

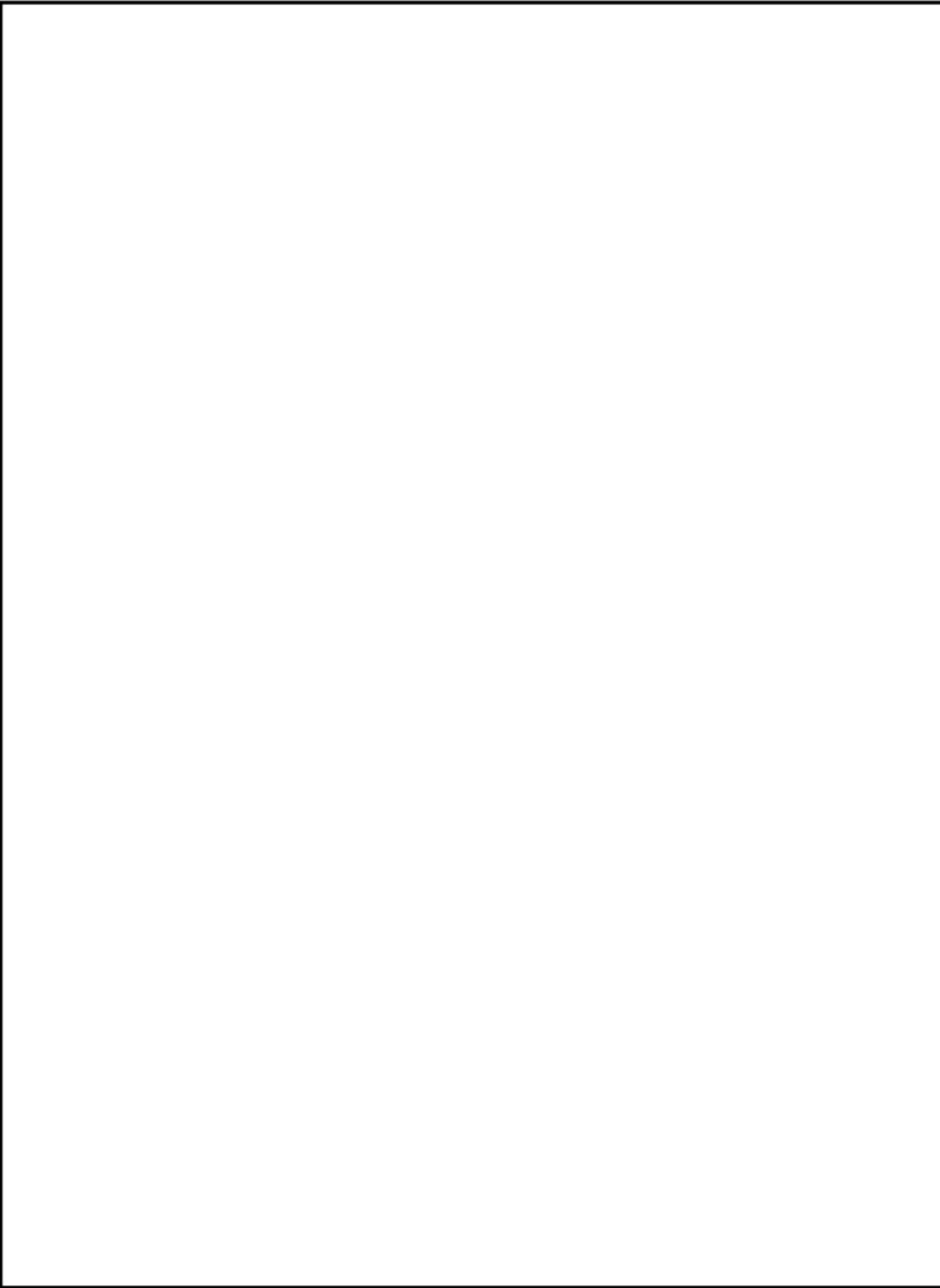
Escuela Central de Gimnasia

**BALON CESTO LIBRE**  
**Korf-Ball**

