

EUSKAL SASKIBALOI FEDERAZIOA

FEDERACIÓN VASCA DE BALONCESTO



Reglas Oficiales

de Baloncesto 2017

Aprobadas por
el Comité Central de FIBA
Mies, Suiza, 4 de julio de 2017

COMPILACIÓN DE REGLAS
De aplicación a partir del 1 de febrero de 2018





REGLAS E INTERPRETACIONES OFICIALES
DE BALONCESTO 2017



Febrero 2018

Página 2 de 116

INDICE DE CONTENIDOS

REGLA UNO – EL JUEGO	5
<u>Art. 1 Definiciones</u>	5
REGLA DOS – TERRENO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO	5
<u>Art. 2 Terreno de juego</u>	5
<u>Art. 3 Equipamiento</u>	10
REGLA TRES – LOS EQUIPOS	11
<u>Art. 4 Equipos</u>	11
<u>Art. 5 Jugadores: lesión</u>	13
<u>Art. 6 Capitán: obligaciones y derechos</u>	14
<u>Art. 7 Entrenadores: obligaciones y derechos</u>	14
REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO	16
<u>Art. 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y períodos extra</u>	16
<u>Art. 9 Comienzo y final de un período o del partido</u>	16
<u>Art.10 Estado del balón</u>	18
<u>Art.11 Posición de un jugador y de un árbitro</u>	19
<u>Art.12 Salto entre dos y posesión alterna</u>	19
<u>Art.13 Cómo se juega el balón</u>	22
<u>Art.14 Control del balón</u>	22
<u>Art.15 Jugador en acción de tiro</u>	22
<u>Art.16 Canasta: Cuándo se marca y su valor</u>	23
<u>Art.17 Saque</u>	25
<u>Art.18 Tiempo muerto</u>	29
<u>Art.19 Sustituciones</u>	30
<u>Art.20 Partido perdido por incomparecencia</u>	34
<u>Art.21 Partido perdido por inferioridad</u>	34
REGLA CINCO – VIOLACIONES	35
<u>Art.22 Violaciones</u>	35
<u>Art.23 Jugador fuera de banda y balón fuera de banda</u>	35
<u>Art.24 Regate</u>	35
<u>Art.25 Avance ilegal</u>	36
<u>Art.26 3 segundos</u>	38
<u>Art.27 Jugador estrechamente marcado</u>	38
<u>Art.28 8 segundos</u>	38

<u>Art.29</u> 24 segundos	40
<u>Art.30</u> Balón devuelto a pista trasera	46
<u>Art.31</u> Interposiciones e Interferencias	48
REGLA SEIS – FALTAS	52
<u>Art.32</u> Faltas	52
<u>Art.33</u> Contacto: Principios generales	52
<u>Art.34</u> Falta personal	57
<u>Art.35</u> Doble falta	58
<u>Art.36</u> Falta técnica	59
<u>Art.37</u> Falta antideportiva	64
<u>Art.38</u> Falta descalificante	66
<u>Art.39</u> Enfrentamientos	67
REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES	69
<u>Art.40</u> 5 faltas por jugador	69
<u>Art.41</u> Faltas de equipo: Penalización	69
<u>Art.42</u> Situaciones especiales	69
<u>Art.43</u> Tiros libres	71
<u>Art.44</u> Errores rectificables	73
REGLA OCHO – ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISARIO: OBLIGACIONES Y DERECHOS	76
<u>Art.45</u> Árbitros, oficiales de mesa y comisario	76
<u>Art.46</u> Crew Chief (Árbitro principal): Obligaciones y derechos	76
<u>Art.47</u> Árbitros: Obligaciones y derechos	80
<u>Art.48</u> El anotador y el ayudante de anotador: Obligaciones	80
<u>Art.49</u> Cronometrador: Obligaciones	81
<u>Art.50</u> Operador del reloj de lanzamiento: Obligaciones	82
A — SEÑALES DE LOS ÁRBITROS	84
B — ACTA DEL PARTIDO	93
C — PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA	101
D — CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS	102
E — TIEMPOS MUERTOS PARA LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN	108
F — APÉNDICE SOBRE EQUIPAMIENTOS DE BALONCESTO	109

Cualquier referencia que se haga en estas *Reglas Oficiales de Baloncesto* a un jugador, entrenador, árbitro, etc. en género masculino también hace mención al género femenino. Este hecho debe entenderse únicamente por razones prácticas.

REGLA UNO – EL JUEGO

Art. 1 Definiciones

1.1 El baloncesto

El baloncesto 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.

El partido lo dirigen los árbitros, oficiales de mesa y un comisario, si lo hubiera.

1.2 Canasta: contraria / propia

La canasta en la que ataca un equipo es la canasta de sus adversarios y la canasta que defiende es su propia canasta.

1.3 Vencedor de un partido

El vencedor será el equipo que haya logrado más puntos al final del tiempo de juego.

REGLA DOS – TERRENO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

Art. 2 Terreno de juego

2.1 Terreno de juego

El terreno de juego será una superficie plana y dura, libre de obstáculos (Esquema 1), con unas dimensiones de 28 metros de largo y 15 metros de ancho, medidos desde el borde interior de las líneas limítrofes.

2.2 Pista trasera

La pista **trasera** de un equipo comprende su propia canasta, la parte del tablero que da al terreno de juego y la parte del terreno de juego delimitada por la línea de fondo que se encuentra detrás de su propia canasta, las líneas laterales y la línea central.

2.3 Pista delantera

La pista **delantera** de un equipo comprende la canasta de los adversarios, la parte del tablero que da al terreno de juego y la parte del terreno de juego delimitada por la línea de fondo que se encuentra detrás de la canasta de los adversarios, las líneas laterales y el borde de la línea central más cercano a la canasta de los adversarios.

2.4 Líneas

Todas las líneas se dibujarán del mismo color, en blanco u otro color que contraste, de 5 centímetros de ancho y claramente visibles.

2.4.1 Líneas limítrofes

El terreno de juego estará delimitado por las líneas limítrofes, que consisten en las líneas de fondo y las líneas laterales. Estas líneas no forman parte del terreno de juego.

Cualquier obstáculo, incluidos los miembros de un equipo sentados en el banco, estará como mínimo a 2 metros del terreno de juego.

2.4.2 **Línea central, círculo central y semicírculos de tiro libre**

La línea central se trazará paralela a las líneas de fondo desde el punto medio de las líneas laterales. Se prolongará 0,15 metros por la parte exterior de cada una de ellas. La línea central forma parte de la pista trasera.

El círculo central se trazará en el centro del terreno de juego y tendrá un radio de 1,80 metros, medido hasta el borde exterior de la circunferencia.

Los semicírculos de tiros libres se trazarán sobre el terreno de juego con un radio de 1,80 metros, medido hasta el borde exterior de la circunferencia y sus centros estarán situados en el punto medio de cada línea de tiros libres. **(Diagrama 2)**

2.4.3 **Líneas de tiros libres, zonas restringidas y posiciones de rebote para tiros libres**

La línea de tiros libres se trazará paralela a cada línea de fondo. Su borde más alejado distará 5,80 metros del borde interior de la línea de fondo y su longitud será de 3,60 metros. Su punto central estará situado sobre la línea imaginaria que une el punto medio de ambas líneas de fondo.

Las zonas restringidas son los espacios rectangulares marcados en el terreno de juego, delimitados por las líneas de fondo, la prolongación de las líneas de tiros libres y las líneas que parten de las líneas de fondo, con sus bordes exteriores a 2,45 metros del punto medio de las mismas y que terminan en el borde exterior de la prolongación de las líneas de tiros libres. Excepto las líneas de fondo, estas líneas forman parte de la zona restringida. El interior de las zonas restringidas debe estar pintado de un solo color.

Las posiciones de rebote para tiros libres marcadas a lo largo de las zonas restringidas, y reservadas para los jugadores en los tiros libres, se marcarán como muestra el Esquema 2.

2.4.4 **Zona de canasta de 3 puntos**

La zona de canasta de 3 puntos de un equipo **(Esquemas 1 y 3)** es todo el terreno de juego excepto el espacio cercano a la canasta de los oponentes, que incluye y está delimitada por:

- Las 2 líneas paralelas que parten de la línea de fondo y perpendiculares a esta, con su borde más alejado a 0,90 metros del borde interior de las líneas laterales.
- Un arco con un radio de 6,75 metros medido desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del arco. La distancia entre este punto y el borde interior del centro de la línea de fondo es de 1,575 metros. El arco se une con las líneas paralelas.

La línea de 3 puntos no forma parte de la zona de canasta de 3 puntos.

2.4.5 **Zonas de banco de equipo**

Las zonas de banco de equipo se marcarán fuera del terreno de juego delimitadas por 2 líneas, como se muestra en el Esquema 1.

Debe haber **16** asientos disponibles en la zona de banco de equipo para el personal de banco del equipo, que consiste en los entrenadores, entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes de equipo. Cualquier otra persona se situará al menos 2 metros detrás del banco de equipo.

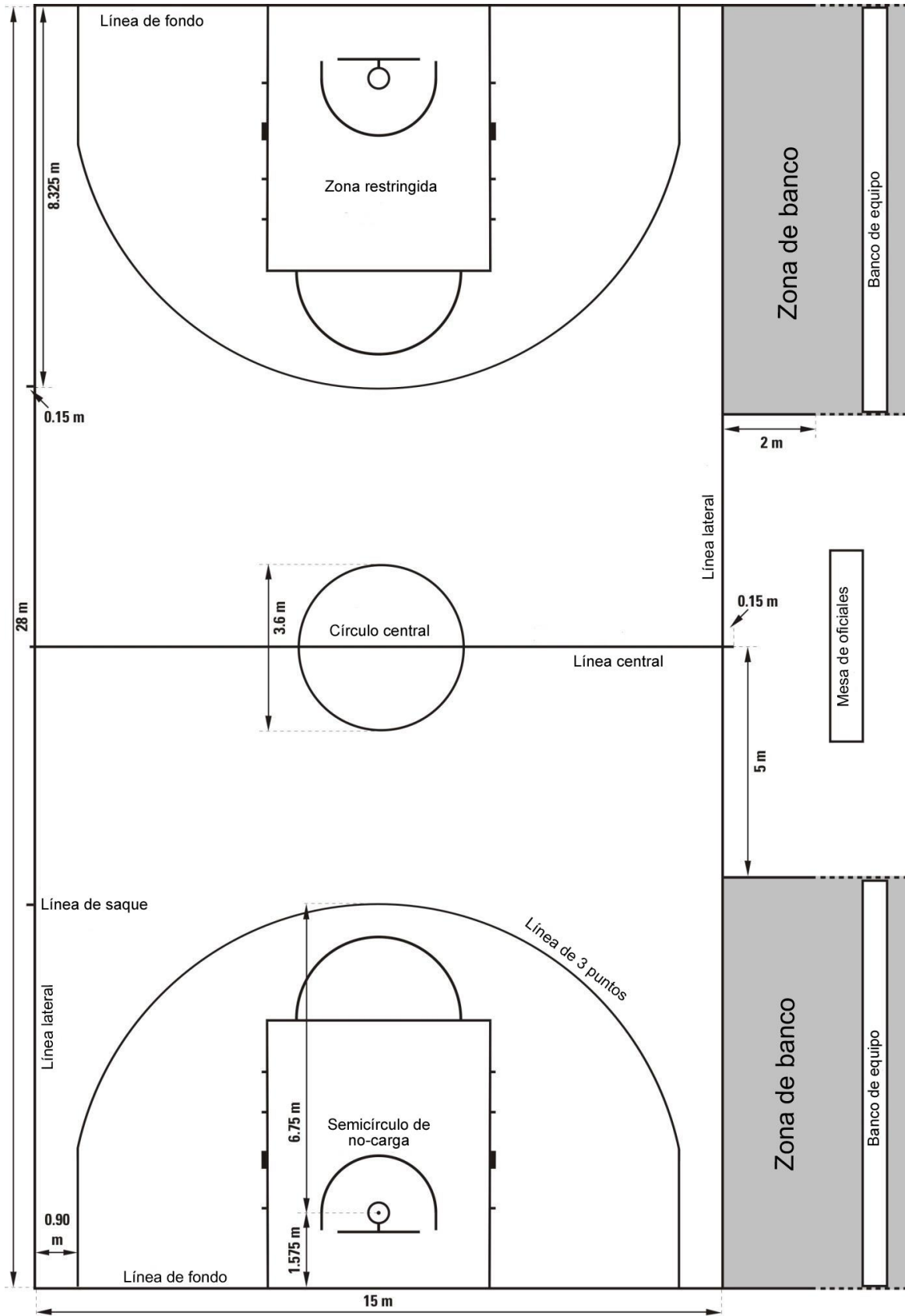


Diagrama 1 Terreno de juego de tamaño completo

2.4.6. Líneas de saque

Las 2 líneas de 0,15 metros de longitud se trazarán fuera del terreno de juego, en la línea lateral enfrente de la mesa de oficiales, con su borde exterior a una distancia de 8,325 metros del borde interior de la línea de fondo más próxima.

2.4.7. Zonas de semicírculo de no-carga

Las líneas de semicírculo de no-carga se trazarán sobre el terreno de juego, delimitadas por:

- Un semicírculo de radio 1,25 metros medido desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde interior del semicírculo. El semicírculo se une con:
- Las 2 líneas paralelas perpendiculares a la línea de fondo, con su borde interior a 1,25 metros desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del arco, de 0,375 metros de largo y que finalizan a 1,20 metros del borde interior de la línea de fondo.

Las zonas de semicírculo de no-carga se completan con las líneas imaginarias que unen el final de las líneas paralelas directamente debajo del borde interior de los tableros.

Las líneas del semicírculo de no-carga forman parte de las zonas de semicírculo de no-carga.

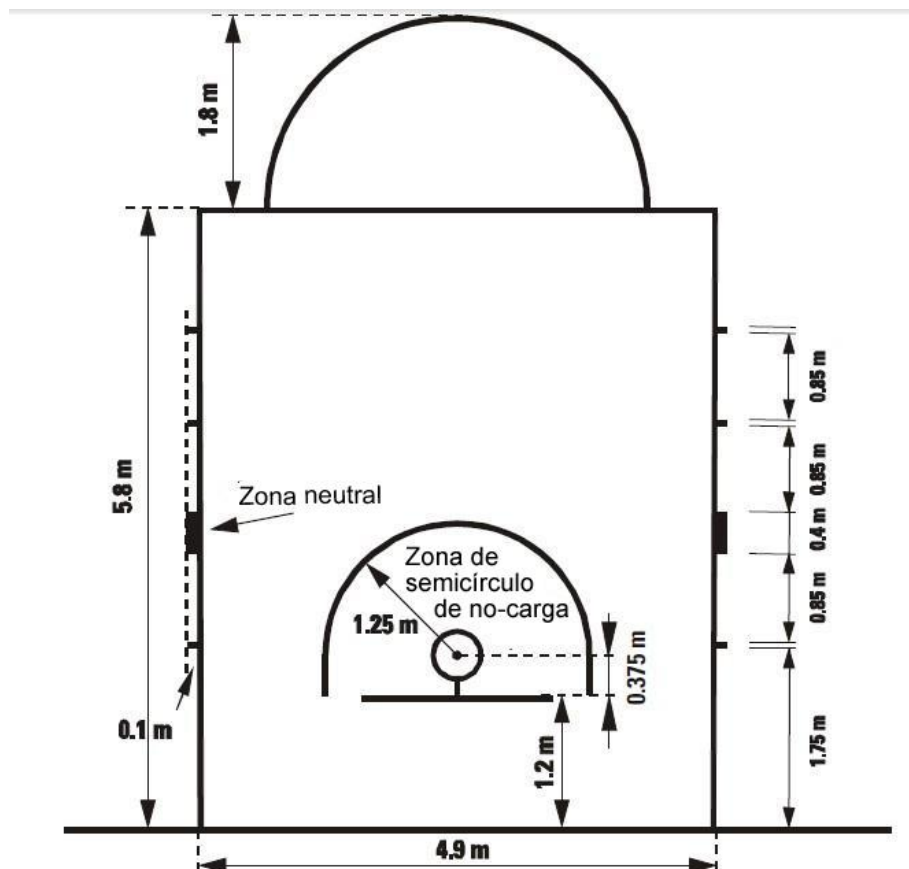


Diagrama 2 Zona restringida

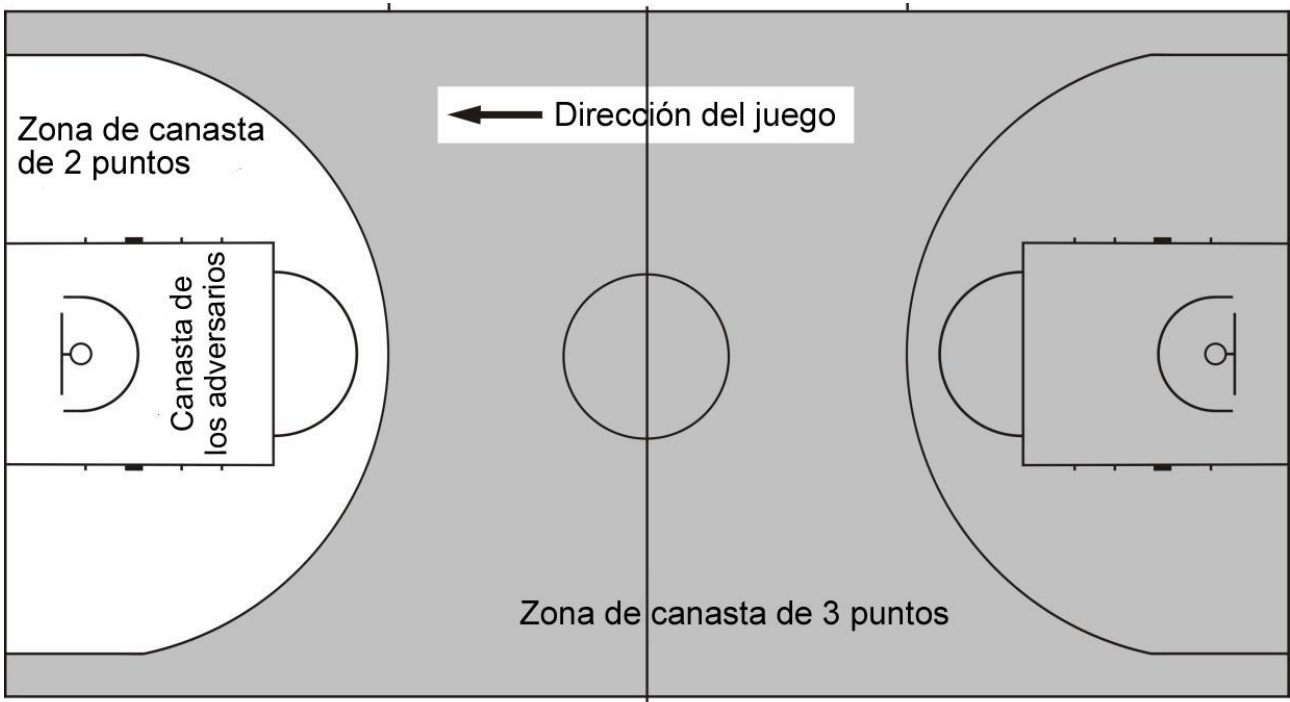
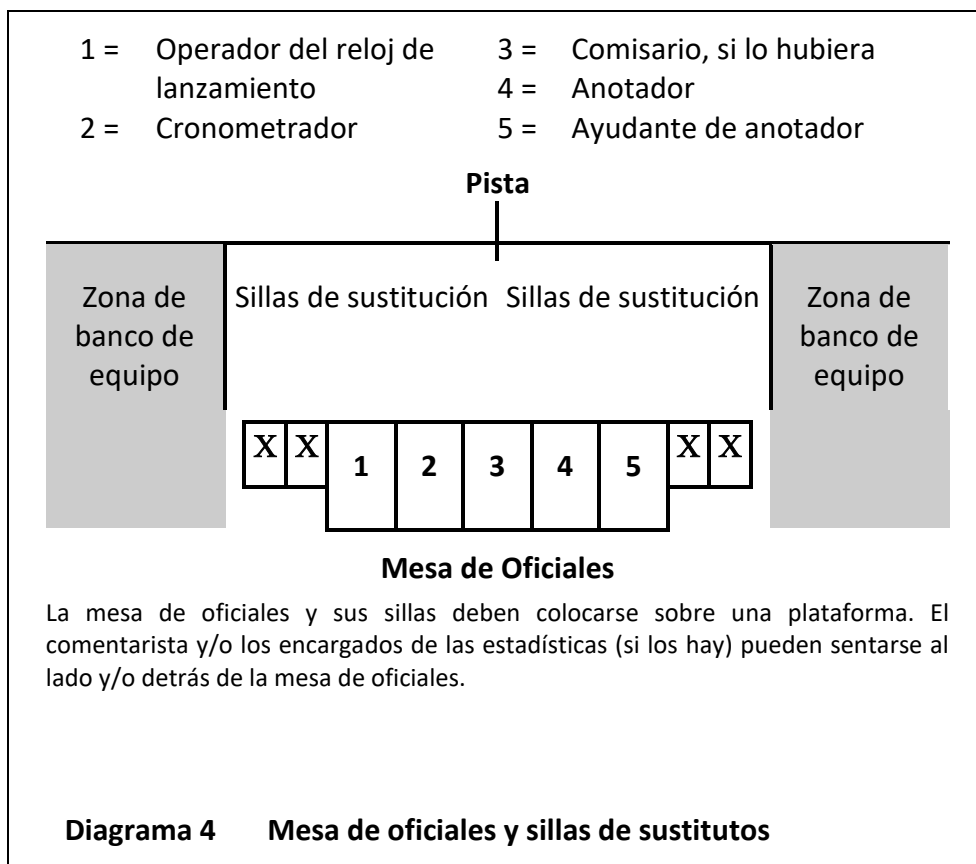


Diagrama 3 Zona de canasta de 2/3 puntos

2.5 **Posición de la mesa de oficiales y de las sillas de los sustitutos (Esquema 4)**



Art. 3 Equipamiento

Se necesita el siguiente equipamiento:

- Unidades de contención, que consisten en:
 - Tableros
 - Canastas, compuestas por aros (abatibles) y redes
 - Soportes del tablero que incluyan protecciones
- Balones de baloncesto
- Reloj de partido
- Marcador
- Reloj de lanzamiento
- Cronómetro o dispositivo (visible) adecuado, que no sea el reloj de partido, para cronometrar los tiempos muertos.
- 2 señales independientes, potentes y claramente diferentes, para:
 - el operador del reloj de lanzamiento,
 - el anotador/cronometrador.
- Acta
- Indicadores de faltas de jugadores
- Indicadores de faltas de equipo
- Flecha de posesión alterna
- Pista de juego
- Terreno de juego
- Iluminación adecuada

Para una descripción más detallada del equipamiento de baloncesto, ver el *Apéndice de Equipamiento de Baloncesto*.

REGLA TRES – LOS EQUIPOS

Art. 4 Equipos

4.1 **Definición**

- 4.1.1 Un miembro de equipo es **apto** para jugar cuando se le ha autorizado para jugar con un equipo de acuerdo a las normativas, incluyendo las que regulan los límites de edad, del organizador de la competición.
- 4.1.2 Un miembro de equipo está **facultado** para jugar cuando ha sido inscrito en el acta antes del **comienzo** del encuentro y mientras no sea descalificado ni haya cometido 5 faltas.
- 4.1.3 Durante el tiempo de juego, un miembro de equipo es:
- Jugador cuando está en el terreno de juego y está facultado para jugar.
 - Sustituto cuando no está en el terreno de juego pero está facultado para jugar.
 - Jugador excluido cuando ha cometido 5 faltas y ya no está facultado para jugar.
- 4.1.4 Durante un intervalo de juego, todos los miembros de equipo facultados para jugar se consideran jugadores.

4.2 **Regla**

- 4.2.1 Cada equipo se compone de:
- Un máximo de 12 miembros de equipo facultados para jugar, incluido un capitán.
 - Un entrenador y, si el equipo quiere, un entrenador ayudante.
 - Un máximo de 7 acompañantes miembros de la delegación, que pueden sentarse en el banco de equipo y desempeñar responsabilidades especiales, como delegado, médico, fisioterapeuta, estadístico, intérprete, etc.
- 4.2.2 Durante el tiempo de juego habrá 5 jugadores de cada equipo en el terreno de juego y pueden ser sustituidos.
- 4.2.3 Un sustituto se convierte en jugador y un jugador se convierte en sustituto cuando:
- El árbitro hace la señal al sustituto para que entre al terreno de juego.
 - Un sustituto solicita la sustitución al anotador durante un tiempo muerto o un intervalo de juego.

4.3 **Uniformes**

- 4.3.1 El uniforme de los miembros del equipo consta de:
- Camisetas del mismo color dominante en la parte delantera y trasera. **Si las camisetas tienen mangas, deberán finalizar por encima del codo. No se permiten camisetas de manga larga.** Todos los jugadores deben llevar la camiseta por dentro del pantalón. Se permiten los uniformes de una sola pieza.
 - Pantalones cortos del mismo color dominante en la parte delantera y trasera, **del mismo color que la camiseta.** Los pantalones deben acabar por encima de la rodilla.
 - Calcetines del mismo color dominante para todos los jugadores del equipo. **Los calcetines han de ser visibles.**
- 4.3.2 Cada miembro de equipo llevará una camiseta numerada en su parte delantera y trasera con números lisos y de un **color** que contraste con el color de la camiseta.
- Los números serán claramente visibles y:
- Los de la espalda tendrán, como mínimo, 20 centímetros de altura.
 - Los del frente tendrán, como mínimo, 10 centímetros de altura.
 - Tendrán una anchura, como mínimo, de 2 centímetros.
 - Los equipos usarán los números 0 y 00 y del 1 al 99.
 - Los jugadores del mismo equipo no podrán llevar el mismo número.
 - Cualquier publicidad o logotipo estará, como mínimo, a 5 centímetros del número.
- 4.3.3 Los equipos deben disponer de un mínimo de 2 juegos de camisetas y:

- El equipo citado en primer lugar en el **calendario** (local) utilizará camisetas de color claro (preferiblemente blancas).
- El equipo citado en segundo lugar en el **calendario** (visitante) utilizará camisetas de color oscuro.
- No obstante, si los 2 equipos están de acuerdo, pueden intercambiar el color de sus camisetas.

4.4 Otra indumentaria

4.4.1 Toda la indumentaria que utilicen los jugadores debe ser adecuada para el baloncesto. No se permitirá utilizar nada diseñado para aumentar la altura o la capacidad de salto de un jugador, o para darle una ventaja injusta de cualquier otra manera.

4.4.2 Los jugadores no podrán usar indumentaria (objetos) que puedan lesionar a otros jugadores.

- **No se permite** utilizar:
 - Protección en dedos, manos, muñecas, codos o antebrazos, escayola o refuerzos hechos de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal ni ningún otro material duro, aunque estén cubiertos por un acolchado blando.
 - Objetos que puedan causar cortes o abrasiones (las uñas deben llevarse cortas).
 - **Accesorios para el pelo** o joyas.
- **Se permite** utilizar:
 - Protecciones en hombros, brazos, muslos o piernas, siempre que el material esté suficientemente acolchado.
 - Mangas de compresión del **mismo color dominante que las camisetas, o negras o blancas, pero todos los jugadores del equipo deben llevar el mismo color.**
 - Medias de compresión del **mismo color dominante que los pantalones, o negras o blancas, pero todos los jugadores del equipo deben llevar el mismo color.**
 - Protector para la cabeza del mismo color dominante que las camisetas, o negras o blancas, pero todos los jugadores del equipo deben llevar el mismo color. El protector para la cabeza no cubrirá ninguna parte de la cara entera o parcialmente (ojos, nariz, labios, etc...) y no será peligroso para la persona que lo lleva y/o para otras personas. Tampoco puede contener elementos que se abran o cierren alrededor de la cara y/o cuello ni ninguna parte que presione desde su superficie.
 - Rodilleras, si están adecuadamente cubiertos.
 - Máscaras faciales de protección para lesión en la nariz, aunque sean de material duro.
 - Protectores bucales transparentes incoloros.
 - Gafas, siempre que no representen un peligro para los demás jugadores.
 - Cintas para la cabeza, **con una anchura máxima de 5 centímetros, de material textil, del mismo color dominante que las camisetas, o negras o blancas, pero todos los jugadores del mismo equipo deben llevar el mismo color.**
 - Vendaje (taping) en los brazos, hombros, piernas, etc. **del mismo color dominante que las camisetas, o negras o blancas, pero todos los jugadores del mismo equipo deben llevar el mismo color.**
 - Tobilleras transparentes, **o negras o blancas, pero todos los jugadores del mismo equipo deben llevar el mismo color.**

4.4.3 **Zapatillas de cualquier combinación de colores, pero la zapatilla izquierda debe combinar con la zapatilla derecha. No se permiten luces intermitentes, material reflectante u otros adornos.**

4.4.4 Durante el partido, un jugador no podrá exhibir ningún nombre, marca, logotipo o cualquier otra identificación comercial, promocional o benéfica en su cuerpo, pelo o cualquier otra parte.

4.4.5 Cualquier otra indumentaria no mencionada de manera explícita en este artículo deberá ser aprobado por la Comisión Técnica de FIBA.

Art. 5 Jugadores: lesión

- 5.1 Los árbitros pueden detener el juego en caso de lesión de uno o varios jugadores.
- 5.2 Si el balón está vivo cuando se produce una lesión, los árbitros no harán sonar su silbato hasta que el equipo con control del balón haya lanzado a canasta, haya perdido el control del balón, se abstenga de jugarlo o el balón quede muerto. Si es necesario proteger a un jugador lesionado, los árbitros pueden detener el juego inmediatamente.
- 5.3 Si el jugador lesionado no puede continuar jugando inmediatamente (en, aproximadamente, 15 segundos) o si recibe asistencia, debe ser sustituido a menos que su equipo se quede con menos de 5 jugadores en el terreno de juego.
- 5.4 El personal de banco del equipo puede entrar en el terreno de juego, solo con el con permiso del árbitro, para atender a un jugador lesionado antes de que sea sustituido.
- 5.5 El médico puede entrar al terreno de juego, sin el permiso del árbitro, si, en su opinión, el jugador lesionado precisa atención médica inmediata.
- 5.6 Cualquier jugador que sangre o presente una herida abierta durante el partido deberá ser sustituido. Podrá volver al terreno de juego cuando se haya detenido la hemorragia y el área afectada o la herida abierta haya sido cubierta por completo y de manera segura.
- Si el jugador lesionado o cualquier jugador que sangre o presente una herida abierta se recupera durante un tiempo muerto concedido a cualquiera de los equipos, antes de que suene la señal del anotador comunicando la sustitución, dicho jugador podrá continuar jugando.
- 5.7 Cualquier jugador que haya sido designado por el entrenador para **comenzar** el partido o que sea atendido entre tiros libres podrá ser sustituido en caso de lesión. En este caso, los adversarios también tendrán derecho a sustituir al mismo número de jugadores, si así lo desean.

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA 2014

- 5-1 **Situación.** Si un jugador se lesiona o parece estar lesionado y, como consecuencia, el entrenador, entrenador ayudante, sustituto o cualquier personal del banquillo de equipo del mismo equipo entra en el terreno de juego, se considera que el jugador ha recibido tratamiento, **haya sido o no** administrado dicho tratamiento.
- 5-2 **Ejemplo:** A1 parece tener **un tobillo lesionado** y se detiene el juego.
(a) El médico del equipo A entra en el terreno de juego y trata el tobillo lesionado de A1.
(b) El médico del equipo A entra en el terreno de juego pero A1 ya se ha recuperado.
(c) El entrenador del equipo A entra en el terreno de juego para evaluar la lesión de A1.
(d) El entrenador ayudante, un sustituto o **cualquier otro personal del banquillo del equipo A** entran en el terreno de juego pero **no** asisten a A1.
Interpretación: En todos los casos, se considera que A1 ha recibido tratamiento y será sustituido.
- 5-3 **Situación.** No hay límite de tiempo para que un jugador gravemente lesionado sea retirado del terreno de juego si en **opinión del médico** el traslado es peligroso para el jugador.
- 5-4 **Ejemplo:** A1 se encuentra gravemente lesionado y el juego se detiene durante 15 minutos porque el médico estima que su traslado puede ser peligroso para el jugador.
Interpretación: Será el médico quien determine el tiempo apropiado para la retirada del jugador lesionado del terreno de juego. Después de la sustitución, el juego se reanudará sin ninguna sanción.
- 5-5 **Situación.** Si un jugador está lesionado o sangrando, o presenta una herida abierta, y no puede seguir jugando de inmediato (aproximadamente en 15 segundos), debe ser sustituido. Si se concede un tiempo muerto a cualquier equipo en el mismo período de reloj parado y el jugador se recupera durante el tiempo muerto, podrá continuar jugando solo si la señal del anotador para solicitar el tiempo muerto ha sonado antes de que el árbitro haya autorizado la entrada del sustituto.
- 5-6 **Ejemplo:** A1 se lesiona y se detiene el partido. Como A1 no puede continuar jugando de inmediato, el árbitro hace sonar su silbato a la vez que efectúa la señal de sustitución.
El Entrenador A (o el Entrenador B) solicita un tiempo muerto:
(a) Antes de que el sustituto de A1 haya entrado al juego.
(b) Después de que el sustituto de A1 haya entrado al juego.
Al finalizar el tiempo muerto, parece que A1 se ha recuperado y solicita permanecer en el terreno de juego.
Interpretación:
(a) Se concede el tiempo muerto y si A1 se recupera durante el mismo podrá continuar jugando.

(b) Se concede el tiempo muerto pero ya ha entrado en el partido un sustituto para A1. Por tanto, A1 no puede volver a participar hasta que haya transcurrido una fase de partido con reloj en marcha.

- 5-7 **Situación.** Los jugadores designados por su entrenador para iniciar el partido o que reciban asistencia entre tiros libres pueden ser sustituidos en caso de lesión. En tal caso, el equipo adversario tiene derecho a sustituir el mismo número de jugadores si así lo desea.
- 5-8 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, a quien se le conceden 2 tiros libres. Tras el primer tiro libre, los árbitros se percatan de que A1 está sangrando y es reemplazado por A6, quién lanzará el segundo tiro libre. En ese momento el equipo B solicita sustituir a 2 jugadores.
Interpretación: El equipo B tiene derecho a sustituir a 1 solo jugador.
- 5-9 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, a quien se le conceden 2 tiros libres. Tras el primer tiro libre, los árbitros se percatan de que B3 está sangrando. B3 es sustituido por B6 y el equipo A solicita sustituir a 1 jugador.
Interpretación: Se concede al equipo A la sustitución de 1 jugador.

Art. 6 Capitán: Obligaciones y derechos

- 6.1 El capitán (CAP) es un jugador designado por su entrenador para representar a su equipo en el terreno de juego. Puede dirigirse a los árbitros de manera educada durante el partido para obtener información; sin embargo, solo podrá hacerlo cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté parado.
- 6.2 El capitán informará al árbitro principal (crew chief), como máximo 15 minutos después del final del partido, si su equipo protesta el resultado del partido, y firmará el acta en el espacio que indica “Firma del capitán en caso de protesta”.

Art. 7 Entrenadores: Obligaciones y derechos

- 7.1 Al menos 40 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada entrenador o su representante proporcionará al anotador una lista con los nombres y números correspondientes de los miembros de su equipo aptos para jugar, así como el nombre del capitán, entrenador y ayudante de entrenador. Todos los miembros de un equipo cuyos nombres estén inscritos en el acta están facultados para jugar, incluso si llegan después de que el partido haya comenzado.
- 7.2 Cada entrenador dará su aprobación a los nombres y números de los miembros de su equipo y a los nombres de los entrenadores, firmando el acta al menos 10 minutos antes de la hora de inicio programada del partido. Al mismo tiempo él deberá indicar los 5 jugadores que comenzarán el partido. El entrenador del equipo A será el primero que facilite esta información.
- 7.3 El personal de banco del equipo son las únicas personas autorizadas a sentarse en los bancos del equipo y a permanecer en las zonas de banco del equipo.
- 7.4 El entrenador o el entrenador ayudante pueden ir a la mesa de oficiales durante el partido para obtener información estadística, solo cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté parado.
- 7.5 El entrenador o el entrenador ayudante, pero solo uno de ellos al mismo tiempo, está autorizado a permanecer de pie durante el partido. Podrán dirigirse verbalmente a sus jugadores durante el partido siempre que permanezcan dentro de sus zonas de banco del equipo. El entrenador ayudante no se dirigirá a los árbitros.
- 7.6 Si hay un entrenador ayudante, su nombre debe inscribirse en el acta antes del inicio del partido (no es necesario que firme). Asumirá todas las obligaciones y derechos del entrenador si, por cualquier razón, este no puede continuar ejerciéndolas.
- 7.7 El entrenador informará a uno de los árbitros del número del jugador que actuará como capitán en pista cuando el capitán abandone el terreno de juego.

- 7.8 El capitán actuará como **jugador-entrenador** si no hay entrenador o si este no puede continuar y no hay entrenador ayudante inscrito en el acta (o este no puede continuar). Si el capitán tiene que abandonar el terreno de juego, puede continuar ejerciendo de entrenador. Si debe abandonar el terreno de juego a causa de una falta descalificante, o no puede actuar como entrenador debido a una lesión, su sustituto como capitán podrá sustituirlo como entrenador.
- 7.9 El entrenador designará al lanzador de tiros libres de su equipo en todos los casos en que las reglas no lo determinen.

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA 2014

- 7-1 **Situación.** Al **menos 40 minutos** antes de la hora programada para el inicio del partido, cada entrenador o su representante debe proporcionar al anotador una lista con los nombres y números correspondientes de los miembros de equipo aptos para jugar, así como el nombre del capitán, entrenador y entrenador ayudante. El entrenador es el responsable directo de asegurarse de que los números que aparecen en la lista se corresponden con los números de las camisetas de los jugadores. Al menos 10 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, el entrenador confirmará su aprobación con los nombres y números correspondientes de los miembros de su equipo y los nombres del entrenador, entrenador ayudante y capitán mediante la firma del acta.
- 7-2 **Ejemplo:** El equipo A presenta a su debido tiempo la lista del equipo al anotador. Los números de 2 jugadores no son los mismos que los números que aparecen en sus camisetas o se omite el nombre de un jugador en el acta. Este hecho se descubre:
(a) Antes del comienzo del partido.
(b) Después del comienzo del partido.
Interpretación:
(a) Se corrigen los números equivocados o se añade el nombre del jugador en el acta sin ninguna sanción.
(b) El **árbitro** detiene el partido cuando no coloque en desventaja a ninguno de los equipos. Se corrigen los números equivocados sin ninguna sanción, pero, sin embargo, no se puede añadir el nombre del jugador al acta.
- 7-3 **Situación.** Al menos 10 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada entrenador indicará los 5 jugadores que comenzarán el encuentro. Antes del inicio, el anotador comprobará si existe algún error relacionado con estos 5 jugadores y, en tal caso, lo comunicará al árbitro más cercano en cuanto sea posible. Si esta circunstancia se descubre antes del inicio del partido se corregirá el quinteto inicial. Si se descubre una vez iniciado el partido, se ignorará.
- 7-4 **Ejemplo:** Se descubre que 1 de los jugadores que está en la pista no es 1 de los indicados en el quinteto inicial. Este hecho se descubre:
(a) Antes del comienzo del partido.
(b) Después del comienzo del partido.
Interpretación:
(a) Se reemplazará al jugador sin ninguna sanción por 1 de los 5 jugadores que debían comenzar el encuentro.
(b) Se ignora el error y el juego continúa sin ninguna sanción.
- 7-5 **Ejemplo:** El entrenador pregunta al anotador para marcar la "X" minúscula en el acta para sus 5 jugadores que van a empezar el partido.
Interpretación:
Es el entrenador en persona el que indicará los 5 jugadores de su equipo que empezarán el partido marcando la "x" minúscula al lado del número del jugador, en la columna de "Entrada" en el acta.

REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO

Art. 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y períodos extra

- 8.1 El partido constará de 4 períodos de 10 minutos cada uno.
- 8.2 Habrá un intervalo de juego de 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
- 8.3 Habrá **dos** intervalos de juego de 2 minutos entre el primer y segundo período (primera parte), entre el tercer y cuarto período (segunda parte) y antes de cada período extra .
- 8.4 Habrá un intervalo de juego en la mitad del partido de 15 minutos .
- 8.5 Un intervalo de juego comienza:
- 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
 - Cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final del período.
- 8.6 Un intervalo de juego finaliza:
- Al comienzo del primer período, cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal (**crew chief**) en el lanzamiento del salto entre dos.
 - Al comienzo de todos los demás períodos, cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.
- 8.7 Si el tanteo está empatado al final del tiempo de juego del cuarto periodo, el partido continuará con tantos periodos extra de 5 minutos como sean necesarios para deshacer el empate.
- Si la puntuación global de un sistema de competición de series de partidos de ida y vuelta está empatada al final del segundo partido, este partido continuará con tantos periodos extra de 5 minutos como sean necesarios para deshacer el empate.**
- 8.8 Si se comete una falta al mismo tiempo o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el final **del periodo**, el consiguiente tiro o tiros libres deberán administrarse después del final **del periodo**.
- 8.9 Si a consecuencia de este tiro o tiros libres es necesario disputar un período extra, se considerará que todas las faltas que se cometan después **del periodo** han ocurrido durante un intervalo de juego y los tiros libres se administrarán antes del inicio del período extra.

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA 2014

- 8-1 **Situación.** Un intervalo de juego comienza:
- 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
 - Cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final de un período.
 - **En el caso de una revisión del IRS (Instant Replay System) al final de un período o de un período extra después de que el crew chief haya comunicado la decisión final**
- 8-2 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, que está en acción de tiros, **simultáneamente con la señal del reloj de partido** que indica el final del período y se le conceden 2 tiros libres.
- Interpretación** **Los tiros libres se administrarán inmediatamente. El cronometrador iniciará su reloj para medir el intervalo de juego** después de que se hayan lanzado los tiros libres.

Art. 9 Comienzo y final de un período o del partido

- 9.1 El primer período comienza cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal (**crew chief**) en el lanzamiento del salto entre dos.
- 9.2 Los demás períodos comienzan cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.
- 9.3 El partido no puede comenzar si uno de los equipos no está en el terreno de juego con 5 jugadores preparados para jugar.

- 9.4 En todos los partidos, el equipo citado en primer lugar en el programa (equipo local) tendrá el banco de equipo y su propia canasta a la izquierda de la mesa de oficiales, de cara al terreno de juego.
Sin embargo, si los 2 equipos están de acuerdo, podrán intercambiar los bancos de equipo y/o las canastas.
- 9.5 Antes del primer y tercer período, los equipos tienen derecho a calentar en la mitad del terreno de juego en la que se encuentra la canasta de sus oponentes.
- 9.6 Los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda mitad.
- 9.7 En todos los períodos extra, los equipos continuarán jugando hacia las mismas canastas que en el cuarto período.
- 9.8 Un período, período extra o partido finalizará cuando suene la señal del reloj de partido indicando el final del tiempo de juego. Cuando el tablero esté equipado con iluminación alrededor de su perímetro, la iluminación tiene prioridad sobre la señal sonora del reloj de partido.

