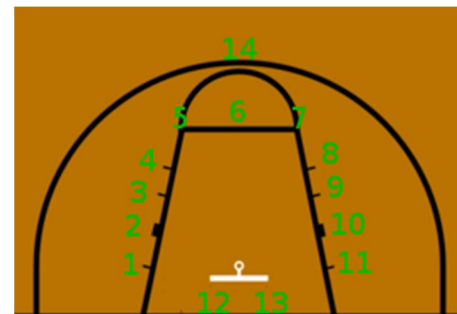


# Baloncesto para amigos

---

## Botella o Campana

Es el juego que en muchos lugares se llama, "bombilla", "botella" o "arriesgado".



El juego consiste en ir haciendo tiros desde las posiciones con marcas (las marcas para colocarse al rebote en un tiro libre, ver imagen abajo). Primero se empieza en la marca más cercana al aro (1) y si se anota se va pasando a las siguientes posiciones: segunda marca (2), tercera marca (3), cuarta marca (4), un extremo de la línea de tiro libre (5), línea de tiro libre (6), el otro extremo del tiro libre (7), la cuarta marca de enfrente (8), la tercera (9), la segunda (10) y la primera marca (11), después hay que hacer un gancho desde debajo de canasta con la mano derecha (12) y otro con la izquierda (13), finalmente hay que meter un triple (14). En algunos casos puede haber otros tiros como un tiro de espaldas desde el tiro libre o una entrada a canasta.

En caso de fallar, pasa el turno a otra persona. El primero que meta el triple final, gana.

\*Variante 1 (Campana con Rebote): Si el jugador que tiene el turno antes que tú falla y tú consigues coger el rebote en el aire (alley-oop) y meterla, tú avanzas una posición y él retrocede una. Suele ser muy practicada, para darle más emoción a la Campana normal.

\*Variante 2 (2 tiros por posición): Se puede elegir tirar sólo un tiro o dos por posición en caso de fallar. Lo malo es que si se fallan los dos se vuelve al principio...

\*Variante 3 (Arriesgado): Cuando fallas un tiro puedes elegir "arriesgar", por lo que puedes tirar de nuevo, pero si fallas pierdes una posición. En ese momento puedes volver a tirar, arriesgándote a perder más posiciones.

## Tipi o Americano

Consiste en un partido de todos contra todos, se puede jugar individual, o por parejas, tríos... Objetivo llegar a 15 puntos o eliminar rivales por diferencia de 7 puntos.



Se inicia con un tiro triple (se sortea quién inicia), si se mete, sumas 3 puntos y sigues tirando (el siguiente valdrá ya 2 puntos si es de triple o 1 punto si es de libre), si se falla se inicia el juego y si no tocas aro, tienes 2 oportunidades extra, en caso de no tocar aro en ninguna de las 3 se sorteará entre los participantes quién puede sustituir al tirador.

Una vez que hay fallo en el primer tiro, el jugador que rebotee atacará contra todos los rivales, previamente ha de salir de la zona o triple, no hay fueras y comenzará la batalla por meter canasta, el juego de todos contra todos continúa hasta que un jugador anota (2 o 3 puntos si es triple).

Si durante el juego de todos contra todos, alguien hace un fly (saltar, coger rebote de un tiro de un rival en el aire y meter canasta antes de caer al suelo) deja al rival que ha tirado en 0 puntos, mientras que el que ha metido suma los puntos correspondientes a su canasta.

Cuando alguien anota canasta durante la fase de partido "todos contra todos", irá al triple o tiro libre a su elección (valdrá ya 2 o 1 punto respectivamente), este tiro puede ser taponado o molestado por los defensores pero no podrán sobrepasar la línea de tiros libres. Y se hará como en el tiro inicial, si se mete sigue tirando, si no toca aro dispondrá de 2 oportunidades más y si falla tocando aro se reanuda el todos contra todos con la pugna por el rebote.

El partido acabará cuando un jugador acabe exactamente en 15 puntos, si con la canasta en juego se pusiese en 16 puntos, deberá ir a 21, después a 25, 31, 35... O también acabará si se queda sin rivales por haber sido eliminados.

Formas de eliminar rivales:

- Jugadores que se les saque durante el partido una diferencia de 7 o más puntos respecto al jugador que mayor anotación lleva.
- Hacer fly a un jugador que lleva 0 puntos (aunque está la variante de dejarle en negativos, -3 si ha tirado de triple o -2 si ha tirado de 2 el jugador que ha sufrido el fly)
- Acabar en 15 puntos exactos, se elimina a todos los rivales y eres el ganador.

## Veintiuno

# 21

Es uno de los juegos más extendidos y que en todos lados se llama igual. Se trata de llegar exactamente a 21 puntos antes que los demás. Si alguien se pasa de 21, tendrá que seguir hasta la decena inmediatamente superior (31, 41, 51, y así sucesivamente...).