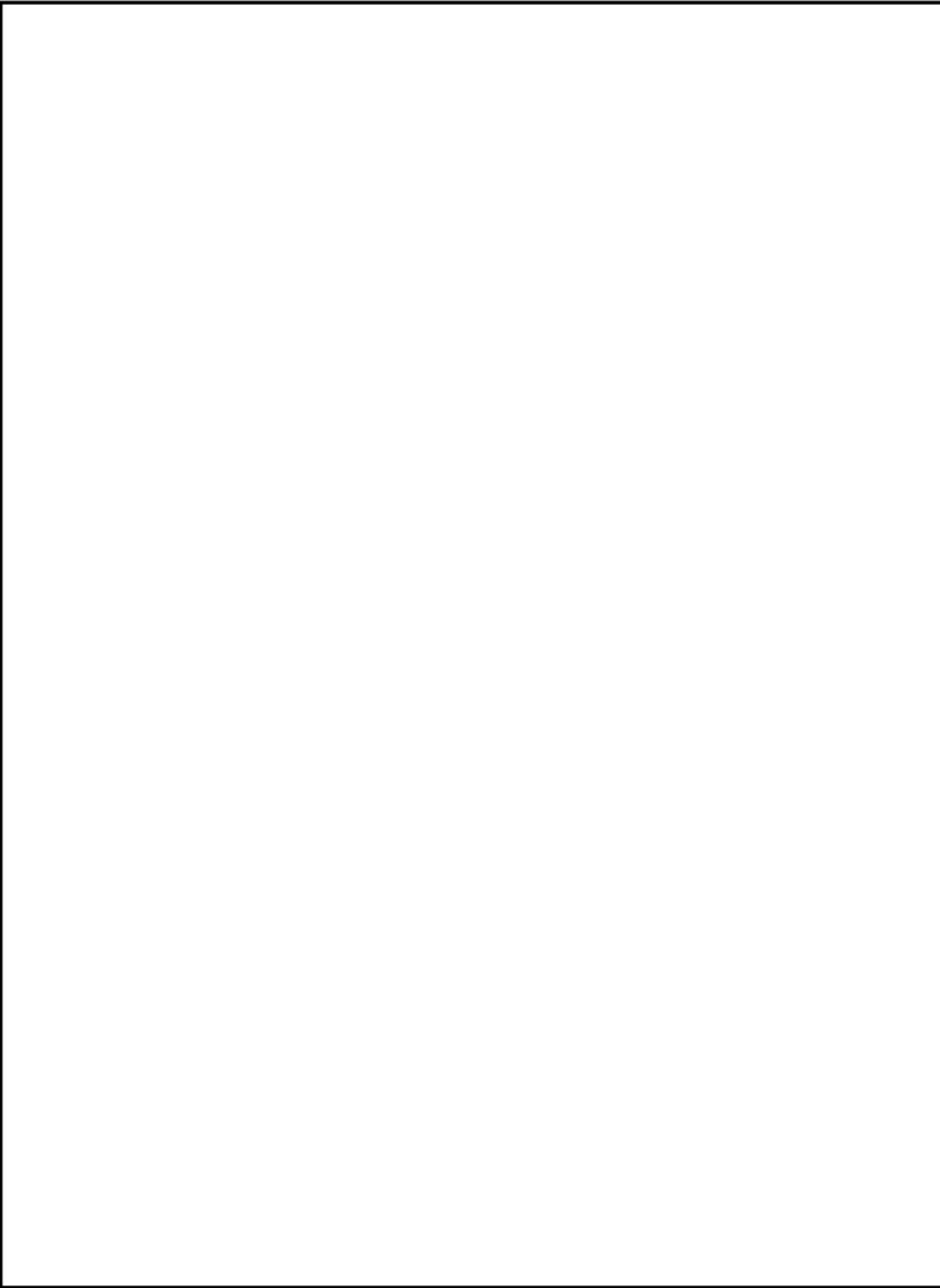
**REGLAMENTO**

**TOLEDO**

**Imp. Encd. y Fot. del Colegio de María Cristina  
1929**



BALON CESTO LIBRE  