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA 2014

- 9-1 **Situación.** Un partido no dará comienzo a menos que ambos equipos dispongan de un mínimo de 5 jugadores facultados para jugar sobre el terreno de juego y preparados para jugar. Si a la hora de inicio del encuentro hay menos de 5 jugadores, los árbitros deben ser sensibles ante cualquier circunstancia inesperada que pudiera explicar el retraso. Si se ofrece una explicación razonable, no se sancionará una falta técnica. Sin embargo, si no se ofrece ninguna explicación, puede dar como resultado una falta técnica y/o la pérdida del partido por incomparecencia tras la llegada de más jugadores facultados para jugar.
- 9-2 **Ejemplo:** A la hora de inicio programada, el equipo A tiene menos de 5 jugadores sobre el terreno de juego preparados para jugar.
(a) El representante del equipo B puede ofrecer una explicación razonable y aceptable de la demora de los jugadores.
(b) El representante del equipo B no puede ofrecer una explicación razonable y aceptable de la demora de los jugadores.
- Interpretación:**
Se retrasará el comienzo del partido un máximo de 15 minutos. Si los jugadores que faltan llegan al terreno de juego y están preparados para jugar antes de que hayan pasado los 15 minutos:
(a) Comenzará el partido y no se adoptará ninguna sanción.
(b) Se puede sancionar una falta técnica al entrenador del equipo B, anotada como 'B'. Se concederá 1 tiro libre al equipo A y el partido comenzará con un salto entre dos.
En ambos casos, si los jugadores que faltan no han llegado al terreno de juego preparados para jugar antes de que hayan pasado los 15 minutos, el equipo B puede perder el partido por incomparecencia con un resultado de 20-0. En cualquier caso, el **crew chief** (árbitro principal) informará de este hecho al dorso del acta al organizador de la competición.
- 9-3 **Ejemplo:** Al comienzo de la 2ª parte, el equipo A no dispone de 5 jugadores facultados para jugar en el terreno de juego debido a lesiones, descalificaciones, etc.
Interpretación: La obligación de presentar un mínimo de 5 jugadores solo se aplica para el comienzo del partido. El equipo A continuará jugando con menos de 5 jugadores.
- 9-4 **Ejemplo:** Cerca del final del partido, A1 comete su quinta falta y abandona el partido. El equipo A puede continuar el partido con solo 4 jugadores al no disponer de más sustitutos. Como el equipo B va venciendo por más de 15 puntos, el entrenador B, demostrando juego limpio, quiere retirar a **1 de sus jugadores** para continuar jugando también con 4 jugadores.
Interpretación: Se negará la solicitud del entrenador B de jugar con 4 jugadores. Mientras un equipo disponga de los jugadores necesarios, habrá 5 jugadores en el terreno de juego.
- 9-5 **Situación.** El Artículo 9 aclara qué canasta debe defender un equipo y qué canasta debe atacar. Si, por error, cualquier período comienza con ambos equipos atacando/defendiendo la canasta equivocada, se corregirá esta situación tan pronto como se descubra, sin poner a ningún equipo en desventaja. Los puntos logrados, el tiempo transcurrido, las faltas sancionadas, etc. antes de detenerse el juego serán válidos.
- 9-6 **Ejemplo:** Tras el inicio del partido, los árbitros se dan cuenta de que ambos equipos están jugando en dirección equivocada.
Interpretación: Se parará el partido tan pronto como sea posible sin poner en desventaja a ningún equipo. Los equipos intercambiarán las canastas. El juego se reanudará desde el punto más cercano a donde se detuvo como si de un espejo invertido se tratara.
- 9-7 **Ejemplo:** Al inicio de un período, el equipo A está defendiendo su canasta cuando B1 regatea por error hacia su propia canasta y logra un cesto.

Interpretación: Se concederán 2 puntos al capitán en pista del equipo A.

Art.10 Estado del balón

10.1 El balón puede estar vivo o muerto.

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA 2014

10-1 El balón no queda muerto y la canasta es válida en caso de convertirse, cuando un jugador **está en acción de tiro para una canasta de campo y finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo mientras un jugador del equipo defensor comete una falta sobre cualquier oponente después de que el movimiento continuo del lanzador haya comenzado.** Esta situación es igualmente válida si cualquier jugador o **persona** de banquillo del equipo defensor comete una falta técnica.

10-2 **Ejemplo:** A1 **ha comenzado su acción** de tiro cuando B2 comete falta sobre A2. A1 finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo.

Interpretación: La canasta, si se convierte, será válida.

10-3 **Ejemplo:** A1 **ha comenzado su acción** de tiro cuando A2 comete falta sobre B2. A1 finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo.

Interpretación: El balón pasa a estar muerto cuando A2 comete la falta. La canasta, si se convierte, no será válida.

10.2 El balón pasa a estar **vivo** cuando:

- Durante el salto entre dos, el balón abandona las manos del árbitro principal (**crew chief**) en dicho lanzamiento.
- Durante un tiro libre, el balón está a disposición del lanzador.
- Durante un saque, el balón está a disposición del jugador que lo efectúa.

10.3 El balón queda **muerto** cuando:

- Se convierte cualquier tiro de campo o tiro libre.
- Un árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo.
- Resulta evidente que el balón no entrará en el cesto durante un tiro libre que debe ser seguido por:
 - otro tiro o tiros libres.
 - otra penalización (tiro o tiros libre y/o posesión del balón)
- Suena la señal del reloj de partido indicando el final de un período.
- Suena la señal del reloj de lanzamiento mientras un equipo tiene el control del balón.
- Un jugador de cualquier equipo toca el balón mientras está en el aire en un lanzamiento a canasta después de que:
 - un árbitro haga sonar su silbato.
 - la señal del reloj de partido suene indicando el final del período.
 - suene la señal del reloj de lanzamiento.

10.4 El balón no queda muerto y se concede la canasta si se convierte cuando:

- El balón está en el aire en un lanzamiento a canasta y:
 - un árbitro hace sonar su silbato.
 - suena la señal del reloj de partido indicando el final del período.
 - suena la señal del reloj de lanzamiento.
- El balón está en el aire en un tiro libre y un árbitro hace sonar su silbato para indicar cualquier infracción que no haya cometido el lanzador.
- Un jugador comete una falta sobre cualquier adversario mientras **el balón está bajo el control del adversario** y se encuentra en acción de tiro a canasta y que finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo que comenzó antes de que se cometiera la falta.

Esta disposición no se aplica y la canasta no es válida si:

- después de que un árbitro haga sonar su silbato, se realiza una acción de tiro completamente nueva.

- durante el movimiento continuo del jugador en acción de tiro, suena la señal del reloj de partido indicando **el final del período** o suena la señal del reloj de lanzamiento.

Art.11 Posición de un jugador y de un árbitro

- 11.1 La posición de un **jugador** se determina por el lugar que está tocando en el suelo.
- Cuando se encuentra en el aire, mantiene la misma posición que tenía cuando tocó el suelo por última vez. Esto incluye las líneas limítrofes, la línea central, la línea de 3 puntos, la línea de tiros libres, las líneas que delimitan las zonas restringidas y las líneas que delimitan las zonas de semicírculo de no-carga.
- 11.2 La posición de un **árbitro** se determina de la misma manera que la de un jugador. Cuando el balón toca a un árbitro es como si tocara el suelo en la posición en que se encuentra el árbitro.

Art.12 Salto entre dos y posesión alterna

- 12.1 **Definición de salto entre dos**
- 12.1.1 Tiene lugar un **salto entre dos** cuando un árbitro lanza el balón en el círculo central entre 2 adversarios cualesquiera al comienzo del primer período.
- 12.1.2 **Se produce un balón retenido** cuando uno o más jugadores de equipos contrarios tienen una o ambas manos firmemente sobre el balón, de modo que ninguno puede obtener el control del mismo sin emplear una brusquedad excesiva.
- 12.2 **Procedimiento del salto entre dos**
- 12.2.1 Cada saltador tendrá ambos pies dentro del semicírculo más próximo a su propia canasta y con un pie cerca de la línea central.
- 12.2.2 Los jugadores de un mismo equipo no pueden ocupar posiciones contiguas alrededor del círculo si un oponente desea ocupar una de esas posiciones.
- 12.2.3 El árbitro lanzará el balón hacia arriba en vertical entre los 2 oponentes, más alto de lo que cualquiera de ellos pueda alcanzar saltando.
- 12.2.4 El balón debe ser palmeado con la(s) mano(s) de al menos uno de los saltadores **después** de que alcance la altura máxima.
- 12.2.5 Ninguno de los saltadores abandonará su posición hasta que el balón haya sido palmeado legalmente.
- 12.2.6 Ninguno de los saltadores puede coger el balón ni palmearlo más de dos veces hasta que haya tocado a uno de los jugadores que no ha saltado o toque el suelo.
- 12.2.7 Si el balón no es palmeado por al menos uno de los saltadores, se repetirá el salto entre dos.
- 12.2.8 Los jugadores que no saltan no pueden tener ninguna parte de su cuerpo sobre o encima de la línea del círculo (cilindro) antes de que el balón haya sido tocado.

Una infracción de los Art. 12.2.1., 12.2.4., 12.2.5., 12.2.6. y 12.2.8. es una violación.

Situaciones de salto

Se produce una situación de salto cuando:

- Se señala un balón retenido.
- El balón sale fuera de los límites del terreno de juego y los árbitros dudan o no están de acuerdo acerca del equipo al que pertenece el último jugador en tocar el balón.
- Ambos equipos cometen violación durante el último o único tiro libre no convertido.
- Un balón vivo se encaja entre el aro y el tablero (excepto entre tiros libres y después del último o único tiro libre seguido de un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales).

- El balón queda muerto cuando ninguno de los equipos tiene el control del balón ni derecho al mismo.
- Después de compensar penalizaciones iguales en contra de ambos equipos, si no queda ninguna penalización de faltas por administrarse y ningún equipo tenía el control del balón o derecho al mismo antes de la primera falta o violación.
- Al comienzo de cualquier período que no sea el primero.

12.4 Definición de posesión alterna

12.4.1 La posesión alterna es un método para que el balón pase a estar vivo mediante un saque en lugar de un salto entre dos.

12.4.2 El saque de posesión alterna:

- **Comienza** cuando el balón está a disposición del jugador que efectúa el saque.
- **Finaliza** cuando:
 - el balón toca o es tocado legalmente por un jugador en el terreno de juego.
 - el equipo que realiza el saque comete una violación.
 - un balón vivo se encaja entre el aro y el tablero durante un saque.

12.5 Procedimiento de posesión alterna

12.5.1 En todas las situaciones de salto, los equipos irán alternando la posesión del balón para efectuar un saque desde el punto más cercano a donde se produjo la situación de salto.

12.5.2 El equipo que no obtenga el control del balón vivo en el terreno de juego después del salto tendrá derecho a la primera posesión alterna.

12.5.3 El equipo que tenga derecho a la siguiente posesión alterna al final de cualquier período **comenzará** el siguiente período mediante un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, a menos que deba administrarse una penalización de tiros libres y saque.

12.5.4 El equipo que tiene derecho al saque de posesión alterna se indicará mediante la flecha de posesión alterna apuntando a la canasta de los oponentes. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambia en cuanto finaliza el saque de posesión alterna.

12.5.5 Una violación cometida por un equipo durante su saque de posesión alterna provoca que dicho equipo pierda el saque de posesión alterna. Se cambiará la dirección de la flecha de posesión alterna inmediatamente, indicando que el equipo contrario al que cometió la violación tiene derecho al saque de posesión alterna en la siguiente situación de salto. El juego se reanudará concediendo el balón a los oponentes del equipo que cometió la violación para que efectúen un saque desde el punto del saque original.

12.5.6 Una falta cometida por cualquier equipo:

- antes del comienzo de un período que no sea el primero; o
- durante el saque de posesión alterna,

no provoca que el equipo que realiza el saque pierda esa posesión alterna.

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA 2014

12-1 **Situación.** El equipo que no obtenga el control de un balón vivo sobre el terreno de juego tras el salto entre dos que da comienzo al partido **dispondrá** de un saque en el lugar más cercano a donde se produzca la próxima situación de salto.

12-2 **Ejemplo:** El **crew chief** (árbitro principal) lanza el balón en el salto entre dos inicial. Justo después de que el balón sea legalmente palmeado por el saltador A1:

- (a) Se produce un balón retenido entre A2 y B2.
- (b) Se sanciona una doble falta a A2 y B2.

Interpretación: Puesto que aún no se ha establecido el control de un balón vivo en el terreno de juego, el árbitro no puede servirse de la flecha de posesión alterna para conceder la posesión. El **crew chief** (árbitro principal) administrará un nuevo salto entre dos en el círculo central entre A2 y B2. El tiempo que haya transcurrido desde el palmeo legal del balón hasta la situación de balón retenido o doble falta se mantendrá.

- 12-3 **Ejemplo:** El **crew chief** (árbitro principal) lanza el balón en el salto entre dos inicial. Justo después de que el balón sea legalmente palmeado por el saltador A1:
(a) El balón sale directamente fuera del terreno de juego.
(b) A1 coge el balón antes de que haya tocado a uno de los jugadores que no saltó o haya tocado el suelo.
Interpretación: En ambos casos, se concede un saque al equipo B por la violación de A1. Tras el saque, el equipo que no obtenga el control del balón vivo **en el terreno de juego, tendrá derecho a la primera posesión** alterna en el lugar más cercano a donde se produzca la próxima situación de salto.
- 12-4 **Ejemplo:** El equipo B tiene derecho a un saque por el procedimiento de posesión alterna. Un árbitro y/o el anotador comete un error y el balón se concede por error al equipo A para que efectúe el saque.
Interpretación: Una vez que el balón toque o sea legalmente tocado por un jugador en el terreno de juego, el error no puede corregirse. Sin embargo, el equipo B no perderá su oportunidad de saque por posesión alterna como consecuencia del error y tendrá derecho al siguiente saque de posesión alterna.
- 12-5 **Ejemplo:** Al mismo tiempo que suena la señal del reloj de partido indicando el fin del primer período, B1 comete falta antideportiva sobre A1.
Interpretación: A1 lanzará 2 tiros libres sin jugadores alineados en el pasillo y sin tiempo de juego restante. Después de los 2 minutos de intervalo, el juego se reanudará con un saque para el equipo A en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de anotadores. Ningún equipo perderá su derecho al saque en la siguiente situación de posesión alterna.
- 12-6 **Ejemplo.** Poco después de que haya sonado la señal del reloj de partido al final del tercer período, B1 comete una falta antideportiva sobre A1. El equipo A tiene el derecho de saque de posesión alterna para comenzar el cuarto período.
Interpretación: A1 lanzará 2 tiros libres antes del comienzo del cuarto período, sin jugadores alineados en los lugares acotados del pasillo de tiros libres. El cuarto período comenzará con un saque para el equipo A en la línea central extendida, enfrente de la mesa de oficiales. El equipo A no perderá su derecho en el próximo saque de posesión alterna cuando se produzca la siguiente situación de salto.
- 12-7 **Ejemplo:** A1 salta con el balón y es taponado legalmente por B1. A continuación ambos jugadores vuelven a tocar la pista agarrando ambos el balón firmemente con una o ambas manos.
Interpretación: Se señalará balón retenido.
- 12-8 **Ejemplo:** A1 y B1 están en el aire con sus manos firmemente sobre el balón. Al volver a pisar el terreno de juego, A1 sitúa **1 pie** sobre la línea limítrofe.
Interpretación: Se señalará balón retenido.
- 12-9 **Ejemplo:** A1 salta con el balón desde su pista delantera y es taponado legalmente por B1. A continuación ambos jugadores vuelven a tocar el terreno de juego agarrando ambos el balón firmemente con **1** o ambas manos. A1 vuelve a tocar el suelo con **1** pie en su pista trasera.
Interpretación: Se señalará balón retenido.
- 12-10 **Situación.** Siempre que un balón vivo se encaje entre el aro y el tablero, excepto entre tiros libres y a menos que la posesión del balón forme parte de la penalización de la falta, se produce una situación de salto que conlleva un saque por posesión alterna. Al no existir opción de rebote, no se considera que tenga la misma influencia en el juego que cuando el balón simplemente toca el aro y rebota en él. Por consiguiente, si el equipo que tenía el control del balón antes de que este se encajase entre el aro y el tablero tiene derecho al saque, únicamente dispondrá del tiempo restante en el reloj de lanzamiento como en cualquier otra situación de salto.
- 12-11 **Ejemplo:** Durante un lanzamiento de campo de A1, el balón se encaja entre el aro y el tablero. El equipo A tiene derecho al saque por posesión alterna.
Interpretación: Tras el saque, el equipo A solo dispondrá del tiempo restante en el reloj de lanzamiento.
- 12-12 **Ejemplo:** Cuando el balón va por el aire en un lanzamiento de A1, suena la señal del reloj de lanzamiento, tras lo cual el balón se encaja entre el aro y el tablero. El equipo A tiene derecho al siguiente saque de posesión alterna.
Interpretación: Al no disponer el equipo A de tiempo en el reloj de lanzamiento, se produce una violación del reloj de lanzamiento. El equipo B tiene derecho al saque. El equipo A no perderá su derecho al saque de posesión alterna en la próxima situación de salto.
- 12-13 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de 2 puntos y recibe falta de B2. **El árbitro sanciona a B2** con falta antideportiva. Durante el último tiro libre:
(a) El balón se encaja entre el aro y el tablero.
(b) A1 pisa la línea de tiro libre al soltar el balón.
(c) El balón no toca el aro.
Interpretación: El tiro libre se considerará no válido y se concederá el balón al equipo A para un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- 12-14 **Situación.** Se produce una situación de salto cuando uno o más jugadores de equipos contrarios tienen **1** o ambas manos firmemente sobre el balón de modo que ningún jugador pueda obtener el control sin una fuerza excesiva.
- 12-15 **Ejemplo:** A1, con el balón en las manos, está efectuando un movimiento continuo hacia la canasta para encestar. En ese momento, B1 coloca las manos firmemente sobre el balón y A1 da más pasos de los permitidos por la regla del avance.
Interpretación: Se señalará balón retenido.

- 12-16 **Situación.** Una violación cometida por un equipo durante su saque de posesión alterna provoca que dicho equipo pierda el saque de posesión alterna.
- 12-17 **Ejemplo.** Durante un saque de posesión alterna:
- El jugador que saca, A1, pisa el terreno de juego con el balón en las manos
 - A2 extiende sus manos más allá de la línea limítrofe antes de que el balón haya cruzado la línea limítrofe.
 - El jugador que saca, A1, tarda más de 5 segundos en soltar el balón.
- Interpretación.** En todos los casos, el equipo que efectúa el saque comete una violación. Se concederá el balón a los oponentes para un saque en el lugar del saque original y se cambiará inmediatamente la dirección de la flecha de alternancia.

Art.13 **Cómo se juega el balón**

13.1 **Definición**

Durante el partido, el balón solo se juega con la(s) mano(s) y puede pasarse, lanzarse, palmearse, rodarse o botarse en cualquier dirección, sujeto a las restricciones de estas reglas.

13.2 **Regla**

Un jugador no correrá con el balón, ni lo golpeará con el pie ni lo bloqueará con cualquier parte de la pierna **intencionadamente**, y tampoco lo golpeará con el puño.

No obstante, contactar o tocar el balón con cualquier parte de la pierna **de manera accidental** no es una violación.

Una infracción del Art. 13.2 es una violación.

Art.14 **Control del balón**

14.1. **Definición**

- 14.1.1 El control por parte de un equipo **comienza** cuando un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo sosteniéndolo o botándolo o tiene un balón vivo a su disposición.
- 14.1.2 El control por parte de ese equipo **continúa** cuando:
- Un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo.
 - Miembros de ese equipo se están pasando el balón.
- 14.1.3 El control por parte de ese equipo **finaliza** cuando:
- Un oponente obtiene el control.
 - El balón queda muerto.
 - El balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador en un lanzamiento a canasta o un tiro libre.

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA 2014

- 14-1 **Situación.** Un equipo obtiene el control del balón cuando un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo al sostenerlo o botarlo.
- 14-2 **Ejemplo:** A juicio de los árbitros, independientemente de si el reloj de partido está detenido o no, un jugador deliberadamente demora el proceso de coger el balón.
- Interpretación:** El balón pasa a estar vivo cuando el árbitro lo deja en el suelo junto al lugar del saque o de la línea de tiro libre.
- 14-3 **Ejemplo:** El equipo A ha tenido el control del balón durante 15 segundos. A1 intenta pasar el balón a A2 y el balón circula cerca de la línea limítrofe. B1 intenta coger el balón y salta desde el terreno de juego por encima de la línea limítrofe. Mientras B1 está aún en el aire:
- B1 palmea el balón con 1 mano,
 - es agarrado por B1 con ambas manos o **llega a descansar en 1 de sus manos** y el balón vuelve al terreno de juego, donde es cogido por A2.
- Interpretación:**
- El equipo A mantiene el control del balón. El reloj de lanzamiento continúa.
 - El equipo B ha obtenido el control del balón. Se reiniciará el reloj de lanzamiento para el equipo A.

Art.15 Jugador en acción de tiro

15.1 Definición

15.1.1 Se produce un **lanzamiento** a canasta o un tiro libre cuando un jugador sostiene el balón en su(s) mano(s) y luego lo lanza por el aire hacia el cesto de sus oponentes.

Se produce un **palmeo** cuando se dirige el balón con la(s) mano(s) hacia la canasta de los oponentes.

Se produce un **mate** cuando se introduce el balón hacia abajo en la canasta de los oponentes con una o ambas manos.

El palmeo y el mate también se consideran lanzamientos a canasta.

15.1.2 La acción de tiro:

- **Comienza** cuando el jugador inicia el movimiento continuo que normalmente precede al lanzamiento del balón y, a juicio del árbitro, ha comenzado un intento de encestar lanzando, palmeando o hundiendo el balón hacia la canasta de los oponentes.
- **Finaliza** cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador y, si se trata de un tiro en suspensión, ambos pies han regresado al suelo.

Un jugador podría agarrar los brazos de un adversario que intenta encestar, evitando de esta manera que logre la canasta; aún así, se considera que el jugador ha efectuado un lanzamiento a cesto. En este caso, no es imprescindible que el balón abandone la(s) mano(s) del jugador.

No existe relación alguna entre el número de pasos legales realizados y la acción de tiro.

15.1.3 Un movimiento continuo en la acción de tiro:

- Comienza cuando el balón descansa en la(s) mano(s) del jugador y este empieza a realizar el movimiento propio del lanzamiento, generalmente hacia arriba.
- Puede comprender el movimiento de los brazos y/o cuerpo del jugador en su intento de lanzamiento.
- Finaliza cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador o si se efectúa una acción de tiro completamente nueva.
- Cuando un jugador está en acción de tiro y después de haber recibido una falta pasa el balón fuera, ya no se considera que esté en acción de tiro.

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA 2014

15-1 **Situación.** Cuando un jugador está en acción de tiro y tras haber recibido una falta pasa el balón, ya no se considera que esté en acción de tiro.

15-2 **Ejemplo:** Durante su acción de tiro A1 controla el balón con ambas manos cuando recibe una falta de B1. Después de la falta A1 pasa a A2.

Interpretación: A1 ya no se considera que está en acción de tiro.

Art.16 Canasta: Cuándo se marca y su valor

16.1 Definición

16.1.1 Se convierte una canasta cuando un balón vivo entra en el cesto por arriba y permanece en él o lo atraviesa por completo.

16.1.2 Se considera que el balón está dentro del cesto cuando la parte más insignificante del mismo está dentro de la canasta y por debajo del nivel del aro.

16.2 Regla

- 16.2.1 Se concede una canasta al equipo que ataca el cesto de los oponentes en el que ha entrado el balón de la siguiente manera:
- Una canasta lanzada desde el tiro libre vale 1 punto.
 - Una canasta lanzada desde la zona de tiro de 2 puntos vale 2 puntos.
 - Una canasta lanzada desde la zona de tiro de 3 puntos vale 3 puntos.
 - Si después de que el balón haya tocado el aro tras un último o único tiro libre, un jugador atacante o defensor toca el balón legalmente antes de que entre en el cesto, la canasta será de 2 puntos.
- 16.2.2 Si un jugador convierte **accidentalmente** un lanzamiento en su **propia canasta**, la canasta valdrá 2 puntos y se anotará como si hubiesen sido logrados por el capitán en pista del equipo contrario.
- 16.2.3 Si un jugador convierte **intencionadamente** un lanzamiento en su **propia canasta**, es una violación y la canasta no es válida.
- 16.2.4 Si un jugador provoca que el balón se introduzca completamente por debajo de la canasta es una violación.
- 16.2.5 El reloj de partido debe reflejar por lo menos 0:00.3 (3 décimas de segundo) para que un jugador pueda obtener el control del balón tras un saque o un rebote después del último o único tiro libre y lanzar a canasta. Si el reloj de partido refleja 0:00.2 o 0:00.1, el único lanzamiento de campo válido deberá ser un palmeo o un mate directo del balón.

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA 2014

- 16-1 **Situación.** El valor de un lanzamiento de campo se define por el lugar sobre el terreno de juego desde donde se efectuó el lanzamiento. Un lanzamiento desde la zona de 2 puntos vale 2 puntos, un lanzamiento desde la zona de 3 puntos vale 3 puntos. La canasta se concede al equipo que ataca el cesto de los adversarios en el que entró el balón.
- 16-2 **Ejemplo:** A1 lanza el balón en un tiro desde la zona de 3 puntos. El balón, en su trayectoria ascendente, es legalmente tocado por cualquier jugador que se encuentra dentro de la zona de lanzamiento de 2 puntos del equipo A. El balón continúa su trayectoria y entra en el cesto.
Interpretación: Se concederán 3 puntos al equipo A, puesto que el lanzamiento de A1 se efectuó desde la zona de lanzamiento de 3 puntos.
- 16-3 **Ejemplo:** A1 suelta el balón en un lanzamiento desde la zona de 2 puntos. En trayectoria ascendente es legalmente tocado por B1, que saltó desde la zona de lanzamiento de 3 puntos del equipo A. El balón continúa su trayectoria y entra en el cesto.
Interpretación: Se concederán 2 puntos al equipo A, puesto que el lanzamiento de A1 se efectuó desde la zona de lanzamiento de 2 puntos.
- 16-4 **Situación.** Si el balón entra en el cesto, el valor de la canasta de campo se define dependiendo de que el balón:
- (a) Haya entrado en el cesto directamente o
 - (b) En el pase haya sido tocado por cualquier jugador o haya tocado el suelo antes de entrar en el cesto.
- 16-5 **Ejemplo:** A1 pasa el balón desde la zona de canasta de 3 puntos y el balón entra directamente en el cesto.
Interpretación: Se concederán 3 puntos al equipo A puesto que el pase de A1 se efectuó desde la zona de canasta de 3 puntos.
- 16-6 **Ejemplo:** A1 pasa el balón desde la zona de canasta de 3 puntos y el balón es tocado por cualquier jugador o el balón toca el suelo:
- (a) En la zona de canasta de 2 puntos del equipo A.
 - (b) En la zona de canasta de 3 puntos del equipo A.
- antes de entrar en el cesto.
Interpretación: En ambos casos se conceden 2 puntos al equipo A puesto que el balón no entró en el cesto directamente
- 16-7 **Situación.** Durante un saque o un rebote después del último o único tiro libre, **siempre hay un periodo de tiempo** desde que el jugador en pista toca el balón hasta que el balón sale de sus manos en un lanzamiento a cesto. Este hecho cobra especial importancia al final de un período. Debe existir un tiempo mínimo para ese lanzamiento antes de que finalice el tiempo. Si el reloj de partido muestra 0:00.3, es deber del árbitro determinar si el lanzador soltó el balón antes de que sonara la señal del reloj de partido indicando el final del período. Sin embargo, si el reloj de partido solo muestra 0:00.2 o 0:00.1, los únicos lanzamientos válidos que puede efectuar un jugador en el aire son palmeando o hundiendo directamente el balón.
- 16-8 **Ejemplo:** Se concede un saque al equipo A cuando el reloj de partido muestra:
- (a) 0:00.3
 - (b) 0:00.2 o 0:00.1

Interpretación:

En (a), si se efectúa un lanzamiento a cesto y la señal del reloj de partido suena indicando el final del período durante el lanzamiento, es responsabilidad de los árbitros determinar si el balón fue lanzado antes de que sonara la señal del reloj de partido indicando el final del período.

En (b), la canasta solo puede concederse si el balón que está en el aire tras pase del saque es palmeado o **directamente hundido en la canasta.**

- 16-9 **Situación.** Se convierte una canasta cuando un balón vivo entra en el cesto por arriba y permanece en él o lo atraviesa. Cuando:
- El equipo defensor solicita un tiempo muerto en cualquier momento del partido después de que se haya convertido una canasta
 - El reloj del partido muestra 2:00 minutos del 4º período o cualquier período extra
- El reloj de partido se detendrá cuando el balón haya pasado claramente el cesto, tal como se muestra en el diagrama 1

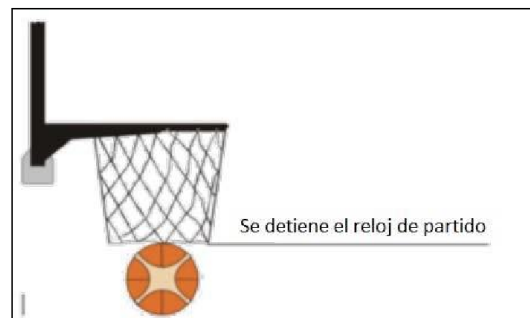


Diagrama 1 Canasta convertida.

- 16-10 **Ejemplo.** Al inicio de un período, el equipo A está defendiendo su canasta cuando B1 regatea por error hacia su propia canasta y logra un cesto.
Interpretación. Se concederán 2 puntos al capitán en el terreno de juego del equipo A.

- 16-11 **Ejemplo.** A1 realiza un lanzamiento de campo. B1 toca el balón cuando está dentro de la canasta, pero cuando todavía no ha atravesado el cesto completamente.
Interpretación. Esto es una violación de interferencia.

Art.17 Saque

17.1 Definición

- 17.1.1 Se produce un saque cuando el jugador que lo efectúa, situado fuera de las líneas de demarcación, pasa el balón al terreno de juego.

17.2 Procedimiento

- 17.2.1 El árbitro debe entregar o poner el balón a disposición del jugador que va a efectuar el saque. También podrá lanzar o botar el balón hacia el jugador a condición de que:
- El árbitro no esté a más de 4 metros del jugador que realiza el saque.
 - El jugador que realiza el saque se encuentre en el lugar correcto designado por el árbitro.
- 17.2.2 El jugador realizará el saque desde el lugar más cercano al que se cometió la infracción o donde el árbitro detuvo el juego, **excepto directamente** detrás del tablero.
- 17.2.3 Se administrará el saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, en las siguientes situaciones:
- Al comienzo de todos los períodos, con la excepción del primero.
 - Después de uno o varios tiros libres de una falta técnica, antideportiva o descalificante.

El jugador que efectúa el saque colocará un pie a cada lado de la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, y tendrá derecho a pasar el balón a un compañero situado en cualquier lugar del terreno de juego.

- 17.2.4 Cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto período y 2:00 minutos o menos en cualquier periodo extra, después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón en su pista trasera, el saque consiguiente se administrará en la línea de saque en su pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales.
- 17.2.5 A continuación de una falta personal cometida por un jugador del equipo con control de un balón vivo, o del equipo con derecho al balón, el saque correspondiente se administrará desde el lugar más cercano a donde se cometió la infracción.
- 17.2.6 Siempre que el balón entre en la canasta pero el tiro o tiro libre no sea válido, el saque correspondiente se administrará a la altura de la prolongación de la línea de tiros libre.
- 17.2.7 Después de una canasta convertida o de un último o único tiro libre convertido:
- Cualquier jugador del equipo que recibió la canasta efectuará el saque desde cualquier lugar de su línea de fondo. Esto también es aplicable cuando un árbitro entregue el balón a un jugador o lo ponga a su disposición para el saque después de un tiempo muerto o cualquier otra interrupción del juego posterior a una canasta o un único o último tiro libre válido.
 - El jugador que realiza el saque puede moverse lateralmente y/o hacia atrás y el balón puede pasarse entre los miembros del equipo que estén sobre o detrás de la línea de fondo, pero la cuenta de 5 segundos comienza cuando el balón está a disposición del primer jugador situado fuera de las líneas limítrofes.

17.3 **Regla**

17.3.1 El jugador que realiza el saque:

- No tardará más de 5 segundos en lanzar el balón.
- No pisará el terreno de juego mientras tenga el balón en su(s) mano(s).
- No provocará que el balón toque fuera de los límites del terreno de juego tras haber sido lanzado en el saque.
- No tocará el balón dentro del terreno de juego antes de que haya tocado a otro jugador.
- No provocará que el balón entre directamente en la canasta.
- No se moverá del lugar designado para el saque más allá de las líneas limítrofes, lateralmente en una o ambas direcciones, una distancia total de más de 1 metro antes de soltar el balón. Sin embargo, puede moverse hacia atrás, perpendicularmente a la línea, tanto como las circunstancias lo permitan.

17.3.2 Durante el saque, el resto de jugadores:

- No tendrán ninguna parte de su cuerpo por encima de la línea limítrofe antes de que el balón haya atravesado esa línea.
- No estarán a menos de 1 metro del jugador que efectúa el saque cuando no exista una distancia mínima de 2 metros entre la línea limítrofe y cualquier obstáculo.

Una infracción del Art. 17.3 es una violación.

17.4 **Penalización**

Se concede el balón a los oponentes para un saque desde el mismo lugar que el saque original.

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA 2014

- 17-1 **Situación.** Antes de que el jugador que efectúa un saque haya soltado el balón, es posible que el movimiento de saque pueda provocar que las manos del jugador con el balón crucen el plano imaginario sobre la línea lateral que separa el terreno de juego del espacio situado más allá de las líneas limítrofes. En tales situaciones, el jugador defensor sigue teniendo la responsabilidad de evitar interferir el saque y no debe tocar el balón mientras siga estando en las manos del jugador que saca.
- 17-2 **Ejemplo:** A1 va a realizar un saque. Mientras sostiene el balón, sus manos cruzan el plano de la línea limítrofe de tal modo que el balón está encima del terreno de juego. B1 agarra el balón que está en las manos de A1 o palmea el balón para quitárselo a A1 sin provocar contacto físico con A1.
Interpretación: B1 ha interferido en el saque, retrasando la reanudación del juego. B1 será avisado, se le comunicará esta advertencia al entrenador B. Este aviso se hará extensible a todos los jugadores del equipo B

por lo que reste de partido. Si cualquier jugador del equipo B repite una acción similar, se puede sancionar una falta técnica.

- 17-3 **Situación.** Durante un saque, el jugador que lo efectúa debe pasar el balón (no ponérselo en la mano) a un compañero que esté sobre el terreno de juego.
- 17-4 **Ejemplo:** Durante un saque de A1, este jugador pone el balón en las manos de A2, que está en el terreno de juego.
Interpretación: A1 ha cometido una violación del saque. El balón debe abandonar las manos del jugador para que el saque se considere legal. Se concede el balón al equipo B para que efectúe un saque en el mismo lugar del saque original.
- 17-5 **Situación.** Durante un saque, los demás jugadores no tendrán ninguna parte del cuerpo sobre la línea limítrofe antes de que el balón la haya cruzado.
- 17-6 **Ejemplo:** Tras una violación de fuera de lateral, A1 tiene el balón en sus manos para el saque. Entonces, este jugador:
(a) Coloca el balón en el suelo y después lo coge A2.
(b) Entrega el balón a A2, que está fuera del terreno de juego.
Interpretación: En ambos casos, se trata de una violación de A2 en ambos casos, por provocar que su cuerpo cruce la línea limítrofe antes de que A1 haya soltado el balón por encima de la línea limítrofe.
- 17-7 **Ejemplo:** Después de que el equipo A logre un cesto o un último tiro libre, se concede tiempo muerto al equipo B. Tras el tiempo muerto, el árbitro entrega el balón a B1 para que realice el saque desde la línea de fondo. B1:
(a) Coloca el balón en el suelo y después lo coge B2.
(b) Entrega el balón a B2, que también se encuentra detrás de la línea de fondo.
Interpretación: Jugada legal. La única restricción que tiene el equipo B en el saque es que deben lanzar el balón al terreno de juego en menos de 5 segundos.
- 17-8 **Situación.** Si se concede un tiempo muerto al equipo al que se le ha concedido la posesión del balón en su pista trasera cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos del cuarto período o de cualquier período extra, el saque se efectuará desde la línea de saque en pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales. El jugador que efectúa el saque deberá pasar el balón a un compañero situado en pista delantera.
- 17-9 **Ejemplo:** Durante el último minuto del partido, A1 ha regateado en su pista trasera cuando un jugador del equipo B palmea el balón haciendo que este abandone el terreno de juego a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres.
(a) Se concede un tiempo muerto al equipo B.
(b) Se concede un tiempo muerto al equipo A.
(c) Se concede primero un tiempo muerto al equipo B e inmediatamente después al equipo A (o viceversa).
Interpretación:
(a) El juego se reanuda con un saque para el equipo A a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres en su pista trasera.
(b) (c) El juego se reanudará con un saque para el equipo A desde la línea de saque en su pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales.
En todos los casos, el equipo A solo dispondrá del tiempo que reste en el reloj de lanzamiento.
- 17-10 **Ejemplo:** Quedando por jugar 0:57 en el último período del partido, A1 está lanzando 2 tiros libres en el último minuto del partido. Durante el segundo, A1 pisa la línea de tiro libre mientras está lanzando y se sanciona violación. El equipo B solicita un tiempo muerto.
Interpretación: Tras el tiempo muerto, el juego se reanudará con un saque para el equipo B desde la línea de saque en pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales, y dispondrá de una nueva cuenta de 24 segundos en el reloj de lanzamiento.
- 17-11 **Ejemplo:** Cuando quedan 0:26 del último período del partido, A1 ha regateado en pista trasera durante 6 segundos cuando:
(a) B1 palmea el balón y lo lanza fuera del terreno de juego.
(b) B1 comete la tercera falta de su equipo en el período.
Se concede un tiempo muerto al equipo A.
Interpretación: Tras el tiempo muerto, el equipo A reanuda el partido mediante un saque desde la línea de saque en pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales. En ambos casos, el equipo A solo dispone de 18 segundos en el reloj de lanzamiento.
- 17-12 **Ejemplo:** Cuando queda 1:24 del último período del partido, A1 ha regateado en su pista delantera cuando B1 palmea el balón desviándolo hacia la pista trasera del equipo A, donde cualquier jugador del equipo A inicia un nuevo regate. Entonces B2 palmea el balón, haciendo que abandone el terreno de juego en pista trasera del equipo A:
(a) Con 6 segundos
(b) Con 17 segundos
restantes en el reloj de lanzamiento. Se concede un tiempo muerto al equipo A.
Interpretación: Tras el tiempo muerto, el equipo A reanuda el partido mediante un saque en la línea de saque en pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales. En ambos casos, el equipo A solo tendrá el tiempo restante en el reloj de lanzamiento.

- 17-13 **Ejemplo:** Cuando queda 0:48 del último periodo del partido, A1 ha regateado en su pista delantera. B1 palmea el balón desviándolo hacia la pista trasera del equipo A, donde es recogido por cualquier jugador del equipo A e inicia un nuevo regate. Entonces B2 comete la tercera falta de equipo en ese período en pista trasera del equipo A:
(a) Con 6 segundos
(b) Con 17 segundos
restantes en el reloj de lanzamiento. Se concede un tiempo muerto al equipo A. Después, el juego se reanuda con un saque para el equipo A en la línea de saque en su pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales.
Interpretación: Cuando se reanude el partido, el equipo A dispondrá de:
(a) 14 segundos
(b) 17 segundos
en el reloj de lanzamiento.
- 17-14 **Ejemplo:** El equipo A ha controlado el balón en su pista trasera durante 5 segundos cuando se descalifica a A6 y B6 por entrar al terreno de juego en una situación de enfrentamiento. Las penalizaciones se compensan entre ellas y se concede un saque al equipo A desde el centro del campo, enfrente de la mesa de oficiales. Antes de administrarse el saque, se concede un tiempo muerto al entrenador A. ¿Dónde se administrará el saque para reanudar el juego?
Interpretación: Después del tiempo muerto, el saque se administrará en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, con los segundos restantes en el reloj de lanzamiento, en este caso, 19 segundos.
- 17-15 **Situación.** Existen otras situaciones aparte de las reflejadas en el Art. 17.2.3 en las que el saque posterior se administrará desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- 17-16 **Ejemplo:**
(a) Un jugador que efectúa un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales comete violación y se concede el balón a sus adversarios para que realicen un saque en el mismo punto que el saque original.
(b) Si se descalifica a miembros de ambos equipos durante un enfrentamiento y no existe ninguna otra penalización por administrar, y en el momento en que se detuvo el partido, un equipo tenía el control del balón o derecho al mismo. En este caso, el equipo que efectúa el saque solo dispondrá del tiempo que reste en el reloj de lanzamiento.
Interpretación: En todas estas situaciones, el jugador que efectúe el saque puede pasar el balón a pista delantera o trasera.
- 17-17 **Situación.** Se pueden producir las siguientes situaciones durante un saque:
(a) Se pasa el balón por encima de la canasta y un jugador de cualquier equipo lo toca introduciendo la mano por debajo de la canasta.
(b) El balón se encaja entre el tablero y el aro.
(c) Se lanza intencionadamente el balón contra el aro para reiniciar el reloj de lanzamiento.
- 17-18 **Ejemplo:** Durante un saque, A1 pasa el balón por encima de la canasta y un jugador de cualquier equipo lo toca introduciendo la mano por debajo de la canasta.
Interpretación: Es una violación. El juego se reanuda con un saque del equipo oponente en la prolongación de la línea de tiros libres. En caso de que la violación la cometa el equipo defensor, no puede concederse puntos al equipo atacante puesto que el balón no provenía del interior del terreno de juego.
- 17-19 **Ejemplo:** Durante un saque, A1 efectúa un pase hacia la canasta y el balón se encaja entre el tablero y el aro.
Interpretación: Se trata de una situación de salto. El juego se reanuda aplicando el procedimiento de posesión alterna. Si el saque corresponde al equipo A, no se concederá una nueva cuenta en el reloj de lanzamiento.
- 17-20 **Ejemplo:** Cuando quedan 5 segundos en el reloj de posesión durante un saque de A1, este jugador pasa el balón hacia canasta y toca el aro.
Interpretación: El operador del reloj de lanzamiento no concederá una nueva cuenta puesto que el reloj de partido aún no se ha puesto en marcha. El reloj de lanzamiento se pondrá en marcha al mismo tiempo que el reloj de partido cuando el primer jugador sobre el terreno de juego toque el balón.
- 17-21 **Situación.** Una vez que se ha puesto el balón a disposición del jugador que va a efectuar un saque, dicho jugador no puede botar el balón de forma que toque dentro del terreno de juego y volverlo a tocar antes de que el balón haya tocado o haya sido tocado por otro jugador que se encuentre dentro de la pista.
- 17-22 **Ejemplo:** Se concede un saque a A1. A continuación, A1 bota el balón de forma que este toca:
(a) El suelo dentro del terreno de juego,
(b) El suelo fuera del terreno de juego,
Y a continuación vuelve a cogerlo.
Interpretación:
(a) A1 ha cometido una violación del saque. Una vez que el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador que realiza el saque y toca el terreno de juego, dicho jugador no puede volver a tocarlo hasta que el balón toque (o sea tocado) por otro jugador dentro del terreno de juego.
(b) La acción es legal y continua el período de 5 segundos.

- 17-23 **Situación.** El jugador que efectúa un saque no provocará que el balón toque fuera del terreno de juego una vez que ha salido de sus manos en el saque.
- 17-24 **Ejemplo:** En un saque, A1 pasa el balón a A2 pero el balón sale fuera sin haber sido tocado por ningún jugador en el terreno de juego.
Interpretación: Violación de A1. El juego se reanudará mediante un saque del equipo B en el lugar del saque original.
- 17-25 **Ejemplo:** En un saque, A1 pasa el balón a A2. A2 recibe el balón pero con un pie pisando la línea limítrofe.
Interpretación: Violación de A2. El juego se reanudará mediante un saque del equipo B en el lugar más cercano a la infracción.
- 17-26 **Ejemplo:** Se concede un saque lateral a A1 cerca de la línea central
(a) En su pista trasera, con derecho a pasar el balón a cualquier parte del terreno de juego
(b) En su pista delantera, con derecho a pasar el balón solo a su pista delantera
(c) Al comienzo del segundo período, desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, con derecho a pasar el balón a cualquier parte del terreno de juego.
Tras tener el balón a su disposición, A1 da **1** paso normal lateralmente, modificando su posición en lo que respecta a pista trasera o delantera.
Interpretación: En todos los casos, A1 mantiene el derecho a pasar el balón a pista delantera o trasera tal cual lo tenía en la posición de inicio.
- 17-27 **Situación.** Después de uno o varios tiros libres a consecuencia de una falta técnica, antideportiva o descalificante, el saque posterior se administrará desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- 17-28 **Ejemplo:** Cuando queda 1:03 del último periodo del partido, se sanciona una falta técnica a B1. Cualquier jugador del equipo A lanza 1 tiro libre, tras lo cual se concede un tiempo muerto al equipo A.
Interpretación: El partido se reanuda mediante un saque del equipo A desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

Art.18 Tiempo muerto

18.1 Definición

Un tiempo muerto es una interrupción del partido solicitada por el entrenador o el entrenador ayudante.

