de los límites. Ningún jugador puede usar el soporte para ganar ventaja o poner a un jugador oponente en desventaja.
- 11) Los árbitros otorgarán a la solicitud de un jugador o la indicación oral o señal de mano de un entrenador, tiempo fuera.

g. Faltas y Sanciones

- 1) Una falta es una infracción de las reglas que involucran contacto personal con un oponente o conducta anti-deportiva. Se penaliza al ofensor.
- 2) En todas las faltas (personales, comunes, técnicas), el equipo ofendido obtendrá posesión de la pelota en el punto designado detrás de la línea de falta extendida y dentro del círculo restringido en la parte superior de la llave. Si un jugador es agredido en el acto de lanzar y logra la canasta, se acredita la canasta. El equipo ofendido también retiene posesión de la pelota. En todos los casos, no se otorgarán o ejecutarán tiros libres. (Ver diagrama siguiente.)



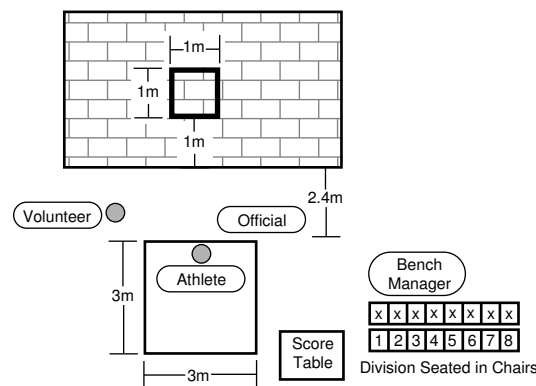
- 3) No hay límites de faltas individuales o de equipo en competición de media cancha 3-contra-3. Sin embargo, la mala conducta o las faltas intencionales o deliberadas resultarán en la expulsión del jugador.
- 4) Un jugador ofensivo, incluyendo el lanzador, puede permanecer en el área de tiro libre solo por tres segundos. La sanción por esta infracción es la pérdida de la posesión de la pelota.
- 5) Un jugador que hace un lanzamiento lateral tiene cinco segundos para soltar la pelota. La sanción por tomar más de cinco segundos, será la pérdida de la posesión de la pelota.

h. Puntos de énfasis

- 1) Es una infracción para el jugador una “conducción (driblar) doble.”
- 2) Referente a adaptaciones opcionales:
Un jugador da dos pasos más de los permitidos.

Sin embargo, si el jugador anota, “viaja” o escapa de la defensa como resultado de estos pasos extra, ha ganado una ventaja. Inmediatamente se cobra una infracción.

3. Eventos de Deportes Unificados
 - a. Competición de Equipo de Deportes Unificados (incluyendo 3-contra-3)
 - 1) La nómina debe contener un número proporcionado de Atletas y Compañeros.
 - 2) Durante la competición, la alineación nunca debe exceder tres Atletas y dos Compañeros en ningún momento (dos Atletas y un Compañero para 3-contra-3).
 - 3) Cada equipo debe tener un entrenador adulto que no juega, responsable de la alineación y conducta del equipo durante la competición.
 - 4) En un juego los Compañeros no deben anotar más del 75% de los puntos totales del equipo, y los Atletas no deben anotar más del 75% de los puntos totales del equipo. Así, en un juego los Atletas, como grupo, y los Compañeros como grupo deben anotar por lo menos 25% de los puntos totales cada uno. El no adherirse al radio requerido resulta en una penalización.
 - b. Competición de Destrezas Individuales de Deportes Unificados
 - 1) El equipo de Deportes Unificados debe consistir de un Atleta y un Compañero.
 - 2) El puntaje final del equipo de Deportes Unificados deberá ser la suma del puntaje total de cada competidor.
4. Torneo de Destrezas Individuales
 - Este evento proporciona competición significativa para atletas con bajo nivel de habilidad. No es para atletas que ya pueden jugar el juego.
 - Tres eventos comprenden el Torneo Individual de Destrezas: Pase de Precisión, Conducción de Diez Metros, y Tiro al Blanco.
 - El puntaje final del atleta es determinado sumando los puntajes logrados en cada uno de estos tres eventos.
 - Los atletas serán pre-divididos de acuerdo a sus puntajes totales de estos tres eventos.
 - Cada evento es diagramado con el número y ubicación sugeridos de voluntarios quienes los administrarán. También se sugiere que los mismos voluntarios permanezcan en un evento durante toda la competición para proporcionar consistencia.
- a. Evento #1: Pase de Precisión



- 1) Propósito
Medir la destreza de un atleta para pasar una pelota de baloncesto.
- 2) Equipo

Dos pelotas de baloncesto (para competiciones de series/divisiones de mujeres y junior, una pelota de baloncesto más pequeña de 72.4 centímetros [28 ½ pulgadas] de circunferencia y entre 510-567 gramos [18-20 onzas] de peso) puede usarse como alternativa, pared plana, tiza o cinta adhesiva y cinta de medir.