Korf-Ball



Escuela Central de Gimnasia

# BALONCESTO LIBRE

Korf-Ball

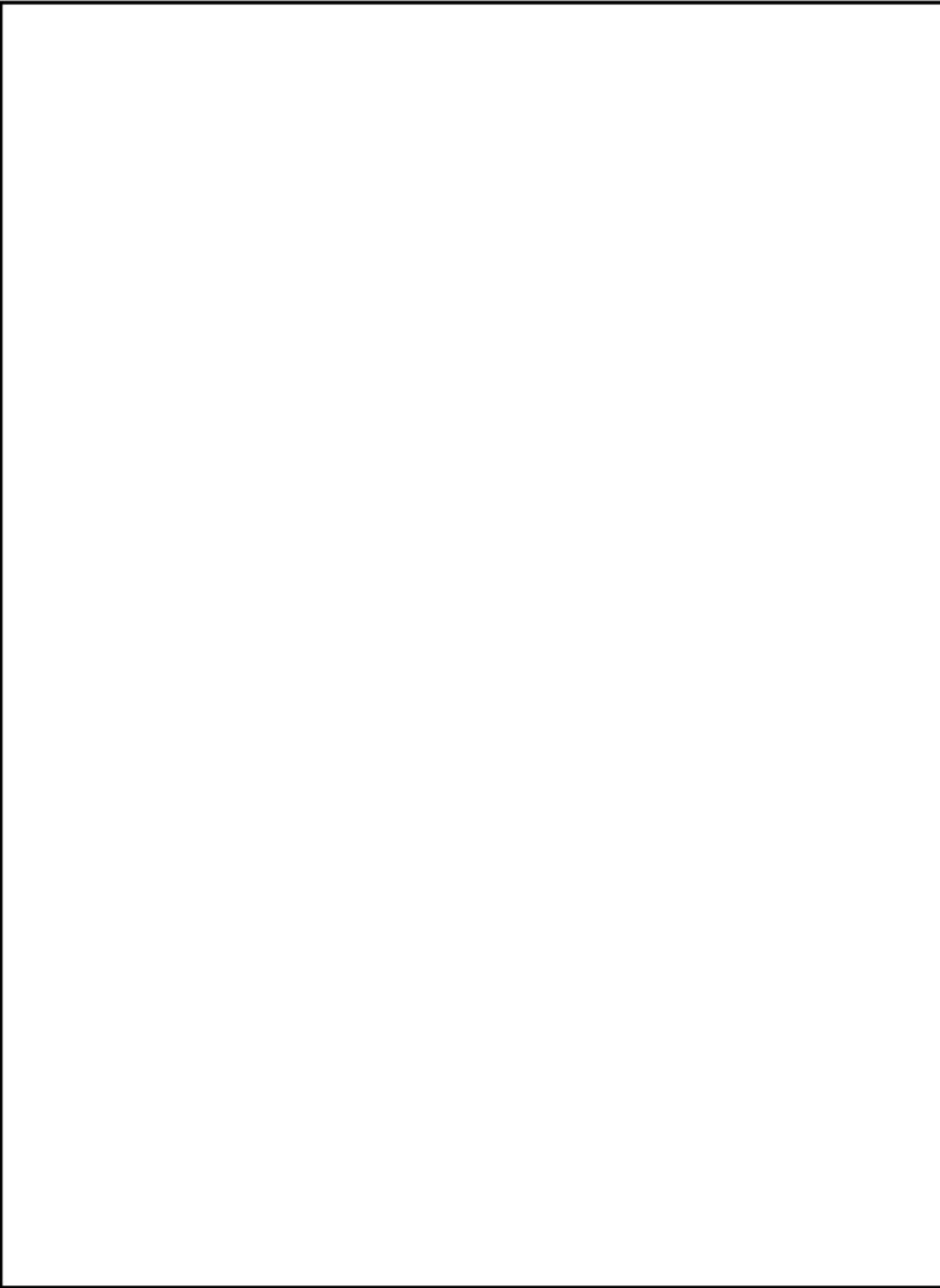
---