18.2. Regla

18.2.1 Cada tiempo muerto durará 1 minuto.

18.2.2 Se puede conceder un tiempo muerto durante una oportunidad de tiempo muerto.

18.2.3 Una oportunidad de tiempo muerto **comienza** cuando:

- Para ambos equipos, el balón queda muerto, el reloj de partido está parado y el árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa de oficiales.
- Para ambos equipos, el balón queda muerto después de un único o último tiro libre convertido.
- Para el equipo que recibe una canasta, se convierte un tiro de campo.

18.2.4 Una oportunidad de tiempo muerto finaliza cuando el balón está a disposición de un jugador para efectuar un saque o para el primer o único tiro libre.

18.2.5 Se puede conceder a cada equipo:

- 2 tiempos muertos durante la primera parte,
- 3 tiempos muertos durante la segunda parte, con un máximo de 2 tiempos muertos durante los 2 últimos minutos de la segunda parte,
- 1 tiempo muerto durante cada período extra.

18.2.6 Los tiempos muertos no utilizados no podrán utilizarse en la siguiente mitad o período extra.

18.2.7 El tiempo muerto se concede al equipo cuyo entrenador lo solicitó primero, a menos que se conceda a continuación de una canasta convertida por los adversarios y sin que se haya señalado ninguna infracción.

18.2.8 No se concederá tiempo muerto al equipo que ha convertido una canasta al detenerse el reloj de partido cuando muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto período y en cualquier período extra, a menos que un árbitro haya interrumpido el partido.

18.3 Procedimiento

- 18.3.1 Solo un entrenador o entrenador ayudante tienen derecho a solicitar un tiempo muerto. Lo hará estableciendo contacto visual con el anotador o acudiendo a la mesa de oficiales, solicitando claramente un tiempo muerto y realizando con las manos la señal convencional correspondiente.
- 18.3.2 Una solicitud de tiempo muerto solo puede anularse antes de que suene la señal del anotador comunicando dicha solicitud.
- 18.3.3 El período de tiempo muerto:
- **Comienza** cuando el árbitro hace sonar su silbato y realiza la señal de tiempo muerto.
 - **Finaliza** cuando un árbitro hace sonar su silbato e indica a los equipos que vuelvan al terreno de juego.
- 18.3.4 Tan pronto como comience una oportunidad de tiempo muerto, el anotador hará sonar su señal para comunicar a los árbitros que un equipo ha solicitado un tiempo muerto. Si se convierte una canasta contra el equipo que ha solicitado un tiempo muerto, el cronometrador detendrá el reloj de partido inmediatamente y hará sonar su señal.
- 18.3.5 Durante el tiempo muerto y durante un intervalo de juego antes del inicio del segundo, cuarto o cualquier período extra, los jugadores pueden abandonar el terreno de juego y sentarse en su banco de equipo y el personal de banco del equipo pueden entrar al terreno de juego siempre que permanezcan cerca de la zona de banco de equipo.
- 18.3.6 Si cualquiera de los dos equipos solicita un tiempo muerto después de que el balón esté a disposición del lanzador para el primer o único tiro libre, el tiempo muerto se concederá si:
- Se convierte el último o único tiro libre.
 - Tras el último o único tiro libre hay un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
 - Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se completan los tiros libres y se concede el tiempo muerto antes de administrarse la nueva penalización.
 - Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede el tiempo muerto antes de que se administre la nueva penalización.
 - Se sanciona una violación antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede el tiempo muerto antes de administrarse el saque.

En el caso de series consecutivas de tiros libres y/o posesión de balón originados por más de 1 falta, cada serie debe considerarse por separado.

Ver interpretaciones después del Artículo 19

Art.19 Sustituciones

19.1 Definición

Una sustitución es una interrupción del partido solicitada por el sustituto para convertirse en jugador.

19.2 Regla

- 19.2.1 Un equipo puede sustituir a uno o varios jugadores durante una oportunidad de sustitución.
- 19.2.2 Una oportunidad de sustitución **comienza** cuando:
- Para ambos equipos, el balón queda muerto, el reloj de partido está parado y el árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa de oficiales.
 - Para ambos equipos, el balón queda muerto después de un último o único tiro libre convertido.
 - Para el equipo que recibe la canasta, se convierte una canasta de campo cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto período y 2:00 minutos o menos en cualquier período extra.
- 19.2.3 Una oportunidad de sustitución **finaliza** cuando el balón está a disposición de un jugador para efectuar un saque o para el primer o único tiro libre.

19.2.4 Un jugador que ha sido sustituido y un sustituto que se ha convertido en jugador no pueden volver a incorporarse al partido ni abandonarlo, respectivamente, hasta que el balón vuelva a quedar muerto después de una fase de partido con el reloj en marcha, a menos que:

- El equipo quede reducido a menos de 5 jugadores en el terreno de juego.
- El jugador que tiene derecho a lanzar tiros libres como consecuencia de la corrección de un error esté en el banco después de haber sido sustituido legalmente.

19.2.5 No se concederá ninguna sustitución al equipo que ha convertido una canasta cuando el reloj se haya detenido a continuación de un lanzamiento de campo convertido cuando el reloj muestre 2:00 o menos en el cuarto período o 2:00 minutos o menos en cualquier período extra a menos que un árbitro haya interrumpido el partido.

19.3 **Procedimiento**

19.3.1 Solo un sustituto tiene derecho a solicitar una sustitución. Lo hará él (ni el entrenador ni el entrenador ayudante) acudiendo a la mesa de oficiales y solicitando claramente una sustitución, realizando la señal convencional correcta con las manos, o sentándose en la silla de sustitutos. Debe estar preparado para jugar de inmediato.

19.3.2 Una solicitud de sustitución solo puede anularse antes de que suene la señal del anotador comunicando dicha solicitud.

19.3.3 Tan pronto como comience una oportunidad de sustitución, el anotador hará sonar su señal para comunicar a los árbitros que se ha efectuado una solicitud de sustitución.

19.3.4 El sustituto permanecerá fuera de las líneas limítrofes hasta que el árbitro haga sonar su silbato, efectúe la señal de sustitución y le indique que entre al terreno de juego.

19.3.5 El jugador sustituido puede ir directamente a su banco sin informar al anotador o al árbitro.

19.3.6 Las sustituciones se efectuarán tan rápido como sea posible. Un jugador que haya cometido 5 faltas o haya sido descalificado debe ser sustituido de inmediato (aproximadamente 30 segundos). Si a juicio del árbitro se produce un retraso injustificado se le cargará un tiempo muerto al equipo infractor. Si el equipo no dispone de tiempos muertos, se puede sancionar al entrenador una falta técnica, registrada como 'B', por retrasar el juego.

19.3.7 Si se solicita una sustitución durante un tiempo muerto o un intervalo de juego que no sea el intervalo entre la primera y la segunda parte, el sustituto debe informar al anotador antes de incorporarse al partido.

19.3.8 Si el lanzador de tiros libres debe ser sustituido porque:

- Está lesionado.
- Ha cometido sus 5 faltas.
- Ha sido descalificado.

El tiro o tiros libres debe lanzarlos su sustituto, quien no puede volver a ser sustituido hasta que haya jugado en la siguiente fase de partido con el reloj en marcha.

19.3.9 Si cualquier equipo solicita una sustitución después de que el balón esté a disposición del lanzador para el primer o único tiro libre, se concederá si:

- Se convierte el último o único tiro libre.
- Tras el último o único tiro libre hay un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se completa el o los tiros libres y se concede la sustitución antes de administrarse la nueva penalización.
- Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede la sustitución antes de que se administre la nueva penalización.
- Se sanciona una violación antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede la sustitución antes de administrarse el saque.

En el caso de series consecutivas de tiros libres y/o posesión de balón originados por más de 1 falta, cada serie debe considerarse por separado.

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA 2014

- 18/19-1 **Situación.** No se puede conceder un tiempo muerto antes de que haya comenzado el tiempo de juego de un período ni después de que el tiempo de juego de un período haya finalizado.
No se puede conceder una sustitución antes de que haya comenzado el tiempo de juego del **1º periodo** ni después de que haya finalizado el tiempo de juego del partido. Se puede conceder cualquier sustitución durante los intervalos de juego.
- 18/19-2 **Ejemplo:** Después de que el balón haya salido de las manos del **crew chief** (árbitro principal) en el salto entre dos pero antes de ser legalmente palmeado, el saltador A5 comete una violación y se concede el balón al equipo B para que efectúe un saque. En ese momento, cualquiera de los entrenadores solicita un tiempo o una sustitución.
Interpretación: A pesar de que el partido ya ha comenzado, no se puede conceder el tiempo muerto ni la sustitución porque el reloj de partido aún no se ha puesto en marcha.
- 18/19-3 **Ejemplo:** Al mismo tiempo que suena el reloj de partido indicando el final de un período o período extra, B1 comete falta sobre A1 y se le conceden 2 tiros libres. En ese momento, cualquiera de los equipos solicita:
(a) Un tiempo muerto.
(b) Una sustitución.
Interpretación:
(a) No se puede conceder un tiempo muerto porque ha finalizado el tiempo de juego de un período o período extra.
(b) Solo se puede conceder una sustitución después de que finalicen los tiros libres y haya comenzado el intervalo de juego del siguiente período o período extra.
- 18/19-4 **Situación.** Si la señal del reloj de lanzamiento suena mientras el balón está en el aire durante un lanzamiento a cesto, no se trata de una violación y no se detiene el reloj de partido. Si se convierte el lanzamiento se trata, en algunas situaciones, de una oportunidad de tiempo muerto o sustitución para ambos equipos.
- 18/19-5 **Ejemplo:** Durante un lanzamiento a cesto, mientras el balón está en el aire suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón entra en el cesto. En ese momento uno o ambos equipos solicitan:
(a) Tiempos muertos.
(b) Sustituciones.
Interpretación:
(a) Se trata de una oportunidad de tiempo muerto solo para el equipo que recibió la canasta.
Si se concede un tiempo muerto al equipo que ha recibido el cesto, también se podrá conceder tiempo muerto al otro equipo y se pueden conceder sustituciones a ambos equipos, si las solicitan.
(b) Es una oportunidad de sustitución solo para el equipo que ha recibido el cesto y únicamente cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos del cuarto período o de cualquier período extra.
Si se concede una sustitución al equipo que recibió el cesto, también puede concederse una sustitución a los oponentes y, si lo solicitan, se puede conceder tiempo muerto a ambos equipos.
- 18/19-6 **Situación.** Si se solicita un tiempo muerto o sustitución (de cualquier jugador, incluyendo al lanzador de tiros libres) después de que el balón esté a disposición del lanzador de tiros libres para el **1º** o único tiro libre, se podrá conceder el tiempo muerto o la sustitución a ambos equipos si:
(a) El último o único tiro libre es válido o
(b) El último o único tiro libre va seguido de un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, o
c) si, por cualquier razón válida, el balón permanece muerto después del último o único tiro libre.
- 18/19-7 **Ejemplo:** Se conceden 2 tiros libres a A1. El equipo A o el equipo B solicita un tiempo muerto o una sustitución:
(a) Antes de que el balón esté a disposición del lanzador de tiros libres A1.
(b) Después del **1º** tiro libre.
(c) Después del **2º** tiro libre, pero antes de que el balón esté a disposición del jugador que efectuará el saque.
(d) Después del **2º** tiro libre, pero después de que el balón esté a disposición del jugador que va a efectuar el saque.
Interpretación:
(a) El tiempo muerto o la sustitución se concede inmediatamente, antes de lanzarse el **1º** tiro libre.
(b) El tiempo muerto o la sustitución **no se concede después del 1º tiro libre, incluso si es válido.**
(c) El tiempo muerto o la sustitución se concede inmediatamente antes del saque.
(d) El tiempo muerto o la sustitución no se concede.
- 18/19-8 **Ejemplo:** Se conceden 2 tiros libres a A1. Después de lanzar el **1º**, el equipo A o el equipo B solicita un tiempo muerto o una sustitución.
Durante el lanzamiento del último tiro libre:
(a) El balón rebota en el aro y el juego continúa.
(b) Se convierte el tiro libre.
(c) El balón no toca el aro ni entra en el cesto.

- (d) A1 pisa la línea de tiro libre mientras está lanzando y se señala la violación.
(e) B1 entra en la zona restringida antes de que el balón salga de las manos de A1. Se sanciona la violación de B1 y **el tiro libre de A1 no es convertido.**

Interpretación:

- (a) No se concede el tiempo muerto ni la sustitución.
(b), (c) y (d) Se concede de inmediato el tiempo muerto o la sustitución.
(e) A1 lanza un nuevo tiro libre y, si lo convierte, se concede de inmediato el tiempo muerto o la sustitución.

18/19-9 **Situación.** Si después de solicitarse un tiempo muerto, cualquier equipo comete una falta, el tiempo muerto no comenzará hasta que el árbitro haya finalizado la comunicación de la falta a la mesa de oficiales. Si se trata de la quinta falta de un jugador, esta comunicación incluye el correspondiente procedimiento de sustitución. Una vez que ha finalizado la sustitución, el tiempo muerto comenzará cuando un árbitro haga sonar su silbato y efectúe la señal correspondiente.

18/19-10 **Ejemplo:** El entrenador A solicita un tiempo muerto y después B1 comete su quinta falta.

Interpretación: La oportunidad de tiempo muerto no comenzará hasta que haya concluido la comunicación de la falta a la mesa de oficiales y haya entrado al terreno de juego un sustituto de B1.

18/19-11 **Ejemplo:** El entrenador A solicita un tiempo muerto, tras lo cual cualquier jugador comete una falta.

Interpretación: Se permitirá que los equipos se retiren a sus bancos si son conscientes de que se ha solicitado un tiempo muerto, aunque el tiempo muerto no haya comenzado aún formalmente.

18/19-12 **Situación.** Los Artículos 18 y 19 aclaran cuándo comienza y finaliza una sustitución o tiempo muerto. Los entrenadores que desean efectuar una sustitución o un tiempo muerto deben ser conscientes de estas limitaciones o, de lo contrario, no se concederá la sustitución o el tiempo muerto inmediatamente.

18/19-13 **Ejemplo:** El entrenador A corre hacia la mesa de oficiales solicitando en voz alta un tiempo muerto justo cuando ya ha finalizado la oportunidad de tiempo muerto. El anotador reacciona haciendo sonar la señal por error. El árbitro hace sonar su silbato e interrumpe el juego.

Interpretación: A consecuencia de la interrupción del juego por parte del árbitro, el balón queda muerto y el reloj de partido sigue parado, causando lo que en condiciones normales sería una oportunidad de tiempo muerto. Sin embargo, como la solicitud se efectuó demasiado tarde, el tiempo muerto no se concederá. El juego se reanudará de inmediato.

18/19-14 **Ejemplo:** Se produce una violación de interposición o interferencia en cualquier momento del partido. En la mesa de oficiales, hay sustitutos de uno o ambos equipos esperando para entrar en el partido o cualquiera de los equipos ha solicitado un tiempo muerto.

Interpretación: La violación provoca que el reloj de partido se detenga y el balón quede muerto. Se permitirán las **sustituciones o los tiempos muertos.**

18/19-15 **Situación.** Cada tiempo muerto durará 1 minuto. Los equipos deben regresar sin demora al terreno de juego después de que el árbitro haga sonar su silbato y les ordene reincorporarse a la pista. En ocasiones un equipo prolonga el tiempo muerto más allá del minuto asignado, obteniendo una ventaja por prolongar dicho tiempo muerto y ocasionando también un retraso en la reanudación del juego. El árbitro debe advertir a ese equipo. Si el equipo no reacciona al aviso, se cargará otro tiempo muerto al equipo infractor. Si no dispusiese de más tiempos muertos, puede sancionarse al entrenador una falta técnica por retrasar el juego, anotada como 'B'. **Si ese equipo no regresa al terreno de juego inmediatamente después del intervalo de juego de la media parte, se cargará un tiempo muerto al equipo infractor.**

18/19-16 **Ejemplo:** El tiempo muerto finaliza y el árbitro ordena al equipo A que se reincorpore a la pista. El entrenador A prosigue dando instrucciones a su equipo, que continúa en la zona de banquillo del equipo. El árbitro vuelve a ordenar al equipo A que se reincorpore al terreno de juego y:

- (a) El equipo A finalmente regresa a la pista.
(b) El equipo A permanece en su zona de banquillo.

Interpretación:

- (a) Una vez que el equipo comience a regresar a la pista, el árbitro advierte al entrenador de que si se repitiese el mismo comportamiento se cargará otro tiempo muerto al equipo A.
(b) Se cargará, sin avisar, otro tiempo muerto al equipo A. Si dicho equipo no dispone de más tiempos muertos, se sancionará al entrenador A una falta técnica por retrasar el juego, anotada como 'B'.

18/19-17 **Ejemplo.** Después del intervalo de juego de la media parte, el equipo A está todavía en su vestuario y, por tanto, se retrasa el inicio del tercer periodo.

Interpretación. Después de que el equipo A vuelva finalmente al terreno de juego, se cargará un tiempo muerto al equipo A, sin previo aviso.

18/19-18 **Situación.** Si no se ha concedido a un equipo un tiempo muerto durante la segunda parte, antes de que el reloj de partido muestre 2:00 del cuarto período, el anotador trazará 2 líneas horizontales en el acta, en la **1ª** casilla de la **2ª** parte de ese equipo. El marcador electrónico mostrará el primer tiempo muerto como si se hubiese disfrutado

18/19-19 **Ejemplo:** Cuando restan 2:00 del 4º período en el reloj de partido, ninguno de los equipos ha disfrutado un tiempo muerto en la 2ª parte.

Interpretación: El anotador trazará 2 líneas horizontales en el acta, en la 1ª casilla de la 2ª parte de cada equipo. El marcador electrónico mostrará el 1º tiempo muerto como si se hubiese disfrutado

18/19-20 **Ejemplo:** Cuando restan 2:09 del cuarto período en el reloj de partido, el entrenador A solicita su 1º tiempo muerto de la 2ª parte con el partido en juego. Cuando restan 1:58 en el reloj de partido, el balón sale fuera del terreno de juego y se detiene el reloj de partido. Entonces se concede el tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: El anotador trazará 2 líneas horizontales en el acta en la 1ª casilla del equipo A puesto que el tiempo muerto se concedió a falta de 1:58 del cuarto período. El tiempo muerto se anotará en la 2ª casilla y el equipo A solo dispondrá de 1 tiempo muerto restante. El marcador electrónico mostrará los **2 tiempos muertos** como si se hubiesen disfrutado.

Art.20 Partido perdido por incomparecencia

20.1 **Regla**

Un equipo perderá el partido por incomparecencia si:

- El equipo no se ha presentado o no puede presentar 5 jugadores preparados para jugar 15 minutos después de la hora **programada para el inicio del partido.**
- Sus acciones impiden que se juegue el partido.
- Se niega a jugar después de haber recibido del árbitro principal **(Crew Chief)** la orden de hacerlo.

20.2 **Penalización**

20.2.1 Se adjudica el partido al equipo contrario y el resultado será de 20 a 0. Además, el equipo que no haya comparecido recibirá 0 puntos en la clasificación.

20.2.2 Para las series de 2 partidos (ida y vuelta) en que se sumen los puntos (tanteo total) y para los play-offs (al mejor de 3 partidos), el equipo que no comparezca en el primer, segundo o tercer partido perderá la serie o los play-offs por incomparecencia. Esto no se aplica en los play-offs al mejor de 5 partidos.

20.2.3 Si un equipo pierde un segundo partido por incomparecencia en un torneo, el equipo será descalificado y se anularán los resultados de los partidos en que haya participado.

Art.21 Partido perdido por inferioridad

21.1 **Regla**

Un equipo perderá un partido por inferioridad si, durante el mismo, el número de jugadores de ese equipo preparados para jugar sobre el terreno de juego es inferior a 2.

21.2 **Penalización**

21.2.1 Si el equipo al que se le adjudica el partido va por delante en el marcador, se dará por válido el tanteo del momento de la interrupción. Si el equipo al que se le adjudica el partido no va por delante, se registrará un tanteo de 2 a 0 su favor. El equipo que haya perdido por inferioridad recibirá 1 punto en la clasificación.

21.2.2 Para las series de 2 partidos (ida y vuelta) en que se sumen los puntos (tanteo total), el equipo que quede en inferioridad en el primer o segundo partido perderá la serie por inferioridad.

REGLA CINCO – VIOLACIONES

Art.22 **Violaciones**

22.1 **Definición**

Una violación es una infracción de las reglas.

22.2 **Penalización**

El balón se concederá a los adversarios para un saque desde el punto más cercano al de la infracción, excepto directamente detrás del tablero, a menos que se especifique lo contrario en estas reglas.

Art.23 **Jugador fuera del terreno de juego y balón fuera del terreno de juego**

23.1 **Definición**

23.1.1 Un **jugador** está fuera del terreno de juego cuando cualquier parte de su cuerpo está en contacto con el suelo o con cualquier objeto, que no sea un jugador, que esté sobre, encima o fuera de las líneas limítrofes.

23.1.2 El **balón** está fuera del terreno de juego cuando toca:

- A un jugador u otra persona que esté fuera del terreno de juego.
- El suelo o cualquier objeto que esté sobre, encima o fuera de la línea límite.
- Los soportes del tablero, la parte posterior de los tableros o cualquier objeto situado encima del terreno de juego.

23.2 **Regla**

23.2.1 El responsable de que el balón salga fuera del terreno de juego es el último jugador en tocarlo o ser tocado por el balón antes de que este **salga** fuera del terreno de juego, incluso aunque el balón haya salido por haber tocado algo que no sea un jugador.

23.2.2 Si el balón sale fuera del terreno de juego por tocar o ser tocado por un jugador que está sobre o fuera de la línea límite, ese jugador es el responsable de que el balón salga fuera del terreno de juego.

23.2.3 Si un jugador sale fuera del terreno de juego o pasa a su pista trasera **durante** un balón retenido, se produce una situación de salto.

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA 2014

23-1 **Situación.** Es violación cuando un jugador abandona el terreno de juego por la línea de fondo para evitar cometer una violación de 3 segundos.

23-2 **Ejemplo:** A1, que está en el área restringida menos de 3 segundos, sale fuera de banda por la línea de fondo para no cometer una violación de 3 segundos y luego vuelve a entrar en el área restringida.

Interpretación: A1 ha cometido una violación **de 3 segundos.**

Art.24 **Regate**

24.1 **Definición**

24.1.1 Un regate es el movimiento de un balón vivo causado por un jugador con control de ese balón y que lo lanza, palmea, rueda sobre el suelo o lo lanza intencionadamente contra el tablero.

24.1.2 **Un regate comienza** cuando un jugador, tras haber obtenido el control de un balón vivo sobre el terreno de juego, lo lanza, palmea, rueda, bota en el suelo o lo lanza deliberadamente contra el tablero y lo vuelve a tocar antes de que toque a otro jugador.

Un regate finaliza cuando el jugador toca el balón con ambas manos a la vez o permite que descansa en una o ambas manos.

Durante un regate se puede lanzar el balón al aire a condición de que toque el suelo o a otro jugador antes de que el que lo lanzó vuelva a tocarlo con las manos.

No existe límite al número de pasos que puede dar un jugador mientras el balón no está en contacto con la mano.

24.1.3 Se considera un *fumble* o manejo defectuoso del balón el hecho de que un jugador pierda accidentalmente el control de un balón vivo en el terreno de juego y lo vuelva a recuperar.

24.1.4 Las siguientes acciones no constituyen regates:

- Lanzamientos sucesivos a canasta.
- Cometer un ‘fumble’ al inicio o al final de un regate.
- Los intentos de obtener el control del balón mediante palmeos para alejarlo de otros jugadores.
- Arrebatar el balón a otro jugador con un palmeo.
- Interceptar un pase y establecer el control del balón.
- Pasarse el balón de una mano a otra y permitir que descansa en una o ambas manos antes de tocar el suelo, siempre que no se cometa una violación del avance.

24.2 Regla

Un jugador no debe realizar un segundo regate después de haber concluido el primero a menos que haya perdido el control de un balón vivo en el terreno de juego entre ambos regates a consecuencia de:

- Un lanzamiento a canasta.
- Un toque del balón por parte de un adversario.
- Un pase o un ‘fumble’ en que el balón haya tocado o haya sido tocado por otro jugador.

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA 2014

24-1 **Situación.** Si un jugador lanza intencionadamente el balón contra el tablero (sin intentar un lanzamiento legítimo a cesto), se considera como si ese jugador hubiera botado el balón en el suelo. Si el jugador vuelve a tocar el balón antes de que toque a (o sea tocado por) otro jugador, se considera un regate.

24-2 **Ejemplo:** A1 no ha iniciado aún un regate cuando lanza el balón contra el tablero y lo vuelve a coger antes de que otro jugador lo toque.

Interpretación: Después de coger el balón, A1 puede lanzar o pasar pero no comenzar un nuevo regate.

24-3 **Ejemplo:** Después de finalizar un regate, y en movimiento continuo o quedándose inmóvil, A1 lanza el balón contra el tablero y lo vuelve a coger o a tocar antes de que toque a otro jugador.

Interpretación: A1 ha cometido una violación de doble regate.

24-4 **Ejemplo:** A1 regatea y a continuación se detiene.

(a) A1 pierde el equilibrio y sin mover el pie de pivote toca el suelo con el balón una o dos veces mientras lo sostiene con su(s) mano(s).

(b) A1 se pasa el balón de 1 mano a otra sin mover el pie de pivote.

Interpretación: Acción legal en ambos casos puesto que A1 no mueve el pie de pivote.

24-5 **Ejemplo:** A1 comienza a regatear:

(a) Lanzando el balón sobre su adversario.

(b) Lanzando el balón unos metros por delante de él.

El balón toca el terreno de juego, tras lo cual A1 continúa el regate.

Interpretación: Acción legal en ambos casos puesto que el balón ha tocado el terreno de juego antes de que A1 lo vuelva a tocar en su regate.

Art.25 Avance ilegal

25.1 Definición

25.1.1 **Avance ilegal** es el movimiento ilegal de uno o ambos pies en cualquier dirección mientras se sostiene un balón vivo en el terreno de juego, más allá de los límites definidos en este artículo.

25.1.2 Un **pivote** es el movimiento legal en el que un jugador que sostiene un balón vivo en el terreno de juego da uno o más pasos en cualquier dirección con el mismo pie, mientras que el otro, llamado pie de pivote, permanece en el mismo punto de contacto con el suelo.

25.2 Regla

25.2.1 Establecimiento del pie de pivote de un jugador que coge un balón vivo en el terreno de juego:

- **Un jugador que controla el balón mientras está de pie con ambos pies en el suelo:**
 - En el momento en que levante un pie, el otro pie se convierte en pie de pivote.
 - Para iniciar un regate, el pie de pivote no se puede levantar antes de que el balón salga de la(s) mano(s).
 - Para pasar o lanzar a canasta, el jugador puede saltar desde el pie de pivote, pero ninguno de los pies puede volver al suelo antes de que el balón haya salido de la(s) mano(s).
- **Un jugador que controla el balón mientras progresa o tras terminar un regate puede dar dos pasos para detenerse, pasar o lanzar a canasta:**
 - Si recibe el balón, el jugador se desprenderá de él para comenzar su regate antes de su segundo paso.
 - El primer paso tiene lugar cuando un pie o ambos pies tocan el suelo después de obtener el control del balón.
 - El segundo paso se produce después del primer paso cuando el otro pie toca el suelo o ambos pies tocan el suelo simultáneamente.
 - Si el jugador que se detiene en su primer paso tiene ambos pies en el suelo o tocan el suelo simultáneamente puede pivotar usando cualquiera de los pies como su pie pivote. Si luego salta con ambos pies, ningún pie puede tocar el suelo antes de que el balón salga de la(s) mano(s).
 - Si un jugador cae sobre un pie, sólo puede pivotar usando ese pie.
 - Si un jugador salta desde un pie en el primer paso, puede caer con ambos pies simultáneamente para el segundo paso. En esta situación, el jugador no puede pivotar con ningún pie. Si después uno o ambos pies abandonan el suelo, ningún pie puede volver al suelo antes de que el balón salga de la(s) mano(s).
 - Si ambos pies están en el aire y el jugador cae con ambos pies simultáneamente, en el momento en que se levanta un pie el otro pie se convierte en el pie de pivote.
 - Un jugador no puede tocar el suelo consecutivamente con el mismo pie o ambos pies después de terminar su regate u obtener el control del balón.

25.2.2 Jugador que cae, está tumbado o sentado en el suelo

- Es **legal** que un jugador, mientras sostiene el balón, caiga al suelo y resbale o que, mientras esté tumbado o sentado en el suelo, obtenga el control del balón.
- Es una **violación** si el jugador después rueda o intenta levantarse mientras sostiene el balón.

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA 2014

25-1 **Situación.** Es legal que un jugador que está en el suelo obtenga el control del balón. Es legal que un jugador que sostiene el balón se caiga al suelo. También es legal que el jugador que caiga al suelo **con el balón** se deslice una distancia corta. Sin embargo, es una violación si el jugador a continuación rueda o intenta levantarse mientras sostiene el balón.

25-2 **Ejemplo:** A1 sostiene el balón, pierde el equilibrio y cae al suelo.

Interpretación: La acción involuntaria de A1 al caerse al suelo es legal.

25-3 **Ejemplo:** A1, que se encuentra en el suelo, obtiene el control de balón y después:

(a) Pasa el balón a A2.

(b) Comienza un regate estando aún en el suelo.

(c) **Intenta levantarse mientras bota el balón**

(d) Intenta levantarse mientras sostiene el balón.

Interpretación: En (a), (b) y (c) la acción de A1 es legal.

En (d) se produce una violación de avance ilegal.

25-4 **Ejemplo:** A1 cae al suelo mientras sostiene el balón y su inercia provoca que se deslice.

Interpretación: El movimiento involuntario de A1 al deslizarse no es violación. Sin embargo, si A1 a continuación rueda o intenta levantarse mientras sostiene el balón, se produce una violación del avance.

25-5 **Situación.** Si un jugador recibe una falta mientras se encuentra en acción de tiro, tras lo cual consigue encestar cometiendo una violación de avance, la canasta no será válida y se le concederán tiros libres.

25-6 **Ejemplo:** A1 ha comenzado la acción de tiro penetrando hacia la canasta con el balón en ambas manos. En su movimiento continuo, recibe falta de B1, tras lo cual A1 comete una violación de avance y el balón entra en el cesto.

Interpretación: La canasta no será válida y se concederán 2 o 3 tiros libres a A1.

Art.26 3 segundos**26.1 Regla**

26.1.1 Un jugador no permanecerá más de 3 segundos consecutivos en la zona restringida de los adversarios mientras su equipo tenga el control de un balón vivo en su pista delantera y el reloj de partido esté en marcha.

26.1.2 Se permitirá que un jugador:

- intente abandonar la zona restringida.
- esté en la zona restringida cuando él o un compañero está en acción de tiro y el balón sale o acaba de salir de la(s) mano(s) del jugador en un lanzamiento a canasta.
- realice un regate para lanzar a canasta dentro de la zona restringida después de haber permanecido en ella durante menos de 3 segundos consecutivos.

26.1.3 Para que un jugador esté fuera de la zona restringida ambos pies deben estar sobre la pista fuera de la misma.

Art.27 Jugador estrechamente marcado**27.1 Definición**

Un jugador que sostiene un balón vivo en el terreno de juego está estrechamente marcado cuando un adversario establece una posición legal de defensa activa a una distancia inferior a 1 metro.

27.2 Regla

Un jugador estrechamente marcado debe pasar, lanzar o botar el balón en menos de 5 segundos.

Art.28 8 segundos**28.1 Regla**

28.1.1 Cuando:

- Un jugador en su pista trasera obtiene el control de un balón vivo,
- En un saque, el balón toca o es legalmente tocado por cualquier jugador en pista trasera y el equipo del jugador que realiza el saque sigue con el control del balón en su pista trasera, ese equipo debe hacer que el balón pase a su pista delantera en menos de 8 segundos.

28.1.2 El equipo ha pasado el balón a pista delantera cuando:

- El balón, que no está siendo controlado por ningún jugador, toca la pista delantera.
- El balón toca o es legalmente tocado por un atacante que tiene ambos pies completamente en contacto con su pista delantera.
- El balón toca o es legalmente tocado por un defensor que tiene parte de su cuerpo en contacto con su pista trasera.
- El balón toca a un árbitro que tiene parte de su cuerpo en contacto con la pista delantera del equipo con control del balón.
- Durante un regate desde pista trasera hacia pista delantera, el balón y ambos pies del jugador que efectúa el regate están completamente en contacto con la pista delantera.

28.1.3 La cuenta de 8 segundos continuará con el tiempo que restaba cuando el equipo que tenía control del balón deba efectuar un saque desde su pista trasera a consecuencia de:

- un balón que sale fuera del terreno de juego.
- un jugador del mismo equipo que se lesiona.
- una situación de salto.
- una doble falta.
- una compensación de penalizaciones iguales en contra de ambos equipos.

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA 2014

- 28-1 **Situación.** El reloj de lanzamiento se detiene por una situación de salto ocurrida en pista trasera. Si el saque por posesión alterna resultante se concede al equipo que tenía el control del balón, ese equipo solo dispondrá del tiempo restante de la cuenta de 8 segundos.
- 28-2 **Ejemplo:** El equipo A ha tenido control del balón durante 5 segundos en su pista trasera cuando se produce un balón retenido. El equipo A tiene derecho al siguiente saque por posesión alterna.
Interpretación: El equipo A solo dispondrá de 3 segundos para pasar el balón a su pista delantera.
- 28-3 **Situación.** Durante un regate desde pista trasera a pista delantera, el balón pasa a la pista delantera de un equipo cuando ambos pies del jugador que regatea y el balón están completamente en contacto con la pista delantera.
- 28-4 **Ejemplo:** A1 tiene un pie a cada lado de la línea central. Recibe el balón de A5, que se encuentra en pista trasera. A continuación, A1 vuelve a pasar el balón a A2, quien aún se encuentra en pista trasera del equipo A.
Interpretación: Jugada legal. A1 no tiene ambos pies completamente en su pista delantera y por tanto tiene derecho a pasar el balón a la pista trasera. El **periodo** de 8 segundos continuará.
- 28-5 **Ejemplo:** A1 está regateando el balón desde su pista trasera y finaliza el regate con un pie a cada lado de la línea central, sosteniendo el balón en sus manos. Después, A1 pasa el balón a A2, que también tiene un pie a cada lado de la línea central.
Interpretación: Jugada legal. A1 no tiene ambos pies completamente en contacto con su pista delantera y por tanto tiene derecho a pasar el balón a A2, que tampoco está en su pista delantera. El **periodo** de 8 segundos continuará.
- 28-6 **Ejemplo:** A1 está efectuando un regate desde su pista trasera y tiene un pie (pero no ambos) en pista delantera. Después, A1 efectúa un pase a A2, quien tiene un pie a cada lado de la línea central. A continuación, A2 comienza un regate hacia pista delantera.
Interpretación: Jugada legal. A1 no tiene ambos pies en su pista delantera y por tanto tiene derecho a pasar el balón a A2, que tampoco está en su pista delantera. Por tanto, A2 tiene derecho a comenzar un regate en pista trasera. El **periodo** de 8 segundos continuará.
- 28-7 **Ejemplo:** A1 está efectuando un regate desde su pista trasera y finaliza su progresión pero continúa botando:
(a) Con un pie a cada lado de la línea central.
(b) Con ambos pies completamente en pista delantera, pero con el balón aún botando en pista trasera.
(c) Con ambos pies completamente en pista delantera mientras sigue botando el balón en pista trasera, tras lo cual A1 vuelve a colocar los pies en pista trasera.
(d) Con ambos pies en pista trasera, pero con el balón botando en pista delantera.
Interpretación: En todos los casos, A1 sigue estando en pista trasera hasta que ambos pies y el balón estén completamente en contacto con la pista delantera. El **periodo** de 8 segundos continuará.
- 28-8 **Situación.** Siempre que la cuenta de 8 segundos continúe con el tiempo que reste y el mismo equipo que tenía previamente el control del balón deba efectuar un saque, tanto en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, como en la pista trasera, el árbitro que entregue el balón al jugador que va a efectuar el saque, le informará del tiempo que resta en la cuenta de 8 segundos.
- 28-9 **Ejemplo:** A1 ha regateado durante 4 segundos en su pista trasera cuando se produce un enfrentamiento. Se descalifica a los sustitutos A7 y B9 por entrar al terreno de juego. Ambas penalizaciones iguales se compensarán y el juego se reanudará **con** un saque de A2 en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales. A2 pasa el balón a A3, que se encuentra en su pista trasera.
Interpretación: El equipo A dispone de 4 segundos para pasar el balón a su pista delantera.
- 28-10 **Ejemplo:** El equipo A tiene el control del balón en su pista trasera. Cuando han transcurrido 6 segundos de la cuenta de 8 segundos se produce una doble falta:
(a) En pista trasera.
(b) En pista delantera.
Interpretación:
(a) El juego se reanudará mediante un saque del equipo A en su pista trasera, en el lugar más próximo a donde se cometió la infracción, con 2 segundos para pasar el balón a **su** pista delantera.
(b) El juego se reanudará mediante un saque del equipo A en su pista delantera, en el lugar más próximo a donde se cometió la infracción.
- 28-11 **Ejemplo:** A1 regatea durante 4 segundos en su pista trasera cuando B1 palmea el balón fuera del terreno de juego.
Interpretación: El juego se reanudará mediante un saque del equipo A en su pista trasera con 4 segundos para pasar el balón a **su** pista delantera.
- 28-12 **Situación.** Si un árbitro detiene el partido por cualquier razón válida sin conexión con ninguno de los equipos y si, a juicio de los árbitros, se colocará en desventaja al equipo adversario, **el periodo** de 8 segundos continuará desde donde se detuvo.

- 28-13 **Ejemplo:** Cuando restan 0:25 en el último periodo del partido y con un resultado de empate a 72, el equipo A obtiene el control del balón. A1 ha regateado durante 4 segundos en su pista trasera cuando los árbitros detienen el partido debido a que:
- El reloj de partido o el reloj de lanzamiento se paran o no se ponen en marcha.
 - Se arroja una botella al terreno de juego.
 - Se reinicia por error el reloj de lanzamiento.
- Interpretación:** En todos los casos, el juego se reanuda con un saque del equipo A en su pista trasera con 4 segundos restantes en el periodo de 8 segundos. Se colocaría en desventaja al equipo B si el juego se reanudara con un nuevo periodo de 8 segundos.
- 28-14 **Situación.** Después de una violación de 8 segundos, el lugar del saque se determina por la posición del balón cuando se produjo la violación.
- 28-15 **Ejemplo.** Finaliza la cuenta de 8 segundos para el equipo A y se sanciona la violación cuando:
- El equipo A controla el balón en su pista trasera
 - El balón está en el aire en un pase de A1 desde su pista trasera a su pista delantera.
- Interpretación.** El saque del equipo B se administrará en su pista delantera en el lugar más cercano:
- A la posición del balón donde se produjo la violación, excepto directamente detrás del tablero.
 - A la línea central

Art.29 24 segundos

29.1 **Regla**

29.1.1 Cuando:

- un jugador obtiene el control de un balón vivo en el terreno de juego,
- en un saque, el balón toca o es legalmente tocado por cualquier jugador en pista y el equipo del jugador que realiza el saque sigue con el control del balón, ese equipo debe efectuar un lanzamiento antes de 24 segundos.

Para que se considere un lanzamiento a canasta antes de 24 segundos:

- El balón debe abandonar la(s) mano(s) del jugador antes de que suene la señal del reloj de lanzamiento, y
- Después de que el balón haya abandonado la(s) mano(s) del lanzador, debe tocar en el aro o entrar en la canasta.

29.1.2 Cuando se intenta un lanzamiento finalizando el período de 24 segundos y suena la señal del reloj de lanzamiento con el balón en el aire:

- Si el balón entra en el cesto, no se produce ninguna violación, se ignorará la señal y la canasta será válida.
- Si el balón toca en el aro pero no entra en la canasta, no se produce ninguna violación, se ignorará la señal y el juego continuará.
- Si el balón no toca en el aro, se produce una violación. Sin embargo, si el equipo contrario ha obtenido un control del balón inmediato y claro, se ignorará la señal y el juego continuará.

Se aplicarán todas las **restricciones** relacionadas con interposiciones e interferencias.

29.2 **Procedimiento**

29.2.1 El reloj de lanzamiento se reiniciará siempre que un árbitro detenga el juego:

- A causa de una falta o violación (no porque el balón salga fuera del terreno de juego) cometida por el equipo que no controla el balón,
- Por cualquier razón válida atribuible al equipo que no controla el balón,
- Por cualquier razón válida no atribuible a ningún equipo,

En estas situaciones se concederá la posesión del balón al mismo equipo que la tenía previamente:

- Si el saque se administra en la pista trasera, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos.
- Si el saque se administra en la pista delantera, el reloj de lanzamiento se reiniciará del siguiente modo:
 - Si en el momento en que se detuvo el partido, el reloj de lanzamiento refleja 14 segundos o más, no se reiniciará el reloj de lanzamiento, sino que continuará con el tiempo que restaba al detenerse.
 - Si en el momento en que se detuvo el partido, el reloj de lanzamiento refleja 13 segundos o menos, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

Sin embargo, si un árbitro detiene el juego por cualquier razón válida sin conexión con ninguno de los equipos y, a juicio del árbitro, el reinicio del reloj de lanzamiento pone en desventaja al equipo contrario, el reloj de lanzamiento continuará desde donde se detuvo.

- 29.2.2 El reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos siempre que se conceda un saque al equipo adversario después de que un árbitro haya detenido el juego a causa de una falta o una violación cometida por el equipo con control de balón.
- 29.2.3 Después de que el balón toque el aro de la canasta de los adversarios, el reloj de lanzamiento se reiniciará:
- a 24 segundos si el equipo adversario obtiene el control del balón
 - a 14 segundos, si el equipo que obtiene el control del balón es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que el balón tocara el aro.
- 29.2.4 Si el reloj de lanzamiento **suenan por error** mientras un equipo tiene el control del balón o ningún equipo lo tiene, se ignorará la señal y el juego continuará.

No obstante si, a juicio de los árbitros, se pone en desventaja al equipo que tiene el control del balón, se detendrá el juego, se corregirá el reloj de lanzamiento y se concederá la posesión del balón a ese equipo.

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA 2014

- 29/50-1 **Situación.** Se intenta un lanzamiento cerca del final del período del reloj de lanzamiento y suena la señal del **reloj de lanzamiento** estando el balón en el aire. Si el balón no toca el aro, se produce una violación a menos que los adversarios hayan obtenido un control del balón inmediato y claro. Se concederá el balón a los oponentes para que efectúen un saque en el lugar más cercano a donde el árbitro detuvo el juego, excepto directamente detrás del tablero.
- 29/50-2 **Ejemplo:** El balón está en el aire durante un lanzamiento de A1 cuando suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón toca el tablero y luego rueda por el suelo, donde es tocado por B1, después por A2 y finalmente controlado por B2.
Interpretación: Es violación del reloj de lanzamiento porque el balón no tocó el aro y no hubo un posterior control del balón inmediato y claro por parte de los adversarios.
- 29/50-3 **Ejemplo:** Durante un lanzamiento de A1, el balón toca el tablero, pero no el aro. En el rebote, el balón lo toca B1, pero sin controlarlo, tras lo cual A2 obtiene el control del balón. En ese momento suena la señal del reloj de lanzamiento.
Interpretación: Se produce violación del reloj de lanzamiento. El reloj de lanzamiento continúa en marcha **incluyendo cuando** lo vuelva a controlar un jugador del equipo A.
- 29/50-4 **Ejemplo:** Al final del período del reloj de lanzamiento A1 lanza a cesto. El balón es taponado legalmente por B1 y luego suena la señal del reloj de lanzamiento. Tras la señal B1 comete falta sobre A1.
Interpretación: Se produce una violación del reloj de lanzamiento. La falta de B1 se ignorará a menos que sea una falta técnica, antideportiva o descalificante.
- 29/50-5 **Ejemplo:** El balón está en el aire durante un lanzamiento de A1 cuando suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón no toca el aro e inmediatamente después se produce un balón retenido entre A2 y B2.
Interpretación: Es violación del reloj de lanzamiento. El equipo B no obtuvo un control del balón inmediato y claro.
- 29/50-6 **Ejemplo:** A1 lanza a canasta. Cuando el balón está en el aire suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón no toca el aro, luego lo toca B1 provocando que el balón salga del terreno de juego.
Interpretación: Se produce una violación del reloj de lanzamiento. **El equipo B no obtuvo un control claro del balón.**
- 29/50-7 **Situación.** Si suena la señal del reloj de lanzamiento en una situación en la que, a juicio de los árbitros, los adversarios obtendrán un control del balón inmediato y claro, se ignorará la señal y continuará el juego.
- 29/50-8 **Ejemplo:** Cuando el período del reloj de lanzamiento está próximo a finalizar, A2 no logra recibir el pase de A1 (ambos jugadores están en su pista delantera) y el balón rueda hacia la pista trasera del equipo A. Antes de que B1 obtenga el control del balón y no haya oposición hasta la canasta de los adversarios, suena la señal del reloj de lanzamiento.
Interpretación: Si B1 obtiene un control del balón inmediato y claro, la señal se ignorará y el juego continuará.
- 29/50-9 **Situación.** Si se concede un saque por posesión alterna a un equipo que tenía el control de balón, dicho equipo solo dispondrá del tiempo que quedase en el reloj de lanzamiento cuando se produjo la situación de salto.
- 29/50-10 **Ejemplo:** El equipo A controla el balón cuando quedan 10 segundos en el reloj de lanzamiento y se señala un balón retenido. Se concede el saque por posesión alterna al:
- Equipo A.
 - Equipo B.
- Interpretación:**

- (a) El equipo A solo dispondrá de 10 segundos de en el reloj de lanzamiento.
- (b) El equipo B dispondrá de una nueva cuenta de 24 segundos del reloj de lanzamiento.