3) Descripción

Se marca un cuadro de 1m (3'3 1/2") en una pared usando tiza o cinta adhesiva.

La línea de abajo del cuadro deberá estar a 1m (3'3 1/2") del suelo.

Se marcará un cuadro de 3m (9'9") en el suelo y a 2.4m (7") de la pared.

El atleta debe pararse dentro del cuadro.

El eje de la rueda delantera de la silla de ruedas de un atleta no puede pasar sobre la línea.

Se le dan cinco pases al atleta.

4) Puntaje

El atleta recibe 3 puntos por golpear la pared dentro del cuadro.

El atleta recibe 2 puntos por golpear las líneas del cuadro.

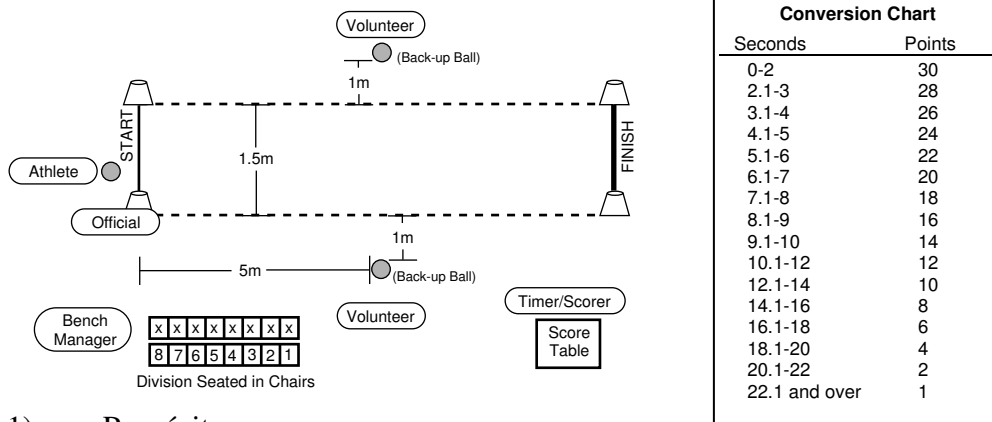
El atleta recibe 1 punto por golpear la pared pero no dentro o en ninguna parte del cuadro.

El atleta recibe 1 punto por coger la pelota en el aire o después de uno o más rebotes mientras está parado en la casilla.

El atleta recibe 0 puntos si la pelota rebota antes de golpear la pared.

El puntaje del atleta será la suma de los puntos de los cinco pases

b. Evento #2: Conducción de Diez Metros



1) Propósito

Medir la velocidad y destreza de un atleta al conducir una pelota de baloncesto.

2) Equipo

Tres pelotas de baloncesto (para competiciones de series/divisiones de mujeres y junior, una pelota de baloncesto más pequeña de 72.4 centímetros [28 ½ pulgadas] de circunferencia y entre 510-567 gramos [18-20 onzas] de peso) puede usarse como alternativa, cuatro conos de tráfico, cinta adhesiva o tiza, cinta de medir y cronómetro.

3) Descripción

El atleta inicia desde atrás de la línea de inicio y entre los conos

El atleta empieza a conducir y a moverse cuando lo indica el Árbitro.

El atleta conduce la pelota con una mano por 10m (32'9 3/4') completos.

Un atleta en silla de ruedas debe alternar haciendo dos empujes de la silla seguidos de dos conducciones de la pelota para conducción legal.

El atleta debe cruzar la línea final entre los conos y debe tomar la pelota de baloncesto para detener la conducción.

Si un atleta pierde el control de la pelota, el reloj continúa caminando. El atleta puede recuperar la pelota. Sin embargo, si la pelota se sale del carril de 1.5m, el atleta puede tomar la pelota de respaldo más cercana o recuperar la pelota desviada para continuar el evento.