## REGLAMENTO

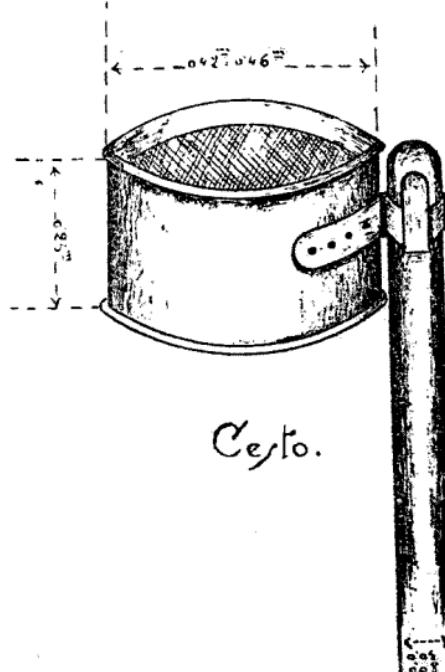
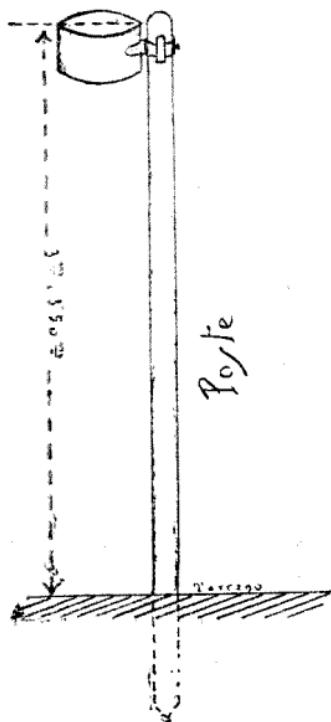
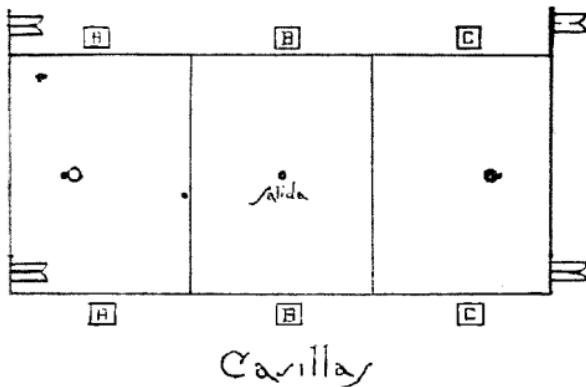
---

