

E.P.E.T. N 1 Ing. Rogelio Boero
Año: 3 ro 9 na Área curricular: Educación Física

ESCUELA: E.P.E.T. N°1 ING. ROGELIO BOERO

DOCENTE: Martin Jiménez

AÑO: 3ro 9na Ciclo Básico Secundario Técnico

TURNO: Tarde

AREA CURRICULAR: Educación Física

TITULO DE LA PROPUESTA: Reglamento de Básquet

ESTIMADOS ALUMNOS: EL PRESENTE TRABAJO DE INVESTIGACION QUE
DEBERAN BUSCAR EN EL REGLEMENTO DE BASQUET (INTERNET O
IMPRESO)

EL CUESTIONARIO PROPUESTO DEBERA SER ENTREGADO EL 1 RO DE ABRIL
DEL 2020.

DEBERAN PRESENTAR EL TRABAJO POR ESCRITO PARA SU EVALUACION.

Para contestar debe acceder al www.webescolar.com e ingresar en el buscador la
palabra computadora y hacer click en search. Aparecerá la opción cuestionario para
la

introducción a la computadora haga click en esa opción y tendrá disponible toda la
información requerida.

Básquet:

El juego:

*El basquetbol lo juegan 2 equipos de 5 jugadores cada uno. El objetivo de cada
equipo es encestar en la canasta del adversario e impedir que el equipo contrario
enceste.

Comienzo y final de un periodo o del partido:

*El primer periodo comienza cuando la pelota es legalmente tocada por uno de los
saltadores.

Faltas:

Principio del cilindro:

E.P.E.T. N 1 Ing. Rogelio Boero
Año: 3 ro 9 na Área curricular: Educación Física

*Definición: Se define como el espacio dentro de un cilindro imaginario ocupado por un jugador sobre el suelo (parte delantera por las palmas de las manos, trasera por los glúteos y laterales por la parte exterior de los brazos y piernas)

*Cada jugador tiene el derecho de ocupar cualquier posición (cilindro) sobre el terreno de juego que no esté ocupada por un adversario, en cuanto el jugador abandona su posición vertical (cilindro) y se produce un contacto con un adversario que haya establecido su propia posición vertical (cilindro), el jugador que abandona su cilindro es responsable del contacto (falta).

*Cortina: Definición: Es el intento de retrasar o impedir que un adversario sin pelota alcance el lugar que desea en el terreno de juego.

*Cortinas legales cuando el jugador que la efectúa: esta inmóvil (dentro de su cilindro), tiene ambos pies en el suelo al producirse el contacto.

*Cortina ilegal: el jugador se mueve al producirse la cortina y no concede la distancia suficiente.

*Los árbitros decidirán si el jugador que ocasiono el contacto ha obtenido alguna ventaja injusta. Si dicho contacto restringe de alguna manera la libertad de movimiento del adversario, ese contacto es falta.

Falta personal:

*es una falta de jugador que implica un contacto con un adversario, este la pelota viva o muerta

*Se anotará una falta personal al infractor.

* Si la falta la cometen a un jugador que no está en acción de tiro, sacara del lugar más cercano a la inflación.

*Si la falta es cometida a un jugador en acción de tiro se concederá la siguiente cantidad de tiros:

-Si el lanzamiento se convierte, será válido y se concederá 1 tiro libre.

-Si el lanzamiento desde la zona de dos puntos no se convierte, se concederán 2 tiros libres.

-Si el lanzamiento desde la zona de tres puntos no se convierte, se concederán 3 tiros libres

Doble falta:

E.P.E.T. N 1 Ing. Rogelio Boero
Año: 3 ro 9 na Área curricular: Educación Física

*Es una situación en que dos adversarios cometen faltas personales al mismo tiempo, se penaliza con una falta personal a cada jugador infractor.

Falta antideportiva:

*Es una falta de jugador que implica un contacto y que, a juicio del árbitro, no constituye un esfuerzo legítimo de jugar directamente la pelota dentro del espíritu y la intención de las reglas.

Falta descalificante:

*Es cualquier infracción antideportiva de un jugador, sustituto, jugador excluido, entrenador, ayudante de entrenador o acompañante de equipo.
*Se penaliza con una falta descalificante al infractor o será descalificado y se dirige al vestuario donde permanecerá el resto del partido o si prefiere abandonar la instalación.

Falta técnica:

*Se considera falta técnica cualquier falta de cooperación o desobediencia deliberada o reiterada al espíritu de esta regla

*Por parte de un jugador, se le anotará una falta técnica como falta de jugador y contará para la falta de equipo.

*Por parte del entrenador o demás ayudantes se anotará una falta técnica al entrenador y no contará para las faltas de equipo.

Enfrentamientos:

*Serán descalificados los suplentes o acompañantes de equipo que abandonen la zona de banco de equipo durante un enfrentamiento

*Solo el entrenador o ayudante están autorizados abandonar la zona de banco de equipo durante un enfrentamiento.

*Solo se cargarán como faltas hacia el entrenador.

Disposiciones generales:

cinco faltas por jugador:

*Un jugador que ha cometido 5 faltas, personales y/o técnicas deberá abandonar el partido de inmediato (debe ser sustituido en 30 segundos)

Faltas de equipo: penalización

E.P.E.T. N 1 Ing. Rogelio Boero
Año: 3 ro 9 na Área curricular: Educación Física

*Un equipo se encuentra en una situación de penalización por faltas de equipo cuando ha cometido 4 faltas en un periodo.