4) Puntaje

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

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

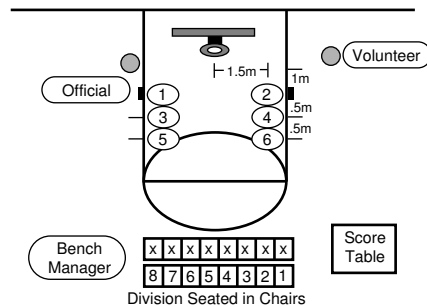
El atleta recibirá dos intentos.

Cada intento es registrado agregándole los puntos de penalización al tiempo consumido y convirtiendo el total a puntos basados en la Tabla de Conversión.

El puntaje del atleta para el evento es el mejor de los dos intentos convertido a puntos.

(En caso de un empate, el tiempo real será usado para diferenciar el lugar.)

c. Evento #3: Tiro al Blanco



1) Propósito

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

2) Equipo

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

3) Descripción

Se marcan seis puntos en el suelo. Inicie cada medida de un punto en el suelo debajo del frente del aro. Los puntos se marcan como sigue:

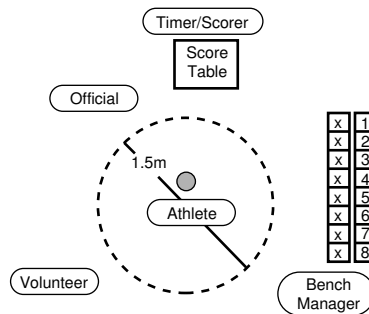
#1 & #2 = 1.5m (4'11" a la izquierda y derecha más 1m (3'3 1/2") hacia afuera.

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

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

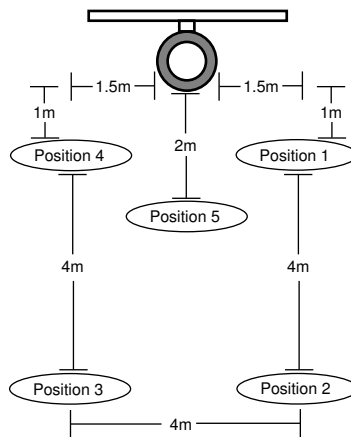
El atleta intenta dos canastas desde cada uno de los seis puntos. Los intentos son tomados en los puntos #2, #4 y #6 y luego los puntos #1, #3 y #5.

- 4) **Puntaje**
 Por cada canasta encestanda en los puntos #1 y #2, se otorgan dos puntos.
 Por cada canasta encestanda en los puntos #3 y #4, se otorgan tres puntos.
 Por cada canasta encestanda en los puntos # 5 y #6, se otorgan cuatro puntos.
 Por cualquier intento que no pasa dentro de la canasta pero que golpea el tablero y/o el aro, se otorga un punto.
 El puntaje del atleta será la suma de los puntos de los 12 lanzamientos.
 El puntaje final del atleta para el Torneo Individual de Destrezas es determinado sumando los puntajes logrados en cada uno de los 3 eventos.
4. **Conducción de Velocidad**
 Este evento proporciona competición significativa para atletas con bajo nivel de habilidad.



- a. **Equipo**
- 1) Cinta de medir
 - 2) Cinta adhesiva o tiza
 - 3) Una pelota de baloncesto (para competiciones de series/divisiones de mujeres y junior, una pelota de baloncesto más pequeña de 72.4 centímetros [28 ½ pulgadas] de circunferencia y entre 510-567 gramos [18-20 onzas] de peso) puede usarse)
 - 4) Cronómetro
 - 5) Contador
 - 6) Silbato
- b. **Instalación:** marcar un círculo de 1.5m (4' 11") de diámetro.
- c. **Reglas**
- 1) El atleta solo puede usar una mano para conducir.
 - 2) El atleta puede estar parado o sentado en una silla de ruedas u otro tipo de silla con dimensiones similares mientras compete.
 - 3) El atleta inicia y termina la conducción al sonido del silbato.
 - 4) El tiempo límite impuesto es de 60 segundos. El objetivo es conducir la pelota tantas veces como sea posible durante este período.
 - 5) El atleta debe mantenerse en el círculo designado mientras realiza la conducción.
 - 6) Si la pelota de baloncesto roda fuera del círculo, puede ser devuelta al atleta quien continúa la conducción.
- d. **Puntaje**
- 1) El atleta recibe un punto por conducción legal dentro de los 60 segundos.
 - 2) El conteo se detiene y el evento termina si la pelota de baloncesto roda fuera del círculo por tercera vez.

5. Destrezas de Equipo de Baloncesto
Este evento proporciona competición significativa para atletas con bajo nivel de habilidad.