29/50-11 **Ejemplo:** El equipo A controla el balón cuando quedan 10 segundos en el reloj de lanzamiento y el balón sale fuera del terreno de juego. Los árbitros no se ponen de acuerdo en si fue A1 o B1 el último en tocar el balón antes de que saliera. Se señala una situación de salto y se concede el saque por posesión alterna al:

- (a) Equipo A.
- (b) Equipo B.

Interpretación:

- (a) El equipo A solo dispondrá de 10 segundos de en el reloj de lanzamiento.
- (b) El equipo B dispondrá de una nueva cuenta de 24 segundos del reloj de lanzamiento.

29/50-12 **Situación.** Si el árbitro detiene el juego a consecuencia de una falta o violación (no porque el balón abandone salga fuera del terreno de juego) cometida por el equipo sin el control del balón y se concede la posesión al mismo equipo que tenía previamente el control del balón en su pista delantera, el reloj de lanzamiento se reiniciará del siguiente modo:

- Reiniciará el reloj de lanzamiento, sino que continuará desde donde se detuvo.
- Si el reloj de lanzamiento muestra 13 segundos o menos en el momento en que se detuvo el juego, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

29/50-13 **Ejemplo:** B1 palmea el balón fuera del terreno de juego en la pista delantera del equipo A. El reloj de lanzamiento muestra 8 segundos.

Interpretación: El equipo dispondrá únicamente de 8 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-14 **Ejemplo:** A1 recibe una falta de B1 cuando está regateando en su pista delantera. Se trata de la 2ª falta del equipo B en este período. El reloj de lanzamiento muestra 3 segundos.

Interpretación: El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-15 **Ejemplo:** El equipo A tiene el control del balón en su pista delantera cuando el reloj de lanzamiento muestra 4 segundos. Entonces:

- (a) A1
- (b) B1

se lesiona y los árbitros detienen el juego.

Interpretación: El equipo A dispondrá de:

- (a) 4 segundos
- (b) 14 segundos

en el reloj de lanzamiento.

29/50-16 **Ejemplo:** A1 lanza a canasta. Mientras el balón está en el aire se sanciona una doble falta a A2 y B2 cuando el reloj de lanzamiento muestra 6 segundos restantes. El balón no entra en el cesto. La flecha de posesión alterna indica que el siguiente saque corresponde al equipo A.

Interpretación: El equipo A dispondrá de 6 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-17 **Ejemplo:** A1 está regateando cuando el reloj de lanzamiento muestra 5 segundos. Se sanciona una falta técnica a B1, seguida de una falta técnica al entrenador A.

Interpretación: Tras compensar penalizaciones iguales, el juego se reanudará con un saque para el equipo A 5 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-18 **Ejemplo:** Cuando quedan

- a) 16 segundos
- b) 12 segundos

en el reloj de lanzamiento, **en su pista delantera A1 pasa el balón a A2 cuando B1, en su pista trasera, golpea intencionadamente el balón con el pie o el puño.**

Interpretación: Violación del equipo B. Tras el saque en pista delantera, el equipo A dispondrá de:

- a) 16 segundos
- b) 14 segundos

en el reloj de lanzamiento.

29/50-19 **Ejemplo:** Durante un saque de A1, B1, en su pista trasera, coloca los brazos por encima de la línea limítrofe e intercepta el pase cuando el reloj de lanzamiento muestra:

- a) 19 segundos
- b) 11 segundos

Interpretación: Violación de B1. Tras el saque en pista delantera, el equipo A dispondrá de:

- (a) 19 segundos
- (b) 14 segundos

en el reloj de lanzamiento.

29/50-20 **Ejemplo:** A1 regatea el balón en pista delantera cuando B2 comete falta antideportiva sobre A2 y el reloj de lanzamiento muestra 6 segundos.

Interpretación: Independientemente de si se consiguen los tiros libres o no, el equipo A dispondrá de un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales. El equipo A dispondrá de un nuevo período de 24 segundos del reloj de lanzamiento.

Se aplica esta misma interpretación en caso de falta técnica y descalificante.

- 29/50-21 **Situación.** Si un árbitro detiene el juego por cualquier razón válida sin conexión con ninguno de los equipos y, si a juicio del árbitro, se pondría en desventaja a los adversarios, el reloj de lanzamiento continuará desde donde se detuvo.
- 29/50-22 **Ejemplo:** Cuando quedan 25 segundos del último periodo, con el marcador de A 72 – B 72, el equipo A obtiene el control del balón. A1 ha regateado durante 20 segundos cuando los árbitros detienen el juego debido a:
- (a) El reloj de partido o el reloj de lanzamiento se paran o no se ponen en marcha.
 - (b) Se arroja una botella al terreno de juego.
 - (c) Se reinicia por error el reloj de lanzamiento.
- Interpretación:** En todos estos casos, el juego se reanudará mediante un saque del equipo A con 4 segundos en el reloj de lanzamiento. Se pondría en desventaja al equipo B si el partido se reanudase con una nueva cuenta de 24 segundos del reloj de lanzamiento.
- 29/50-23 **Ejemplo:** El balón rebota en el aro tras un lanzamiento de A1 y es controlado por A2. 9 segundos después, el reloj de lanzamiento suena por error. Los árbitros detienen el partido.
- Interpretación:** Se pondría en desventaja al equipo A, con el control del balón, si se tratase de una violación del reloj de lanzamiento. Tras consultar con el comisario, si lo hubiera, y el operador del reloj de lanzamiento, los árbitros reanudarán el juego con un saque para el equipo A con 5 segundos en el reloj de lanzamiento.
- 29/50-24 **Ejemplo:** Cuando quedan 4 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 efectúa un lanzamiento de campo. El balón no toca el aro pero el operador del reloj de lanzamiento reinicia el reloj por error. A2 consigue el rebote y tras un espacio de tiempo, A3 consigue un cesto. En este momento se informa a los árbitros de lo ocurrido.
- Interpretación:** Los árbitros (tras consultar con el comisario, si lo hubiera) confirmarán que el balón no tocó el aro tras el lanzamiento de A1. Después decidirán si el balón salió de las manos de A3 antes de que hubiese sonado la señal del reloj de lanzamiento si no se hubiese reiniciado. Si es así, la canasta será válida; si no, se ha producido una violación del reloj de lanzamiento y el cesto de A3 no será válido.
- 29/50-25 **Situación.** Cuando se concede un saque como consecuencia de una falta técnica, antideportiva o descalificante, el saque se administrará desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales y se concederá una nueva cuenta de 24 segundos en el reloj de lanzamiento. Esto también se aplica cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos del cuarto periodo o de cualquier periodo extra independientemente de que se haya concedido o no un tiempo muerto al equipo atacante.
- 29/50-26 **Ejemplo:** Cuando queda 1:12 para el final del último periodo del partido, A1 está regateando en pista delantera con 6 segundos restantes en el reloj de lanzamiento cuando:
- (a) B1 comete una falta antideportiva
 - (b) Se sanciona una falta técnica al entrenador B.
- Se concede un tiempo muerto al entrenador A o al entrenador B.
- Interpretación:** Tanto si el/los tiro(s) libre(s) se convierte(n) o no e independientemente de qué entrenador solicitara el tiempo muerto, se concederá un saque al equipo A desde el centro del campo, enfrente de la mesa de oficiales. El equipo A también dispondrá de una nueva cuenta de 24 segundos del reloj de lanzamiento.
- 29/50-27 **Situación.** Cuando se haya efectuado un lanzamiento a canasta y se sancione una falta al equipo defensor, el reloj de lanzamiento se reiniciará del siguiente modo:
- Si el reloj de lanzamiento muestra 14 segundos o más en el momento en que se detiene el partido, el reloj de lanzamiento no se reiniciará, sino que continuará desde donde se detuvo.
 - Si el reloj de lanzamiento muestra 13 segundos o menos en el momento en que se detiene el partido, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.
- 29/50-28 **Ejemplo:** Cuando quedan 17 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 lanza el balón en un tiro a cesto. Cuando el balón está en el aire, B2 comete falta sobre A2. Es la segunda falta del equipo B en el periodo. El balón:
- (a) Entra en la canasta
 - (b) Golpea en el aro, pero no entra en la canasta.
 - (c) No toca el aro
- Interpretación:**
- (a) La canasta de A1 es válida y el balón se concederá al equipo A para un saque desde el lugar más cercano a la infracción, con 14 segundos restantes en el reloj de lanzamiento.
 - (b) y (c) El balón se concederá al equipo A para un saque desde el lugar más cercano a la infracción, con 17 segundos restantes en el reloj de lanzamiento.
- 29/50-29 **Ejemplo:** Cuando quedan 10 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 lanza el balón en un tiro a cesto. Cuando el balón está en el aire, B2 comete falta sobre A2. Es la segunda falta del equipo B en el periodo. El balón:
- (a) Entra en la canasta
 - (b) Golpea en el aro, pero no entra en la canasta.
 - (c) No toca el aro
- Interpretación:**
En el caso (a) la canasta de A1 es válida.

En los tres casos el balón se concederá al equipo A desde el lugar más próximo a donde se cometió la infracción con 14 segundos restantes en el reloj de lanzamiento.

29/50-30 **Ejemplo:** A1 lanza el balón en un tiro a cesto. Cuando el balón está en el aire suena la señal del reloj de lanzamiento y B2 comete una falta sobre A2. Es la segunda falta del equipo B en el período. El balón:

- (a) Entra en la canasta
- (b) Golpea en el aro pero no entra en la canasta.
- (c) No toca el aro

Interpretación:

En el caso (a) la canasta de A1 es válida.

En ninguno de los tres casos ha ocurrido violación del reloj de lanzamiento y se concederá el balón al equipo A para un saque desde el lugar más cercano a la infracción, con 14 segundos restantes en el reloj de lanzamiento.

29/50-31 **Ejemplo:** Cuando quedan 10 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 lanza el balón en un tiro a cesto. Cuando el balón está en el aire, B2 comete falta sobre A2. Es la quinta falta del equipo B en el período. El balón:

- (a) Entra en la canasta
- (b) Golpea en el aro pero no entra en la canasta.
- (c) No toca el aro

Interpretación:

En el caso a) la canasta de A1 es válida

En los tres casos se conceden 2 tiros libres a A2

29/50-32 **Ejemplo:** A1 lanza el balón en un tiro a cesto. Cuando el balón está en el aire suena la señal del reloj de lanzamiento, y B2 comete falta sobre B2. Es la quinta falta del equipo B en el período. El balón:

- (a) Entra en la canasta
- (b) Golpea en el aro pero no entra en la canasta.
- (c) No toca el aro

Interpretación:

En el caso a) la canasta de A1 es válida

En ninguno de los tres casos ha ocurrido violación del reloj de lanzamiento y se conceden 2 tiros libres a A2.

29/50-33 **Situación.** Después de que el balón toque el aro de la canasta de los adversarios por cualquier razón, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos si el equipo que obtiene el control del balón es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que este tocara el aro.

29/50-34 **Ejemplo:** En un pase de A1 a A2, el balón golpea en B2 y después el balón toca el aro. A3 obtiene el control del balón.

Interpretación: El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos tan pronto como A3 obtenga el control del balón.

29/50-35 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento a canasta con

- (a) 4 segundos
- (b) 20 segundos

restantes en el reloj de lanzamiento. El balón toca el aro, rebota y A2 obtiene el control del balón.

Interpretación: En ambos casos el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos independientemente de que A2 obtenga el control del balón en pista delantera o en pista trasera.

29/50-36 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento a canasta. El balón toca el aro. B1 toca el balón y luego A2 obtiene el control del balón.

Interpretación: El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos tan pronto como A2 obtenga el control del balón.

29/50-37 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de campo. El balón toca el aro. B1 toca el balón y a continuación el balón sale fuera del terreno de juego.

Interpretación: Saque para el equipo A en el punto más próximo a la violación. El reloj de lanzamiento se modificará a 14 segundos independientemente de que el saque se efectúe en pista delantera o en pista trasera

29/50-38 **Ejemplo:** Con 4 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 lanza el balón contra el aro para reiniciar el reloj de lanzamiento. El balón toca el aro. B1 toca el balón, que a continuación sale fuera del terreno de juego en la pista trasera del equipo A.

Interpretación: Saque para el equipo A desde su pista trasera. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

29/50-39 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento a canasta. El balón toca el aro. A2 palmea el balón y a continuación A3 obtiene el control del balón.

Interpretación: El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos tan pronto como A3 obtenga el control del balón en cualquier parte del terreno de juego.

29/50-40 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento a canasta. El balón toca el aro y en el rebote, B2 comete falta sobre A2. Se trata de la tercera falta del equipo B en el período.

Interpretación: Saque para el equipo A en el punto más próximo a la infracción. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

- 29/50-41 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento a canasta. El balón entra en el cesto y entonces B2 comete falta sobre A2. Se trata de la tercera falta del equipo B en el período.
Interpretación: La canasta es válida, saque para el equipo A en el punto más próximo a la infracción. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.
- 29/50-42 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento a canasta. El balón toca el aro y en el rebote se señala un balón retenido entre A2 y B2. La flecha de posesión favorece al equipo A.
Interpretación: Saque para el equipo A en el punto más próximo a donde se produjo el balón retenido. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.
- 29/50-43 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento a canasta. El balón se encaja entre el aro y el tablero. La flecha de posesión favorece al equipo A. El reloj de lanzamiento muestra 8 segundos.
Interpretación: Saque para el equipo A desde la línea de fondo, junto al tablero. El reloj de lanzamiento continuará con 8 segundos.
- 29/50-44 **Ejemplo:** A1, en su pista delantera, pasa el balón para que A2 efectúe un alley-hoop. A2 no consigue coger el balón, que toca el aro. Después A3 obtiene el control del balón.
Interpretación: El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos tan pronto como A3 obtenga el control del balón. Si A3 toca el balón en su pista trasera, se trata de una violación de balón devuelto a pista trasera.
- 29/50-45 **Ejemplo:** Después de un rebote defensivo de A1, B1 palmea el balón quitándoselo a A1. Después el balón tocar el aro y es capturado por B2.
Interpretación: Como el equipo que ha obtenido el control de balón no es el mismo equipo que lo controlada antes de que tocara el aro, el equipo B dispondrá de una nueva cuenta de 24 segundos en el reloj de lanzamiento.
Interpretación: Se apagará el reloj de lanzamiento.
- 29/50-46 **Ejemplo:** A1 lanza a canasta cuando quedan 6 segundos en el reloj de lanzamiento. El balón toca el aro, rebota y A2 obtiene el control de balón en su pista trasera. Posteriormente, A2 es objeto de falta por parte de B1. Esta es la 3ª falta del equipo B en el período.
Interpretación: El juego se reanuda con un saque de banda para el equipo A desde su pista trasera con un nuevo período de 24 segundos en su reloj de lanzamiento.
- 29/50-47 **Situación.** Cuando un equipo obtenga la posesión de un balón vivo en pista trasera o delantera y queden menos de 14 segundos en el reloj de partido, se apagará el reloj de lanzamiento.
- 29/50-48 **Ejemplo:** Se concede una nueva posesión al equipo A cuando restan 12 segundos en el reloj de partido.
Interpretación: Se apagará el reloj de lanzamiento.
- 29/50-49 **Ejemplo:** Cuando quedan 18 segundos en el reloj de partido y 3 segundos en el reloj de lanzamiento, el jugador B1, en su pista trasera, golpea intencionadamente el balón con el pie.
Interpretación: El juego se reanuda mediante un saque del equipo A en su pista delantera con 18 segundos en el reloj de partido y 14 segundos en el reloj de lanzamiento.
- 29/50-50 **Ejemplo:** Cuando quedan 7 segundos en el reloj de partido y 3 segundos en el reloj de lanzamiento, el jugador B1, en su pista trasera, golpea intencionadamente el balón con el pie.
Interpretación: El juego se reanuda mediante un saque del equipo A en su pista delantera con 7 segundos en el reloj de partido y el reloj de lanzamiento se apagará.
- 29/50-51 **Ejemplo:** Cuando restan 23 segundos en el reloj de partido, el equipo A establece un nuevo control del balón. Cuando restan 19 segundos en el reloj de partido A1 efectúa un lanzamiento a canasta. El balón toca el aro y A2 consigue el rebote.
Interpretación: El reloj de lanzamiento no se reiniciará cuando el equipo A obtenga originalmente el nuevo control de balón. Sin embargo, se reiniciará a 14 segundos tan pronto como A2 obtenga el control del balón, puesto que restan más de 14 segundos en el reloj de partido.
- 29/50-52 **Ejemplo:** Cuando restan 58 segundos en el reloj de partido en el cuarto período, A1 recibe una falta en su pista trasera por parte de B1. El equipo A dispone de 19 segundos en el reloj de lanzamiento. Se trata de la tercera falta del equipo B en el período. Se concede un tiempo muerto al equipo A.
Interpretación: El juego se reanuda mediante un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales, con 19 segundos en el reloj de lanzamiento.
- 29/50-53 **Ejemplo:** Cuando restan 58 segundos en el reloj de partido en el cuarto período, A1 recibe una falta en su pista trasera por parte de B1. El equipo A dispone de 19 segundos en el reloj de lanzamiento. Se trata de la tercera falta del equipo B en el período. Se concede un tiempo muerto al equipo B.
Interpretación: El juego se reanuda mediante un saque del equipo A en su pista trasera, con una nueva cuenta de 24 segundos en el reloj de lanzamiento.
- 29/50-54 **Ejemplo:** Cuando restan 30 segundos en el reloj de partido en el cuarto período, A1 regatea en su pista delantera. B1 palmea el balón hasta la pista trasera del equipo A, donde A2 obtiene el control del balón. B2 comete falta sobre A2 con 8 segundos en el reloj de lanzamiento. Es la tercera falta de equipo en el período. Se concede un tiempo muerto al equipo A.
Interpretación: El juego se reanuda con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.
- 29/50-55 **Ejemplo:** Cuando restan 25.2 segundos del 2º período en el reloj de partido, el equipo A obtiene el control del balón. Cuando resta 1 segundo en el reloj de tiro, A1 lanza a canasta. Con el balón en el aire, sueña la señal

del reloj de tiro. El balón no toca el aro y, tras transcurrir 1.2 segundos, suena la señal de partido indicando el final del periodo.

Interpretación: No hay violación del reloj de lanzamiento puesto que el árbitro no ha sancionado violación mientras esperaba para ver si el equipo B conseguía un control del balón claro. El periodo ha finalizado.

29/50-56 Ejemplo: Cuando restan 25.2 segundos del 2º periodo en el reloj de partido, el equipo A obtiene el control del balón. Cuando resta 1 segundo en el reloj de tiro, A1 lanza a canasta. Con el balón en el aire, suena la señal del reloj de tiro. El balón no toca el aro y el árbitro sanciona la violación cuando el reloj de partido muestra 0.8 segundos.

Interpretación: Violación del reloj de lanzamiento. Se concederá el balón al equipo B para que efectúe un saque con 0.8 segundos en el reloj de partido.

29/50-57 Ejemplo: Cuando restan 25.2 segundos del 2º periodo en el reloj de partido, el equipo A obtiene el control del balón. Cuando resta 1.2 segundos en el reloj de partido y estando el balón en la(s) mano(s) de A1, suena la señal del reloj de tiro. El árbitro sanciona la violación cuando el reloj de partido muestra 0.8 segundos.

Interpretación: Violación del reloj de lanzamiento. Se concederá el balón al equipo B para que efectúe un saque con 1.2 segundos en el reloj de partido.

Art.30 Balón devuelto a pista trasera

30.1 Definición

30.1.1. Un equipo tiene el control de un balón vivo en su pista delantera si:

- un jugador de ese equipo tiene ambos pies en contacto con su pista delantera mientras sostiene, agarra o bota el balón en su pista delantera, o
- jugadores de ese equipo se están pasando el balón en su pista delantera.

30.1.2. Un equipo que tiene el control de un balón vivo en su pista delantera ha provocado que el balón vuelva ilegalmente a su pista trasera cuando un jugador de ese equipo es el último en tocar el balón en su pista delantera y, después, el primero en tocar el balón es un jugador de ese equipo:

- que tiene parte de su cuerpo en contacto con su pista trasera,
o
- una vez que el balón ha tocado la pista trasera de ese equipo.

Esta restricción se aplica a todas las situaciones que se produzcan en la pista delantera de un equipo, incluidos los saques. No obstante, no se aplica cuando un jugador salta desde su pista delantera, establece un nuevo control de balón para su equipo en el aire y luego cae con el balón en su pista trasera.

30.2 Regla

Un equipo que tiene el control de un balón vivo en su pista delantera no puede hacer que el balón vuelva ilegalmente a su pista trasera.

30.3 Penalización

Se concederá a los adversarios un saque desde su pista delantera, en el lugar más cercano al que se produjo la infracción, excepto detrás del tablero.

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA 2014

30-1 **Situación.** Se considera que un jugador que se encuentra en el aire ocupa la misma posición que la última posición que ocupaba sobre la pista en el momento de efectuar el salto. Sin embargo, cuando un jugador salta desde su pista delantera y obtiene el control del balón estando en el aire y es el 1º jugador en establecer un nuevo control del balón para su equipo, si la inercia lo lleva a su pista trasera, es inevitable que también regrese con el balón a pista trasera. Por tanto, si un jugador en el aire establece un nuevo control del balón para su equipo, no se determinará la posición de ese jugador en lo concerniente a pista delantera/trasera hasta que dicho jugador vuelva a tocar con ambos pies el suelo.

30-2 **Ejemplo:** A1, en su pista trasera, intenta un pase de contra-ataque hacia A2, en su pista delantera. B1 salta desde su pista delantera, coge el balón en el aire, y cae:
(a) Con ambos pies en su pista trasera.

(b) Con un pie a cada lado de la línea central.

(c) Con un pie a cada lado de la línea central y luego regatea o pasa el balón a su pista trasera.

Interpretación: No se produce violación. B1 establece el primer control de balón para su equipo estando en el aire y su posición sobre la pista en lo concerniente a pista delantera/trasera no se establece hasta que ambos pies vuelven al suelo. En todos los casos, B1 está legalmente en su pista trasera.

30-3 **Ejemplo:** En el salto inicial del 1º periodo entre A1 y B1, el balón ha sido palmeado legalmente cuando A2 salta desde su pista delantera, coge el balón en el aire y cae:

(a) Con ambos pies en su pista trasera

(b) Con un pie a cada lado de la línea central.

(c) Con un pie a cada lado de la línea central y luego regatea o pasa el balón a su pista trasera.

Interpretación: No se produce violación. A2 estableció el 1º control del balón para su equipo estando en el aire. En todos los casos, A2 se encuentra legalmente en su pista trasera.

30-4 **Ejemplo:** A1 efectúa un saque desde su pista delantera y pasa el balón a A2. A2 salta desde su pista trasera, coge el balón en el aire y cae:

(a) Con ambos pies en su pista trasera.

(b) Con un pie a cada lado de la línea central.

(c) Con un pie a cada lado de la línea central y luego regatea o pasa el balón a su pista trasera.

Interpretación: Violación del equipo A. Con el saque de A1, el equipo A ha establecido el control del balón para su equipo en pista delantera antes de que A2 cogiera el balón estando en el aire y cayese en su pista trasera. En todos los casos, A2 ha devuelto el balón ilegalmente a pista trasera.

30-5 **Ejemplo:** A1 tiene un pie a cada lado de la prolongación de línea central para comenzar el segundo período y pasa el balón a A2. A2 salta desde su pista delantera, coge el balón en el aire y cae:

(a) Con ambos pies en su pista trasera

(b) Con un pie a cada lado de la línea central.

(c) Con un pie a cada lado de la línea central y luego regatea o pasa el balón a su pista trasera.

Interpretación: Violación del equipo A. A1 ha establecido el control del balón para el equipo A. A2, al saltar desde su pista delantera y coger el balón en el aire, ha establecido el control del balón para el equipo A en pista delantera. En todos los casos, al caer en pista trasera, A2 ha provocado que el balón vuelva ilegalmente a su pista trasera.

30-6 **Ejemplo:** A1, que efectúa un saque desde su pista trasera, efectúa un pase a A2, en su pista delantera. B1 salta desde su pista delantera, coge el balón en el aire y, antes de caer en pista trasera, pasa el balón a B2, que se encuentra en su pista trasera.

Interpretación: Violación del equipo B por devolver ilegalmente el balón a pista trasera.

30-7 **Situación.** El balón ha sido devuelto ilegalmente a pista trasera cuando un jugador del equipo A que se encuentra completamente en pista delantera provoca que el balón toque la pista trasera, tras lo cual un jugador del equipo A, esté en pista trasera o delantera, es el primero en tocar el balón. Es legal, sin embargo, que un jugador del equipo A que se encuentra en pista trasera provoque que el balón toque la pista delantera, tras lo cual un jugador del equipo A, esté en pista trasera o delantera, es el primero en tocar el balón.

30-8 **Ejemplo:** A1 tiene ambos en pista delantera, cerca de la línea central, e intenta un pase picado para A2, que también tiene ambos pies en pista delantera cerca de la línea central. En el pase, el balón toca pista trasera antes de tocar a A2.

Interpretación: Violación del equipo A por devolver ilegalmente el balón a pista trasera.

30-9 **Ejemplo:** A1 y A2 están ambos en su pista delantera, con ambos pies cerca de la línea central cuando A1 intenta un pase picado a A2. En el pase, el balón toca pista trasera y luego toca la pista delantera, tras lo cual el balón toca a A2.

Interpretación: Violación del equipo A por devolver ilegalmente el balón a la pista trasera.

30-10 **Ejemplo:** A1 tiene ambos pies en pista trasera cerca de la línea central e intenta un pase picado para A2, que también tiene ambos pies en pista trasera cerca de la línea central. En el pase, el balón toca pista delantera antes de tocar a A2.

Interpretación: Jugada legal. No hay violación de campo atrás puesto que ningún jugador del equipo A controló el balón en pista delantera. Sin embargo, como el balón sí pasó a la pista delantera, el periodo de 8 segundos se detuvo en el momento en que el balón tocó la pista delantera. Comenzará un nuevo periodo de 8 segundos tan pronto como A2 toque el balón.

30-11 **Ejemplo:** A1 se encuentra en su pista trasera y pasa el balón hacia pista delantera. El balón es desviado por un árbitro que se encuentra con un pie a cada lado de la línea central, dentro del terreno de juego, y el balón a continuación es tocado por A2, que aún se encuentra en pista trasera.

Interpretación: Jugada legal. No existe violación de balón devuelto a pista trasera puesto que ningún jugador del equipo A controló el balón en pista delantera. Sin embargo, como el balón ha pasado a pista delantera, el periodo de 8 segundos se detuvo en el momento en que el balón fue tocado por el árbitro. Comenzará un nuevo periodo de 8 segundos tan pronto como A2 toque el balón.

30-12 **Ejemplo:** El equipo A controla el balón en su pista delantera cuando el balón es tocado al mismo tiempo por A1 y B1 y a continuación pasa a la pista trasera del equipo A. donde es tocado primero por A2.

Interpretación: El equipo A ha provocado que el balón vuelva ilegalmente a pista trasera.

- 30-13 **Ejemplo:** A1 regatea desde su pista trasera hasta su pista delantera. Teniendo ambos pies en su pista delantera bota todavía el balón en su pista trasera. Entonces, el balón toca su pierna y bota en su pista trasera donde A2 comienza un regate.
Interpretación: Jugada legal porque A1 no ha establecido aún el control del balón en su pista delantera.
- 30-14 **Ejemplo:** A1, en su pista trasera, pasa el balón a A2, que está en su pista delantera. A2 toca el balón, que regresa a A1, que todavía está en su pista trasera.
Interpretación: Jugada legal porque A2 no ha establecido el control de balón en su pista delantera.
- 30-15 **Ejemplo:** En el saque desde la línea central tras una falta antideportiva, A1 pasa el balón a A2. A2 salta por encima de la línea central, agarra el balón con el pie izquierdo en su pista delantera y con el derecho aún en el aire. Después, coloca el pie derecho en su pista trasera.
Interpretación: Jugada legal. A2 establece el control para su equipo en pista delantera solo cuando toca la pista delantera con ambos pies.
- 30-16 **Ejemplo:** En un saque desde pista delantera, A1 pasa el balón a A2. A2 salta por encima de la línea central, agarra el balón con el pie izquierdo en su pista delantera y con el derecho aún en el aire. Después, coloca el pie derecho en su pista trasera.
Interpretación: A2 ha provocado que el balón vuelva ilegalmente a su pista trasera, puesto que el jugador A1 que efectúa el saque ya había establecido el control de su equipo en pista delantera del equipo A.
- 30-17 **Ejemplo:** A1 regatea en su pista delantera cerca de la línea central cuando B1 palmea el balón hacia la pista trasera del equipo A. A1, todavía con ambos pies en su pista delantera, **ha botado** el balón en su pista trasera.
Interpretación: Juego legal. El equipo A no fue el último en tocar el balón en su pista delantera. A1 podría incluso continuar su regate completamente en su pista trasera con **un nuevo período** de 8 segundos.
- 30-18 **Ejemplo:** A1 en su pista trasera pasa el balón a A2. A2 salta desde su pista delantera, controla el balón mientras está en el aire y cae (a) Con ambos pies en su pista trasera. (b) Tocando la línea central. (c) A caballo en la línea central y luego pasa o bota el balón hacia su pista trasera.
Interpretación: Violación del equipo A por devolver el balón ilegalmente a pista trasera. A2 ha establecido el control del equipo A en la pista delantera cuando controla el balón en el aire.

Art.31 Interposiciones e Interferencias

31.1 **Definición**

31.1.1 **Un lanzamiento a canasta o un tiro libre:**

- **Comienza** cuando el balón abandona la(s) mano(s) de un jugador en acción de tiro.
- **Finaliza** cuando el balón:
 - Entra en la canasta directamente por la parte superior y permanece **dentro de la canasta** o la atraviesa.
 - Ya no tiene posibilidad **de entrar** en la canasta.
 - Toca el aro.
 - Toca el suelo.
 - Queda muerto.

31.2 **Regla**

- 31.2.1 Se produce una **interposición** durante un **tiro de campo** cuando un jugador toca el balón que está completamente por encima del nivel del aro y:
- Está en trayectoria descendente hacia la canasta, o
 - Después de haber tocado el tablero.
- 31.2.2 Se produce una **interposición** durante un **tiro libre** cuando un jugador toca el balón en trayectoria hacia canasta antes de que toque el aro.
- 31.2.3 Las restricciones de interposiciones se aplican hasta que:
- El balón ya no tenga posibilidad **de entrar** en la canasta.
 - El balón haya tocado el aro.
- 31.2.4 Se produce una **interferencia** cuando:
- Después de un tiro de campo o el último o único tiro libre, un jugador toca la canasta o el tablero mientras el balón está en contacto con el aro.
 - Después de un tiro libre que debe ser seguido por otro u otros tiros libres, un jugador toca el balón, la canasta o el tablero mientras el balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta.
 - Un jugador introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.
 - Un defensor toca el balón o la canasta mientras el balón está dentro de la canasta, impidiendo así que el balón atraviese la canasta.

- Un jugador hace que la canasta vibre o agarra la canasta de manera que, a juicio del árbitro, ha impedido que el balón entre en la canasta o ha provocado que el balón **entre** en la canasta.
- Un jugador agarra la canasta para jugar el balón.

31.2.5 Cuando:

- Un árbitro haga sonar su silbato mientras el balón se encuentra en las manos de un jugador en acción de tiro, o en el aire durante un lanzamiento de campo.
- Suene la señal del reloj de partido indicando el fin del período mientras el balón está en el aire durante un lanzamiento de campo,

Ningún jugador tocará el balón después de que haya tocado el aro mientras tenga posibilidad **de entrar** en la canasta

Se aplicarán todas las restricciones referentes a interposiciones e interferencias.

31.3 **Penalización**

31.3.1 Si la violación la comete un jugador atacante, no se concederán puntos. Se concederá el balón al equipo contrario para que realice un saque en la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que se especifique lo contrario en estas reglas.

31.3.2 Si la violación la comete un jugador defensor, se concederá al equipo atacante:

- 1 punto cuando se tratase de un tiro libre.
- 2 puntos cuando el balón haya sido lanzado desde la zona de tiro de 2 puntos.
- 3 puntos cuando el balón haya sido lanzado desde la zona de tiro de 3 puntos.

La concesión de los puntos será igual que si el balón hubiese entrado en la canasta.

31.3.3 Si la interposición la comete un jugador defensor durante el último o único tiro libre se concederá 1 punto al equipo atacante, seguido de la penalización de 1 falta técnica sancionada al jugador defensor.

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA 2014

31-1 **Situación.** Cuando el balón está por encima del aro durante un lanzamiento de campo o un tiro libre, se produce una interferencia si un jugador introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.

31-2 **Ejemplo:** Durante el último o único tiro libre de A1:

(a) Antes de que el balón toque el aro

(b) Después de que el balón toque el aro mientras existe la posibilidad de que entre en el cesto B1 introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.

Interpretación: Violación de B1 por tocar el balón ilegalmente.

(a) Se concede 1 punto a A1 y se sanciona una falta técnica a B1.

(b) Se concede 1 punto a A1 pero no se sanciona una falta técnica a B1.

31-3 **Situación.** Cuando el balón está por encima del aro durante un pase o después de que haya tocado el aro, se produce una interferencia si un jugador introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.

31-4 **Ejemplo:** El balón está por encima del aro en un pase cuando B1 introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.

Interpretación: Violación de B1. Se conceden 2 o 3 puntos al equipo A.

31-5 **Situación.** Después del último o único tiro libre y después de que el balón haya tocado el aro, el tiro libre cambia de estado y se convierte en un lanzamiento de 2 puntos si el balón es legalmente tocado por cualquier jugador antes de que entre en la canasta.

31-6 **Ejemplo:** Después del último o único tiro libre de A1, el balón ha tocado el aro y está botando sobre él. B1 intenta alejarlo mediante un palmeo pero el balón entra en el cesto.

Interpretación: El balón ha sido tocado legalmente. El tiro libre ha cambiado de estado y se conceden 2 puntos al capitán en el terreno de juego del equipo A.

31-7 **Situación.** Después de que el balón haya tocado el aro en un tiro a canasta, único o último tiro libre o después de que haya sonado el reloj de partido para el final de un período y el balón todavía tenga la oportunidad de entrar en la canasta, se sanciona una falta. Es una violación si cualquier jugador toca el balón.

31-8 **Ejemplo:** Después del último o único tiro libre de A1, el balón ha tocado el aro y está botando sobre él cuando en el rebote B2 comete falta sobre A2 (3ª falta de equipo). El balón todavía tiene la oportunidad de entrar y es tocado por:

- (a) A3
- (b) B3

Interpretación: Esto es una violación de interferencia.

(a) No se concederá ningún punto. Ambas penalizaciones de saque se cancelan entre sí. El partido se reanudará con un saque por posesión alterna en la línea de fondo, en el lugar más cercano donde ha ocurrido la falta, excepto directamente detrás del tablero.

(b) Se concederá 1 punto a A1. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de fondo, en el lugar más cercano donde se cometió la falta, excepto directamente detrás del tablero.

31-9 **Ejemplo:** Después del último o único tiro libre de A1, el balón ha tocado aro y está rebotando por encima de él cuando en el rebote B2 comete falta sobre A2 (5ª falta de equipo). El balón todavía tiene la oportunidad de entrar y es tocado por:

- (a) A3
- (b) B3

Interpretación: Esto es una violación de interferencia.

(a) No se concederá ningún punto. A2 lanzará 2 tiros libres, sin jugadores alineados para el rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde la prolongación de la línea de tiros libres.

(b) Se concederá 1 punto a A1. A2 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanudará como después de cualquier tiro(s) libre(s).

31-10 **Ejemplo:** A1 realiza un lanzamiento a canasta, el balón toca el aro, está rebotando por encima de él y todavía tiene la oportunidad de entrar cuando suena la señal del reloj de partido. El balón es tocado por:

- (a) A3
- (b) B3

Interpretación: Esto es una violación de interferencia.

(a) No se concederá ningún punto.

(b) Se concederán 2 o 3 puntos a A1.

31-11 **Situación.** Si, durante un lanzamiento de campo, un jugador toca el balón mientras está en trayectoria ascendente, se seguirán aplicando todas las restricciones relativas a interposiciones e interferencias.

31-12 **Ejemplo:** Durante un lanzamiento de campo de A1, el balón está en trayectoria ascendente cuando es tocado por B2 (o A2). En trayectoria descendente el balón lo toca

- (a) A3.
- (b) B3.

Interpretación: El contacto con el balón de A2 o B2 en su trayectoria ascendente es legal y no cambia el estado de lanzamiento de campo. No obstante, el siguiente contacto con el balón en su trayectoria descendente por parte de A3 o B3 es violación.

(a) Se concede el balón al equipo B para un saque en la prolongación de la línea de tiros libres.

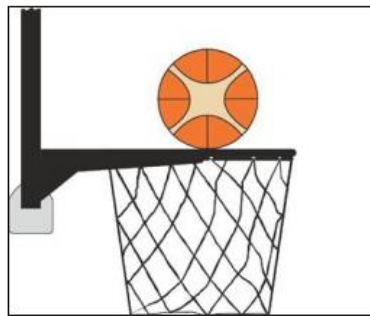
(b) Se conceden 2 o 3 puntos a A1.

31-13 **Situación.** Se produce una interferencia si, durante un lanzamiento de campo, un jugador hace que el tablero o el aro vibren de tal modo que, a juicio del árbitro, se impide que el balón entre en la canasta o se provoca que termine entrando en la misma.

31-14 **Ejemplo:** A1 intenta un lanzamiento de 3 puntos cerca del final del partido. Mientras el balón está en el aire suena la señal del reloj de partido indicando el final de partido. Tras la señal, B1 hace que vibre el tablero o el aro y, por consiguiente, impide que el balón, a juicio del árbitro, entre en la canasta.

Interpretación: Incluso después de que suene la señal del reloj de partido indicando el fin del partido, el balón sigue vivo y se produce una interferencia. Se conceden 3 puntos a A1.

31-15 **Situación.** Se produce una interferencia si un defensor o un atacante tocan la canasta o el tablero durante un lanzamiento a cesto mientras el balón está en contacto con el aro y aún tiene la posibilidad de entrar en el cesto.


Diagrama 2 Balón en contacto con el aro.

- 31-16 **Ejemplo:** Después de un lanzamiento de campo de A1, el balón rebota en el aro y vuelve a reposar en él. Mientras el balón está en contacto con el aro, B1 toca la canasta o el tablero.
Interpretación: Violación de B1. Las restricciones de interferencia se aplican mientras exista alguna posibilidad de que el balón entre en el cesto.
- 31-17 **Situación.** Siempre que los árbitros adopten decisiones contradictorias o las infracciones a las reglas se produzcan aproximadamente al mismo tiempo y una de las penalizaciones sea anular una canasta convertida, esa penalización prevalece y no se concederán puntos.
- 31-18 **Ejemplo:** Un lanzamiento de campo de A1 que se encuentra en trayectoria descendente y completamente por encima del nivel del aro es tocado al mismo tiempo por A2 y B2. Después, el balón:
 (a) Entra en el cesto.
 (b) No entra en el cesto.
Interpretación: En ninguno de los dos casos se concederán puntos. Se trata de una situación de salto.
- 31-19 **Situación.** Es una violación de interferencia si un jugador agarra la canasta para jugar el balón.
 31-20 **Ejemplo:** A1 intenta un lanzamiento a canasta de 3 puntos. El balón rebota en la canasta cuando:
 (a) A2 se agarra de la canasta y palmea el balón dentro de la canasta.
 (b) B1 se agarra de la canasta y palmea el balón alejándolo de la canasta.
Interpretación: Interferencia cometida tanto por A2 como por B1.
 (a) No se concederán puntos. El partido se reanuda con un saque para el equipo B desde la extensión de la línea de tiros libres.
 (b) Se conceden 3 puntos a **A1**.
- 31-21 **Situación.** Es una violación de interferencia si un defensor toca el balón mientras está dentro de la canasta.


Diagrama 3 Balón dentro de la canasta.

- 31-22 **Ejemplo:** A1 intenta un lanzamiento a canasta. Mientras el balón gira alrededor del aro y su mínima parte está dentro o por debajo del nivel del aro, B1 toca el balón.
Interpretación: Interferencia cometida por B1 porque el balón dentro de la canasta, al estar una mínima parte del balón dentro y por debajo del nivel del aro.

REGLA SEIS – FALTAS

Art.32 Faltas

32.1 Definición

32.1.1 Una falta es una infracción de las reglas que implica un contacto personal ilegal con un adversario y/o un comportamiento antideportivo.

32.1.2 Se puede sancionar cualquier número de faltas contra cada equipo. Independientemente de la penalización, se señalará cada falta, se anotará en el acta al jugador infractor y se penalizará correspondientemente.

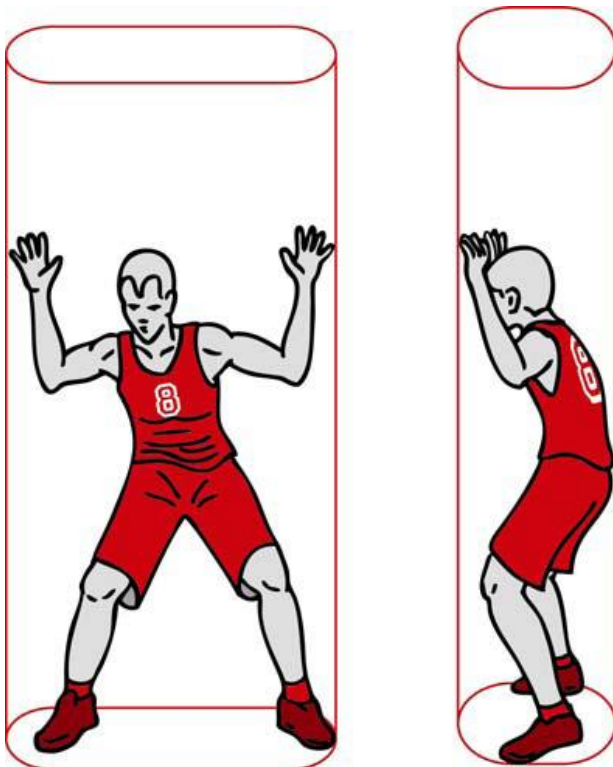
Art.33 Contacto: principios generales

33.1 Principio del cilindro

El principio del cilindro se define como el espacio dentro de un cilindro imaginario ocupado por un jugador en el suelo. Incluye el espacio por encima de él y está delimitado por:

- en la parte **delantera** por las palmas de las manos.
- en la parte **trasera** por las nalgas.
- en los **laterales** por la parte exterior de los brazos y piernas.