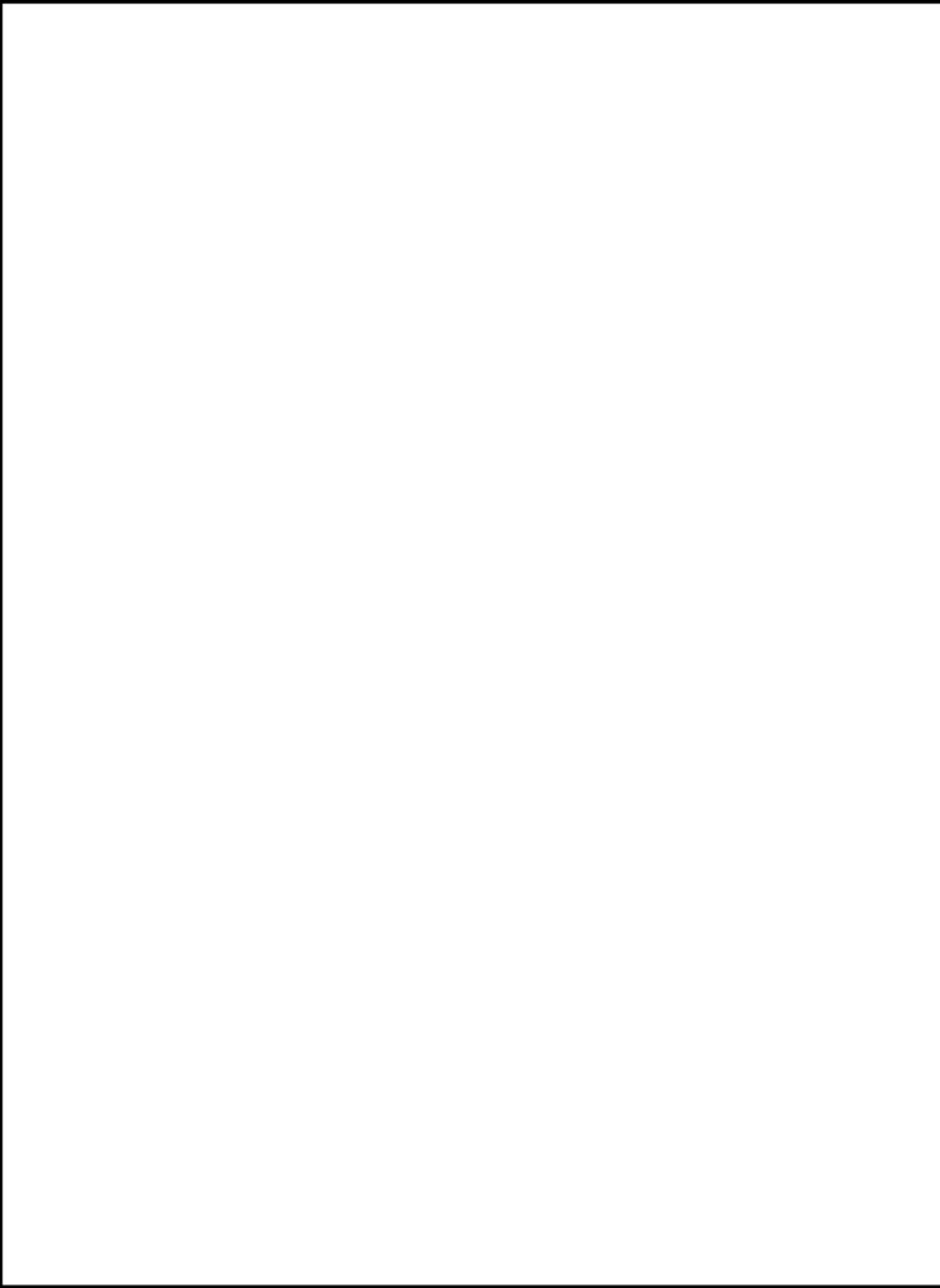
TOLEDO

Imp., Encd. y Fot. del Colegio de María Cristina  
1929



# Campo de juego.







Este juego tiene su origen en el (Basket-Ball) ideado en América en 1891 y después de una serie sucesiva de modificaciones introducidas por alemanes, suecos y holandeses; hace ya desde el año 1903 que se practica por el adjunto reglamento, habiendo obtenido su máxima resonancia mundial en la Olimpiada de 1928.

En Holanda se practica en todos los Colegios de 1.<sup>a</sup> Enseñanza; los particulares se agrupan en la Federación Nacional, jugándose también en el Ejército.

### CARACTERISTICAS

Al aumentar el tamaño del campo permite puedan jugar mayor número de jugadores, haciendo sea uno de los juegos colectivos más numerosos.

La mezcla de jugadores de todas edades permite se realice con el mínimo esfuerzo al tener que supeditarse los más fuertes a los más débiles para conseguir la acción de conjunto que se pretende.