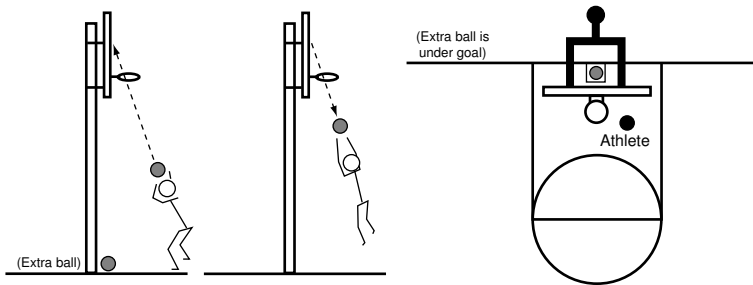


- a. Equipo
- 1) Dos pelotas de baloncesto (para competiciones de series/divisiones de mujeres y junior, una pelota de baloncesto más pequeña de 72.4 centímetros [28 ½ pulgadas] de circunferencia y entre 510-567 gramos [18-20 onzas] de peso) puede usarse como alternativa).
 - 2) Cinta métrica
 - 3) Cinta adhesiva o tiza
 - 4) Canasta reglamentaria de baloncesto (una canasta más baja que tiene su aro a 2.44 metros [8'] del suelo puede usarse para competición de división junior)
 - 5) Hojas de puntajes
 - 6) Tablero de puntaje
- b. Instalación
- 1) Marcar 5 puntos alrededor del suelo, similar a una zona de defensa 2-1-2 con los jugadores separados a 4 metros (13' 1 ½") uno de otro (ver diagrama).
 - 2) Marcar la posición #5 a dos metros (6' 6 ¾") de un punto debajo del frente del aro de la canasta.
 - 3) Los equipos deben enviar una nómina antes del inicio del juego.
 - 4) Los equipos deben usar uniformes o camisetas numerados.
- c. Reglas
- 1) El director del evento deberá determinar cuántos juegos se jugarán. Dos equipos de cinco miembros serán posicionados en extremos opuestos de la cancha de juego. Solo un equipo deberá conducir una ronda a la vez.
 - 2) El juego comprende dos mitades consistentes de cinco rondas cada una. Se le dará una oportunidad a cada jugador de ocupar cada una de las cinco posiciones en una mitad.
 - 3) Cada jugador de los cinco miembros del primer equipo intenta coger la pelota y luego lanzarla con exactitud al jugador estacionado en la siguiente posición.
 - 4) El árbitro debe pasar la pelota al jugador en la posición #1 para iniciar cada ronda.
 - 5) El jugador en la posición #1 lanza la pelota al jugador en la posición #2. El jugador en la posición #2 lanza la pelota al jugador en la posición #3. Esta

- rotación de secuencia de lanzamientos continúa hasta que la pelota llega al jugador en la posición #5.
- 6) Los atletas pueden pasar la pelota de cualquier forma, pero cada jugador debe pasarla en secuencia numérica. Un pase con rebote es permitido siempre que sea solo un rebote.
 - 7) Si la pelota lanzada pasa a un atleta, el atleta o el árbitro puede recuperar la pelota. Sin embargo, el atleta debe volver a su posición antes de lanzar la pelota al siguiente jugador. Un pase correcto se define como una pelota que es lanzada dentro del alcance del jugador receptor.
 - 8) Cuando la pelota llega al jugador en la posición #5, él/ella entonces intenta encestar.
 - 9) Slam dunks (dunkear) no son permitidos. El atleta no deberá recibir ningún punto por un slam dunk.
 - 10) A los atletas colocados en la posición #5 sólo debe dárseles un intento de anotar.
 - 11) Después del intento de encestar por el jugador en la posición #5, la ronda finaliza.
 - 12) Después de completar la ronda por el primer equipo, el segundo equipo conducirá su ronda inicial.
 - 13) Los jugadores deberán rotar en secuencia numérica a la siguiente posición después de cada ronda.
 - 14) El juego se alterna entre cada equipo después de completar cada ronda. Una vez que cada equipo ha completado cinco rondas, finaliza la primera mitad.
 - 15) Habrá un intermedio de cinco minutos entre cada mitad.
 - 16) Los equipos deberán cambiar los lados de la cancha después de la primera mitad y luego completar un set de cinco rondas en la otra canasta para la segunda mitad.
 - 17) Se permiten sustitutos en el juego sólo después de haber completado una ronda.
 - 18) Los entrenadores deberán permanecer en la línea lateral que está por lo menos a 4 metros (13' ½') al lado de la posición #2 y #4. Los entrenadores pueden dar instrucciones verbales o por señas a los jugadores. Los atletas sordos pueden recibir asistencia para asumir sus posiciones.
- d. Puntaje
- 1) El equipo recibe un punto por cada pase correcto.
 - 2) El equipo recibe un punto por cada cogida correcta.
 - 3) El equipo recibe dos puntos por cada lanzamiento encestando.
 - 4) Se otorga un bono de un punto por cada ronda completa exitosa de pasar y recibir la pelota.
 - 5) El máximo número de puntos que pueden ser acumulados por un equipo durante una mitad es 55.
 - 6) El puntaje final del equipo es determinado sumando los puntajes de cada una de las diez rondas.
 - 7) El equipo con el puntaje más alto es el ganador.
 - 8) Si los equipos empatan al final del juego reglamentario, se realizan rondas adicionales. El primer equipo en anotar más puntos en una ronda antes que su oponente es el ganador.