En cada turno, un jugador lanza por primera vez, si anota suma 2 puntos y se sitúa en el tiro libre donde seguirá lanzando hasta que falle, momento en el que perderá el turno. Cada canasta desde el tiro libre vale 1 punto. En el momento en el que falle, el siguiente jugador cogerá la pelota y lanzará desde el lugar en el que la haya cogido. Ese tiro valdrá 2 puntos, y luego pasará también a tirar tiros libres, y así sucesivamente.

Aunque cada uno tiene sus reglas estas son las clásicas:

a) Para decidir quién comienza, todos empezamos a tirar por turnos, y el primero que meta, se lleva los 2 primeros puntos y ya pasa al tiro libre

b) Cuando fallas, el jugador siguiente recoge el balón, pero tiene que dejar botar al menos una vez, si lo coge directamente tiene que irse al triple a tirar (o lejos en caso de no haber triple). Yo también suelo jugar con que si bota 2 veces también te vas al triple (así te obliga a estar más atento).

c) Cuando alguien llega a 21 exactamente luego tiene que tirar un tiro libre. Si no toca aro, el juego no acaba y tiene que seguir hasta 31...

Otras reglas que se dan en otros lugares:

a) Cuando hay triple, ese lanzamiento vale 3 puntos.

b) En algunos lugares sólo se permite anotar como máximo 3 tiros libres seguidos, antes de perder el turno (esto viene bien cuando los rivales son muy buenos, para no convertir en un rosario de tiros la partida).

c) Si el balón sale fuera del campo se permite dar tres pasos dentro del campo antes de tirar.

## Fly (juego de rebotear)



Todas las canastas valen un punto. Se comienza con un tiro libre, y si se anota se sigue tirando. Cuando se falla, el siguiente jugador puede "Rebotear", que consiste en coger el rebote en el aire y sin caer al suelo. Si anota, gana un punto y tú pierdes uno, y si falla pierde su turno y el siguiente puede "rebotearle". Los jugadores se numeran previamente

Se da la picaresca de que cuando la situación de tiro es complicada para rebotear, los jugadores directamente tiren la pelota lejos para que el siguiente no les rebotee a ellos... aquí ya es cuestión de poner la regla de que al menos se debe tocar tablero, pero es difícil juzgar...

El ganador es el que consigue llegar a 10 puntos (aunque otra opción es que si el otro se queda con -5 puntos el que va ganando consiga la victoria).

Al final es como una variante más del veintiuno, pero donde sólo cuentan como puntos positivos los tiros libres y los rebotes.

## Burro o "Horse"



Muy conocido gracias a las series y películas norteamericanas. Básicamente consiste en que el primer jugador proponga un tiro (haciendo la jugada de una determinada manera, el salto, la posición, la carrera, etc...) y si lo mete, el resto de contrincantes tienen que repetirlo exactamente igual. Los que lo meten no tienen problema, pero los que no lo consiguen se llevan una letra de la palabra "Horse" o "Burro" (en español). Normalmente se suele jugar en parejas, pero también se puede con varias personas. El que consigue copiar el reto pasa a ser el retador.

Pierde el que consigue la palabra entera...

## Eliminatoria (o K.O)



Se comienza desde el tiro libre, y básicamente consiste en que si el jugador que va detrás de ti mete una canasta antes de que tú la metas, quedas eliminado.

Al comenzar los jugadores se ponen en fila, y se marca un punto de comienzo. Si el primer jugador anota, recoge su balón, se lo pasa al siguiente tirador y se coloca al final de la fila. Si falla ha de ir corriendo a por el rebote y tirar hasta que la meta. Una vez el primer jugador ha tirado desde el punto fijo, el siguiente jugador ya puede lanzar también.

Si el segundo jugador la mete antes que el primero, éste queda eliminado. Así con todos los jugadores hasta que queden sólo 2. La final se puede jugar del mismo modo, o iniciando cada tirador desde un vértice de la botella, teniendo que meter canasta 2 veces, saliendo primero de un vértice y luego del otro.

Como detalle organizativo, cuando se elimina a un jugador hay que esperar a que los dos siguientes jugadores tengan la bola en la mano para volver a empezar.

\*Variante 1 (Eliminatoria con vidas): Si el otro mete y tú fallas, pierdes una vida, pero no te eliminan, sino que tienes por ejemplo 3 vidas...

## Triples a 21



Se suele jugar con entre 2 y 4 jugadores, y si el triple es demasiado complicado se puede jugar con tiros de media distancia.

Se juega por rondas. En cada ronda, cada jugador hace un lanzamiento. Si sólo mete una persona, se lleva 3 puntos, y si mete más de una persona, los que han metido se llevan sólo 1 punto.

Cuando alguien llega a 21, llega la "muerte súbita", que consiste en que si nadie de los demás mete un tiro en la siguiente ronda, ése gana. Si durante la "muerte súbita" alguien supera al que iba en cabeza, se vuelve a producir "muerte súbita" en la siguiente ronda, pero cambiando el posible ganador.

Para ir alternando el orden en el que tiran, si alguien mete pasará a ser el primero que tire.