Al compartir las damas y caballeros los azares, las iniciativas y el entusiasmo, jugando reunidos, trae consigo que se establezca una corriente de respeto y civismo entre ellos, armonizando el trato natural que debe presidir estos dos elementos, dando un momento de reposo al sexualismo al considerarse compañeros.

La división del campo de juego en zonas, y la exigencia reglamentaria de tener que agruparse los jugadores en cada una de ellas, robustece la disciplina; al ejecutarse reglamentariamente, se-

gún ciertas condiciones, el cambio de zona por los jugadores, no precisa la especialización, tendiendo así al fin de la Educación Física; y, por último, como estos cambios de situación en las zonas suponen un desplazamiento de todos los jugadores, trae consigo unos pequeños descansos que, sin ser reglamentarios, los impone la práctica, dando tregua al ejercicio, consiguiéndose una alternativa de trabajo y reposo, que es la mejor forma del funcionamiento fisiológico.

Las faltas se han reducido lo más posible, castigándose las que atañan a la suavidad y vistosidad del juego, permitiéndose todo cuanto el ingenio y habilidad del jugador pueda poner en práctica, que no esté prohibido y sancionado.

Conservar la actividad integral del organismo actuando éste por completo.

Al ser el *cesto libre* y no disponer como en el (Basket-Ball) del tablero se dificulta la ejecución del tanto, por lo cual desarrolla en alto grado las cualidades de atención, serenidad, precisión en los movimientos y vista.

#### EL TERRENO

Artículo 1.<sup>º</sup> El campo de juego es llano y con preferencia de césped; de forma rectangular, de dimensiones mínimas de 60 por 25 metros y máximas de 90 por 40 metros, para emplear el que convenga según edad y sexo de los jugadores; marcados los ángulos por banderas de 1,50 metros de altura.

Art. 2.<sup>º</sup> Alrededor de todo el campo habrá una franja de terreno libre de un metro de anchura para separación del público y libertad de los jugadores.

Art. 3.<sup>º</sup> El rectángulo de juego estará dividido en tres partes iguales que se denominan "Casillas", que se las conoce por A, B, C, marcándose con unas tablillas como indica el dibujo.

## LOS CESTOS

Art. 4.<sup>º</sup> Estarán construidos de mimbre, de forma cilíndrica, forrados en su exterior de lona blanca, sin fondo y de 0,25 metros de altura, con un diámetro interior que puede oscilar entre 0,42 y 0,46 metros (en relación con el diámetro del balón) y sujetos fijamente a los postes.

## LOS POSTES

Art. 5.<sup>º</sup> Serán cilíndricos de 0,05 ó 0,08 metros de diámetro, de madera pulimentada y de 3,00 y 3,50 metros de altura para equipos donde alíncen mujeres y niños, o hombres solos, respectivamente.

Estarán colocados sobre el eje mayor del campo, en las casillas A y C, presentando los cestos hacia el interior y a una distancia de las líneas de fondo igual a la tercera parte de la longitud de las casillas.

## EL BALON

Art. 6.<sup>º</sup> De cuero, con una circunferencia que puede oscilar entre 0,68 ó 0,71 metros y de un peso de 0,350 a 0,450 gramos.

## EL TRAJE

Art. 7.<sup>º</sup> Camisetas con manga corta y pantalón corto para los caballeros; blusa, pantalón bombacho color oscuro y falda del mismo tono para las damas; calzado apropiado, según el terreno, para no resbalar.

## LOS JUGADORES

Art. 8.<sup>º</sup> Cada equipo lo forman doce jugadores distribuidos cuatro en cada casilla, y siendo equipos mixtos de hombres y

mujeres, o niños, o mujeres y niños ; se distribuyen dos de cada sexo o edad por casilla.

En partidos de adiestramiento en que no se reunan dos equipos del número indicado se realiza el juego sólo en dos casillas, colocando en ellas los cestos a la misma distancia reglamentaria.

Art. 9.<sup>o</sup> En cualquier parada reglamentaria del juego o por accidente pueden ser substituidos jugadores, previo conocimiento del árbitro y capitán del equipo contrario, anunciándose los puestos que ocuparán.