Las manos y los brazos pueden extenderse enfrente del torso, no más allá de la posición de los pies, con los brazos doblados por los codos de tal forma que los antebrazos y las manos estén levantados. La distancia entre los pies variará según la altura.



Esquema 5

Principio del cilindro

33.2 Principio de verticalidad

Durante el partido, cada jugador tiene derecho a ocupar cualquier posición (cilindro) en el terreno de juego que no esté ya ocupada por un adversario.

Este principio protege el espacio que ocupa el jugador en el suelo y el espacio sobre él cuando salta verticalmente desde ese lugar.

En cuanto el jugador abandona su posición vertical (cilindro) y se produce un contacto con el cuerpo con un adversario que haya establecido su propia posición vertical (cilindro), el jugador que abandonó su posición vertical (cilindro) es responsable del contacto.

No se debe penalizar al jugador defensor por saltar verticalmente (dentro de su cilindro) o por tener sus manos y brazos extendidos por encima de él dentro de su propio cilindro.

El jugador atacante, esté sobre el suelo o en el aire, no provocará ningún contacto con el jugador defensor que esté en posición legal de defensa:

- Utilizando sus brazos para crearse más espacio (empujando).
- Extendiendo sus piernas o brazos para provocar un contacto durante o justo después de un lanzamiento a canasta.

33.3 Posición legal de defensa

Un defensor ha establecido una posición inicial legal de defensa cuando:

- Encara al adversario y
- Tiene ambos pies en el suelo.

Esta posición legal de defensa se extiende verticalmente sobre él (cilindro), desde el suelo hasta el techo. Puede levantar los brazos y las manos sobre la cabeza o saltar verticalmente pero debe mantenerlos en posición vertical dentro del cilindro imaginario.

33.4 Defensa a un jugador con control de balón

Al defender a un jugador que controla el balón (que lo sostiene o lo bota), **no se aplican los elementos de tiempo y distancia**.

Un jugador con balón debe esperar que le defiendan y estar preparado para detenerse o cambiar de dirección siempre que un adversario adopte una posición inicial legal de defensa frente a él, aunque lo haga en una fracción de segundo.

El jugador defensor debe establecer una posición inicial legal de defensa sin provocar ningún contacto antes de establecer esta posición.

Una vez que el defensor ha establecido una posición inicial legal de defensa, puede desplazarse para defender a su adversario, pero no puede extender los brazos, hombros, caderas o piernas para impedir que el jugador con el balón lo supere.

Al valorar una situación de carga/bloqueo que implique a un jugador con balón, el árbitro debe emplear estos principios:

- El defensor debe establecer una posición inicial legal de defensa encarando al jugador con balón y con ambos pies en el suelo.
- El defensor puede permanecer inmóvil, saltar verticalmente, moverse lateralmente o hacia atrás para mantener su posición inicial legal de defensa.
- Al desplazarse para mantener la posición inicial legal de defensa, puede levantar un instante uno o ambos pies del suelo siempre que el movimiento sea lateral o hacia atrás, pero **no hacia** el jugador con balón.
- El contacto debe producirse en el torso, en cuyo caso se consideraría que el defensor ha llegado en primer lugar al lugar de contacto.
- Tras establecer una posición legal de defensa, el defensor puede girarse **dentro de** su cilindro para evitar una lesión.

En cualquiera de estas situaciones, se considerará que la falta ha sido provocada por el jugador con balón.

33.5 Defensa a un jugador sin control de balón

Un jugador que no tiene control de balón tiene derecho a desplazarse libremente sobre el terreno de juego y a situarse en cualquier posición que no esté ya ocupada por otro jugador.

Al defender a un jugador sin control de balón **deben aplicarse los elementos de tiempo y distancia**. Un defensor no puede ocupar una posición tan cercana a la trayectoria de un adversario en movimiento ni hacerlo de manera tan rápida que este último no tenga tiempo o distancia suficientes para detenerse o cambiar de dirección.

La distancia es directamente proporcional a la velocidad de adversario, pero nunca menos de 1 paso normal.

Si un defensor no respeta los elementos de tiempo y distancia al adoptar su posición inicial legal de defensa y se produce un contacto con un adversario, el defensor será el responsable del mismo.

Una vez que el defensor ha establecido una posición inicial legal de defensa puede desplazarse para defender a su adversario. No puede impedir que lo rebase interponiendo en su camino los brazos, hombros, caderas o piernas. Puede girarse, dentro de su cilindro, para evitar una lesión.

33.6 Jugador en el aire

Un jugador que ha saltado desde un punto del terreno de juego tiene derecho a volver a caer en el mismo lugar.

Tiene derecho a caer en otro punto del terreno de juego a condición de que la trayectoria y el lugar donde vaya a caer no estuvieran ya ocupados por un adversario en el momento de saltar.

Si un jugador salta y, al caer, su inercia le hace entrar en contacto con un adversario que ha adoptado una posición legal de defensa más allá del lugar de caída, el saltador es responsable del contacto.

Un jugador no debe interponerse en la trayectoria de un adversario después de que éste haya saltado.

Colocarse debajo de un jugador que está en el aire y provocar un contacto suele constituir una falta antideportiva y en determinadas circunstancias puede ser una falta descalificante.

33.7 Pantalla: legal e ilegal

Una pantalla es el intento de retrasar o impedir que un adversario sin balón alcance el lugar que desea en el terreno de juego.

Una pantalla es **legal** cuando el jugador que la efectúa:

- Estaba **inmóvil** (dentro de su cilindro).
- Tenía ambos pies en el suelo al producirse el contacto.

Una pantalla es **ilegal** cuando el jugador que la efectúa:

- Estaba **moviéndose** al producirse el contacto.

- No concedió la distancia suficiente al establecer una pantalla fuera del campo de visión de un adversario **inmóvil** al producirse el contacto.
- No respetó los elementos de tiempo y distancia con un adversario **en movimiento** al producirse el contacto.

Si la pantalla se establece **dentro** del campo de visión (frontal o lateral) de un adversario inmóvil, el jugador que la efectúa puede establecerla tan cerca del adversario como **desece**, sin llegar a entrar en contacto.

Si la pantalla se establece **fuera** del campo de visión de un adversario inmóvil, el jugador que la efectúa debe permitir que el adversario dé 1 paso normal hacia la pantalla sin que se produzca un contacto.

Si el adversario está **en movimiento**, deben aplicarse los elementos de tiempo y distancia. El jugador que efectúa la pantalla debe dejar espacio suficiente de modo que el adversario pueda esquivarla, deteniéndose o cambiando de dirección.

La distancia nunca será menor de 1 ni mayor de 2 pasos normales.

Un jugador que recibe una pantalla legal es responsable de cualquier contacto con el jugador que la ha efectuado.

33.8 **Carga**

Carga es el contacto personal ilegal, con o sin balón, provocado al empujar o chocar contra el torso de un adversario.

33.9 **Bloqueo**

Bloqueo es el contacto personal ilegal que impide el avance de un adversario con o sin balón.

Un jugador que intenta efectuar una pantalla comete una falta por bloqueo si el contacto se produce mientras se desplaza y su adversario está inmóvil o alejándose de él.

Si un jugador se despreocupa del balón, encara a un adversario y cambia de posición a medida que lo hace el adversario, es el principal responsable de cualquier contacto que se produzca, a menos que intervengan otros factores.

La expresión ‘a menos que intervengan otros factores’ se refiere a empujones, cargas o agarrones deliberados del jugador que sufre la pantalla.

Es legal que un jugador extienda sus brazos o codos fuera de su cilindro al adoptar una posición en el terreno de juego pero deberá mantenerlos dentro de su cilindro cuando un adversario intente rebasarlo. Si los brazos o codos están fuera de su cilindro y se produce un contacto, es un bloqueo o un agarrón.

33.10 **Zonas de semicírculo de no-carga**

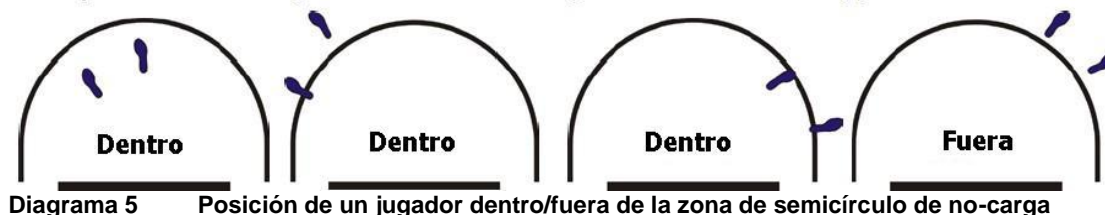
Las zonas de semicírculo de no-carga se trazan sobre el terreno de juego con el propósito de delimitar un área específica para valorar las situaciones de carga/bloqueo que se produzcan bajo la canasta.

En cualquier situación de penetración en el área del semicírculo de no-carga, no se sancionará falta del atacante que se encuentra en el aire por cualquier contacto que provoque contra un defensor que esté situado dentro del semicírculo, a menos que el atacante emplee ilegalmente las manos, brazos, piernas o cuerpo. Esta regla se aplica cuando:

- el atacante tiene el control del balón mientras está en el aire, e
- intenta un lanzamiento de campo o pasa el balón, y
- el defensor tiene uno o ambos pies en contacto con la zona del semicírculo de no-carga.

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA 2014

- 33-1 **Situación.** El propósito de la regla del semicírculo de no-carga es no premiar a un defensor que ha adoptado una posición debajo de su propia canasta con el único fin de obtener una falta de un atacante que penetra hacia el cesto con el control del balón.
 Para que se aplique la regla del semicírculo de no-carga:
 (a) El defensor debe tener uno o ambos pies en contacto con la zona de semicírculo (ver Esquema 1). La línea de semicírculo forma parte de la zona de semicírculo.
 (b) El atacante se dirigirá hacia la canasta a través de la línea de semicírculo y lanzará a cesto o pasará mientras se encuentre en el aire.
 La regla del semicírculo de no-carga no se aplicará y, en consecuencia, cualquier contacto se juzgará de acuerdo a las reglas normales (por ejemplo, principio del cilindro, principio de carga/bloqueo):
 (a) En todas las situaciones de juego que se produzcan fuera de la zona de semicírculo de no-carga, también las que evolucionen en el espacio comprendido entre la zona de semicírculo y la línea de fondo.
 (b) En todas las situaciones de rebote cuando, después de un lanzamiento de campo, el balón rebote y se produzca un contacto.
 (c) En cualquier uso ilegal de manos, brazos, piernas o cuerpo, tanto del atacante como del defensor.
- 33-2 **Ejemplo:** A1 lanza en suspensión, iniciando el movimiento fuera de la zona de semicírculo, y carga contra B1 que se encuentra en contacto con la zona de semicírculo.
Interpretación: La acción de A1 es legal pues se aplica la regla del semicírculo de no-carga.
- 33-3 **Ejemplo:** A1 regatea por la línea de fondo y, tras llegar a la zona que se encuentra detrás del tablero, salta en diagonal o hacia atrás y carga contra B1, que ha establecido una posición legal de defensa en contacto con la zona de semicírculo.
Interpretación: Carga de A1. La regla del semicírculo de no-carga no se aplica, puesto que A1 ha entrado en la zona de semicírculo de no-carga desde la parte del terreno de juego directamente detrás del tablero y la línea de prolongación imaginaria.
- 33-4 **Ejemplo:** El lanzamiento de A1 toca el aro y rebota desde él. A2 salta, coge el balón y luego carga contra B1, que ha establecido una posición legal de defensa en contacto con la zona de semicírculo.
Interpretación: Carga de A2. La regla del semicírculo de no-carga no se aplica.
- 33-5 **Ejemplo:** A1 regatea hacia canasta y se encuentra en acción de tiro. En lugar de finalizar el lanzamiento, pasa el balón a A2, que le va siguiendo. Entonces A1 carga contra B1, que se encuentra en contacto con la zona de semicírculo de no-carga. Aproximadamente al mismo tiempo, A2 con el balón en las manos, está regateando hacia canasta para intentar encestar.
Interpretación: Carga de A1. La regla del semicírculo de no-carga no se aplica puesto que A1 está empleando ilegalmente el cuerpo para despejar el camino a canasta de A2.
- 33-6 **Ejemplo:** A1 regatea hacia canasta y se encuentra en acción de tiro. En lugar de finalizar el lanzamiento, A1 pasa el balón a A2, que se encuentra en la esquina del terreno de juego. Entonces A1 carga contra B1, que se encuentra en contacto con la zona de semicírculo de no-carga.
Interpretación: La acción de A1 es legal. Se aplica la regla del semicírculo de no-carga.


33.11 Tacteo a un adversario con las manos y/o los brazos

Toucher a un adversario con la(s) mano(s) no constituye necesariamente una falta.

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

Se produce un uso ilegal de las manos o de los brazos extendidos cuando el defensor está en posición de defensa y coloca sus manos o brazos sobre un adversario, con o sin balón y permanecen en contacto con él, para impedir su avance.

Tocar o palpar reiteradamente a un adversario, con o sin balón, es falta, puesto que puede conducir a un aumento de la brusquedad del juego.

Se considera falta del **jugador atacante con balón** si:

- engancha o rodea con el brazo o el codo a un defensor para obtener una ventaja.
- empuja para evitar que el defensor juegue o intente jugar el balón, o para crear más espacio entre él y el defensor.
- al realizar un regate, utiliza el antebrazo extendido o la mano para evitar que un adversario obtenga el control del balón.

Se considera falta del **jugador atacante sin balón** que empuje para:

- quedarse solo para **obtener** el balón.
- impedir que el defensor juegue o intente jugar el balón.
- crear más espacio para **él**.

33.12 **Juego de poste**

El principio de verticalidad (principio del cilindro) también se aplica al juego de poste.

El jugador atacante en la posición de poste y su defensor deben respetar los derechos de verticalidad (cilindros) respectivos.

Es falta que un atacante o defensor en la posición de poste empuje con el hombro o la cadera a su adversario para quitarle la posición o interfiera su libertad de movimiento mediante el uso de los brazos extendidos, hombros, caderas, piernas u otras partes del cuerpo.

33.13 **Defensa ilegal por la espalda**

Defensa ilegal por la espalda es el contacto personal que provoca un defensor por detrás de un adversario. El hecho de que el defensor intente jugar el balón no justifica el contacto con su adversario por la espalda.

33.14 **Agarrar**

Agarrar es el contacto personal ilegal con un adversario que interfiere su libertad de movimiento. Este contacto (agarrón) puede producirse con cualquier parte del cuerpo.

33.15 **Empujar**

Empujar es el contacto personal ilegal con cualquier parte del cuerpo que tiene lugar cuando un jugador desplaza o intenta desplazar por la fuerza a un adversario con o sin el balón.

33.16 **Simular una falta**

Simular (fake) es cualquier acción de un jugador para hacer creer que ha recibido una falta o realizar movimientos teatrales exagerados para generar la opinión de que ha recibido una falta y por ello obtener una ventaja.

Art.34 Falta personal

34.1 **Definición**

34.1.1 Una falta personal es un contacto ilegal de un jugador con un adversario, esté el balón vivo o muerto.

Un jugador no agarrará, bloqueará, empujará, cargará, zancadilleará ni impedirá el avance de un adversario extendiendo las manos, brazos, codos, hombros, caderas, piernas, rodillas ni pies, ni doblará su cuerpo en una posición ‘anormal’ (fuera de su cilindro), ni incurrirá en juego brusco o violento.

34.2 **Penalización**

Se anotará una falta personal al infractor.

- 34.2.1 Si se comete la falta sobre un jugador que no está en acción de tiro:
- El juego se reanuda mediante un saque del equipo no infractor en el punto más cercano a la infracción.
 - Si el equipo infractor está en situación de penalización por faltas de equipo, se aplicará el Art. 41.
- 34.2.2 Si se comete la falta sobre un jugador en acción de tiro, se concederá a ese jugador el siguiente número de tiros libres:
- Si el lanzamiento desde el terreno de juego se convierte, será válido y, además, se concederá 1 tiro libre.
 - Si el lanzamiento desde la zona de 2 puntos no se convierte, se concederán 2 tiros libres.
 - Si el lanzamiento desde la zona de 3 puntos no se convierte, se concederán 3 tiros libres.
 - Si un jugador es objeto de falta mientras o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el fin del período o la señal del reloj de lanzamiento y el balón aún está en sus manos, la canasta, si entra, no será válida y se le concederán 2 o 3 tiros libres.

Art.35 Doble falta

35.1 Definición

- 35.1.1 Una doble falta es una situación en la que 2 adversarios cometen faltas personales, uno contra otro, aproximadamente al mismo tiempo.

35.2 Penalización

Se anotará una falta personal a cada jugador infractor. **No** se concederán tiros libres y el juego se reanuda del siguiente modo:

Si, aproximadamente al mismo tiempo que la doble falta:

- Se logra un cesto de campo válido, o se convierte el último o único tiro libre, se concederá el balón al equipo que lo recibió para que realice un saque desde la línea de fondo.
- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque en el punto más cercano al de la infracción.
- Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de salto.

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA 2014

- 35-1 **Situación.** Siempre que los árbitros adopten decisiones contradictorias o las infracciones a las reglas se produzcan aproximadamente al mismo tiempo y una de las penalizaciones sea anular **la canasta convertida**, esa penalización prevalece y no se concederán puntos.
- 35-2 **Ejemplo:** Se produce un contacto entre A1, en acción de tiro, y B1. El balón entra en el cesto. El árbitro de cabeza sanciona falta en ataque de A1 y, por tanto, no concede la canasta. El árbitro de cola sanciona falta en defensa de B1 y, por tanto, la canasta debería ser válida.
Interpretación: Los árbitros acuerdan que se trata de una falta doble y la canasta no será válida. El juego se reanuda con un saque de lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres para el equipo A. El equipo A solo dispondrá del tiempo que restaba en el reloj de lanzamiento en el momento de producirse la doble falta.
- 35-3 **Situación.** Para que dos faltas se consideren como una doble falta deben cumplirse las siguientes condiciones:
(a) Ambas faltas son faltas de jugador.
(b) Ambas faltas implican contacto físico.
(c) Ambas faltas se cometen entre adversarios que cometen falta uno sobre otro.
(d) Ambas faltas se cometen aproximadamente al mismo tiempo.
- 35-4 **Ejemplo:**
(a) En la lucha por la posición **de poste**, A1 y B1 se están empujando mutuamente.
(b) En un rebote, A1 y B1 se están empujando mutuamente.
(c) Al recibir un pase de A2, A1 y B1 se están empujando mutuamente.
Interpretación: En las 3 situaciones se sancionan faltas dobles. En el saque, el equipo A dispondrá del tiempo que restase en el reloj de lanzamiento en el momento de producirse la doble falta.
- 35-5 **Ejemplo:** Tras un rebote, A1 insulta a B1 y B1 reacciona golpeando a A1 con el puño.

Interpretación: No es una doble falta. La falta de A1 es una falta técnica y la falta de B1 es una falta descalificante. El partido se reanudará con 1 tiro libre para el equipo B, seguido de 2 tiros libres para A1 y posesión del balón para el equipo A.

35-6 **Ejemplo:** Al intentar ocupar una posición, B1 empuja a A1, sancionándose una falta personal. Aproximadamente al mismo tiempo, A1 golpea a B1 con el codo, sancionándose una falta antideportiva.

Interpretación: Es una doble falta. Como el equipo A tenía el control del balón cuando se sancionó la doble falta, el partido se reanudará mediante un saque del equipo A en el lugar más próximo a la infracción. El equipo A dispondrá del tiempo que restase en el reloj de lanzamiento en el momento de producirse la doble falta.

35-7 **Ejemplo:** A1 y B1 se están empujando y se sancionan sendas faltas personales. Se trata de la segunda falta del equipo A y la quinta falta del equipo B en el período.

Interpretación: Es una doble falta. No se concederán tiros libres. El equipo A dispondrá del tiempo que restase en el reloj de lanzamiento en el momento de producirse la doble falta.

Art.36 Falta técnica

36.1 Reglas de conducta

36.1.1 El correcto desarrollo del juego exige una cooperación leal y total por parte de los jugadores y el personal de banco del equipo con los árbitros, oficiales de mesa y comisario, si lo hubiera.

36.1.2 Ambos equipos tienen derecho a esforzarse al máximo para lograr la victoria, pero deben hacerlo con una actitud de deportividad y juego limpio.

36.1.3 Se considerará una falta técnica cualquier falta de cooperación o desobediencia deliberada o reiterada al espíritu y propósito de esta regla.

36.1.4 El árbitro puede prevenir faltas técnicas avisando o, incluso, pasando por alto infracciones de poca importancia que, evidentemente, no sean intencionadas y no tengan un efecto directo en el partido, a menos que exista una repetición de la misma infracción después del aviso.

36.1.5 Si se descubre una infracción una vez que el balón esté vivo, se detendrá el juego y se sancionará una falta técnica. La penalización se administrará como si la falta técnica hubiera ocurrido en el momento de sancionarla. Será válido todo lo que haya ocurrido en el intervalo transcurrido entre la infracción y la detención del juego.

36.2 Violencia

36.2.1 Durante el partido pueden producirse actos de violencia contrarios al espíritu de deportividad y del juego limpio. Los árbitros y, si fuera necesario, las fuerzas de orden público, deben atajarlos de inmediato.

36.2.2 Cuando se produzcan actos de violencia en los que se vean implicados jugadores o personal de banco del equipo en el terreno de juego o en sus proximidades, los árbitros adoptarán las medidas oportunas para atajarlos.

36.2.3 Cualquiera de las personas mencionadas anteriormente que sea responsable de actos de agresión flagrantes contra los adversarios o los árbitros debe ser descalificada. El árbitro principal (**Crew Chief**) deberá informar del incidente al organismo responsable de la competición.

36.2.4 Los agentes de las fuerzas del orden público solo pueden entrar en el terreno de juego si los árbitros se lo solicitan. No obstante, si los espectadores invaden el terreno de juego con la intención manifiesta de cometer actos violentos, los agentes de las fuerzas de orden público deberán intervenir de manera inmediata para proteger a los equipos y a los árbitros.

36.2.5 Todas las demás zonas, incluyendo accesos, salidas, pasillos, vestuarios, etc. están bajo la jurisdicción de los organizadores de la competición y de los agentes de las fuerzas de orden público.

36.2.6 Los árbitros no deben permitir las acciones físicas de los jugadores o del personal de banco del equipo que puedan conducir al deterioro del equipamiento de juego.

Cuando los árbitros observen algún comportamiento de esta naturaleza, advertirán inmediatamente al entrenador del equipo infractor.

Si estas acciones se repitieran, se sancionará de inmediato una falta técnica a la persona o personas implicadas.

36.3 Definición

36.3.1 Una falta técnica es una falta de jugador que no implica contacto y es de carácter conductual, que incluye pero no se limita a:

- Hacer caso omiso a las advertencias de los árbitros.
- Tratar irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o miembros del banco de equipo.
- Comunicarse irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o adversarios.
- Utilizar un lenguaje o realizar gestos que puedan ofender o incitar a los espectadores.
- Molestar y provocar a un adversario.
- Obstruir la visión de un adversario agitando o poniendo su(s) mano(s) cerca de sus ojos.
- El excesivo balanceo de los codos.
- Retrasar el partido tocando de forma deliberada el balón después de que atravesase la canasta o evitando que un saque se realice con rapidez.
- Simular haber recibido una falta (fake).
- Colgarse del aro de manera que soporte todo el peso del jugador, a menos que lo agarre momentáneamente después de un mate o que, a juicio del árbitro, intente evitar lesionarse o lesionar a otro jugador.
- Un jugador defensor comete una interposición durante el último o único tiro libre. Se concederá 1 punto al equipo atacante, seguido de la penalización de una falta técnica sancionada al jugador defensor.

36.3.2 Una falta técnica del personal de banco del equipo es una falta por dirigirse o tocar irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o adversarios, o una infracción de carácter procedimental o administrativo.

36.3.3 Un jugador será descalificado durante el resto del partido cuando sea sancionado con 2 faltas técnicas, con 2 faltas antideportivas o con 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.

36.3.4 Un entrenador también será descalificado durante el resto del partido cuando:

- Haya sido sancionado con 2 faltas técnicas (C) a consecuencia de su comportamiento personal antideportivo.
- Haya sido sancionado con 3 faltas técnicas, todas ellas ('B') o una de ellas ('C'), como consecuencia del comportamiento antideportivo del personal de banco del equipo.

36.3.5 Si un jugador o un entrenador es descalificado según el Art. 36.3.3 y 36.3.4, dicha falta técnica será la única falta que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la falta descalificante.

36.4 Penalización

36.4.1 Si la falta técnica la comete:

- un jugador, se le anotará una falta técnica como falta de jugador y contará para las faltas de equipo.
- el personal de banco del equipo, se anotará una falta técnica al entrenador y no contará para las faltas de equipo.

36.4.2 Se concederá 1 tiro libre a los adversarios, seguidos de:

- Un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- Un salto entre dos en el círculo central para comenzar el primer período.

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA 2014

36-1 **Situación.** Un árbitro advierte a un jugador por una acción o comportamiento que, en caso de repetirse, puede conllevar una falta técnica. Se debe comunicar dicha advertencia también al entrenador del equipo y se aplicará a todos los miembros de ese equipo por cualquier acción similar durante el resto del partido. El aviso solo debe efectuarse cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté parado.

36-2 **Ejemplo:** Se advierte a un miembro del equipo A por:

- (a) Interferir un saque.
- (b) Su comportamiento.
- (c) Otras acciones que, en caso de repetirse, pueden conllevar una falta técnica.

Interpretación: Se comunicará la advertencia también al entrenador A y se aplicará a todos los miembros de ese equipo, por acciones similares, durante el resto del partido.

36-3 **Situación.** Mientras un jugador esté en acción de tiro, no se permitirá que los adversarios lo desconcierten mediante acciones tales como colocar la(s) mano(s) cerca de los ojos, gritar en voz alta, pisar fuertemente con los pies en el suelo o aplaudir cerca del lanzador. Tales acciones pueden conllevar una falta técnica si dicha acción pone al lanzador en desventaja, o puede darse un aviso si no se pone al lanzador en desventaja.

36-4 **Ejemplo:** A1 está efectuando un lanzamiento de campo cuando B1 intenta distraerle gritando o pisando fuertemente en el suelo. El lanzamiento:

- (a) Entra.
- (b) No entra.

Interpretación:

- (a) Se avisará a B1 y se comunicará esta advertencia al entrenador B. Si algún miembro del equipo B ya ha sido advertido por una conducta similar, se sancionará una falta técnica a B1.
- (b) Se sancionará una falta técnica a B1.

36-5 **Situación.** Si los árbitros descubren que están más de 5 jugadores del mismo equipo jugando en el terreno de juego al mismo tiempo, el error debe corregirse lo antes posible sin poner en desventaja a los adversarios. Asumiendo que los árbitros y los oficiales de mesa están desarrollando su labor de modo correcto, 1 jugador debe haber entrado o permanecido en el terreno de juego ilegalmente. Por tanto, los árbitros ordenarán que se retire 1 jugador de inmediato y sancionarán una falta técnica al entrenador de ese equipo, anotada como tipo 'B'. El entrenador es el responsable de asegurarse de que las sustituciones se realizan correctamente y de que el jugador sustituido abandona el terreno de juego inmediatamente después de la sustitución.

36-6 **Ejemplo:** Durante el juego, se descubre que el equipo A tiene más de 5 jugadores en el terreno de juego.

- (a) En el momento de descubrirse el hecho, el equipo B (con 5 jugadores) tiene el control del balón.
- (b) En el momento de descubrirse el hecho, el equipo A (con más de 5 jugadores) tiene el control del balón.

Interpretación:

- (a) El juego se detendrá inmediatamente a menos que se coloque al equipo B en desventaja.
- (b) El juego se detendrá inmediatamente.

En ambos casos, el jugador que ha vuelto a entrar (o que ha permanecido) en el partido ilegalmente debe abandonar el terreno de juego y se sancionará una falta técnica al entrenador A, anotada como tipo 'B'.

36-7 **Situación.** Después de descubrirse que un equipo está jugando con más de 5 jugadores, también se descubre que un miembro de este equipo ha conseguido puntos o ha cometido una falta mientras participaba ilegalmente. Esos puntos serán válidos y las faltas cometidas por (o cometidas sobre) ese jugador serán consideradas como faltas de jugador.

36-8 **Ejemplo:** Con el reloj de partido funcionando, el equipo A tiene 5 jugadores en el terreno de juego. Esto es descubierto y el partido se interrumpe después de que:

- (a) A1 comete una falta en ataque
- (b) A1 anota una canasta de campo
- (c) B1 comete una falta sobre A1 durante un lanzamiento de campo no convertido.
- (d) El 6º jugador haya abandonado el terreno de juego

Interpretación:

- (a) La falta de A1 es falta de jugador.
- (b) La canasta de campo de A1 será válida.

(c) Se concederán a A1 2 o 3 tiros libres.

En (a), (b) y (c), el 6º jugador debe abandonar el terreno de juego y además, en todos los casos, se cargará una falta técnica al entrenador del equipo A, registrada como tipo "B".

En (d), se cargará una falta técnica al entrenador del equipo A, registrada como tipo "B".

36-9 **Situación.** Tras habersele comunicado que ya no está facultado para jugar a consecuencia de una quinta falta, un jugador vuelve a participar en el partido. La participación ilegal será penalizada en el mismo momento de descubrirse, sin colocar a los adversarios en desventaja.

36-10 **Ejemplo:** Tras cometer su quinta falta, se comunica a B1 que ya no está facultado para jugar.

Más tarde, B1 vuelve al terreno de juego como sustituto. La participación ilegal de B1 se descubre antes de que:

- (a) El balón esté vivo para reanudarse del partido. O después de que:
- (b) El balón esté de nuevo vivo mientras el equipo A controla el balón.
- (c) El balón esté de nuevo vivo mientras el equipo B controla el balón.
- (d) El balón esté de nuevo muerto después de que B1 entrase al terreno de juego.

Interpretación:

- (a) B1 se retirará del partido inmediatamente.
- (b) Se detendrá el partido de inmediato a menos que se coloque al equipo A en desventaja. B1 se retirará del partido.

(c) y (d) Se detendrá el partido de inmediato. B1 se retirará del partido.
En todos los casos, se cargará una falta técnica al entrenador del equipo B, anotada como tipo 'B'.

36-11 **Situación.** Tras habersele comunicado que **ha cometido** su 5ª falta, un jugador vuelve a participar y consigue un cesto o comete una falta o es objeto de falta antes de que se descubra su participación ilegal. **Todos estos puntos seguirán siendo válidos y cualquier falta cometida por (o sobre) ese jugador se considerarán como faltas de equipo.**

36-12 **Ejemplo:** Tras haber cometido su quinta falta y habersele comunicado que ya no está facultado para jugar, B1 vuelve posteriormente al terreno de juego como sustituto. La participación ilegal de B1 se descubre después de que:

- (a) B1 convierta un cesto.
- (b) B1 cometa una falta.
- (c) A1 cometa falta sobre B1 **cuando está botando** (quinta falta de equipo).

Interpretación:

- (a) El cesto de B1 será válido.
- (b) La falta de B1 es una falta de jugador y se anotará en el acta en el espacio posterior a su quinta falta.
- (c) Los 2 tiros libres **se concederán al sustituto** de B1.

En todos los casos, se sancionará una falta técnica al entrenador B, anotada como tipo 'B'.

36-13 **Situación.** Después de que no se le comunicara que ya no está facultado para jugar por haber cometido una quinta falta, un jugador permanece o vuelve a entrar en el partido. Dicho jugador deberá retirarse tan pronto como se descubra el error, sin colocar a los adversarios en desventaja. No habrá sanción por la participación ilegal del jugador. Si este jugador consigue un cesto, comete una falta o es objeto de falta, el cesto será válido y la falta se considerará como falta de jugador.

36-14 **Ejemplo:** A6 solicita sustituir a A1. El balón queda muerto a consecuencia de una falta de A1 y A6 entra en el terreno de juego. Los árbitros no comunican a A1 que es su quinta falta. Posteriormente, A1 vuelve al terreno de juego como sustituto. La participación ilegal de A1 se descubre después de que:

- (a) El reloj de partido se haya puesto en marcha mientras A1 está participando como jugador.
- (b) A1 haya logrado una canasta.
- (c) A1 cometa falta sobre B1.
- (d) B1 cometa falta sobre A1 en un lanzamiento de campo no convertido.

Interpretación:

No se sancionará ninguna penalización por la participación ilegal de A1.

- (a) Se detendrá el juego sin poner al equipo B en desventaja. A1 se retirará del partido de inmediato. A1 será reemplazado por un sustituto.
- (b) La canasta de A1 es válida.
- (c) La falta cometida por A1 es una falta de jugador y se penalizará consecuentemente. Se anotará en el acta en el espacio posterior a su quinta falta
- (d) Falta de B1. **Se concederán 2 o 3 tiros libres al sustituto de A1.**

36-15 **Ejemplo:** 10 minutos antes del inicio del partido, se sanciona una falta técnica a A1. Antes de empezar el partido, el entrenador B designa a B1 para lanzar 1 tiro libre. Sin embargo, B1 no es uno de los 5 jugadores designados del equipo B para comenzar el partido.

Interpretación: El tiro libre debe lanzarlo 1 de los 5 jugadores del equipo B designados para comenzar el partido. No puede concederse una sustitución antes de que haya comenzado el tiempo de juego.

36-16 **Situación.** Cuando un jugador simule una falta se aplicará el procedimiento siguiente:

- Sin interrumpir el partido, el árbitro identifica la simulación mostrando dos veces la señal de "levantar el antebrazo".
- Tan pronto como se detenga el partido la próxima vez, se comunicará un aviso al jugador y al entrenador de su equipo. Ambos equipos tienen derecho a un aviso.
- La próxima vez que un jugador de ese equipo simule una falta se sancionará una falta técnica. Esto también se aplica si el partido no se detuvo **anteriormente** para comunicar el aviso
- En un caso excesivo sin ningún contacto, se puede sancionar una falta técnica inmediatamente sin un aviso.

36-17 **Ejemplo:** A1 regatea siendo defendido por B1. A1 hace entonces un movimiento repentino con su cabeza dando la impresión de haber recibido una falta de B1. **Posteriormente en el partido**, A1 además cae al suelo dando la impresión de haber recibido una falta de B1.

Interpretación: El árbitro avisa a A1 por su simulación con la cabeza mostrándole dos veces la señal de "levantar el antebrazo". A1 será sancionado con una falta técnica por su simulación al dejarse caer al suelo al ser la **2ª** simulación incluso sin haber una interrupción del partido para comunicar el aviso a A1 por su **1ª** simulación.

36-18 **Ejemplo:** A1 regatea siendo defendido por B1. A1 hace entonces un movimiento repentino con su cabeza dando la impresión de haber recibido una falta de B1. **Posteriormente en el partido**, B2 cae al suelo dando la impresión de haber sido empujado por A2.

Interpretación: El árbitro avisa a A1 y a B2 por sus simulaciones mostrándoles dos veces la señal de "levantar el antebrazo". Durante la siguiente interrupción del partido se comunicarán los avisos a A1, B2 y a ambos entrenadores.

- 36-19 **Situación.** Cuando un jugador se deja caer para simular una falta para conseguir una ventaja injusta, consiguiendo que se sancione falta a su adversario o creando una atmósfera antideportiva entre los espectadores hacia los árbitros, dicho comportamiento se considerará antideportivo.
- 36-20 **Ejemplo:** A1 regatea hacia canasta cuando el defensor B1 cae de espaldas al suelo sin que se haya producido contacto entre ambos jugadores o después de un contacto insignificante de A1 acompañado por la posterior exhibición teatral de B1. Ya se había advertido por este hecho a los jugadores del equipo B a través de su entrenador.
Interpretación: Tal comportamiento es claramente antideportivo y enturbia el buen discurrir del partido. Debe sancionarse una falta técnica a B1.
- 36-21 **Situación.** Cuando se permite un balanceo excesivo de los codos puede producirse una grave lesión, especialmente en situaciones de rebote y de defensas muy próximas. Si tal acción provoca un contacto, debe sancionarse falta personal. En caso de no existir contacto, puede sancionarse una falta técnica.
- 36-22 **Ejemplo:** A1 salta, consigue el rebote y vuelve al suelo. A1 es estrechamente defendido de inmediato por B1. A1 balancea excesivamente los codos en un intento de intimidar a B1 o para crear un espacio suficiente donde poder pivotar, pasar o regatear, sin llegar a contactar con él.
Interpretación: La acción de A1 no se ajusta al espíritu e intención de las Reglas. Puede sancionarse una falta técnica a A1.
- 36-23 **Situación.** Se descalificará a un jugador que sea sancionado con 2 faltas técnicas.
- 36-24 **Ejemplo:** A1 ha cometido su primera falta técnica durante la primera parte por colgarse del aro. Se le sanciona una segunda falta técnica durante la segunda parte por comportamiento antideportivo.
Interpretación: A1 será descalificado automáticamente y se dirigirá y permanecerá en el vestuario del equipo durante el resto del partido o, si lo prefiere, abandonará la instalación. Solo se penalizará esta segunda falta técnica y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar a un árbitro de forma inmediata cuando un jugador haya cometido 2 faltas técnicas y deba ser descalificado.
- 36-25 **Situación.** Después de haber cometido su 5ª falta personal Después de haber cometido su 5ª falta personal un jugador se convierte en un jugador excluido. Tras su 5ª falta cualquier otra falta técnica sancionada contra él será anotada a su entrenador como falta técnica tipo "B". Esto también es válido si una de sus 5 faltas era una de sus 5 faltas era una falta técnica o una falta antideportiva. No será descalificado y puede permanecer en su área de banquillo de equipo.
- 36-26 **Ejemplo.** B1 ha cometido una falta técnica durante el 1º periodo. En el 4º periodo, B1 ha cometido su 5ª falta. En su recorrido hacia el banquillo de equipo, se sanciona a B1 con una falta técnica.
Interpretación. Con esta 5ª falta, B1 se ha convertido en un jugador excluido. Cualquier otra falta(s) técnica(s) con las que sea sancionado se anotará a su entrenador. B1 no está descalificado
- 36-27 **Ejemplo.** B1 ha cometido una falta antideportiva durante el 3º periodo. En el 4º, B1 ha cometido su 5ª falta. En su recorrido hacia el banquillo de equipo, se sanciona a B1 con una falta técnica.
Interpretación. Con esta 5ª falta, B1 se ha convertido en un jugador excluido. Cualquier otra falta(s) técnica(s) con las que sea sancionado se anotará a su entrenador. B1 no está descalificado
- 36-28 **Situación.** Un jugador será descalificado cuando cometa 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.
- 36-29 **Ejemplo.** A1 ha cometido una falta técnica durante el 1º periodo por retrasar el partido. Se sanciona una falta antideportiva contra él durante el 2º periodo por una falta dura contra B1.
Interpretación. A1 será automáticamente descalificado y se marchará al vestuario de su equipo y permanecerá allí para lo que reste del partido o, si lo prefiere, abandonará el recinto deportivo. La falta antideportiva será la única en ser penalizada y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar a un árbitro inmediatamente cuando un jugador ha cometido 1 falta técnica y 1 falta antideportiva y deberá ser descalificado.
- 36-30 **Ejemplo:** A1 ha cometido una falta antideportiva durante la 1ª parte por detener con un contacto innecesario el progreso del equipo atacante en transición. Se sanciona una falta técnica contra él durante la 2ª parte por simular haber recibido una falta.
Interpretación: A1 será automáticamente descalificado y se marchará al vestuario de su equipo y permanecerá allí para lo que reste del partido o, si lo prefiere, abandonará el recinto deportivo. La falta técnica será la única falta en ser penalizada y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar a un árbitro inmediatamente cuando un jugador ha cometido 1 falta antideportiva y 1 falta técnica y deberá ser automáticamente descalificado.
- 36-31 **Situación:** Un jugador entrenador será descalificado si es sancionado con las siguientes faltas:
- 2 faltas técnicas como jugador,
 - 2 faltas antideportivas como jugador,
 - 1 falta antideportiva como jugador y 1 falta técnica como jugador,
 - 1 falta técnica como entrenador, anotada como tipo "C" y 1 falta antideportiva o 1 falta técnica como jugador.

1 falta técnica como entrenador, anotada como tipo "B". 1 falta técnica como entrenador, anotada como tipo "C" y 1 falta antideportiva o 1 falta técnica como jugador.

• 2 faltas técnicas como entrenador, anotadas como tipo "B" y 1 falta antideportiva o 1 falta técnica como jugador.

• 2 faltas técnicas como entrenador, anotadas como tipo "C".

• 1 falta técnica como entrenador, anotada como tipo "C" y 2 faltas técnicas como entrenador, anotadas como tipo "B".

• 3 faltas técnicas como entrenador, anotadas como tipo "B".

36-32 **Ejemplo:** El jugador entrenador A1 ha cometido una falta técnica durante el 1er período por simular una falta como jugador. En el 4º período ha sido sancionado con una falta técnica por su comportamiento personal antideportivo, anotada como "C".

Interpretación: El jugador entrenador A1 será descalificado automáticamente e irá y permanecerá en el vestuario de su equipo durante el tiempo restante del partido o, si lo prefiere, abandonará el recinto deportivo. Solo se penalizará la 2ª falta técnica y no se administrará una penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador entrenador ha cometido 1 falta técnica como jugador y 1 falta técnica como entrenador y deba ser descalificado.

36-33 **Ejemplo:** El jugador entrenador A1 ha cometido una falta antideportiva durante el 2º período sobre B1 como jugador. En el 3er período ha sido sancionado con una falta técnica por el comportamiento antideportivo de su fisioterapeuta, anotada como "B" y en el 4º período ha sido sancionado con una falta técnica al sustituto A6, anotada como "B" en la casilla del entrenador.

Interpretación: El jugador entrenador A1 será descalificado automáticamente e irá y permanecerá en el vestuario de su equipo durante el tiempo restante del partido o, si lo prefiere, abandonará el recinto deportivo. Solo se penalizará la 2ª falta técnica y no se administrará una penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador entrenador ha cometido 1 falta antideportiva como jugador y 2 faltas técnicas como entrenador por su personal de banquillo de equipo y deba ser descalificado.

36-34 **Ejemplo:** El jugador entrenador A1 ha cometido una falta técnica durante el 2º período por su comportamiento personal antideportivo, anotada como "C". En el 4º período ha cometido una falta antideportiva sobre B1 como jugador.

Interpretación: El jugador entrenador A1 será descalificado automáticamente e irá y permanecerá en el vestuario de su equipo durante el tiempo restante del partido o, si lo prefiere, abandonará el recinto deportivo. La falta antideportiva es la única falta que se penalizará y no se administrará una penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador entrenador ha cometido 1 falta técnica como entrenador y 1 falta antideportiva como jugador y deba ser automáticamente descalificado.

Art.37 Falta antideportiva

37.1 Definición

37.1.1 Una falta antideportiva es una falta de jugador que implica contacto y que, a juicio del árbitro:

- no es un esfuerzo legítimo de jugar directamente el balón dentro del espíritu y la intención de las reglas.
- es un contacto excesivo y violento del jugador en un esfuerzo por jugar el balón o sobre un adversario.
- es un contacto innecesario causado por un jugador defensor para detener el progreso del equipo atacando en transición. Esto se aplica hasta que el jugador atacante comience su acción de tiro.
- es un contacto de un defensor sobre un adversario, por la espalda o lateralmente, en un intento de impedir un contra-ataque y no hay ningún adversario entre el atacante y la canasta del equipo contrario. Esto se aplica hasta que el jugador atacante comience su acción de tiro.
- es un contacto de un defensor sobre un adversario en el terreno de juego durante los 2 últimos minutos en el cuarto período y los 2 últimos minutos en cualquier período extra, cuando el balón está fuera del terreno de juego para efectuarse un saque y aún permanece en las manos del árbitro o a disposición del jugador que va a efectuar dicho saque.

37.1.2 Los árbitros deben valorar las faltas antideportivas de manera coherente durante todo el partido y juzgar solo la acción.