SECCIÓN D – PRUEBAS DE EVALUACIÓN DE DESTREZAS DE BALONCESTO (BSAT)

1. BSAT – Rebote



INSTALACIÓN

Una canasta y dos pelotas de baloncesto – una que el atleta tiene inicialmente, otra que es de repuesto en caso que la pelota rebote lejos.

PRUEBA

Tiempo: 30 segundos para cada una de las dos pruebas.

Un jugador se para frente al tablero, a la izquierda o derecha del aro.

Este jugador rebota la pelota contra el tablero.

Conforme la pelota rebota del tablero, el jugador salta en el aire y coge la pelota.

La pelota debe ser cogida en el aire mientras el atleta también está en el aire.

El jugador puede devolver la pelota al tablero cuando aún está en el aire, o el jugador puede regresar al suelo antes de regresar la pelota al tablero.

El jugador deberá completar tantos rebotes como se describe arriba en cada una de las dos pruebas de 30 segundos.

Si la pelota rebota lejos, el reloj continúa caminando.

El jugador puede recuperar la pelota perdida o puede tomar la pelota de repuesto para continuar la prueba. Esta pelota de repuesto es proporcionada directamente bajo la canasta en la línea final y fuera del juego.

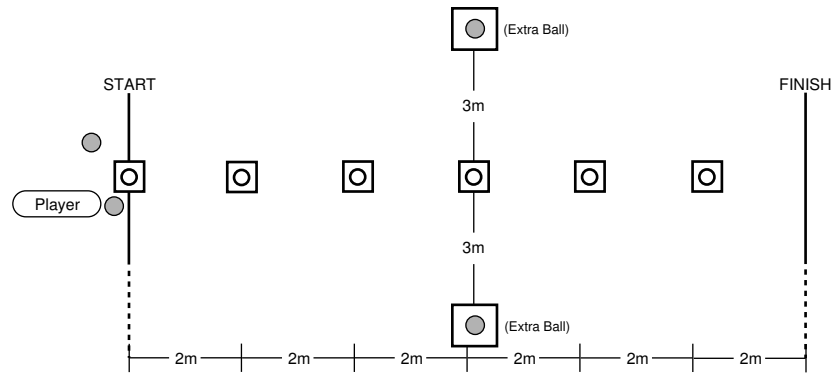
PUNTAJE

Se otorga un punto cada vez que el jugador coge la pelota que ha rebotado del tablero y mientras el jugador está en el aire. Se usa la mejor prueba de los dos intentos.

ORGANIZACIÓN

Los voluntarios realizan la prueba y no deben interferir con ningún jugador que está realizando la prueba. El Voluntario A instruirá al grupo que está haciendo esta prueba en particular, mientras el Voluntario B demuestra cómo es la prueba. El Voluntario A dará una pelota de baloncesto al jugador que tomará la prueba, le pregunta si está listo/a, y luego dirá: “Listo, Fuera,” y contará cuántos rebotes hace el jugador en 30 segundos. El Voluntario B que está parado detrás de la pelota extra, entregará y reemplazará la pelota cuando esta sale de juego. El Voluntario C cronometrará y registrará el puntaje del atleta. Cada voluntario está para realizar la prueba y administrar el área únicamente.

2. BSAT – Conducción



INSTALACIÓN

Un área de la cancha de baloncesto (preferiblemente a lo largo de la línea lateral o en la línea central), seis conos, cinta adhesiva, y cuatro pelotas de baloncesto – una que el atleta tiene inicialmente, dos para repuesto en caso que la pelota rebote lejos y una más para continuar la prueba.