Art. 10. Cada equipo designará su capitán, representante e intermediario del equipo entre el árbitro y los jugadores, a quien únicamente se le autoriza la protesta cortés.

### LOS OFICIALES

Art. 11. El árbitro, juez supremo del encuentro, obligará se rija el partido con sujeción al Reglamento y sin olvidar las reglas de caballerosidad.

Art. 12. Antes de comenzar el partido se convencerá si el campo, cestos y balón son reglamentarios.

Art. 13. Señalará el principio y fin del partido, así como el descanso y los tantos hechos ; sancionando sin apelación las faltas, con perfecto conocimiento del Reglamento y con espíritu de justicia.

Art. 14. Puede expulsar del campo a todo jugador que obre con mala intención.

Art. 15. Decide por sí los casos no previstos en el Reglamento.

### CRONOMETRADOR

Art. 16. Cuída de la duración exacta del partido y de los descansos, poniéndolo en conocimiento del árbitro, de quien depende.

## ANOTADOR

Art. 17. Registrará los tantos hechos por cada equipo, cuando así se lo ordene el árbitro, por considerar válida la jugada realizada.

## JUECES DE LINEAS

Art. 18. Para facilitar la labor del árbitro en lo referente a la salida del balón del campo, por qué sitio preciso y por quién, están los cuatro jueces, uno en cada lado del campo.

NOTA.—Todos los oficiales deben ser neutrales y obrar en justicia.

## EL JUEGO

Tiene lugar entre dos equipos y su objeto es pasar un balón por el interior del cesto que defiende cada equipo, siendo vencedor el que esto ejecuta mayor número de veces, sin poder marchar ni correr con el balón en la mano, sino por lanzamientos hacia un compañero tan pronto esté en posesión del balón.

Si el balón entra de abajo a arriba y vuelve a entrar de arriba a abajo el tanto no es válido, continuando el juego.

Art. 19. Siempre que el balón pase por el interior del cesto de arriba a abajo, cualquiera que sea el jugador que lo lance, el tanto será válido a favor del equipo que ataca.

NOTA.—No es válido el tanto hecho desde la casilla media directamente.

Art. 20. Cuando dos equipos resulten empatados al finalizar el tiempo, se decidirá la prolongación, que habrán acordado los capitanes antes del comienzo del partido.

Art. 21. Cada vez que se hace el segundo tanto, aunque sea en distinto cesto, se efectuará la rotación, que consiste: en cambiar

los jugadores de casilla, pasando los que estaban en la A a la B, los de la B a la C y los de la C a la A.

Art. 22. La duración del partido es de dos tiempos de cuarenta y cinco minutos con un descanso de quince minutos. Para equipos de damas o infantiles solos, pueden aumentarse los descansos y reducir los tiempos, según las condiciones físicas y previo acuerdo.

Art. 23. Los capitanes, ante el árbitro, sortean para elección de cesto a atacar, cambiando la dirección de ataque en el segundo tiempo, para facilitar lo cual cambian del lugar entre sí las tablillas de las casillas A y C, los jugadores no y siguiendo la rotación del artículo 21.

Art. 24. Una vez sorteado el campo, el equipo local o receptor forma en las tres casillas cinco minutos antes de comenzar el partido, para que el visitante pueda disponer el suyo en consecuencia según las condiciones de los contrarios.

En concurso se decide por suerte y se coloca primero sobre el terreno el mismo que elige el cesto a atacar.

Al comenzar el segundo tiempo se alinea cinco minutos antes el equipo que tiene el saque.

Art. 25. El comienzo del juego es por un jugador contrario al equipo que eligió, desde el centro de la casilla B, donde en posesión del balón lo lanza a un compañero.

Después de cada tanto, y al cambiar de casillas, lo pone en juego desde el mismo sitio que al principio un jugador del equipo contrario del que hizo el tanto.