37.2 Penalización

37.2.1 Se anotará una falta antideportiva al infractor.

- 37.2.2 Se concederán tiros libres al jugador que recibió la falta, seguidos de:
- Un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
 - Un salto entre dos en el círculo central para iniciar el primer período.
- El número de tiros libres será el siguiente:
- Si la falta se comete sobre un jugador que no está en acción de tiro, se concederán 2 tiros libres.
 - Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro, la canasta, si entra, será válida y se concederá 1 tiro libre adicional.
 - Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro que no logra encestar, se concederán 2 o 3 tiros libres.
- 37.2.3 Un jugador será descalificado durante el resto del partido cuando cometa 2 faltas antideportivas, 2 faltas técnicas o 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.
- 37.2.4 Si se descalifica a un jugador según el artículo 37.2.3, la falta antideportiva será la única que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la falta descalificante.

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA 2014

- 37-1 **Situación.** El reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos del cuarto período o de cualquier período extra y el balón se encuentra fuera de los límites del terreno de juego para efectuarse un saque y está aún en manos del árbitro o ya a disposición del jugador que va a efectuarlo. Si en este momento, un jugador defensor en el terreno de juego provoca un contacto con un jugador del equipo atacante en el terreno de juego y se sanciona una falta, es una falta antideportiva.
- 37-2 **Ejemplo:** Cuando quedan 0:53 del último periodo del partido, A1 tiene el balón en sus manos o a su disposición para efectuar un saque cuando B2 provoca un contacto en el terreno de juego sobre A2 y se sanciona falta de B2.
Interpretación: Obviamente, B2 no ha realizado ningún esfuerzo por jugar el balón y obtuvo ventaja al no permitir que el reloj de partido se pusiera en marcha. Debe sancionarse falta antideportiva, sin efectuar ninguna advertencia.
- 37-3 **Ejemplo:** Cuando quedan 0:53 del último periodo del partido A1 tiene el balón en sus manos o a su disposición para efectuar un saque cuando A2 provoca un contacto en el terreno de juego contra B2 y se sanciona falta de A2.
Interpretación: A2 no obtuvo ninguna ventaja al cometer la falta. Se sancionará una falta personal de A2, a menos que se produzca un contacto excesivo que se sancionará como falta antideportiva. Se concede un saque al equipo B en el punto más cercano a donde se cometió la infracción.
- 37-4 **Situación.** Cuando el reloj de partido muestra 2 minutos o menos del cuarto período o de cualquier período extra, una vez que el balón ha salido de las manos del jugador que realiza un saque, un defensor, para detener o impedir que el reloj de partido se ponga en marcha, provoca un contacto con un atacante que está a punto de recibir o ha recibido el balón en el terreno de juego. Tal contacto se sancionará de inmediato con falta personal a menos que sea un contacto excesivo, que se sancionará con falta antideportiva o descalificante. **No se aplicará el principio de ventaja/desventaja.**
- 37-5 **Ejemplo:** Cuando queda 1:02 para el final del partido, con un resultado de A 83 – B 80, el balón ya ha abandonado las manos de A1, quien efectúa un saque, cuando B2 provoca un contacto sobre el terreno de juego con A2, que está a punto de recibir el balón. Se sanciona falta de B2.
Interpretación: Se sancionará inmediatamente falta personal de B2 a menos que los árbitros consideren que la gravedad del contacto merezca la sanción de una falta antideportiva o descalificante.
- 37-6 **Ejemplo:** Cuando queda 1:02 del último periodo del partido, con un resultado de A 83 – B 80, el balón ya ha abandonado las manos de A1, quien efectúa un saque, cuando A2 provoca un contacto sobre el terreno de juego con B2. Se sanciona falta de A2.
Interpretación: A2 no ha obtenido ninguna ventaja al cometer la falta. Se sancionará inmediatamente falta personal de A2, a menos que el contacto sea excesivo. Se concede un saque al equipo B en el punto más cercano a donde se cometió la infracción.
- 37-7 **Ejemplo:** Cuando queda 1:02 del último periodo del partido, con un resultado de A 83 – B 80, el balón ha abandonado las manos de A1, quien efectúa un saque, cuando, en una zona del terreno de juego distinta de donde se administra el saque, B2 provoca un contacto sobre A2. Se sanciona falta de B2.
Interpretación: Obviamente, B2 no ha realizado ningún esfuerzo por jugar el balón y ha obtenido una ventaja al no permitir que el reloj de partido se pusiera en marcha. Debe sancionarse falta antideportiva, sin efectuar ninguna advertencia.
- 37-8 **Situación.** El contacto por el jugador defensivo desde atrás o lateralmente sobre un oponente en un intento de detener el contraataque y sin otro jugador defensivo entre el jugador y la canasta de los oponentes se

sancionará como una falta antideportiva solo hasta que el jugador atacante comience su acción de tiro. Sin embargo, cualquier contacto duro o **sin ser un legítimo intento de jugar directamente el balón** puede ser sancionado como falta antideportiva en cualquier momento del partido.

37-9 **Ejemplo:** Mientras A1 está regateando hacia la canasta durante un contraataque y sin haber otro defensor entre A1 y la canasta de los oponentes, B1 contacta ilegalmente a A1 por detrás y se sanciona una falta.
Interpretación: Esto se sancionará como una falta antideportiva.

37-10 **Ejemplo:** Terminando su contraataque A1 comienza su acción de tiro cuando B1 contacta su brazo desde detrás

- (a) tratando de taponar el balón.
- (b) con un contacto duro excesivo.

Interpretación: Se sancionará como
(a) una falta normal.
(b) una falta antideportiva.

Art.38 Falta descalificante

38.1 **Definición**

38.1.1 Una falta descalificante es cualquier infracción antideportiva flagrante de un jugador o del personal de banco del equipo.

38.1.2 Un entrenador que ha sido sancionado con una falta descalificante será sustituido por el entrenador ayudante que figure en el acta. Si no se ha inscrito a ningún entrenador ayudante, lo sustituirá el capitán (CAP).

38.2 **Penalización**

38.2.1 Se anotará una falta descalificante al infractor.

38.2.2 Siempre que se descalifique al infractor de acuerdo a los respectivos artículos de estas reglas, se dirigirá al vestuario del equipo, donde permanecerá el resto del partido o, si lo **desea**, podrá abandonar las instalaciones.

38.2.3 Se concederán tiros libres:

- A cualquier adversario, designado por su entrenador, en caso de tratarse de una falta que no implique contacto.
- Al jugador objeto de la falta en caso de faltas de contacto.

Seguidos de:

- Un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- Un salto entre dos en el círculo central para iniciar el primer período.

38.2.4 El número de tiros libres será el siguiente:

- Si se trata de una falta que no implica contacto: 2 tiros libres.
- Si la falta se comete sobre un jugador que no está en acción de tiro: 2 tiros libres.
- Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro: la canasta, si se convierte, será válida y se concederá 1 tiro libre.
- Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro que no logra encestar: 2 o 3 tiros libres.

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA 2014

38-1 **Situación.** Cuando se descalifica a alguien, dicha persona ya no es miembro de equipo o personal de banquillo de equipo. Por tanto, ya no puede ser penalizada por su posterior comportamiento antideportivo.

38-2 **Ejemplo:** A1 es descalificado por flagrante comportamiento antideportivo. Abandona el terreno de juego e insulta a uno de los árbitros.

Interpretación: A1 ya ha sido descalificado y ya no puede ser penalizado. El **crew chief** (árbitro principal) o el comisario, si estuviera presente, enviarán un informe que describa el incidente a la organización de la competición.

38-3 **Situación.** Cuando se descalifica a un jugador por cualquier acción flagrante que no implique contacto, la penalización es la misma que para una falta descalificante en que exista contacto.

38-4 **Ejemplo:** Se sanciona violación de avance ilegal a A1. Frustrado, insulta al árbitro y es descalificado. Se sanciona a A1 con una falta descalificante.

Interpretación: La penalización será de 2 tiros libres y posesión del balón para el equipo B.

38-5 **Situación.** Cuando un entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o miembro de la delegación acompañante sea descalificado y se cargue al entrenador con una falta técnica, anotada como tipo 'B', será penalizada como cualquier otra falta descalificante.

38-6 **Ejemplo:** A1 ha sido sancionado con su quinta falta personal. Frustrado, insulta al árbitro. Se sanciona a A1 con una falta descalificante.

Interpretación: La falta descalificante de A1 se anota al entrenador A y se anota como tipo 'B'. La penalización será 2 tiro libres y posesión del balón para el equipo B.

38-7 **Situación.** Una falta descalificante es cualquier acción flagrante antideportiva de un jugador, entrenador o personal del banco de equipo. Puede ser:

- Contra una persona del equipo contrario, árbitros, oficiales de mesa y comisario.
- Contra cualquier miembro de su propio equipo.
- Contra cualquier otra persona presente en el recinto deportivo, incluidos los espectadores.
- Por cualquier acción física intencionada que dañe el equipamiento del partido.

38-8 **Ejemplo.** Las siguientes acciones flagrantes antideportivas tienen lugar:

- En el 3º periodo, A1 en el terreno de juego golpea a su compañero de equipo A2.
- A1 sale del terreno de juego y golpea a un espectador.
- A6 en su zona de banquillo golpea a su compañero de equipo A7.
- A6 golpea la mesa del anotador y daña el reloj de lanzamiento.

Interpretación. En (a) y (b), A1 y en (c) y (d) A6 serán descalificados y deberán ir y permanecer en su vestuario o, si lo desea, abandonar el recinto deportivo. La penalización será de 2 tiros libres para el equipo B seguidos de un saque de banda en la línea central extendida, enfrente de la mesa de oficiales.

Art.39 Enfrentamientos

39.1 Definición

Un enfrentamiento es una acción física mutua entre 2 o más adversarios (jugadores y personal de banco del equipo).

Este artículo solo se refiere al personal de banco del equipo que abandonen los límites de la zona de banco de equipo durante un enfrentamiento o cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento.

39.2 Regla

39.2.1 Serán descalificados los sustitutos, jugadores excluidos o asistentes de equipo que abandonen la zona de banco de equipo durante un enfrentamiento o durante cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento.

39.2.2 Solo el entrenador y/o el entrenador ayudante están autorizados a abandonar la zona de banco de equipo durante un enfrentamiento o durante cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento, para ayudar a los árbitros a mantener o restablecer el orden. En tal caso, no serán descalificados.

39.2.3 Si el entrenador y/o el entrenador ayudante abandonan la zona de banco de equipo y no ayudan o intentan ayudar a los árbitros a mantener o restaurar el orden, serán descalificados.

39.3 Penalización

39.3.1 Independientemente del número del personal de banco del equipo descalificado por abandonar la zona de banco de equipo, solo se sancionará una falta técnica ('B') al entrenador.

39.3.2 Si se descalifica a personal de banco del equipo de ambos equipos en aplicación de este artículo y no quedan por administrar otras penalizaciones de faltas, el juego se reanudará de la siguiente manera.

Si aproximadamente al mismo tiempo de detenerse el juego por el enfrentamiento:

- Se logra una canasta válida, se concederá el balón al equipo que lo recibió para que realice un saque desde la línea de fondo.
- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de salto.

- 39.3.3 Todas las faltas descalificantes se registrarán como se describe en el apartado B.8.3. y no contarán para las faltas de equipo.
- 39.3.4 Todas las penalizaciones de las faltas cometidas por los jugadores en la pista antes del enfrentamiento o de cualquier situación que provoque el enfrentamiento, serán consideradas de conformidad con el Art. 42.

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA 2014

- 39-1 **Situación.** Se concede un saque a un equipo porque controlaba el balón en el momento de producirse un enfrentamiento o en el momento en que amenazaba con producirse. Dicho equipo dispondrá únicamente del tiempo restante del reloj de lanzamiento cuando se reanude el juego.
- 39-2 **Ejemplo:** El equipo A ha controlado el balón durante 20 segundos cuando se produce una situación que puede degenerar en enfrentamiento. Los árbitros descalifican a miembros de ambos equipos por abandonar los límites de sus zonas de banco.
Interpretación: El equipo A, que controlaba el balón antes del enfrentamiento, deberá efectuar un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales y dispondrá solo de 4 segundos en el reloj de lanzamiento.
- 39-3 **Situación.** Cuando un entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o miembro de la delegación acompañante sea descalificado en una situación de enfrentamiento y se sancione al entrenador con una falta técnica, anotada como tipo 'B', la penalización será la misma que cualquier otra falta descalificante.
- 39-4 **Ejemplo:** En una situación de enfrentamiento, A6 ha entrado al terreno de juego y ha sido por tanto descalificado.
Interpretación: La falta se sancionará al entrenador del equipo A y será anotada como "B2". Como es una falta descalificante de A6, la penalización será 2 tiros libres y posesión del balón para el equipo B.
- 39-5 **Ejemplo:** A1 y B1 comienzan un enfrentamiento en el terreno de juego. En ese momento A6 y B6 entran al terreno de juego pero no están involucrados en el enfrentamiento. A7 entra también al terreno de juego y golpea a B1 en su cara.
Interpretación: A1 y B1 serán descalificados, faltas anotadas como "D2". A6, A7 y B6 son descalificados por entrar al terreno de juego durante un enfrentamiento y el entrenador del equipo A y el entrenador del equipo B serán ambos sancionados con una falta técnica anotada como "B2". Los espacios de falta restantes en el acta de A6, A7 y B6 se rellenarán con "F". Las penalizaciones de ambas faltas descalificantes y ambas faltas técnicas se cancelarán entre ellas.

REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES

Art.40 5 faltas de jugador

- 40.1 Un jugador que haya cometido 5 faltas será informado al respecto por el árbitro y deberá abandonar el partido de inmediato. Debe ser sustituido en 30 segundos.
- 40.2 Las faltas cometidas por un jugador que haya cometido anteriormente 5 faltas se consideran faltas de jugador excluido y se cargarán y anotarán en el acta al entrenador ('B').

Art.41 Faltas de equipo: Penalización

41.1 Definición

- 41.1.1 Una falta de equipo es una falta personal, técnica, antideportiva o descalificante cometida por un jugador. Un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo cuando ha cometido 4 faltas en un período.
- 41.1.2 Se considerará que todas las faltas de un equipo cometidas durante un intervalo de juego forman parte del período o período extra siguiente.
- 41.1.3 Todas las faltas de un equipo cometidas durante un período extra forman parte del cuarto período.

41.2 Regla

- 41.2.1 Cuando un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo, todas las faltas personales posteriores cometidas por sus jugadores sobre un jugador que no esté en acción de tiro se penalizarán con 2 tiros libres, en lugar de un saque. El tiro o tiros libres los lanzará el jugador sobre el que se cometió la falta.
- 41.2.2 Si la falta personal la comete un jugador del equipo con control del balón, o del equipo con derecho al balón, dicha falta se penalizará mediante un saque para los adversarios.

Art.42 Situaciones especiales

42.1 Definición

Durante el mismo período de reloj parado después de una infracción pueden surgir **situaciones especiales** cuando se comete una falta o faltas adicionales.

42.2 Procedimiento

- 42.2.1 Se anotarán todas las faltas y se identificarán las penalizaciones.
- 42.2.2 Se determinará el orden en que se cometieron todas las faltas.
- 42.2.3 Se compensarán todas las penalizaciones iguales contra ambos equipos y todas las penalizaciones de faltas dobles en el orden en que fueron sancionadas. Una vez que se han anotado y compensado las penalizaciones se considerará que nunca han ocurrido.
- 42.2.4 El derecho a la posesión del balón como parte de la última penalización cancelará cualquier derecho anterior a la posesión del balón.
- 42.2.5 Una vez que el balón esté vivo durante el primer o único tiro libre o en un saque, esa penalización no podrá utilizarse para compensar cualquier penalización restante
- 42.2.6 El resto de penalizaciones se administrará en el orden en que se cometieron.
- 42.2.7 Si después de la compensación de penalizaciones iguales contra ambos equipos no queda ninguna otra por administrar, el partido se reanudará del siguiente modo.

Si aproximadamente al mismo tiempo que la primera infracción:

- Se logra una canasta válida, se concederá el balón al equipo que lo recibió para que realice un saque desde la línea de fondo.
- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque en el punto más cercano a donde se cometió la primera infracción.
- Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de salto.

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA 2014

- 42-1 **Situación.** En situaciones especiales en que deban administrarse varias penalizaciones producidas durante el mismo período de reloj parado, los árbitros deben prestar especial atención al orden en que se cometieron la violación o las faltas para determinar qué penalizaciones deben administrarse y cuáles deben compensarse.
- 42-2 **Ejemplo:** A1 intenta un lanzamiento en suspensión. Mientras el balón está en el aire, suena la señal del reloj de lanzamiento. Tras la señal pero estando A1 aún en el aire, B1 comete una falta antideportiva sobre A1 y:
- (a) El balón no toca el aro.
(b) El balón toca el aro pero no entra en el cesto.
(c) El balón entra en el cesto.
- Interpretación:** En todos los casos, la falta antideportiva de B1 no puede ignorarse.
- (a) A1 fue objeto de falta en acción de tiro. La violación del reloj de lanzamiento se ignorará puesto que se habría cometido después de la falta antideportiva. **Se concederá a A1 1, 2 o 3 tiros libres**, seguidos de un saque para el equipo A en el centro de la línea lateral, enfrente de la mesa de oficiales.
- (b) No hay violación del reloj de lanzamiento. **Se concederá a A1 1, 2 o 3 tiros libres**, seguidos de un saque del equipo A desde el centro de la línea lateral, enfrente de la mesa de oficiales.
- (c) **Se concederá a A1 2 o 3 puntos**, seguidos de 1 tiro libre adicional y saque del equipo A desde el centro de la línea lateral, enfrente de la mesa de oficiales.
- 42-3 **Ejemplo:** A1 es objeto de falta por parte de B2 mientras se encontraba lanzando a canasta. Después, mientras A1 continúa en acción de tiro, recibe falta de B1.
- Interpretación:** La falta de B1 se ignorará a menos que sea antideportiva o descalificante.
- 42-4 **Ejemplo:** B1 comete una falta antideportiva sobre A1. Tras la falta, se sancionan sendas faltas técnicas al entrenador A y entrenador B.
- Interpretación:** Solo pueden compensarse penalizaciones iguales en el orden en que se cometieron. Por tanto, se compensarán las penalizaciones de las faltas técnicas a los entrenadores. El partido se reanudará con 2 tiros libres para A1 y posesión del balón para el equipo A.
- 42-5 **Ejemplo:** B1 comete falta antideportiva sobre A1, quien consigue convertir el cesto. A continuación se sanciona falta técnica a A1.
- Interpretación:** La canasta de A1 es válida. Las penalizaciones de la falta antideportiva y de la falta técnica (1 tiro y posesión para ambos equipos) se compensan entre ellas y el partido se reanudará mediante un saque en cualquier punto de la línea de fondo como después de cualquier canasta válida.
- 42-6 **Ejemplo:** Al intentar conseguir una posición, B1 empuja a A1, y se le sanciona falta personal. Es la tercera falta del equipo B. Después (no aproximadamente al mismo tiempo) A1 golpea a B1 con el codo, y se sanciona falta antideportiva.
- Interpretación:** No es doble falta puesto que las faltas de B1 y A1 no ocurrieron aproximadamente al mismo tiempo. El partido se reanudará con 2 tiros libres para B1 y posesión del balón para el equipo B.
- 42-7 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, que está botando el balón, 3ª falta del equipo B. Después de eso, A1 lanza el balón contra el cuerpo de B1 (manos, piernas, torso, etc.).
- Interpretación:** Se sanciona a A1 con falta técnica. Se concederá 1 tiro libre a cualquier jugador del equipo B, seguido de un saque a caballo desde la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- 42-8 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, que está botando el balón, 5ª falta del equipo B. Después de eso, A1 lanza el balón desde una corta distancia directamente a la cara (cabeza) de B1.
- Interpretación:** Se sanciona a A1 con falta descalificante, que se irá y permanecerá en el vestuario de su equipo el tiempo restante de partido o, si lo prefiere, abandonará el recinto deportivo. Se concederán 2 tiros libres al sustituto de A1, sin jugadores alineados para el rebote. Tras esto, se concederán 2 tiros libres a cualquier jugador del equipo B, seguidos de un saque a caballo desde la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- 42-9 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, que está botando el balón, 3ª falta del equipo B. Después de eso, A1 lanza el balón desde una corta distancia directamente a la cara (cabeza) de B1.
- Interpretación:** Se sanciona a A1 con falta descalificante, que se irá y permanecerá en el vestuario de su equipo el tiempo restante de partido o, si lo prefiere, abandonará el recinto deportivo. Se concederán 2 tiros libres a cualquier jugador del equipo B, seguidos de un saque a caballo desde la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- 42-10 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, que está botando el balón, 5ª falta del equipo B. Después de eso, A1 lanza el balón contra el cuerpo de B1 (manos, piernas, torso, etc.).
- Interpretación:** Se sanciona a A1 con falta técnica. Se concederán 2 tiros libres a A1, sin jugadores alineados para el rebote. Tras esto, se concederá 1 tiro libre a cualquier jugador del equipo B, seguido de un saque a caballo desde la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

- 42-11 **Situación.** Si se comete una doble falta o faltas con iguales penalizaciones durante unos tiros libres, las faltas se anotarán pero no se administrarán las penalizaciones.
- 42-12 **Ejemplo:** Se conceden 2 tiros libres a A1. Tras el **1º tiro libre:**
(a) Se sanciona doble falta a A2 y B2.
(b) Se sancionan faltas técnicas a A2 y B2.
Interpretación: Se anotarán las faltas a A2 y B2, y después A1 lanzará su 2º tiro libre. El juego se reanudará como después de cualquier último o único tiro libre.
- 42-13 **Ejemplo:** Se conceden 2 tiros libres a A1. Convierte ambos. Antes de que el balón pase a estar vivo tras el último tiro libre:
(a) Se sanciona doble falta a A2 y B2.
(b) Se sanciona falta técnica A2 y B2.
Interpretación: **Las faltas deben anotarse a A2 y B2** tras lo cual el juego se reanudará con un saque desde la línea de fondo como después de cualquier último o único tiro libre convertido.
- 42-14 **Situación.** En el caso de una doble falta y tras compensar penalizaciones iguales contra ambos equipos, si no queda ninguna penalización pendiente de administrarse, el juego se reanuda mediante un saque del equipo que tenía control del balón o derecho al mismo antes de la primera infracción.
En caso de que ningún equipo tuviera el control del balón o derecho al mismo antes de la primera infracción, se produce una situación de salto. El juego se reanuda con un saque por posesión alterna.
- 42-15 **Ejemplo:** Durante el intervalo entre el 1º y 2º período se descalifica a A1 y B1 o se sancionan sendas faltas técnicas al entrenador A y al entrenador B.
La flecha de posesión alterna favorece al:
(a) Equipo A.
(b) Equipo B.
Interpretación:
(a) El juego se reanuda con un saque para el equipo A desde el centro de la línea lateral, enfrente de la mesa de oficiales. En el momento en que el balón toque o sea tocado legalmente por un jugador en el terreno de juego, la flecha cambiará de dirección a favor del equipo B.
(b) Se sigue el mismo procedimiento, comenzando con un saque del equipo B.

Art.43 Tiros libres

43.1 **Definición**

- 43.1.1 Un tiro libre es una oportunidad concedida a un jugador para que consiga 1 punto, sin oposición, desde una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.
- 43.1.2 Una serie de tiros libres se define como todos los tiros libres y/o la posterior posesión resultantes de una única penalización de falta.

43.2 **Regla**

- 43.2.1. Cuando se señala una falta personal, **una falta antideportiva o una falta descalificante con contacto**, el tiro o tiros libres se concederán del siguiente modo:
- El jugador objeto de la falta será el que los lance.
 - Si hay una solicitud para sustituirlo, debe lanzar el tiro o tiros libres antes de abandonar el juego.
 - Si debe abandonar el partido por lesión, por haber cometido 5 faltas o haber sido descalificado, su sustituto lanzará el tiro o tiros libres. Si no se dispone de ningún sustituto, los lanzará cualquier compañero de equipo designado por su entrenador.
- 43.2.2 Cuando se señala una falta técnica o **una falta descalificante sin contacto**, cualquier jugador del equipo adversario designado por su entrenador podrá lanzar los tiros libres.
- 43.2.3 El lanzador de los tiros libres:
- Ocupará una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.
 - Podrá utilizar cualquier método para efectuar el tiro libre pero deberá conseguir que el balón entre en la canasta por su parte superior o que toque el aro.
 - Lanzará el balón antes de 5 segundos desde que el árbitro ponga el balón a su disposición.
 - No pisará la línea de tiros libres ni entrará en la zona restringida hasta que el balón haya entrado en la canasta o haya tocado el aro.
 - No amagará el tiro libre.

43.2.4 Los jugadores situados en el pasillo de tiros libres tienen derecho a ocupar posiciones alternas, cuya profundidad es de 1 metro (Esquema 6).

Durante los tiros libres, estos jugadores:

- No ocuparán posiciones del pasillo de tiros libres a las que no tengan derecho.
- No entrarán en la zona restringida, en la zona neutral ni abandonarán su posición en el pasillo de tiros libres hasta que el balón haya abandonado las manos del lanzador.
- No desconcertarán al lanzador con sus acciones.

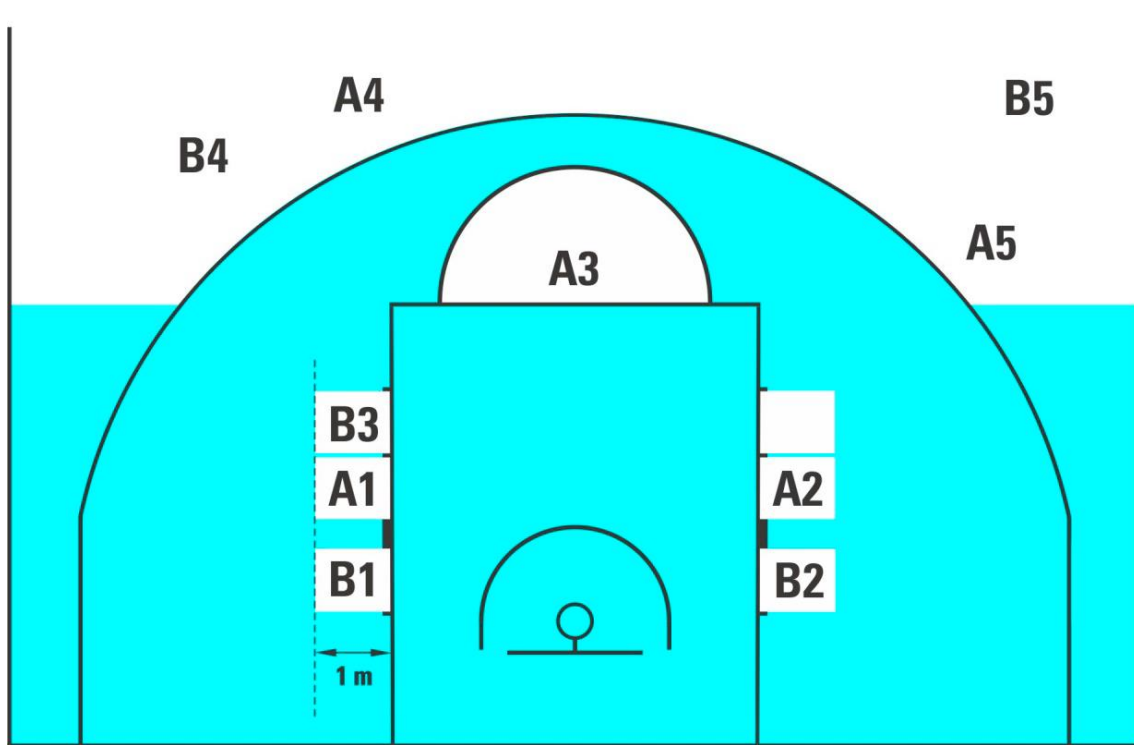


Diagrama 6 Posiciones de los jugadores durante los tiros libres

43.2.5 Los jugadores que no están situados en el pasillo de tiros libres permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de lanzamiento de 3 puntos hasta que concluya el tiro libre.

43.2.6 Durante uno o varios tiros libres que sean seguidos de otra(s) serie(s) de tiros libres o de un saque, todos los jugadores permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de lanzamiento de 3 puntos.

Una infracción de los Art.43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 o 43.2.6 es una violación.

43.3 **Penalización**

43.3.1 Si se convierte un tiro libre y la violación la comete el lanzador, el punto no será válido.

Cualquier otra violación de cualquier otro jugador que ocurra **durante un lanzamiento para un tiro libre convertido** o tras la violación cometida por el lanzador del tiro libre, se ignorará.

Se concederá a los adversarios un saque en la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que queden por administrar uno o más tiros libres o una penalización que conlleve un saque.

43.3.2 Si **se convierte el tiro libre** y la violación la comete cualquier jugador que no sea el lanzador:

- El punto, si se convierte, será válido.
- Las violaciones se ignorarán.

Si se trata del último o único tiro libre, el balón se concederá a los adversarios para que realicen un saque desde cualquier punto de la línea de fondo.

43.3.3 Si **no se convierte el tiro libre** y la violación la comete:

- El **lanzador** o un **compañero** del lanzador durante el último o único tiro libre, se concederá a los adversarios un saque en la prolongación de la línea de tiros libres a menos que el mismo equipo que lanzó tenga derecho a una posesión posterior.
- Un **adversario** del lanzador, se le concederá a este un nuevo tiro libre.
- **Ambos equipos** durante el último o único tiro libre, se produce una situación de salto.

Art.44 Error rectificable

44.1 **Definición**

Los árbitros pueden corregir un error si se ha ignorado involuntariamente una regla exclusivamente en una de estas situaciones:

- Conceder uno o varios tiros libres a los que no se tiene derecho.
- No conceder uno o varios tiros libres a los que se tiene derecho.
- Conceder o anular puntos por error.
- Permitir lanzar uno o varios tiros libres al jugador equivocado.

44.2 **Procedimiento general**

44.2.1 Para que los errores arriba mencionados sean rectificables, los árbitros, comisario, si lo hubiera, u oficiales de mesa deben descubrirlos antes de que el balón esté vivo a continuación del primer balón que quede muerto después de que el reloj se haya puesto en marcha tras el error.

44.2.2 Un árbitro puede detener el juego inmediatamente al descubrir un error rectificable, siempre que no ponga a ningún equipo en desventaja.

44.2.3 Serán válidas las faltas cometidas, los puntos conseguidos, el tiempo transcurrido y demás actividad adicional que pueda haber ocurrido después del error y antes de su descubrimiento.

44.2.4 Tras la corrección del error, a menos que se especifique lo contrario en estas reglas, el juego se reanudará en el punto en que se detuvo para corregir el error. El balón se concederá al equipo con derecho al balón en el momento en que se detuvo el juego para la rectificación del error.

44.2.5 Una vez que se ha descubierto un error que todavía es rectificable:

- Si el jugador implicado en su corrección está en el banco tras haber sido sustituido legalmente, debe volver al terreno de juego para tomar parte en la corrección del error. En ese momento pasa a ser jugador.
Tras la corrección del error, puede permanecer en el partido a menos que se haya solicitado de nuevo su sustitución, en cuyo caso puede abandonar el terreno de juego.
- Si se sustituyó al jugador por estar lesionado, por haber cometido 5 faltas o haber sido descalificado, su sustituto deberá tomar parte en la rectificación del error.

44.2.6 Los errores rectificables no pueden corregirse una vez que el árbitro principal **(Crew Chief)** ha firmado el acta.

44.2.7 Los árbitros pueden corregir **un** error de anotación, de tiempo de juego o de manejo del reloj de lanzamiento a canasta, que implique el tanteo, número de faltas, número de tiempos muertos, tiempo de partido o de posesión transcurrido u omitido, antes de que el árbitro principal **(Crew Chief)** firme el acta.

44.3 Procedimiento especial

44.3.1 Conceder uno o más tiros libres a los que no se tenía derecho.

Se cancelarán los tiros libres lanzados a consecuencia del error y el partido se reanudará del siguiente modo:

- Si el reloj de partido no se ha puesto en marcha, se concederá un saque de lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres al equipo al que se le han cancelado los tiros libres.
- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha y:
 - El equipo con control de balón o con derecho al mismo en el momento de descubrirse el error es el mismo que tenía el control de balón al producirse el error, o
 - Ningún equipo tiene el control de balón al descubrirse el error.
 se concederá el balón al equipo con derecho al balón en el momento de producirse el error.
- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha y al descubrirse el error el equipo que controla el balón o tiene derecho al mismo es el equipo contrario al que tenía el control de balón cuando se produjo el error, se produce una situación de salto.
- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha y al descubrirse el error se han concedido uno o varios tiros libres como resultado de una falta, se administrarán los tiros libres y se concederá un saque al equipo que controlaba el balón al producirse el error.

44.3.2 No conceder uno o más tiros libres merecidos.

- Si la posesión del balón no ha cambiado desde que se cometió el error, el juego se reanudará tras la corrección del error como después de un tiro libre normal.
- Si el mismo equipo logra una canasta tras habersele concedido por error el saque, se ignorará el error.

44.3.3 Permitir que el tiro o tiros libres los lance el jugador equivocado.

Se cancelarán dichos tiros libres, así como la posesión del balón si forma parte de la penalización, y se concederá el balón a los oponentes para que efectúen un saque de lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que deban administrarse penalizaciones de otras infracciones.

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA 2014

44-1 **Situación.** Para que un error sea rectificable debe ser descubierto por los árbitros, oficiales de mesa o comisario, si lo hubiera, antes de que el balón esté vivo después del primer balón muerto una vez que se haya puesto en marcha el reloj tras el error. Es decir:

Se produce el error durante un balón muerto	El error es rectificable
Balón vivo	El error es rectificable
El reloj se pone o continua en marcha	El error es rectificable
Balón muerto	El error es rectificable
Balón vivo	El error ya no es rectificable

Tras la corrección del error, el juego se reanudará y se concederá el balón al equipo que tenía derecho a él cuando se detuvo el partido para efectuar la corrección.

44-2 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, cuarta falta del equipo B. El árbitro comete un error concediendo 2 tiros libres a A1. Después del último tiro libre convertido, el juego continúa y se reinicia el reloj de partido. B2 recibe el balón, regatea y encesta.

El error se descubre:

- (a) Antes
- (b) Después

de que el balón esté a disposición del jugador del equipo A para efectuar el saque desde la línea de fondo.

Interpretación: La canasta de B2 es válida.

En (a) **El error es todavía rectificable.** Cualquier tiro libre convertido será cancelado y se concederá un saque al equipo A desde la línea de fondo donde se detuvo el partido para corregir el error.

En (b) El error ya no es rectificable y el juego continúa.

44-3 **Ejemplo.** A1 recibe una falta por parte de B1 y se le conceden 2 tiros libres. Después del primer tiro libre convertido, B2, de forma equivocada, toma el balón y saca desde la línea de fondo. Mientras B3 está botando en su pista delantera, y restando 18 segundos en el reloj de lanzamiento, se descubre el error del 2º tiro libre de A1 no ejecutado.

Interpretación. El partido se detendrá inmediatamente. Se concederá a A1 su 2º tiro libre sin jugadores alineados para el rebote. El partido se reanudará con un saque de banda para el equipo B en el lugar donde fue interrumpido y con 18 segundos en el reloj de lanzamiento.

- 44-4 **Situación.** Si el error consiste en tiros libres lanzados por el jugador equivocado, los tiros libres se cancelarán. Se concederá un saque de lateral a la altura de la línea de tiros libres al equipo contrario a menos que el juego ya se haya reanudado, en cuyo caso se concederá un saque en el lugar más cercano a donde se detuvo, a menos que deban administrarse penalizaciones por otras infracciones. Si los árbitros descubren, antes de que el balón salga de las manos del lanzador del primer o único tiro libre, que un jugador equivocado tiene la intención de lanzar los tiros libres, debe sustituirse por el lanzador correcto sin adoptar ninguna sanción.
- 44-5 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, sexta falta del equipo B. Se conceden 2 tiros libres a A1. En su lugar, es A2 quien lanza los 2 tiros libres. El error se descubre:
(a) Antes de que el balón haya abandonado las manos de A2 para el 1º tiro libre.
(b) Después de que el balón haya abandonado las manos de A2 durante el 1º tiro libre
(c) Después del 2º tiro libre convertido.
Interpretación: En (a) el error se corrige inmediatamente y se comunica a A1 que **deberá** lanzar los 2 tiros libres, sin adoptar ninguna sanción contra el equipo A.
En (b) y (c) se cancelan los 2 tiros libres y el juego se reanuda con un saque de lateral para el equipo B a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres.
Se aplicará el mismo procedimiento si la falta de B1 fuese antideportiva. En tal caso, se anula también el derecho a la posesión como parte de la penalización y el juego se reanuda mediante un saque del equipo B desde la prolongación de la línea central.
- 44-6 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, que se encuentra en acción de tiro, tras lo cual se produce una falta técnica del entrenador B. En lugar de A1, que debe lanzar los tiros libres de la falta de B1, es A2 quien lanza los 3 tiros libres. El error se descubre antes de que el balón haya abandonado las manos de A3, que va a efectuar el saque que forma parte de la penalización de la falta técnica al entrenador B.
Interpretación: Los dos tiros libres lanzados por A2 que debía lanzar A1 **se cancelarán**. El tiro libre de la penalización de la falta técnica se lanzó correctamente **por parte de A2** y, por tanto, el juego se reanudará mediante un saque del equipo A desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- 44-7 **Situación.** Tras la corrección del error, el juego se reanudará desde el punto en que se interrumpió para la corrección, a menos que la corrección implique conceder tiros libres merecidos y:
(a) Si no ha habido cambio de posesión de equipo después de que se cometiera el error, el juego se reanudará como después de cualquier tiro libre normal.
(b) Si ha habido cambio de posesión de equipo después de que se cometiera el error y el mismo equipo consigue un cesto, se ignorará el error y el juego se reanudará como después de cualquier cesto de campo normal.
- 44-8 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, quinta falta del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los 2 tiros libres a A1. A2 regatea en el terreno de juego cuando B2 palmea el balón y lo desvía fuera del terreno de juego. El entrenador del equipo A solicita un tiempo muerto. Durante el tiempo muerto, los árbitros se percatan del error o se les comunica que A1 debería haber lanzado 2 tiros libres.
Interpretación: Se conceden 2 tiros libres a A1 y el juego se reanudará como después de cualquier tiro libre normal.
- 44-9 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, quinta falta del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los 2 tiros libres a A1. Tras el saque A2 lanza a canasta, pero es objeto de falta por parte de B1, pero no convierte el cesto y se le conceden 2 tiros libres. El entrenador del equipo A solicita un tiempo muerto. Durante el período de reloj parado, los árbitros se percatan del error o se les comunica que A1 debería haber lanzado 2 tiros libres.
Interpretación: A1 dispondrá de 2 tiros libres, sin jugadores alineados en el pasillo. Posteriormente, A2 lanzará 2 tiros libres y el juego se reanudará como después de cualquier tiro libre normal.
- 44-10 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, quinta falta del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los 2 tiros libres a A1. Tras el saque A2 lanza a canasta y encesta. Antes de que el balón pase a estar vivo, los árbitros se percatan del error.
Interpretación: Se ignora el error y el juego continuará como después de cualquier cesto de campo normal.

REGLA OCHO – ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISARIO: OBLIGACIONES Y DERECHOS

Art.45 Árbitros, oficiales de mesa y comisario

- 45.1 Los **árbitros** serán 1 árbitro principal (**Crew Chief**) y 1 o 2 árbitros auxiliares. Serán ayudados por los oficiales de mesa y un comisario, si lo hubiera.
- 45.2 Los **oficiales de mesa** serán un anotador, un ayudante de anotador, un cronometrador y un operador del reloj de lanzamiento.
- 45.3 El **comisario** se sentará entre el anotador y el cronometrador. Su principal labor durante el partido es supervisar el trabajo de los oficiales de mesa y ayudar al árbitro principal (**Crew Chief**) y los auxiliares en el desarrollo correcto del encuentro.
- 45.4 Los árbitros de un partido no deben tener ninguna relación con los equipos participantes.
- 45.5 **Los árbitros, oficiales de mesa y comisario dirigirán el partido de acuerdo con estas reglas y no tienen autoridad para modificarlas.**
- 45.6 El uniforme de los árbitros consistirá en una camiseta de árbitro, un pantalón largo negro, calcetines negros y zapatillas de baloncesto negras.
- 45.7 Los árbitros y los oficiales de mesa estarán uniformados.

Art.46 Árbitro principal (Crew Chief): Obligaciones y Facultades

El árbitro principal (**Crew Chief**):

- 46.1 Inspeccionará y aprobará todo el equipamiento que se utilizará durante el partido.
- 46.2 Designará el reloj oficial del partido, el reloj de lanzamiento, el cronómetro y reconocerá a los oficiales de mesa.
- 46.3 Elegirá el balón de juego entre los 2 balones usados que por lo menos proporcionará el equipo local. En caso de que ninguno de estos dos balones sea adecuado como balón de juego, puede escoger el mejor balón disponible.
- 46.4 No permitirá que ningún jugador utilice objetos que puedan causar lesiones a los demás jugadores.
- 46.5 Administrará el salto entre dos **para comenzar** el primer periodo y el saque de posesión alterna **para comenzar** los demás periodos.
- 46.6 Tendrá autoridad para detener un partido cuando las condiciones lo justifiquen.
- 46.7 Tendrá autoridad para determinar que un equipo debe perder el partido por incomparecencia.
- 46.8 Examinará detenidamente el acta al final del tiempo de juego y siempre que lo considere necesario.
- 46.9 Aprobará con su firma el acta al final del tiempo de juego, **concluyendo** así la **vinculación** de los árbitros con el partido. La **autoridad** de los árbitros **comenzará** cuando lleguen al terreno de juego 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido y **finalizará** cuando los árbitros den la aprobación a la señal del reloj de partido indicando la conclusión del tiempo de juego .
- 46.10 Hará constar en el reverso del acta, **en el vestuario antes de firmarla,**
- Cualquier incomparecencia o falta descalificante
 - Cualquier conducta antideportiva de los jugadores o del personal de banco del equipo que se produzca antes de los 20 minutos previos al inicio del partido o entre el final **del partido** y la aprobación y firma del acta.

En tal caso, el árbitro principal (Crew Chief) o el comisario si está presente, deberá enviar un informe detallado a los organizadores de la competición.

- 46.11 Tomará la decisión final cuando sea necesario o cuando los árbitros no se pongan de acuerdo. Puede consultar al árbitro auxiliar, al comisario, si lo hubiera, y/o a los oficiales de mesa para tomar la decisión final.
- 46.12 Estará autorizado para aprobar antes del partido y utilizar, si estuviera disponible, un **Sistema de Repetición Instantánea (SRI)** con el fin de decidir, antes de firmar el acta,
- al final del período o período extra
 - si se convirtió un lanzamiento de campo antes de que sonara la señal de partido para indicar el final del período.
 - si el reloj de partido debe mostrar tiempo restante, y cuánto, si:
 - se produjo una violación de fuera del lanzador.
 - se produjo una violación del reloj de lanzamiento a canasta.
 - se produjo una violación de 8 segundos.
 - se sancionó una falta antes del **final del periodo o del periodo extra.**
 - cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el cuarto período y en cada período extra,
 - si se convirtió un lanzamiento de campo antes de que sonara la señal del reloj de lanzamiento a canasta indicando el final de la posesión.
 - si se efectuó un lanzamiento a canasta antes de que **se cometiese** cualquier falta.
 - para identificar al jugador que provocó que el balón saliese fuera del terreno de juego.
 - en cualquier momento del partido
 - si un lanzamiento de campo convertido es de 2 o 3 puntos.
 - **después de que se cometiera una falta sobre un jugador en acción de tiro que no convierte la canasta para identificar si deben concederse 2 o 3 tiros libres**
 - después de un error en el reloj de partido o en el reloj de lanzamiento a canasta, cuánto tiempo debe corregirse el reloj o relojes.
 - para identificar al lanzador de tiros libres correcto.
 - para identificar la implicación de miembros de equipo y acompañantes durante un enfrentamiento.
- 46.13 **Tendrá autoridad para tomar decisiones sobre cualquier aspecto que no se contemple expresamente en estas reglas.**

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA 2014

- 46-1 **Situación. Procedimiento para la aplicación de la revisión del Sistema de Repetición Instantánea (IRS).**
1. La revisión del IRS será gestionada por los árbitros.
 2. Si la sanción y decisión de los árbitros es susceptible a la revisión del IRS, los árbitros deben indicar esa decisión inicial en el terreno de juego.
 3. Antes de la revisión del IRS, los árbitros deben reunirse para recopilar cuanta información facilitada por los oficiales de mesa y el comisario, si lo hubiera, sea posible.
 4. El **crew chief (árbitro principal)** es quien adopta la decisión sobre si se empleará o no el IRS. Si no se emplea, la decisión inicial del árbitro es la válida.
 5. Tras la revisión del IRS, la decisión inicial de los árbitros solo puede corregirse si la revisión del IRS proporciona a los árbitros una prueba visual clara y concluyente para la corrección.
 6. Si se va a emplear el IRS, debe emplearse, como muy tarde, antes del inicio del siguiente período o antes de que el **crew chief (árbitro principal)** haya firmado el acta, a menos que se indique lo contrario.
 7. Los árbitros mantendrán a ambos equipos en el terreno de juego al final del segundo período si se va a emplear el IRS para decidir si una falta se cometió antes del final del tiempo de juego del segundo período, una falta, una violación de fuera de banda del lanzador, una violación del reloj de lanzamiento o una violación de 8 segundos o si debe subirse tiempo de juego al reloj de partido.
 8. Los árbitros mantendrán a ambos equipos en el terreno de juego siempre que se emplee el IRS al final del cuarto período y en cualquier período extra.
 9. La revisión del IRS debe efectuarse tan rápido como sea posible. Los árbitros pueden prolongar la revisión del IRS si surgen problemas técnicos con el IRS.
 10. Si el IRS no funciona y no existe un equipo homologado extra disponible, no puede emplearse el IRS.