*Cuando un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo, todas las faltas personales siguientes de sus jugadores cometidas sobre un jugador que no esté en acción de tiro se penalizarán con 2 tiros libres en lugar de saque

Tiros libres:

*Es una oportunidad concebida a un jugador para que consiga 1 punto, sin oposición, desde una posición situada detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.

*El jugador objeto de la falta será el que lo(s) lance.

*Si hay una solicitud para sustituirlo, debe lanzar los tiros libres antes de abandonar el juego.

*Si debe abandonar el partido por lesión, por cometer su 5 falta o por haber sido descalificado, su sustituto lanzará los tiros libres. Si no se dispone de ningún sustituto, los lanzará cualquier compañero de equipo

*Soltará la pelota antes 5 segundos desde que el árbitro puso la pelota a su disposición.

*No amagará el tiro libre

Doble dribling: Se comete cuando el jugador pica la pelota, la frena con una o dos manos y vuelve a iniciar el pique.

Caminar: se cobra cuando se dan más de dos pasos sin picar la pelota.

Puntuación: De la línea de 3 puntos hacia el aro que defiende cada equipo vale 3, mientras que encestar dentro de la zona de 3 puntos vale dos. Y solo cuenta un punto en el caso que te cobren un libre.

Posiciones y roles:

Base (Point Guard, Playmaker)

Es el encargado de dirigir el juego. Generalmente, sube el balón de una pista a otra para ponerlo en juego lo antes posible. Su función es organizar, dirigir, controlar el ritmo del partido, en función de la situación de juego, etc. En definitiva, es la voz del entrenador dentro de la cancha, su mano derecha. Suelen ser de menor estatura que el resto de jugadores. Su zona habitual de juego es el área central del perímetro. También se le identifica como jugador que juega en la posición de "1".

Un buen base debe cumplir con una serie de características:

- Buena visión periférica.
- Gran capacidad para pasar al interior y exterior, en distancias largas y cortas.
- Gran habilidad con el balón.
- Mucha agilidad de pies y manos para defender.
- En el baloncesto moderno se han hecho muchos experimentos para prescindir del base. El escolta, ya asume muchas funciones de este, incluso en algunos equipos, otros jugadores también lo hacen.

Escolta (Alero Bajo, Shooting Guard)

Es una posición intermedia entre base y alero. Hay escoltas, que pueden desempeñar las tres funciones exteriores (base-escolta-alero), sin ningún problema. Generalmente, es un poco más corpulento que el base y en numerosas ocasiones lleva a cabo su labor. Se le conoce como jugador que juega en el puesto de “2”. Las características de un buen escolta son las mismas que las de un buen base, añadiendo que suelen ser más anotadores. Su área de juego se sitúa fuera de la línea de 6,75 metros.

Alero (Alero Alto, Small Forward)

Suele ser el jugador exterior más corpulento. Es rápido, aunque no tanto como el base y el escolta. Su área habitual de juego es abierto en el perímetro, aunque en situaciones concretas, pueden jugar desde posiciones interiores. Se le conoce como jugador que juega de “3”. Las características principales de un buen alero son:

- Rápido para correr el contraataque
- Habilidoso a la hora de penetrar en cualquier situación de uno contra uno.
- Rebotador. Debe ayudar al equipo en el rebote ofensivo y defensivo.
- Buen porcentaje de acierto en el tiro desde el exterior.

Ala-pivot (Power Forward)

Es de los jugadores más corpulentos del equipo, aunque no tanto como el pivot. Son mucho más ágiles y coordinados con respecto al baloncesto de años atrás. Suelen jugar desde espacios interiores de media distancia o distancias muy cercanas. Cuando lo hacen cerca del aro, lo suelen hacer de espaldas. Desde 4 o 5 metros, tienen buenos

E.P.E.T. N 1 Ing. Rogelio Boero
Año: 3 ro 9 na Área curricular: Educación Física

porcentajes de tiro y buena capacidad de jugar uno contra uno, en penetración. Si son buenos pasadores, especialmente desde el poste alto o tiro libre, pueden ser letales en el juego. Son rápidos para correr el contraataque. Una de sus funciones más importantes es la de rebotar en ataque y en defensa. Se le conoce como jugador que juega de "4".

Pívot (Center)

Es el más grande y corpulento del equipo. En esta posición, el peso y la fuerza cobran gran importancia. Es fundamental que domine el uso del cuerpo para ganar espacios. Disponer de un pívot dominante, abre un sinfín de posibilidades tácticas en el equipo. Tiene buenos movimientos jugando de espaldas al defensor. Su área de juego suele ser cercana al aro, aunque en el baloncesto moderno, cada vez tienen mejores habilidades, para salir fuera del perímetro a tirar. Para los equipos puede ser muy ventajoso sacar al perímetro a los jugadores grandes, principalmente, por el espacio libre que dejan cerca del aro. Se le conocen como jugadores que juegan en el puesto "5".

Cuestionario

1. ¿Siempre que se toque con el pie o pierna es infracción? fundamente
2. ¿Cuándo se cobra doble dribling?
3. ¿En qué momento se cobra doble falta?
4. ¿Si se cobra infracción, se saca en el lugar donde se cometió o en otro sitio de la cancha?
5. ¿En qué lugar de la cancha vale 3,2 y 1 punto?
6. ¿Cómo se inicia el partido?
7. ¿Cuántos jugadores hay en cancha?
8. ¿Cuáles son las posiciones que existen y sus respectivos roles?
9. ¿Cuándo se cobra un libre?
10. ¿Qué cantidad de pasos está permitido sin picar la pelota?

DIRECTIVO A CARGO DE LA INSTITUCIÓN: Prof. Javier Carmona