Al principio del segundo tiempo lo pone en juego el mismo jugador que tenía o acababa de lanzar el balón, y desde el sitio en que estaba con relación al cesto contrario al interrumpirse el juego.

Art. 26. Ningún jugador, en posesión del balón o dispuesto a recibirllo, puede ser atacado, ni marcado de cerca, más que por

otro jugador solamente; en los equipos mixtos un hombre por otro, una mujer por otra y los niños entre sí.

Art. 27. Balón fuera de juego es cuando atraviesa rodando o por el aire el plano vertical que determinan las líneas del campo. En este caso se pone el balón en juego por uno de los jugadores del equipo contrario al que lo echó fuera, lanzándolo hacia un compañero desde el sitio por donde salió, con los pies unidos y sin pisar la línea.

NOTA.—Las líneas límite y las de separación de casillas estarán visiblemente marcadas en blanco, y se las considera terreno de juego las primeras y casilla inmediata las segundas.

### GOLPES DE CASTIGO

El golpe de castigo es sanción a las faltas que se cometan.

En todos ellos los demás jugadores no podrán estar a menos de tres pasos del que lo ejecuta.

Art. 28. En los casos que a continuación se exponen es tirado por cualquier jugador del equipo a quien se le conceden, pero desde su zona y en el sitio donde se cometió la falta.

A) *Marchar o correr con el balón.*

No se considera marchar o correr con el balón cuando se hace obligado por prevenir una caída y dos pasos como máximo.

B) *Tocar el balón con los pies o piernas.*

C) *Si un jugador lanza el balón hacia un contrario en dirección a sus pies o piernas.*

D) *Entregar el balón a un compañero.*

El balón debe lanzarse inmediatamente que se recibe.

E) *Devolver el balón con el puño.*

Se exceptúa el caso de impedir la salida del balón del terreno de juego o de las casillas, estando el jugador, como máximo, a tres pasos de las líneas.

F) *Poner el balón en juego en forma antirreglamentaria o antes de la pitada del árbitro.*

G) *Pasar con uno o ambos pies de su propia casilla a las otras teniendo el balón.*

Se considera que un jugador pasa a otra casilla cuando tiene los pies o parte de su cuerpo sobre ella, y también con tan sólo pisar la linea que la limita.

Se exceptúa el jugador de la defensa, que salta dentro de su casilla para apoderarse del balón delante de la línea y cae después de lanzado el balón en la casilla media.

H) *Apoderarse del balón necesitando para ello apoyar en el suelo otra parte del cuerpo que no sea los pies.*

Puede, sin embargo, saltar y si lo coge y al caer apoya en en tierra otra parte cualquiera de su cuerpo que los pies, no es falta.

I) *Chocar e impedir (tocándole) a un jugador que está lanzando a tanto.*

Art. 29. La sanción a las faltas que a continuación se detallan es ejecutada por el mismo jugador a quien se le infringe en el mismo sitio donde se cometió.

A) *Por apoderarse, con violencia, del balón que tiene otro jugador.*

Para apoderarse del balón se emplea solamente una mano abierta, golpeando el balón.

B) *Empujar, atropellar, detener o imposibilitar la marcha de un jugador.*

Se considera como tal hasta el acto de ponerse entre un jugador y el balón, que van ambos en dirección a los límites del campo para impedir a aquél que detenga el balón en su salida.

C) *Coger las manos o brazos del que está en posesión del balón.*

D) *Marcar más de un jugador a un contrario.*

E.) *El jugador que por cualquier motivo mueva el poste en el momento que un contrario tira a tanto.*

No es falta si el balón no toca directamente el cesto, aunque toque en el poste.

Art. 30. Cuando se lanza el balón por un jugador, pasando por encima de toda la casilla media, se hace el golpe de castigo por un contrario de esta casilla en el punto por encima del cual pasó el balón la segunda línea de separación.

Confeccionado por el Capitán

::-:- D. Benigno González ::-:-

Profesor de Juegos y Deportes