11. Durante la revisión del IRS los árbitros se asegurarán de que ninguna persona no autorizada tenga acceso al monitor del IRS.
12. Después de finalizar la revisión del IRS, el **crew chief (árbitro principal)** comunicará claramente la decisión final delante de la mesa de oficiales y, si es necesario, informará a los entrenadores de ambos equipos.
- 46-2 **Ejemplo:** A1 convierte un cesto cuando suena la señal del reloj de partido indicando el fin del período o partido. Los árbitros conceden 2 o 3 puntos. Los árbitros no están seguros si el lanzamiento final de A1 se efectuó después de finalizar el tiempo de juego.
Interpretación: Si la revisión del IRS aporta una prueba visual clara y concluyente de que el balón abandonó las manos del jugador después de haber finalizado el tiempo de juego del período o partido, se cancela la canasta. Si la revisión del IRS confirma que el balón dejó las manos del lanzador antes del final del tiempo de juego del período o partido, el **crew chief (árbitro principal)** confirmará los 2 o 3 puntos para el equipo A.
- 46-3 **Ejemplo:** El equipo B va venciendo por 2 puntos. A1 está lanzando a cesto cuando suena la señal de fin de período o de partido y los árbitros conceden 2 puntos. Los árbitros no están seguros si el lanzamiento de A1 debería ser de 3 puntos.
Interpretación: El IRS puede emplearse en cualquier momento para decidir si un lanzamiento de campo convertido vale 2 o 3 puntos.
- 46-4 **Ejemplo:** A1 convierte un lanzamiento de 3 puntos y aproximadamente al mismo tiempo suena la señal del reloj de partido indicando el final del período. Los árbitros no están seguros si A1 ha tocado la línea límite al lanzar.
Interpretación: Puede emplearse el IRS para decidir al final del período si el balón había salido de las manos del lanzador en un lanzamiento de campo convertido antes de que sonara la señal del reloj de partido indicando el final del período. En tal caso, el IRS también puede emplearse para decidir si el reloj de partido debe mostrar tiempo, y cuánto, si se ha producido una violación de fuera del lanzador.
- 46-5 **Ejemplo:** Restando 1:37 en el reloj de partido durante el 4º período, suena la señal del reloj del partido. Al mismo tiempo, A1 anota una canasta de campo y B1 recibe una falta bajo la canasta por parte de A2. Los árbitros no están seguros de si el balón estaba todavía en las manos de A1 cuando el período del reloj de lanzamiento había finalizado.
Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para determinar si el balón ha sido lanzado a canasta después de que haya sonado la señal del reloj de lanzamiento. Si la revisión de IRS establece que el balón ha sido lanzado antes de que el reloj de lanzamiento haya finalizado, la canasta será válida y la falta de A2 debe ser administrada. Si la revisión de IRS establece que el balón ha sido lanzado después de que el reloj de lanzamiento haya finalizado, la canasta no será válida y la falta de A2 debe ser ignorada.
- 46-6 **Ejemplo:** Restando 1:37 en el reloj de partido durante el 4º período, suena la señal del reloj del partido. Al mismo tiempo, A1 anota una canasta de campo y A2 recibe una falta bajo la canasta por parte de B1. Los árbitros no están seguros de si el balón estaba todavía en las manos de A1 cuando el período del reloj de lanzamiento había finalizado.
Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para determinar si el balón ha sido lanzado a canasta después de que haya sonado la señal del reloj de lanzamiento. Si la revisión de IRS establece que el balón ha sido lanzado antes de que el reloj de lanzamiento haya finalizado, la canasta será válida y la falta de B1 debe ser administrada. Si la revisión de IRS establece que el balón ha sido lanzado después de que el reloj de lanzamiento haya finalizado, la canasta no será válida y la falta de B1 debe ser ignorada.
- 46-7 **Ejemplo:** A1 convierte un lanzamiento de 3 puntos y aproximadamente al mismo tiempo suena la señal del reloj de partido indicando el final del período. Los árbitros no están seguros si se ha producido una violación del reloj de lanzamiento.
Interpretación: Puede emplearse el IRS para decidir al final del período si el balón había salido de las manos del lanzador en un lanzamiento de campo convertido antes de que sonara la señal del reloj de partido indicando el final del período. En tal caso, el IRS también puede emplearse para decidir si el reloj de partido debe mostrar tiempo, y cuánto, si se ha producido una violación del reloj de lanzamiento.
- 46-8 **Ejemplo:** A1 convierte un lanzamiento de 3 puntos y aproximadamente al mismo tiempo suena la señal del reloj de partido indicando el final del período. Los árbitros no están seguros si se ha producido una violación de 8 segundos.
Interpretación: Puede emplearse el IRS para decidir al final del período si el balón había salido de las manos del lanzador en un lanzamiento de campo convertido antes de que sonara la señal del reloj de partido indicando el final del período. En tal caso, el IRS también puede emplearse para decidir si el reloj de partido debe mostrar tiempo, y cuánto, si se ha producido una violación de 8 segundos.
- 46-9 **Ejemplo:** El equipo B va venciendo por 2 puntos. Suena la señal del reloj de partido indicando el final del período o partido B1 comete falta sobre A1, que está regateando. Se trata de la quinta falta del equipo B.
Interpretación: Puede emplearse el IRS para decidir si la falta se ha cometido antes del final del tiempo de juego. Si es así, se concederán 2 tiros libres a A1 y el reloj de partido se modificará para mostrar el tiempo de juego restante.
- 46-10 **Ejemplo:** A1 lanza a canasta y recibe una falta de B1. Aproximadamente al mismo tiempo suena la señal del reloj de partido indicando el final del período. Se convierte el lanzamiento.
Interpretación: Puede emplearse el IRS para decidir si la falta de B1 se ha cometido antes de que sonara la señal del reloj de partido.

Si el IRS confirma que la falta se ha cometido antes del final del período, el reloj de partido se modificará para mostrar el tiempo de juego restante y se administrarán los tiros libres.

Si el IRS confirma que la falta se ha cometido después del final del período, se ignorará la falta de B1 y no se concederán tiros libres a A1 a menos que la falta de B1 se sancionase como antideportiva o descalificante y se deba disputar otro período a continuación.

46-11 **Ejemplo:** Cuando restan 5:53 para finalizar el primer período, el balón rueda por el terreno de juego cerca de la línea lateral cuando A1 y B1 intentan obtener el control del balón. El balón sale fuera del terreno de juego y se le concede un saque al equipo A. Los árbitros no están seguros de qué jugador provocó que el balón abandonara el terreno de juego.

Interpretación: Los árbitros no pueden emplear el IRS en esta ocasión. El IRS solo puede emplearse para identificar qué jugador provocó que el balón abandonara el terreno de juego cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos del cuarto período y de cualquier período extra.

46-12 **Ejemplo:** A1 lanza a canasta, el balón entra y los árbitros conceden 3 puntos. Los árbitros no están seguros si el lanzamiento se efectuó desde la zona de 3 puntos.

Interpretación: El IRS puede emplearse en cualquier momento para decidir si un lanzamiento de campo convertido vale 2 o 3 puntos. La revisión del IRS de la situación de partido descrita se efectuará en la primera oportunidad en que el reloj de partido se detenga y el balón esté muerto. En adición:

1. Cuando el reloj del juego muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto período y en cualquier extra, la revisión del IRS se puede utilizar tan pronto como el balón ha entrado en la canasta y el reloj de partido se detiene.
2. Una solicitud de tiempo muerto o de sustitución puede ser cancelada una vez que la revisión del IRS ha finalizado y se ha comunicado la decisión de la revisión.

46-13 **Ejemplo:** A1 recibe una falta de B1 y se le conceden 2 tiros libres. Los árbitros no están seguros de quién es el lanzador de tiros libres correcto.

Interpretación: El IRS puede emplearse en cualquier momento para identificar al lanzador de tiros libres correcto antes de que el balón esté a disposición del lanzador de tiros libres para su primer tiro libre. No obstante, el IRS aún puede emplearse una vez que el balón haya estado a disposición del lanzador de tiros libres, pero si el IRS confirma que se trata del lanzador de tiros libres equivocado, se produce un error rectificable por permitir a un jugador equivocado lanzar un tiro libre. El tiro o tiros libres lanzados, y la posesión del balón si forma parte de la penalización, se cancelarán y se concederá el balón a los adversarios para que efectúen un saque desde la prolongación de la línea central.

46-14 **Ejemplo:** A1 y B1 empiezan a propinarse puñetazos entre sí y después otros jugadores se suman al enfrentamiento. Tras algunos minutos, los árbitros han conseguido restablecer el orden en el terreno de juego.

Interpretación: Una vez restablecido el orden, los árbitros pueden emplear el IRS para identificar a los jugadores y personal del banquillo de equipo que entraron al terreno de juego durante un enfrentamiento. Tras recopilar las pruebas claras y evidentes de la situación de enfrentamiento, el **crew chief (árbitro principal)** comunicará la decisión final delante de la mesa de oficiales y a ambos entrenadores.

46-15 **Ejemplo:** Cuando resta 1:45 del período extra, A1 pasa el balón a A2 cerca de la línea lateral. En el pase, B1 palmea el balón fuera del terreno de juego. Los árbitros no están seguros si A1 ya estaba fuera del terreno de juego al efectuar el pase.

Interpretación: El IRS no puede emplearse para decidir si un jugador o el balón estaban fuera del terreno de juego.

46-16 **Ejemplo:** Cuando resta 1:37 del cuarto período, el balón sale fuera del terreno de juego. Se concede un saque al equipo A y se concede tiempo muerto a ese mismo equipo. Los árbitros no están seguros qué jugador provocó que el balón saliera del terreno de juego.

Interpretación: El IRS puede emplearse para identificar qué jugador provocó que el balón saliera del terreno de juego. El tiempo muerto de 1 minuto solo comenzará una vez que haya finalizado la revisión del IRS.

46-17 **Situación.** Antes del partido, el **crew chief (árbitro principal)** aprueba el IRS e informa de su disponibilidad a ambos entrenadores. Solo puede emplearse el IRS aprobado por el **crew chief (árbitro principal)** para ver la revisar una repetición.

46-18 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de campo cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final del período o partido. El cesto entra. No existe IRS aprobado en el terreno de juego pero el responsable del equipo B afirma que el partido ha sido grabado por su equipo desde la grada y entrega a los árbitros la cinta de vídeo para su revisión.

Interpretación: Se denegará la revisión.

46-19 **Situación.** Después de un mal funcionamiento del reloj del juego o del reloj de lanzamiento, se autoriza al **crew chief (árbitro principal)** a utilizar el IRS para decidir con cuánto tiempo se corregirá(n) el/los reloj(es).

46-20 **Ejemplo:** Con 42,2 segundos restantes en el reloj de partido durante el 2º período, el equipo A bota hacia su pista delantera. En ese momento los árbitros se dan cuenta de que el reloj de partido y el reloj de tiro están apagados y con ningún dígito visible.

Interpretación: El juego se detendrá inmediatamente. La revisión del IRS se puede usar para decidir cuánto tiempo se mostrará en ambos relojes. El juego se reanudará con un saque para el equipo A en el lugar más cercano cuando el juego fue interrumpido.

Art.47 Árbitros: Obligaciones y Facultades

- 47.1 Los árbitros tienen autoridad para decidir sobre las infracciones de estas reglas cometidas tanto en el interior como en el exterior de las líneas de demarcación, incluyendo la mesa de oficiales, los bancos de equipo y las inmediaciones de las líneas limítrofes.
- 47.2 Los árbitros harán sonar su silbato cuando se cometa una infracción de las reglas, cuando finalice un período o cuando lo consideren necesario para detener el juego. No harán sonar su silbato después de un lanzamiento conseguido, un tiro libre válido o cuando el balón pase a estar vivo.
- 47.3 Al determinar si se debe sancionar un contacto o una violación, los árbitros deberán considerar y sopesar en cada caso los siguientes principios fundamentales:
- El espíritu y el propósito de las reglas y la necesidad de mantener la integridad del juego.
 - Consistencia en la aplicación del concepto de ‘ventaja/desventaja’. Los árbitros no deben interrumpir el juego sin necesidad para sancionar contactos personales que son incidentales y que no conceden ninguna ventaja al infractor ni ponen en desventaja a su adversario.
 - Consistencia al aplicar el sentido común en cada partido, teniendo presente el talento de los jugadores implicados y su actitud y conducta durante el partido.
 - Consistencia para mantener un equilibrio entre el control del partido y la fluidez del juego, ‘sintiendo’ lo que los jugadores intentan desarrollar y sancionando lo que el juego requiere.
- 47.4 Si algún equipo formula una protesta, el árbitro principal (Crew Chief) o el comisario si estuviera presente, **informará por escrito del incidente a la organización de la competición tras recibir el informe de las razones de la protesta.**
- 47.5 Si un árbitro se lesiona o si por cualquier otra razón no puede continuar con su labor antes de 5 minutos, el partido se reanudará. El otro u otros árbitros continuarán hasta el final del partido, a menos que exista la posibilidad de sustituir al árbitro lesionado por otro árbitro cualificado. Después de consultar con el comisario, si lo hubiera, el árbitro o árbitros restantes decidirá(n) sobre la posible sustitución.
- 47.6 En todos los partidos internacionales, cualquier comunicación verbal que sea necesaria para aclarar una decisión se realizará en inglés.
- 47.7 **Cada árbitro tiene autoridad para tomar decisiones dentro de los límites de sus obligaciones, pero no tiene autoridad para ignorar o cuestionar las decisiones adoptadas por el otro u otros árbitros.**
- 47.8 **La ejecución e interpretación de las Reglas Oficiales de Baloncesto por parte de los árbitros, independientemente de que se haya tomado o no una decisión explícita, es definitiva y no puede ser ignorada o descartada, excepto en los casos en que se permita una protesta (ver Anexo C).**

Art.48 El anotador y el ayudante de anotador: Obligaciones

- 48.1 El **anotador** dispondrá de un acta y guardará un registro de:
- Los equipos, anotando los nombres y números de los jugadores que van a empezar el partido y de los sustitutos que participan en el partido. Cuando se produzca una infracción de las reglas relativa a los **5 jugadores que comienzan el partido**, sustituciones o número de los jugadores, avisará al árbitro más cercano en cuanto sea posible.
 - El tanteo arrastrado, anotando los lanzamientos y tiros libres conseguidos.
 - Las faltas señaladas a cada jugador. Debe advertir inmediatamente a un árbitro cuando un jugador cometa 5 faltas. Anotará las faltas señaladas a cada entrenador y advertirá a un árbitro en cuanto un entrenador deba ser descalificado. Del mismo modo, debe comunicarle al árbitro que un jugador ha cometido 2 faltas técnicas, **2 faltas antideportivas o 1 falta técnica y 1 falta antideportiva** y que debe ser descalificado.
 - Los tiempos muertos. Notificará a los árbitros la solicitud de tiempo muerto de un equipo en la siguiente oportunidad de tiempo muerto y, por medio de un árbitro, comunicará al entrenador que no dispone de más tiempos muertos en una parte o período extra.
 - La siguiente posesión alterna, manejando la flecha de posesión alterna. El anotador cambiará la dirección de la flecha en cuanto finalice el segundo período, puesto que los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda parte.

- 48.2 El **anotador** también:
- Indicará el número de faltas que comete cada jugador levantando el indicador con el número de faltas cometidas por dicho jugador de manera visible par ambos entrenadores.
 - Colocará el marcador de faltas de equipo sobre la mesa de oficiales, en su extremo más cercano a la zona del banco del equipo que se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo después de que el balón esté vivo tras la cuarta falta de equipo en un período.
 - Efectuará las sustituciones.
 - Hará sonar su señal **solo** cuando el balón pase a estar muerto y antes de que vuelva a estar vivo. Su señal **no** detiene el reloj de partido ni el juego ni tampoco provoca que el balón quede muerto.
- 48.3 El ayudante de anotador manejará el marcador y ayudará al anotador. En caso de que exista alguna discrepancia irresoluble entre el marcador y el acta oficial, ésta tendrá prioridad y el marcador se corregirá en consecuencia.
- 48.4 Si se descubre un error de anotación en el acta:
- Durante el partido, el anotador debe esperar al primer balón muerto antes de hacer sonar su señal.
 - Al final del tiempo de juego pero antes de la firma del árbitro principal (**Crew Chief**), el error debe corregirse, aunque dicha corrección afecte al resultado final del partido.
 - Después de que el árbitro principal (**Crew Chief**) haya firmado el acta, el error no puede corregirse. El árbitro principal (**Crew Chief**), o el comisario, si lo hubiese, **enviará** un informe detallado a los organizadores de la competición.

Art.49 Cronometrador: Obligaciones

- 49.1 El cronometrador dispondrá de un reloj de partido y un cronómetro y:
- Medirá el tiempo de juego, tiempos muertos e intervalos de juego.
 - Se asegurará de que la señal del reloj de partido suena de manera potente y automática al final **de un periodo**.
 - Empleará cualquier medio posible para avisar a los árbitros de manera inmediata si su señal no suena o no es oída.
 - Avisará a los equipos y a los árbitros al menos 3 minutos antes del inicio del tercer período.
- 49.2 El cronometrador medirá el **tiempo de juego** de la siguiente manera:
- Pondrá en marcha el reloj de partido:
 - durante un salto entre dos, cuando el balón es legalmente tocado por un saltador.
 - después de un último o único tiro libre fallado y si el balón permanece vivo, cuando el balón toca o es tocado por un jugador sobre el terreno de juego.
 - durante un saque, cuando el balón toca o es tocado legalmente por un jugador sobre el terreno de juego.
 - Detendrá el reloj de partido cuando:
 - Finalice el tiempo de juego de un período, si el propio reloj de partido no lo detiene automáticamente.
 - Un árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo.
 - Se consigue una canasta en contra del equipo que ha solicitado un tiempo muerto.
 - Se consigue una canasta cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos en el cuarto período y 2:00 minutos o menos en cualquier período extra.
 - Suena la señal del reloj de lanzamiento mientras un equipo tiene el control de balón.
- 49.3 El cronometrador medirá los **tiempos muertos** del siguiente modo:
- Iniciará el cronómetro en cuanto el árbitro haga sonar su silbato y realice la señal del tiempo muerto.
 - Hará sonar su señal cuando hayan transcurrido 50 segundos del tiempo muerto.
 - Hará sonar su señal cuando finalice el tiempo muerto.
- 49.4 El cronometrador también medirá los **intervalos de juego** de este modo:
- Iniciará el dispositivo en cuanto finalice el período anterior.
 - **Notificará a los árbitros** antes del primer y tercer períodos cuando queden 3 minutos y 1 minuto y medio para su inicio.
 - Hará sonar su señal antes del segundo y cuarto períodos y cada período extra cuando queden 30 segundos para su inicio.

- Hará sonar su señal y al mismo tiempo detendrá el cronómetro en cuanto finalice un intervalo de juego.

Art.50 Operador del reloj de lanzamiento: Obligaciones

El operador del reloj de lanzamiento estará provisto de un reloj de lanzamiento que manejará de la siguiente manera:

50.1 **Iniciará o continuará** la cuenta cuando:

- Un equipo obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego. Después, un simple toque del balón por parte de un adversario no inicia un nuevo período de lanzamiento si el mismo equipo mantiene el control del balón.
- En un saque, el balón toque o sea legalmente tocado por cualquier jugador sobre el terreno de juego.

50.2 **Detendrá, pero no reiniciará la cuenta, mostrando el tiempo restante,** cuando el mismo equipo que tenía el control de balón deba realizar un saque como consecuencia de:

- Un balón que sale fuera de las líneas limítrofes.
- Un jugador del mismo equipo resulta lesionado.
- Una situación de salto.
- Una doble falta.
- Una **cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos.**

50.3 Detendrá y volverá a 24 segundos, y no mostrará ninguna cifra, cuando:

- El balón entre legalmente en el cesto.
- El balón toque el aro del cesto de los adversarios (a menos que se encaje entre el aro y el tablero) y sea controlado por el equipo que no tenía el control del balón antes de que tocara el aro.
- Se conceda a ese equipo un saque desde pista trasera:
 - A consecuencia de una falta o violación.
 - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con el equipo que controla el balón.
 - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con ninguno de los equipos, a menos que se coloque a los adversarios en desventaja.
- Se conceda al equipo uno o más tiros libres.
- La infracción a las reglas la cometa el equipo con control del balón.

50.4 **Detendrá, pero no volverá a 24 segundos, mostrando el tiempo restante,** cuando el mismo equipo que tenía el control de balón deba realizar un saque desde pista delantera y el reloj de lanzamiento muestre 14 segundos o más:

- A consecuencia de una falta o violación.
- Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con el equipo que controla el balón.
- Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con ninguno de los equipos, a menos que se coloque a los adversarios en desventaja.

50.5 **Detendrá y volverá a 14 segundos, mostrando 14 segundos,** cuando:

- El mismo equipo que tenía previamente el control del balón deba realizar un saque desde pista delantera y el reloj de lanzamiento muestre 13 segundos o menos:
 - A consecuencia de una falta o violación.
 - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con el equipo que controla el balón.
 - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con ninguno de los equipos, a menos que se coloque a los adversarios en desventaja.
- Después de que el balón toque el aro tras un lanzamiento a canasta no conseguido, un último o único tiro libre fallado, o durante un pase, si el equipo que obtenga el control del balón es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que el balón tocara el aro.

- 50.6 **Apagará** el dispositivo, después de que el balón quede muerto y se haya detenido el reloj de partido en cualquier período cuando cualquier equipo obtenga un nuevo control de balón y queden menos de 14 segundos en el reloj de partido.

La señal del reloj de lanzamiento no detiene el reloj de partido ni el juego, ni provoca que el balón quede muerto, a menos que un equipo tenga el control del balón.

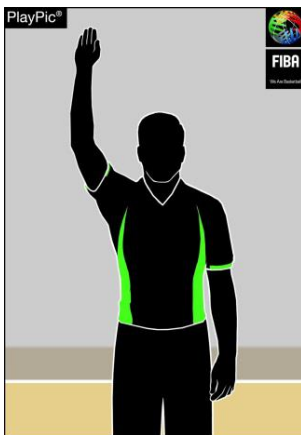
Ver interpretaciones después del Artículo 29

A — SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

- A.1 Las señales de los árbitros ilustradas en estas reglas son las únicas señales oficiales **válidas**.
- A.2 Se recomienda encarecidamente que, a la hora de señalar a la mesa de oficiales, se apoye dicha comunicación en voz alta (en inglés en el caso de partidos internacionales).
- A.3 Es importante que los oficiales de mesa también se familiaricen con estas señales.

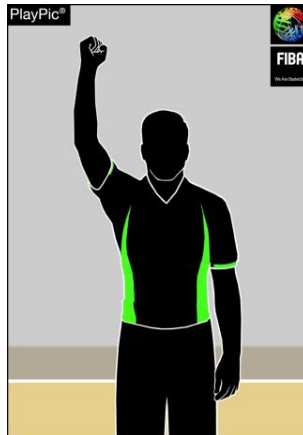
Señales del reloj de partido

DETENER EL RELOJ



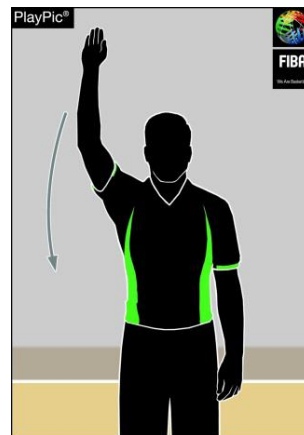
Palma abierta

DETENER EL RELOJ POR UNA FALTA



Un puño cerrado

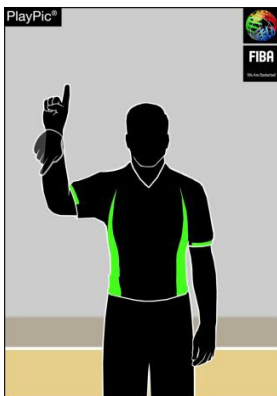
INICIAR EL RELOJ



Cortar con la mano

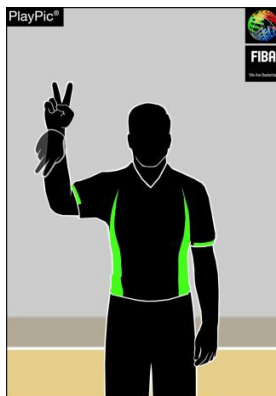
Tanteo

UN PUNTO



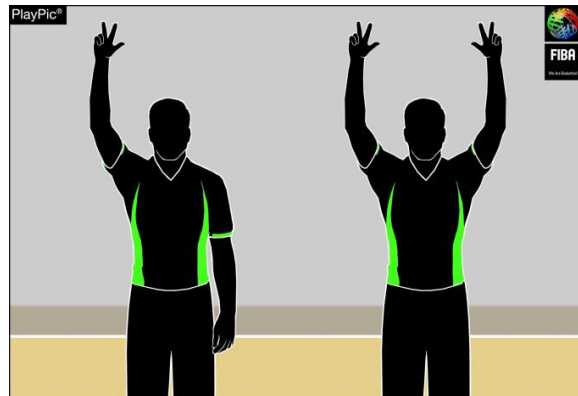
Un dedo, bajar la muñeca

DOS PUNTOS



Dos dedos, bajar la muñeca

TRES PUNTOS



Tres dedos extendidos
Una mano: Intento
Dos manos: Convertido

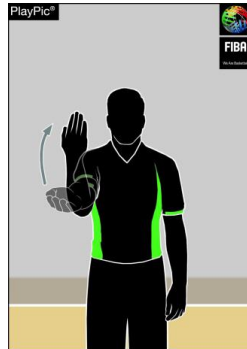
Sustitución y Tiempo Muerto

SUSTITUCIÓN



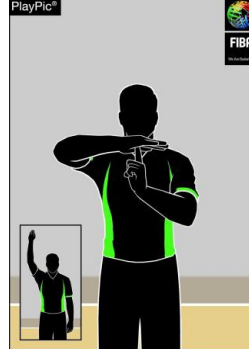
Brazos cruzados

AUTORIZACIÓN



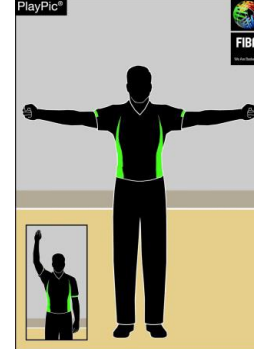
Palma abierta, acercar al cuerpo

TIEMPO MUERTO



Forma de T, mostrar el dedo índice

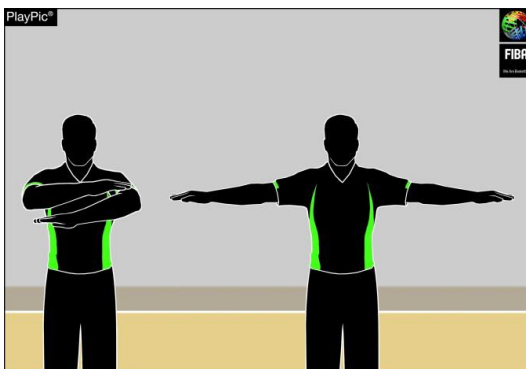
TIEMPO MUERTO PARA LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN



Brazos abiertos con puños cerrados

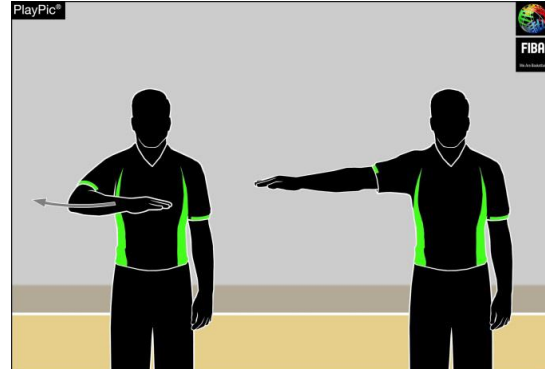
Informativas

ANULAR CANASTA, CANCELAR JUEGO



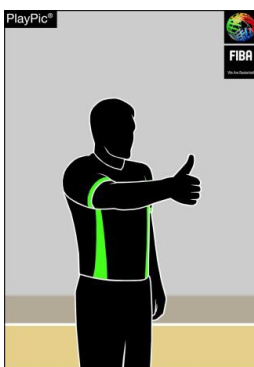
Mover los brazos como en tijera, una vez a la altura del pecho.

CONTEO VISIBLE



Contar mientras se mueve la palma

COMUNICACIÓN



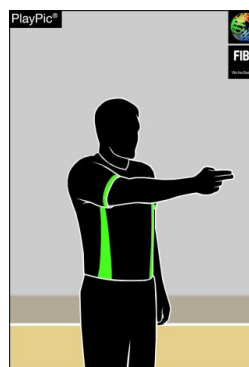
Dedo pulgar hacia arriba

REINICIO DEL RELOJ DE LANZAMIENTO



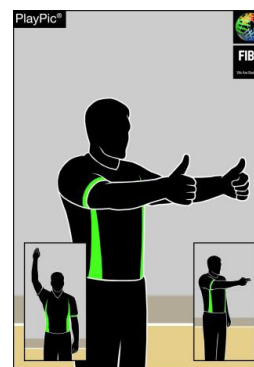
Girar la mano, dedo índice extendido

DIRECCIÓN DE JUEGO Y/O FUERA DE BANDA



Señalar en la dirección del juego, brazo en paralelo a la línea lateral

SITUACIÓN DE BALÓN RETENIDO/SALTO



Dedos pulgares hacia arriba, después señalar la dirección de juego según la flecha de

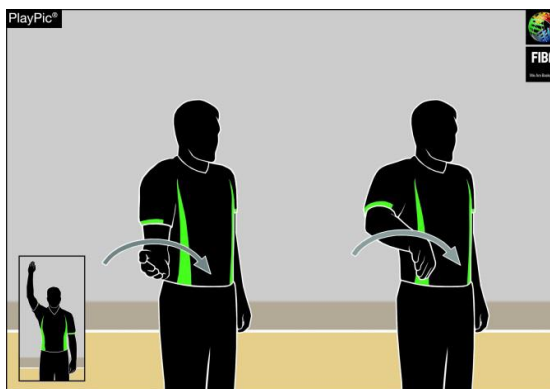
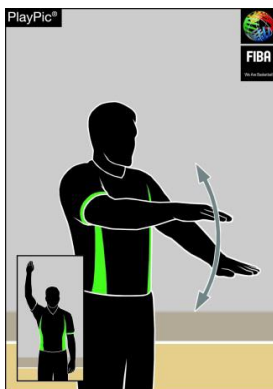
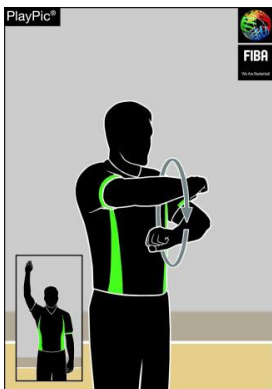
posesión alterna

Violaciones

AVANCE ILEGAL

REGATE ILEGAL:
DOBLE REGATE

REGATE ILEGAL:
ACOMPAÑAMIENTO DE BALÓN



Rotar los puños

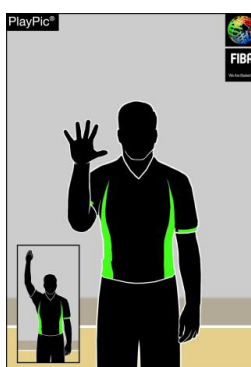
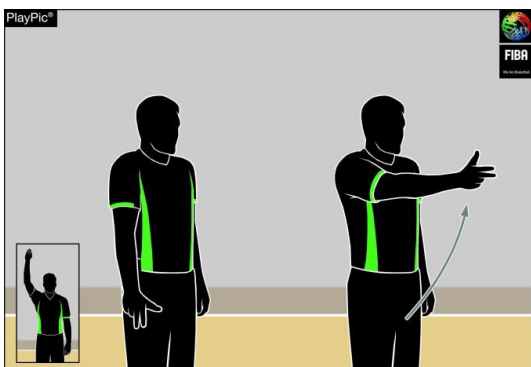
Palmear las manos

Media rotación con la mano

3 SEGUNDOS

5 SEGUNDOS

8 SEGUNDOS



Brazo extendido, mostrar 3 dedos

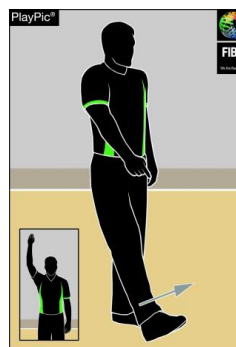
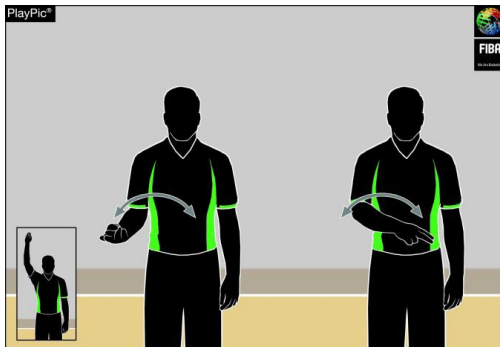
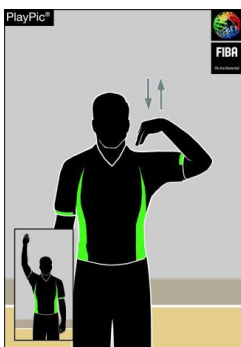
Mostrar 5 dedos

Mostrar 8 dedos

24 SEGUNDOS

BALÓN DEVUELTO A PISTA TRASERA

PATEAR O BLOQUEAR
DELIBERADAMENTE EL BALÓN



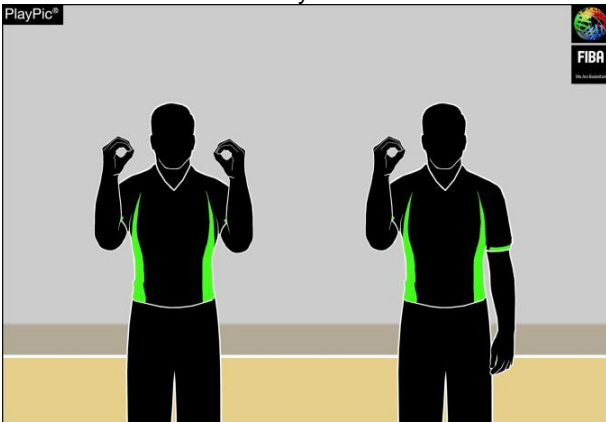
Tocar el hombro
con los dedos

Mover el brazo frente al cuerpo

Señalarse el pie

Número del jugador

Nº 00 y 0



Ambas manos muestran el número 0

Una mano muestra el número 0

Nº 1-5



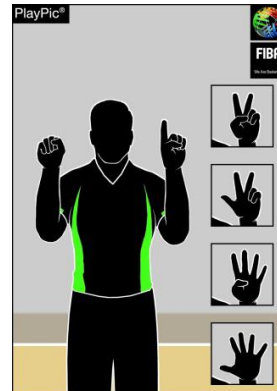
Mano derecha muestra el número del 1 al 5

Nº 6-10



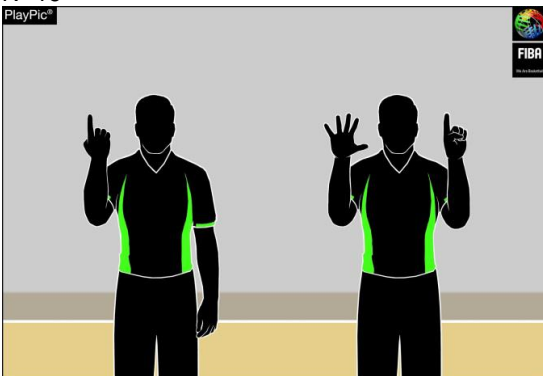
Mano derecha muestra el número 5, mano izquierda muestra el número del 1 al 5

Nº 11-15



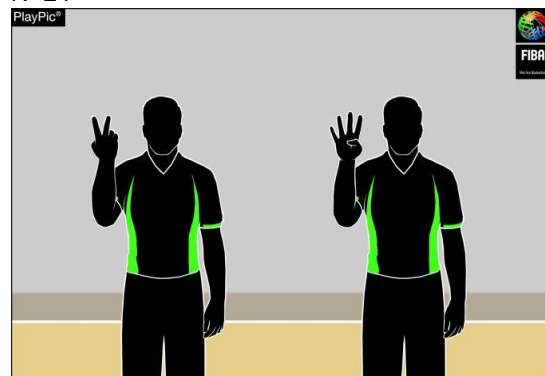
Mano derecha muestra el puño cerrado, mano izquierda muestra el número del 1 al 5

Nº 16



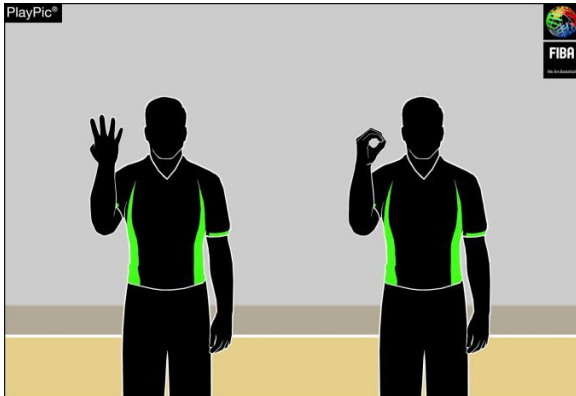
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 1 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 6 de la unidad.

Nº 24



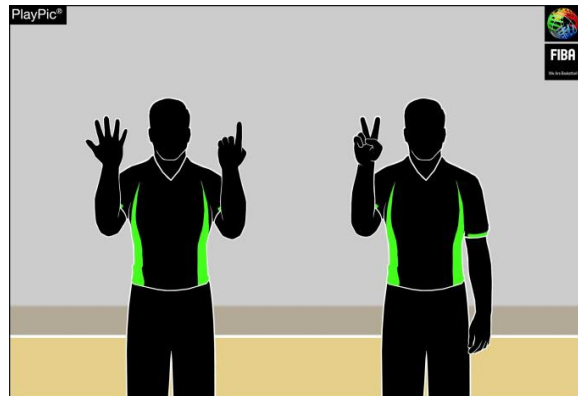
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 2 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 4 de la unidad.

Nº 40



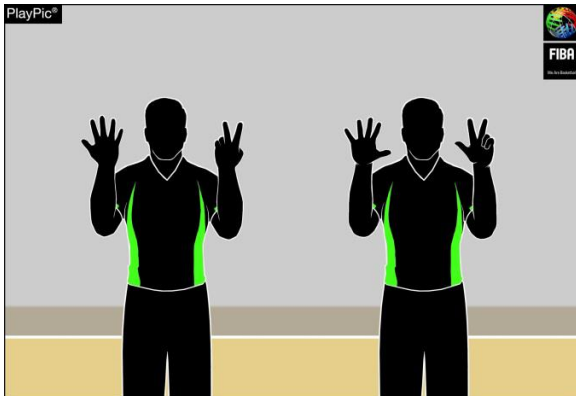
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 4 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 0 de la unidad.

Nº 62



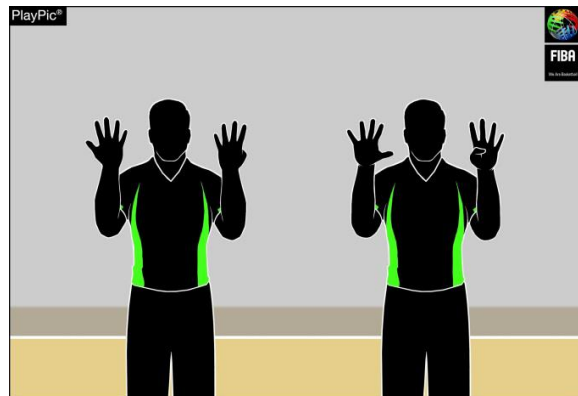
Primero las manos con las palmas hacia el árbitro muestran el número 6 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 2 de la unidad.

Nº 78



Primero las manos con las palmas hacia el árbitro muestran el número 7 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 8 de la unidad.

Nº 99



Primero las manos con las palmas hacia el árbitro muestran el número 9 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 9 de la unidad.