\*Variante 1: Para jugar con 3 personas. Mientras nadie supere los 6 puntos, siempre tiran en el mismo orden en cada ronda: jugador A, jugador B y jugador C. En cuanto alguien supere los 6 puntos, en la siguiente ronda se cambia el orden, por ejemplo B, C, A. Y luego, en cuanto alguien supere los 12 puntos, se cambia de nuevo al orden que falta: C,A,B. Finalmente, cuando alguien supere los 18 puntos, el orden será el de la clasificación hasta ese momento, por tanto en cierta manera el que tira primero pone presión a los demás, ya que si llega a 21 los demás tendrán un tiro bastante caliente...

Realmente vale para más personas: si juegan 2, se puede alterar el orden a los 9 puntos. Si juegan 4 yo aumentaría un poco la puntuación a conseguir para ganar. Se pueden ir alternando cada 7 puntos, y la victoria sería con 31, pero eso ya lo dejo a la imaginación de cada uno.

## Mete o muere

Los jugadores van realizando un tiro en cada ronda. Todos tienen vidas, por ejemplo 3 vidas. Cuando alguien las pierde es eliminado.



Si el primer jugador en tirar anota canasta, todos los que vengan después y no anoten pierden una vida. Si el primer jugador no anota, no pierde vida, pero los que anoten después que él lo adelantarán en el orden de tiro.

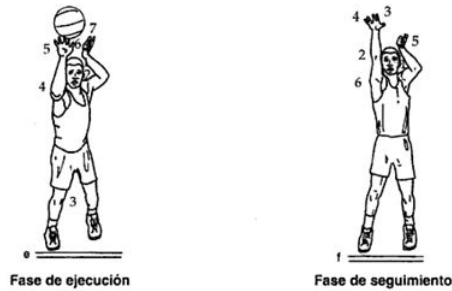
Ejemplo: Falla el A, mete el B, falla el C y mete el D. En el siguiente turno tirarán por orden B, D, A, C...

Igualmente, todo el que falle y otro detrás de él anote, perderá la posición con él a la hora de tirar en la siguiente ronda.

\*Variante 1: Directamente todo el que no anote perderá vida si alguien ha anotado antes que él en la misma ronda, no hace falta que sea el primero. Igualmente, si no anotas pero nadie anotó antes que tú, no pierdes vida.



## Tiros libres calientes



Básicamente consiste en ir tirando tiros libres, y el que más puntos haga gana. La diferencia es que la puntuación de los tiros es cada vez creciente, por lo que cada vez van cobrando más importancia, como si se tratase cada vez de tiros más decisivos en un final apretado...

Por ejemplo si se tiran 10 tiros libres, pueden valer 1-1-2-2-3-3-4-4-5-5. Finalmente el que más puntos haga, gana.

Como curiosidad, alguien puede haber anotado los 7 primeros tiros libres y llevar por tanto 16 puntos, y otra persona no haber anotado más que el segundo y el tercero (3 puntos). Sin embargo, si el primero falla los tres últimos por la presión, y el segundo jugador los anota (3 + 14), ganaría un jugador anotando 4 tiros frente a otro con 7 anotados, pero de menos importancia (habría fallado los tiros más "calientes").

## Caja

Se juega a 21 puntos. Se hace una fila en el tiro libre y se tira por turnos. Cada canasta anotada son 2 puntos. Si se falla el tiro, se puede coger el rebote antes de que bote y lanzar desde ese lugar para sumar 1 punto, que se sumará a una caja imaginaria. Si se falla, los puntos acumulados pasan al marcador personal del que falló, hasta que uno alcance los 21 puntos, momento en el que perderá la partida.

## Burro con número de tiros, o mejora tu porcentaje de tiro

Los jugadores se disponen por orden, y deberán colocarse detrás de la línea de lanzamiento, que normalmente será el tiro libre. El primer jugador lanza, si falla, cogerá el rebote y tirará desde el lugar donde lo ha cogido. El jugador continuará lanzando hasta que meta una canasta, con un máximo de 5 tiros. Si no consigue anotar, pierde una vida.



Cuando el primer jugador meta un tiro, el siguiente comienza a lanzar desde el tiro libre. Este segundo jugador debe meter una canasta como máximo en el número de tiros que empleó el jugador anterior. Si el jugador emplea más tiros que el anterior, pierde una vida.

Cuando un jugador pierde todas las vidas, queda eliminado (el número de vidas puede ser 3 ó 5, por ejemplo).

\*Variante 1: Tal y como está ahora el juego, cada vez se obliga a meter en menos tiros, por lo que es bastante difícil y rápidamente se van perdiendo vidas. Una opción es que cada vez que alguien pierde una vida, el siguiente comienza tirando de cero, sin tener que igualar al anterior. Y otra opción sería que si alguien pierde una vida por no poder anotar, el siguiente tiene que cumplir el mismo reto que él, vamos, que no empieza de cero.

## Extra- Reloj

Se hacen varios puntos dentro de línea de 2 y una vez completado el recorrido en sentido agujas del reloj se hace lo mismo, pero desde el triple. El que más anote gana.