PRUEBA

Tiempo: 60 segundos para una prueba.

Un jugador es instruido para conducir la pelota pasándola alternadamente a la derecha y a la izquierda de seis obstáculos colocados en línea, con dos metros (6'6 ¾") de separación, en un circuito de 12 metros. El jugador puede iniciar a la derecha o izquierda del primer obstáculo pero debe pasar cada obstáculo alternadamente. Cuando se pasa el último obstáculo y se alcanza la línea FINAL, el jugador pone la pelota en el suelo, corre de vuelta a la línea de INICIO para tomar la siguiente pelota, y repite el slalom. El jugador continúa hasta completar 60 segundos. Si un jugador pierde el control de una pelota, el reloj continúa caminando. El jugador recupera la pelota o coge la pelota de repuesto más cercana y puede volver a entrar en cualquier punto del circuito.

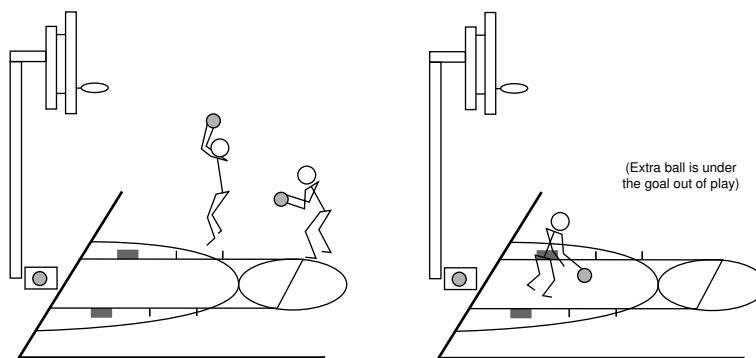
PUNTAJE

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

ORGANIZACIÓN

Los voluntarios realizan la prueba y no deben interferir con ningún jugador que está realizando la prueba. El Voluntario A instruirá al grupo que está haciendo esta prueba en particular mientras el Voluntario B demuestra cómo es la prueba. El Voluntario A dará una pelota de baloncesto al jugador que tomará la prueba, le pregunta si está listo/a, y luego dirá: "Listo, Fuera," y contará cuántos conos pasa el jugador en 60 segundos. Los Voluntarios B y C que están parados detrás de las pelotas extra, entregarán y reemplazarán la pelota de baloncesto cuando esta salga de juego. El Voluntario D cronometrará y registrará el puntaje del atleta. Cada voluntario está para realizar la prueba y administrar el área únicamente.

3. BSAT – Lanzamiento de Perímetro



INSTALACIÓN

Una canasta, área oficial de tiro libre de NGB, cinta adhesiva, y dos pelotas de baloncesto – una que el atleta tiene inicialmente y otro de repuesto en caso que la pelota rebote lejos.

PRUEBA

Tiempo: una prueba de dos minutos.

Un jugador se para en la unión de la línea y área de tiro libre, a la izquierda o derecha.

El jugador conduce hacia la canasta y trata de encestar a su elección fuera del arco de 2.75 metros (9'). Este intento debe hacerse desde cualquier punto fuera del arco de 2.75 metros marcado por una línea punteada. [Este arco intercepta con el círculo de restricción de tiro libre].

El jugador luego rebota la pelota (lanzamiento logrado o fallado) y conduce a cualquier parte fuera del arco, antes de intentar otro lanzamiento a la canasta.

El jugador puede hacer tantas canastas como se describe arriba en una prueba de dos minutos.

PUNTAJE

Se otorgan dos puntos por cada canasta encestanda dentro de la prueba de dos minutos.

ORGANIZACIÓN

Los voluntarios realizan la prueba y no deben interferir con ningún jugador que está realizando la prueba. El Voluntario A instruirá al grupo que está haciendo esta prueba en particular, mientras el Voluntario B demuestra cómo es la prueba. El Voluntario A dará una pelota de baloncesto al jugador que tomará la prueba, le pregunta si está listo/a, y luego dirá: “Listo, Fuera,” y contará cuántas canastas encesta el jugador en dos minutos. El Voluntario B que está parado detrás de la pelota extra, entregará y reemplazará la pelota cuando ésta sale de juego. El Voluntario C cronometrará y registrará el puntaje del atleta. Cada voluntario está para realizar la prueba y administrar el área únicamente.