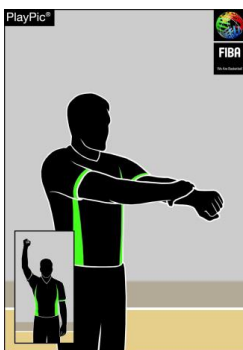
Tipo de falta

AGARRAR

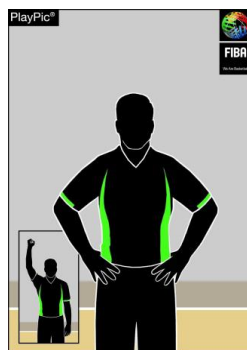
BLOQUEO (DEFENSA)
PANTALLA ILEGAL
(ATAQUE)

EMPUJAR O CARGAR
SIN BALÓN

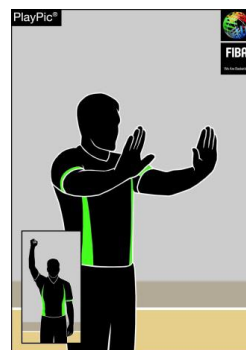
TACTEO



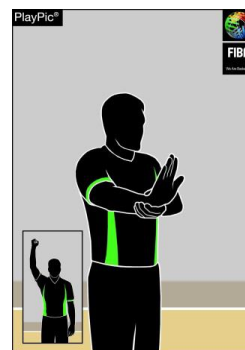
Agarrar la muñeca
hacia abajo



Ambas manos en la
cadera

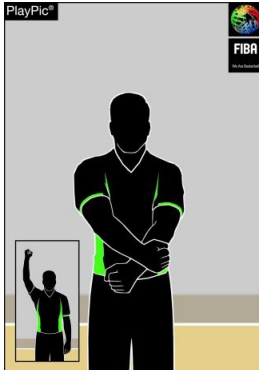


Imitar un empujón



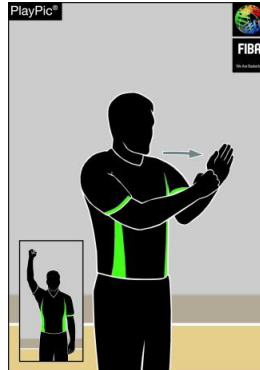
Agarrarse la palma
y desplazar hacia delante

USO ILEGAL DE MANOS



Golpear la muñeca

CARGAR CON BALÓN



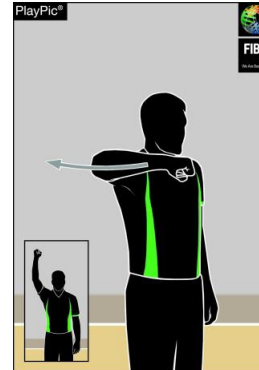
Golpear palma abierta con puño cerrado

CONTACTO ILEGAL SOBRE LA MANO



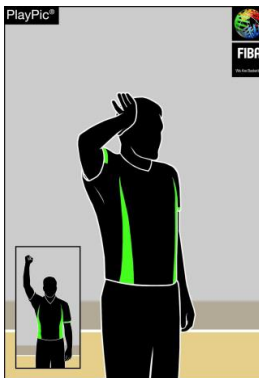
Golpear la palma abierta contra el otro antebrazo

BALANCEO EXCESIVO DE CODOS



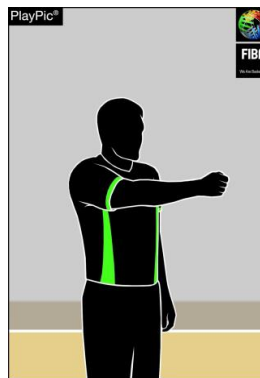
Balancear el codo hacia atrás

GOLPE EN LA CABEZA



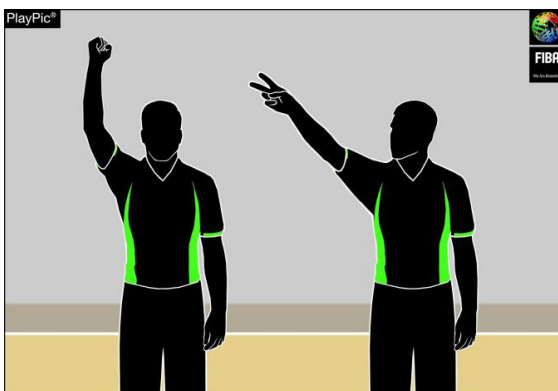
Imitar el contacto en la cabeza

FALTA DEL EQUIPO CON CONTROL DE BALÓN



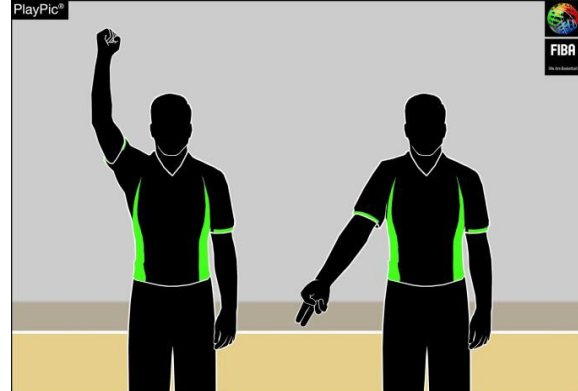
Señalar con el puño cerrado la canasta del equipo infractor

FALTA EN ACCIÓN DE TIRO



Un brazo con el puño cerrado indicando después el número de tiros libres

FALTA SIN ACCIÓN DE TIRO



Un brazo con el puño cerrado señalando después el suelo

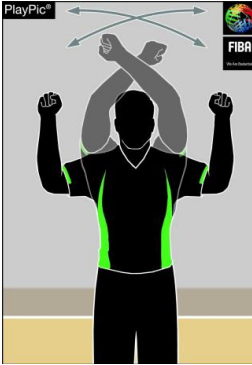
Faltas especiales

DOBLE FALTA

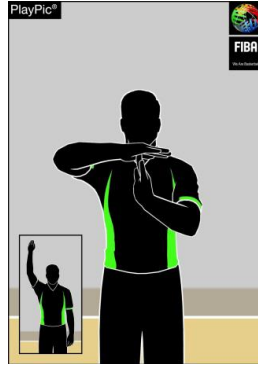
FALTA TÉCNICA

FALTA ANTIDEPORATIVA

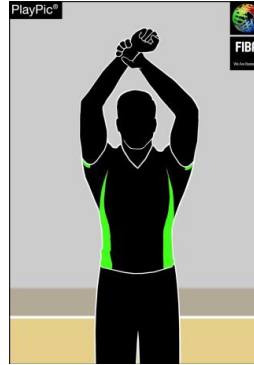
FALTA DESCALIFICANTE



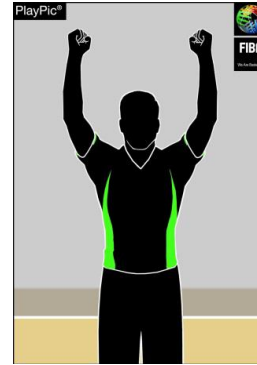
Agitar los puños cerrados de ambas manos



Forma de T, mostrando la palma



Agarrarse la muñeca en alto

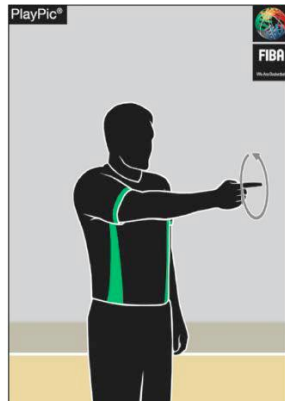


Puños cerrados de ambas manos

SIMULAR UNA FALTA REVISIÓN DE IRS (INSTANT REPLAY SYSTEM) (FAKE)



Levantar el antebrazo dos veces

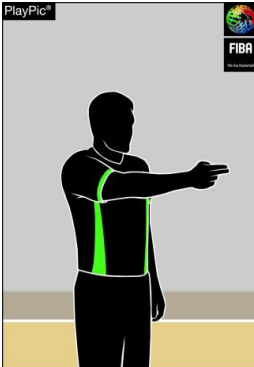


Rotar la mano con el dedo índice extendido horizontalmente

Administración de penalizaciones

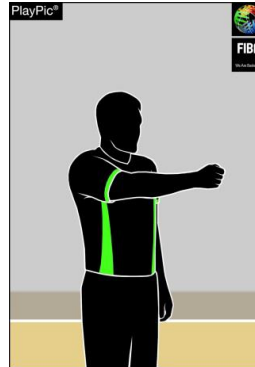
Señales a la mesa de oficiales

TRAS FALTA SIN TIRO(S) LIBRES



Señalar dirección del juego,
brazo paralelo a la línea lateral

TRAS FALTA DEL EQUIPO CON CONTROL DEL BALÓN



Puño cerrado en dirección del juego,
brazo paralelo a la línea lateral

1 TIRO LIBRE



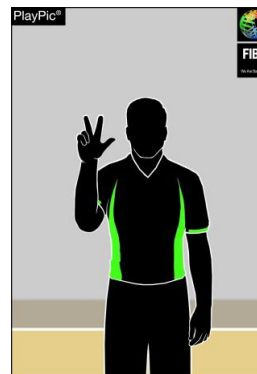
Levantar 1 dedo

2 TIROS LIBRES



Levantar 2 dedos

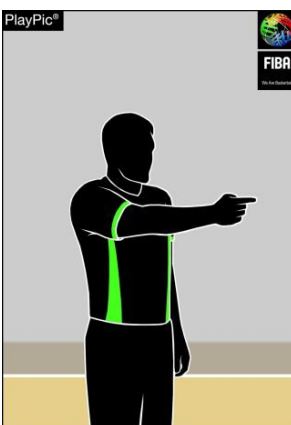
3 TIROS LIBRES



Levantar 3 dedos

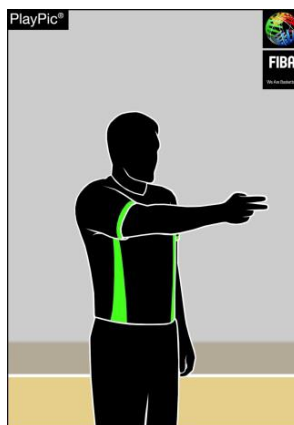
Administración de tiros libres - Árbitro Activo (Cabeza)

1 TIRO LIBRE



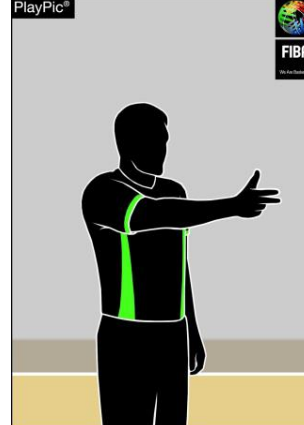
1 dedo horizontal

2 TIROS LIBRES



2 dedos horizontales

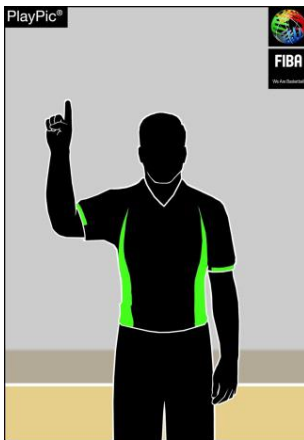
3 TIROS LIBRES



3 dedos horizontales

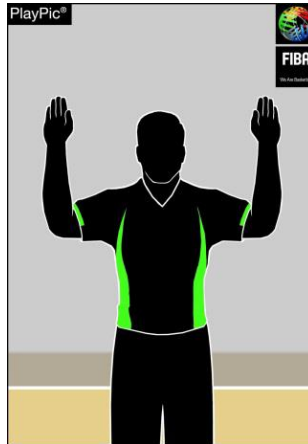
Administración de tiros libres - Árbitro Pasivo (Cola y Centro)

1 TIRO LIBRE



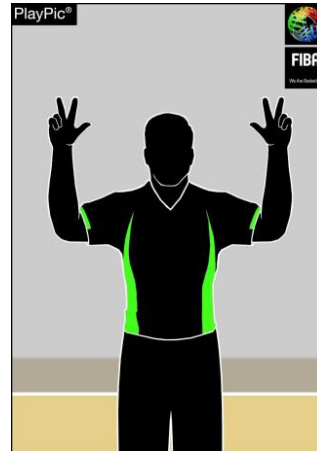
Dedo índice

2 TIROS LIBRES



Dedos juntos en ambas manos

3 TIROS LIBRES



Tres dedos extendidos en
ambas manos

Diagrama 7 Señales de los árbitros

B. ACTA DEL PARTIDO

 FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
 INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A _____ Team B _____

 Competition _____ Date _____ Time _____ Referee _____
 Game No. _____ Place _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Team A

Time-outs

Team fouls

Period ① ②

Period ③ ④

Extra periods

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
		4						
		5						
		6						
		7						
		8						
		9						
		10						
		11						
		12						
		13						
		14						
		15						

 Coach _____
 Assistant Coach _____

Team B

Time-outs

Team fouls

Period ① ②

Period ③ ④

Extra periods

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
		4						
		5						
		6						
		7						
		8						
		9						
		10						
		11						
		12						
		13						
		14						
		15						

 Coach _____
 Assistant Coach _____

 Scorekeeper _____
 Assistant scorekeeper _____
 Timekeeper _____
 24" operator _____

 Referee _____
 Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Captain's signature in case of protest _____

RUNNING SCORE

A		B		A		B		A		B	
1	1			41	41			81	81		121
2	2			42	42			82	82		122
3	3			43	43			83	83		123
4	4			44	44			84	84		124
5	5			45	45			85	85		125
6	6			46	46			86	86		126
7	7			47	47			87	87		127
8	8			48	48			88	88		128
9	9			49	49			89	89		129
10	10			50	50			90	90		130
11	11			51	51			91	91		131
12	12			52	52			92	92		132
13	13			53	53			93	93		133
14	14			54	54			94	94		134
15	15			55	55			95	95		135
16	16			56	56			96	96		136
17	17			57	57			97	97		137
18	18			58	58			98	98		138
19	19			59	59			99	99		139
20	20			60	60			100	100		140
21	21			61	61			101	101		141
22	22			62	62			102	102		142
23	23			63	63			103	103		143
24	24			64	64			104	104		144
25	25			65	65			105	105		145
26	26			66	66			106	106		146
27	27			67	67			107	107		147
28	28			68	68			108	108		148
29	29			69	69			109	109		149
30	30			70	70			110	110		150
31	31			71	71			111	111		151
32	32			72	72			112	112		152
33	33			73	73			113	113		153
34	34			74	74			114	114		154
35	35			75	75			115	115		155
36	36			76	76			116	116		156
37	37			77	77			117	117		157
38	38			78	78			118	118		158
39	39			79	79			119	119		159
40	40			80	80			120	120		160

 Scores Period ① A _____ B _____
 Period ② A _____ B _____
 Period ③ A _____ B _____
 Period ④ A _____ B _____
 Extra periods A _____ B _____

Final Score Team A _____ Team B _____

Name of winning team _____

Diagrama 8 El acta

- B.1. El acta oficial que se muestra en el Esquema 8 es la aprobada por la Comisión Técnica de FIBA.
- B.2. Consta de 1 original y 3 copias, cada una de un color diferente. El original, en papel blanco, es para FEB. La primera copia, en papel azul, es para la Federación Autonómica; la segunda copia, de color rosa, es para el equipo ganador; y la última copia, en papel amarillo, es para el equipo perdedor.
- Nota: 1. El anotador utilizará 2 bolígrafos de diferente color: ROJO para los periodos primero y tercero y AZUL o NEGRO para el segundo y cuarto periodos. Para todos los periodos extra, todas las anotaciones se realizarán en AZUL o en NEGRO (del mismo color utilizado en los periodos segundo y cuarto).
2. El acta se puede preparar y cumplimentar electrónicamente.
- B.3. Al menos **40 minutos antes del inicio del partido**, el anotador preparará el acta de la siguiente manera:
- B.3.1. Inscibirá los nombres de los 2 equipos en el encabezamiento del acta. El **equipo 'A'** será siempre el equipo local o, en torneos o partidos disputados en una pista neutral, el citado en primer lugar del **calendario**. El otro equipo será el **equipo 'B'**.
- B.3.2. Posteriormente reflejará:
- El nombre de la competición.
 - El número de encuentro.
 - La fecha, la hora y el lugar de juego.
 - El nombre del árbitro principal (crew chief) y árbitro(s) auxiliar(es) y sus nacionalidades (código COI).
- Nota: en Competiciones FEB en lugar del código COI, 3 últimas cifras de la licencia.


FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

 Team A HOOPERS

 Team B POINTERS

Competition	<u>WCM</u>	Date	<u>22. 11. 2017</u>	Time	<u>20:00</u>	Crew chief	<u>WALTON, M. (USA)</u>
Game No.	<u>5</u>	Place	<u>GENEVA</u>	Umpire 1	<u>CHANG, Y. (CHN)</u>	Umpire 2	<u>BARTOK, K. (HUN)</u>

Diagrama 9 Encabezamiento del acta

- B.3.3. A continuación, inscribirá los nombres de los componentes de los equipos, según la relación proporcionada por el entrenador o su representante. El equipo "A" ocupará la parte superior del acta y el equipo "B", la inferior.
- B.3.3.1. En la primera columna, el anotador inscribirá el número (3 últimas cifras) de licencia de cada jugador. En torneos, solo se indicará el número de licencia de cada jugador en el primer partido disputado por su equipo.
- B.3.3.2. En la segunda columna, el anotador inscribirá el primer apellido y las iniciales del nombre de cada jugador en el orden de los números de las camisetas, todo en LETRAS MAYÚSCULAS, utilizando la lista de miembros de equipo facilitada por el entrenador o su representante. Se indicará el capitán del equipo escribiendo (CAP) justo después de su nombre.
- B.3.3.3. Si un equipo presenta menos de 12 jugadores, el anotador trazará una línea a través de los espacios para el número de licencia del jugador, nombre, número, entrada en la línea debajo del último jugador inscrito. Si hay menos de 11 jugadores, se dibujará una línea horizontal hasta llegar a la sección de faltas de jugador y continuará diagonalmente hacia abajo hasta llegar a la base.


Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5						
002	JONES, M.	8						
003	SMITH, E.	9						
004	FRANK, Y.	12						
010	NANCE, L.	18						
012	KING, H. (CAP)	22						
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25						
021	MARTINEZ, M.	33						
022	SANCHES, N.	42						
Coach	LOOR, A. 							
Assistant Coach	MONTA, B.							

Diagrama 10 Equipos en el acta (antes del partido)

- B.3.4. En la parte inferior del espacio destinado a cada equipo, el anotador inscribirá (en LETRAS MAYÚSCULAS) los nombres del entrenador y del ayudante de entrenador.
- B.4. **Al menos 10 minutos antes de la hora de inicio programada, cada entrenador:**
- B.4.1. Confirmarán su acuerdo con los nombres y números correspondientes de los componentes de su equipo.
- B.4.2. Confirmarán los nombres del entrenador y del ayudante de entrenador. **Si no hay entrenador, el capitán actuará como entrenador y se inscribirá escribiendo (CAP) después de su nombre.**

Coach	KING, H. (CAP)			
Assistant Coach				

- B.4.3. Indicarán los 5 jugadores que van a **comenzar** el encuentro, marcando con una pequeña 'x' junto al número del jugador en la columna 'Entrada'.
- B.4.4. Firmará el acta.
El entrenador del equipo "A" será el primero que proporcione esta información.
- B.5. **Al inicio del partido**, el anotador rodeará con un círculo la 'x' de los 5 jugadores de cada equipo que iniciarán el partido.
- B.6. **Durante el partido**, el anotador trazará una pequeña 'x' (sin círculo) en la columna de 'Entrada' cuando un sustituto se incorpore por primera vez al partido como jugador.

Time-outs		Team fouls									
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Period ①	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Period ②	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Period ③	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Period ④	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Extra periods					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>


Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5	<input checked="" type="checkbox"/>	P ₂				
002	JONES, M.	8	<input checked="" type="checkbox"/>	P	P	P ₂		
003	SMITH, E.	9	<input checked="" type="checkbox"/>	P ₂	U ₂	P	P ₁	—
004	FRANK, Y.	12	<input checked="" type="checkbox"/>	T ₁	U ₂	GD		
010	NANCE, L.	18	<input checked="" type="checkbox"/>	P	P	U ₁		
012	KING, H. (CAP)	22	<input checked="" type="checkbox"/>	P ₁	P			
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	<input checked="" type="checkbox"/>	P ₃	P ₂			
021	MARTINEZ, M.	33	<input checked="" type="checkbox"/>	T ₁	P	P ₂	T ₁	GD
022	SANCHES, N.	42	<input checked="" type="checkbox"/>	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD
024	MANOS, K.	55	<input checked="" type="checkbox"/>	P ₂	D ₂			
Coach	LOOR, A. 					C ₁	B ₁	—
Assistant Coach	MONTA, B.							

Diagrama 11 Los equipos en el acta (Después del partido)

B.7. Tiempos muertos

- B.7.1. Los tiempos muertos se registrarán en el acta anotando el minuto de juego del período o período extra en las casillas apropiadas situadas debajo del nombre del equipo.
- B.7.2. Al final de cada mitad y período extra, las casillas no utilizadas se marcarán mediante 2 líneas horizontales paralelas. Si no se concediese al equipo su primer tiempo muerto antes de los 2 últimos minutos de la segunda parte, el anotador trazará 2 líneas horizontales en la primera casilla de la segunda parte de ese equipo.

B.8. Faltas

- B.8.1. Las faltas de los jugadores pueden ser personales, técnicas, antideportivas o descalificantes y se le anotarán al jugador correspondiente.
- B.8.2. Las faltas del personal de banco del equipo pueden ser técnicas o descalificantes y se le anotarán al entrenador.
- B.8.3. Todas las faltas deben registrarse de la siguiente manera:
 - B.8.3.1. Una falta personal se indicará inscribiendo una 'P'.

- B.8.3.2 Una falta técnica de un jugador se indicará inscribiendo una 'T'. Una segunda falta técnica también se anotará mediante una 'T', seguido de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.
- B.8.3.3 Una falta técnica de un entrenador por su comportamiento personal antideportivo se indicará inscribiendo una 'C'. Una segunda falta técnica similar también se indicará mediante una 'C', seguido de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.
- B.8.3.4 Una falta técnica contra un entrenador por cualquier otra razón se indicará mediante una 'B'.
- B.8.3.5 Una falta antideportiva de un jugador se indicará inscribiendo una 'U'. Una segunda falta antideportiva también se indicará mediante una 'U', seguido de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.
- B.8.3.6 Una falta técnica señalada a un jugador con una falta antideportiva señalada anteriormente o una falta antideportiva señalada a un jugador con una falta técnica señalada anteriormente también se indicará anotando una U o una T seguida de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.**
- B.8.3.7 Una falta descalificante se indicará inscribiendo una 'D'.
- B.8.3.8 Cualquier falta que implique tiros libres se anotará añadiendo el número de tiros libres (1, 2 o 3) junto a la 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' o 'D'.
- B.8.3.9 Todas las faltas en contra de ambos equipos que impliquen sanciones de la misma gravedad y que se compensen de acuerdo al Art. 42 (Situaciones especiales) se indicarán inscribiendo una pequeña 'c' junto a la 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' o 'D'.
- B.8.3.10 Al final del **segundo periodo y al final del partido**, el anotador trazará una línea gruesa entre los espacios utilizados y los no utilizados.
Al final del **partido**, el anotador tachará los espacios restantes con una línea horizontal gruesa.
- B.8.3.11 Ejemplos de faltas descalificantes al personal de banco del equipo:**

Una falta descalificante de un sustituto se anotará del siguiente modo:

007	ORTEGA, A.	8	⊗	D				
-----	------------	---	---	---	--	--	--	--

y

Entrenador:	SÁNCHEZ, A.			B₂		
Ayudante:	MONTANA, B.					

Una falta descalificante al ayudante de entrenador se anotará del siguiente modo:

Entrenador:	SÁNCHEZ, A.			B₂		
Ayudante:	MONTANA, B.			D		

Una falta descalificante a un jugador excluido tras su quinta falta se anotará del siguiente modo:

027	LÓPEZ, J.	12	x	P ₁	P ₂	T ₁	P	P	D
-----	-----------	----	---	----------------	----------------	----------------	---	---	---

y

Entrenador:	SÁNCHEZ, A.			B₂		
Ayudante:	MONTANA, B.					

B.8.3.12 Ejemplos de faltas descalificantes (Enfrentamiento):

Las faltas descalificantes del personal de banco del equipo por abandonar la zona de banco de equipo (Art. 39) se anotarán como se muestra debajo. En los espacios no utilizados correspondientes a la persona descalificada se inscribirá una 'F'.

Si solo se descalifica al entrenador:

Entrenador:	SÁNCHEZ, A.		D₂	F	F
Ayudante:	MONTANA, B.				

Si solo se descalifica al entrenador ayudante:

Entrenador:	SÁNCHEZ, A.	B ₂		
Ayudante:	MONTANA, B.	F	F	F

Si se descalifica al entrenador y a su ayudante:

Entrenador:	SÁNCHEZ, A.	D ₂	F	F
Ayudante:	MONTANA, B.	F	F	F

Si el sustituto tiene menos de 4 faltas, se inscribirá una 'F' en todos los espacios libres:

021	PÉREZ, J.	6	⊗	P ₂	P ₂	F	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

Si constituye la quinta falta del sustituto, se inscribirá una 'F' en la última casilla:

008	JIMÉNEZ, J.	5	⊗	T ₁	P ₂	P	P ₁	F
-----	-------------	---	---	----------------	----------------	---	----------------	---

Si el sustituto ya ha cometido 5 faltas, se registrará una F a lado de la última casilla:

027	LÓPEZ, J.	12	x	P ₁	P ₂	T ₁	P	P	F
-----	-----------	----	---	----------------	----------------	----------------	---	---	---

Además de los ejemplos anteriores de los jugadores Pérez, Jiménez y López, o si se descalifica a un acompañante de equipo, se inscribirá una falta técnica:

Entrenador:	SÁNCHEZ, A.	B ₂		
Ayudante:	MONTANA, B.			

Nota: Las faltas técnicas o descalificantes por el Art. 39 no cuentan para las faltas de equipo.

B.9. Faltas de equipo

- B.9.1. Se dispone de 4 espacios en el acta para cada período (justo debajo del nombre del equipo y encima de los nombres de los jugadores) para registrar las faltas de equipo.
- B.9.2. Siempre que un jugador cometa una falta personal, técnica, antideportiva o descalificante, el anotador registrará la registrará contra el equipo dicho jugador trazando una 'X' de gran tamaño en los espacios designados al efecto.

B.10. Tanteo arrastrado

B.10.1 El anotador llevará un resumen cronológico arrastrado de los puntos conseguidos por cada equipo.

B.10.2 Hay 4 columnas para el tanteo arrastrado en el acta.

B.10.3 Cada columna se divide a su vez en 4 columnas. Las 2 de la izquierda son para el equipo "A" y las 2 de la derecha, para el "B". Las columnas centrales son para el tanteo arrastrado (160 puntos) de cada equipo.

El anotador:

- Trazará en primer lugar una línea diagonal (/) por cada lanzamiento de campo conseguido y un círculo oscuro (●) por cada tiro libre válido, sobre el nuevo total de puntos acumulados por el equipo que acabe de encestar.
- Luego, en el espacio en blanco del mismo lado que el nuevo total de puntos (junto al / o ●), anotará el número del jugador que transformó el lanzamiento o el tiro libre.

B.11 Tanteo arrastrado: instrucciones adicionales

B.11.1 Una canasta de 3 puntos se registrará trazando un círculo alrededor del número del jugador que la consiguió.

B.11.2 Una canasta marcada accidentalmente por un jugador en su propio cesto se registrará como si la hubiera conseguido el capitán en cancha del otro equipo.

B.11.3 Los puntos conseguidos cuando el balón no entra en la canasta (Art. 31 Interposiciones e Interferencias) se registrarán como si los hubiera anotado el jugador que realizó el lanzamiento.

B.11.4 Al final de cada período, el anotador trazará un círculo grueso (●) alrededor del último total de puntos anotado por cada equipo y una línea horizontal gruesa bajo esos puntos, así como debajo del número de jugador que los anotó.

B.11.5 Al comienzo de cada período, el anotador continuará llevando el registro cronológico de los puntos anotados desde el lugar en que se interrumpió.

B.11.6 Siempre que sea posible, el anotador debe comprobar su tanteo arrastrado con el marcador del partido. Si existe alguna discrepancia, y si su tanteo es correcto, deberá adoptar de inmediato las medidas necesarias para que se corrija el marcador. En caso de duda o si alguno de los equipos presenta objeciones a dicha corrección, deberá informar al árbitro principal (**crew chief**) tan pronto como el balón quede muerto y se detenga el reloj de partido.

B.11.7 Los árbitros pueden corregir cualquier error de anotación relacionado con la puntuación, número de faltas, número de tiempos muertos bajo las prescripciones previstas. El árbitro principal (**crew chief**) firmará las correcciones. Las demás correcciones serán documentadas en el reverso del acta.

	A		B	
	1	●	6	
	2	●	6	
6	3	3		
	4	4		
11	5	5	5	
11	●	●	5	
	7	7		
10	8	8		
	9	9	10	
	10	10		
10	11	11		
	12	12	7	
4	13	●	7	
5	●	14		
5	15	15	6	
	16	16		
5	17	17		
	18	18	6	
6	19	19		
	20	20	9	
	21	21		
11	22	22	9	
	23	●	9	
11	24	24		
	25	25	7	
	26	●	7	
5	27	27		
	28	●	6	
10	29	29		
	30	30	8	
4	31	31		
	32	32	5	
4	33	●	5	
4	●	34		
	35	35	10	
10	36	36		
	37	37	12	
	38	38		
10	39	39	12	
10	●	●	12	

Esquema 11
Tanteo arrastrado

B.12 Tanteo arrastrado: Resumen

B.12.1 Al final de cada período, el anotador inscribirá el tanteo obtenido por cada equipo en el apartado correspondiente del extremo inferior del acta.

B.12.2 Inmediatamente al final del partido, el anotador registrará el tiempo en la columna de "Partido finalizado a las (hh:mm)"

B.12.3 Al final del partido, el anotador trazará 2 líneas horizontales gruesas debajo del total de puntos final de cada equipo y de los números que consiguieron los últimos puntos. También trazará una línea diagonal hasta la parte inferior de la columna para tachar los números restantes del tanteo arrastrado de cada equipo.

B.12.4 Al final del partido, el anotador registrará el tanteo final y el nombre del equipo ganador.

7	70	70	6
7	71	71	
7	72	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

**Diagrama 13
 Resumen**

B.12.5 El anotador inscribirá su nombre en el acta después de haber inscrito al ayudante de anotador, cronometrador y operador de reloj de lanzamiento. Después todos los oficiales firmarán cerca de sus nombres.

B.12.6 Una vez que haya sido firmada por el árbitro auxiliar, el árbitro principal (Crew Chief) será el último en aprobar y firmar el acta. Con esta acción finaliza la administración y conexión con el partido

Nota: En caso de que alguno de los capitanes (CAP) firme el acta bajo protesta (utilizando el espacio marcado 'Firma del capitán en caso de protesta'), los oficiales de mesa y el árbitro auxiliar permanecerán a disposición del árbitro principal (crew chief) hasta que los autorice para marcharse.

Scorer <u>N. MAIER SM</u>	Scores Period ① A <u>15</u> B <u>18</u>
Assistant scorer <u>O. SABAY OS</u>	Period ② A <u>19</u> B <u>10</u>
Timer <u>R. LEBLANC RL</u>	Period ③ A <u>26</u> B <u>19</u>
Shot clock operator <u>K. AUSTIN KA</u>	Period ④ A <u>16</u> B <u>25</u>
	Extra periods A <u>—</u> B <u>—</u>
Crew chief <u>M. Walton</u>	Final Score Team A <u>76</u> Team B <u>72</u>
Umpire 1 <u>Y. Chang</u> Umpire 2 <u>K. Bartok</u>	Name of winning team <u>HOOPERS</u>
Captain's signature in case of protest _____	Game ended at (hh:mm) <u>21:50</u>

Diagrama 14 Parte inferior del acta

C — PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA

- C.1. Un equipo puede presentar una protesta si sus intereses han sido afectados negativamente por:
- un error en el acta, en las operaciones del reloj de partido o del reloj de lanzamiento que no fueron corregidas por los árbitros.
 - una decisión de incomparecencia, cancelación, retraso, no reanudación o de no comenzar el partido.
 - una violación de las reglas aplicables de elegibilidad.
- C.2. Para que sea admitida, la protesta deberá cumplir con el procedimiento siguiente:
- El capitán (CAP) del equipo en cuestión, como máximo 15 minutos después del final del partido, informará al árbitro principal (crew chief) que su equipo protesta contra el resultado del partido y firmará el acta en el espacio marcado como 'Firma del capitán en caso de protesta'.
 - El equipo presentará las razones de la protesta por escrito como máximo 1 hora después del final del partido.
 - Se aplicará una tasa de 1.500 CHF y se pagará en el caso de que la protesta sea rechazada.
- C.3. El árbitro principal (crew chief) después de recibir las razones de la protesta, informará por escrito del incidente que motivó la protesta al representante de FIBA o al organismo competente.
- C.4. El organismo competente emitirá todas las solicitudes de procedimiento que considere oportunas y decidirá sobre la protesta lo antes posible y, en cualquier caso, a más tardar 24 horas después del final del partido. El organismo competente utilizará cualquier prueba fiable y podrá tomar cualquier decisión pertinente, incluida, sin limitación, la repetición parcial o total del partido. El organismo competente no podrá decidir cambiar el resultado del partido a menos que exista una prueba clara y concluyente de que, de no haber sido por el error que dio lugar a la protesta, el nuevo resultado se habría materializado sin duda.
- C.5. La decisión del organismo competente también se considera una decisión sobre la regla en el terreno de juego y no está sujeta a un nuevo examen o apelación. Excepcionalmente, las decisiones sobre elegibilidad pueden ser apeladas según lo estipulado en las regulaciones aplicables.
- C.6. Reglas especiales para las competiciones de FIBA o competiciones que no dispongan lo contrario en sus reglamentos:
- En caso de que la competición sea en formato de torneo, el organismo competente para todas las protestas será el Comité Técnico (ver Reglamento Interno FIBA, Libro 2).
 - En el caso de partidos de ida y vuelta, el organismo competente para las protestas relacionadas con las cuestiones de elegibilidad será el Panel Disciplinario de la FIBA. Para todas las demás cuestiones que den lugar a una protesta, el organismo competente será FIBA actuando a través de una o más personas con experiencia en la implementación e interpretación de las Reglas Oficiales de Baloncesto (ver FIBA Reglamento Interno, Libro 2).

Clasificación: 1° A

Clasificación de los partidos entre B, C, D:

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
B	2	1	1	3	175:165	+10
C	2	1	1	3	150:155	-5
D	2	1	1	3	135:140	-5

Clasificación: 2° B 3° C - ganador contra D 4° D

D.2.3 Ejemplo 3

A - B	85 - 90	B - C	100 - 95
A - C	55 - 100	B - D	75 - 85
A - D	75 - 120	C - D	65 - 55

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
A	3	0	3	3	215:310	-95
B	3	2	1	5	265:265	0
C	3	2	1	5	260:210	+50
D	3	2	1	5	260:215	+45

Clasificación: 4° A

Clasificación de los partidos entre B, C, D:

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
B	2	1	1	3	175:180	-5
C	2	1	1	3	160:155	+5
D	2	1	1	3	140:140	0

Clasificación: 1° C 2° D 3° B

D.2.4. Ejemplo 4

A - B	85 - 90	B - C	100 - 90
A - C	55 - 100	B - D	75 - 85
A - D	75 - 120	C - D	65 - 55

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
A	3	0	3	3	215:310	-95
B	3	2	1	5	265:260	+5
C	3	2	1	5	255:210	+45
D	3	2	1	5	260:215	+45

Clasificación: 4° A

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
A	5	3	2	8	398:392	+6
B	5	3	2	8	403:399	+4
C	5	3	2	8	455:423	+32
D	5	3	2	8	383:379	+4
E	5	3	2	8	384:380	+4
F	5	0	5	5	380:430	-50

Clasificación: 6° F

Clasificación de los partidos entre A, B, C, D, E:

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
A	4	2	2	6	313:312	+1
B	4	2	2	6	308:309	-1
C	4	2	2	6	350:348	+2
D	4	2	2	6	318:319	-1
E	4	2	2	6	304:305	-1

Clasificación: 1° C 2° A

Clasificación de los partidos entre B, D, E:

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
B	2	1	1	3	155:151	+4
D	2	1	1	3	143:147	-4
E	2	1	1	3	143:143	0

Clasificación: 3° B 4° E 5° D

D.2.7. Ejemplo 7

A - B	73 - 71	B - F	95 - 90
A - C	85 - 86	C - D	95 - 96
A - D	77 - 75	C - E	82 - 75
A - E	90 - 96	C - F	105 - 75
A - F	85 - 80	D - E	68 - 67
B - C	88 - 87	D - F	80 - 75
B - D	80 - 79	E - F	80 - 75
B - E	79 - 80		

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
A	5	3	2	8	410:408	+2
B	5	3	2	8	413:409	+4
C	5	3	2	8	455:419	+36
D	5	3	2	8	398:394	+4
E	5	3	2	8	398:394	+4
F	5	0	5	5	395:445	-50

Clasificación: 6° F

Clasificación de los partidos entre A, B, C, D, E:

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
A	4	2	2	6	325:328	-3
B	4	2	2	6	318:319	-1
C	4	2	2	6	350:344	+6
D	4	2	2	6	318:319	-1
E	4	2	2	6	318:319	-1

Clasificación: 1° C 5° A

Clasificación de los partidos entre B, D, E:

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
B	2	1	1	3	159:159	0
D	2	1	1	3	147:147	0
E	2	1	1	3	147:147	0

Clasificación: 2° B 3° D - ganador contra E 4° E

D.3. Incomparecencia

- D.3.1. Un equipo que, sin razón justificada, no se presenta a jugar un partido programado o que se retira del terreno de juego antes del final del partido, perderá el partido por incomparecencia y recibirá cero (0) puntos en la clasificación.
- D.3.2. Si un equipo pierde por incomparecencia un segundo partido, se anularán todos los resultados de sus partidos.

D.4. Partidos de ida y vuelta (puntuación total)

- D.4.1 Para un sistema de competición de series de 2 partidos de ida y vuelta de puntos totales (puntuación total), los 2 partidos se considerarán como 1 partido de 80 minutos de duración.
- D.4.2 Si el tanteo está empatado al final del primer partido, no se jugará ningún período extra.
- D.4.3 Si la puntuación total de ambos partidos está empatada, el segundo partido continuará con tantos períodos extra de 5 minutos como sean necesarios para deshacer el empate.
- D.4.4 El ganador de las series será el equipo que:
 - es el ganador de ambos partidos.
 - haya anotado el mayor número de puntos en la puntuación total al final del 2º partido, si cada equipo ha ganado 1 partido.

D.5 Ejemplos

D.5.1 Ejemplo 1

A - B 80 – 75

B - A 72 – 73

El equipo A es el ganador de las series (ganador de ambos partidos)

D.5.2 Ejemplo 2

A - B 80 – 75

B - A 73 – 72

El equipo A es el ganador de las series (puntuación total A 152 – B 148)

D.5.3 Ejemplo 3

A - B 80 – 80

B - A 92 – 75

El equipo B es el ganador de las series (puntuación total A 165 – B 172). No se juega período extra en el 1^{er} partido.

D.5.4 Ejemplo 4

A - B 80 – 85

B - A 75 – 75

El equipo B es el ganador de las series (puntuación total A 155 – B 160). No se juega período extra en el 2^o partido.

D.5.5 Ejemplo 5

A - B 83 – 81

B - A 79 – 77

Puntuación total A 160 – B 160. Tras el período extra del 2^o partido:

B - A 95 – 88

El equipo B es el ganador de las series (puntuación total A 171 – B 176).

E — TIEMPOS MUERTOS PARA LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

E.1. Definición

El organizador de la competición podrá decidir si se aplican los tiempos muertos para los medios de comunicación y, en tal caso, su duración (60, 75, 90 o 100 segundos):

E.2. Regla

E.2.1. Se puede conceder 1 tiempo muerto para los medios de comunicación en cada período, además de los tiempos muertos normales. No se concederán tiempos muertos para los medios de comunicación en los períodos extra.

E.2.2. El primer tiempo muerto (de equipo o para los medios de comunicación) en cada período tendrá una duración de 60, 75, 90 o 100 segundos.

E.2.3. El resto de tiempos muertos de cada período durará 60 segundos.

E.2.4. Ambos equipos tienen derecho a 2 tiempos muertos durante la primera parte y 3 durante la segunda.

Estos tiempos muertos pueden solicitarse en cualquier momento del partido y pueden tener una duración de:

- 60, 75, 90 o 100 segundos si se considera como tiempo muerto para los medios de comunicación, es decir, el primero de un período, o
- 60 segundos si no se considera como tiempo muerto para los medios de comunicación, es decir, si lo solicita cualquier equipo después de que se haya concedido el tiempo muerto para los medios de comunicación.

E.3. Procedimiento

E.3.1. Lo ideal sería que el tiempo muerto para los medios de comunicación fueran concedidos antes de los últimos 5 minutos para que acabe el periodo. No obstante, no se puede garantizar que esto ocurra.

E.3.2. Si ningún equipo ha solicitado un tiempo muerto antes de los últimos 5 minutos del período se concederá un tiempo muerto para los medios de comunicación en la primera ocasión en que el balón quede muerto y el reloj esté parado. Este tiempo muerto no se le anotará a ninguno de los dos equipos.

E.3.3. Si se concede a alguno de los equipos un tiempo muerto antes de los últimos 5 minutos del período, ese tiempo muerto se utilizará como si fuese un tiempo muerto para los medios de comunicación.

Este tiempo muerto se considerará como tiempo muerto de los medios de comunicación y como tiempo muerto del equipo que lo solicitó.

E.3.4. De acuerdo con este procedimiento, habrá un mínimo de 1 tiempo muerto en cada período y un máximo de 6 en la primera parte y de 8 en la segunda.

**FIN DE LAS REGLAS
Y
PROCEDIMIENTOS EN LOS PARTIDOS**

F — APÉNDICE SOBRE EQUIPAMIENTOS DE BALONCESTO
F.1 Los tableros y sus soportes (Diagrama 5)

F.1.1 Los tableros deben estar fabricados de un material transparente adecuado (preferiblemente vidrio templado de seguridad), contruidos de una sola pieza y con el mismo grado de rigidez que los tableros de madera dura de 3 cm. de espesor.

Si estuvieran contruidos de un material no transparente, deberán pintarse de blanco.

F.1.2 Las dimensiones de los tableros serán de 1,80 m. (+ 3 cm.) en horizontal y de 1,05 m. (+ 2 cm.) en vertical con el borde inferior a 2.90 m. del suelo.

F.1.3 Todas las líneas se trazarán de la manera siguiente:

- De color blanco, si el tablero es transparente,
- De color negro en todos los demás casos,
- De 5 cm. de anchura.

F.1.4 La superficie frontal de los tableros será lisa y marcada de la manera siguiente: (Diagrama 5)

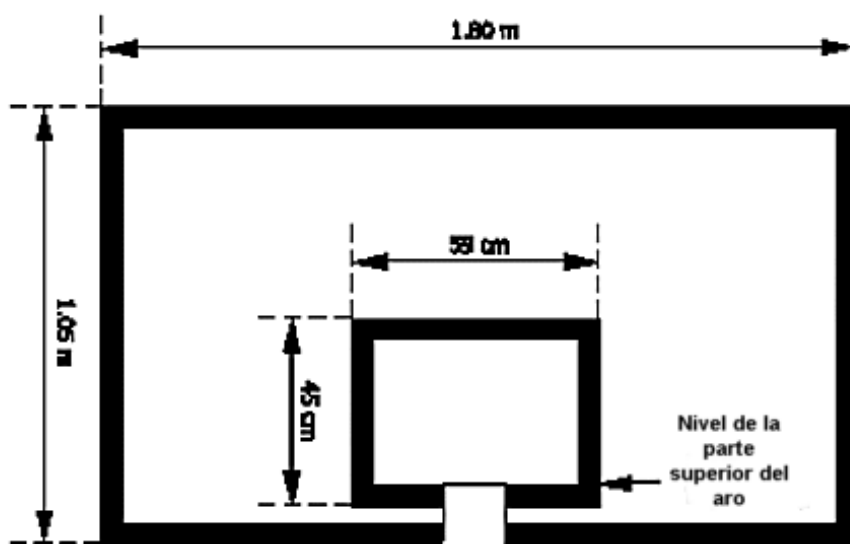


Diagrama 5. Marcas reglamentarias de los tableros

F.1.5 Los tableros se montarán firmemente de la manera siguiente (Diagrama 6):

- En cada extremo del terreno de juego en ángulo recto con el suelo y paralelos a las líneas de fondo.
- La línea vertical central sobre la superficie frontal, proyectada sobre el terreno de juego, se situará sobre el punto del terreno de juego que está situado a 1,20 m. del punto central del borde interior de cada línea de fondo. Sobre una línea imaginaria trazada en ángulo recto con la línea de fondo.

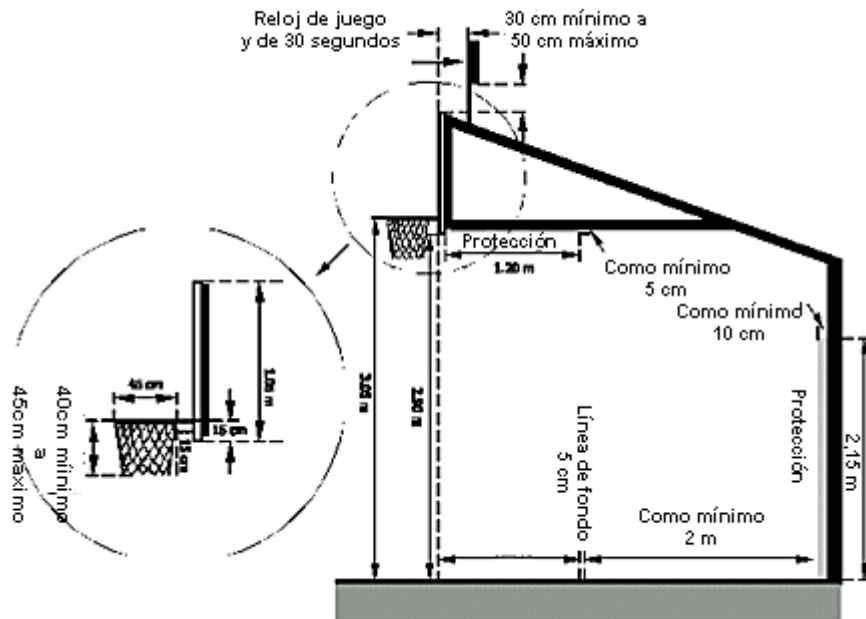


Diagrama 6. Soporte reglamentario de los tableros

F.1.6 La protección de los tableros será de la siguiente manera (Diagrama 7):

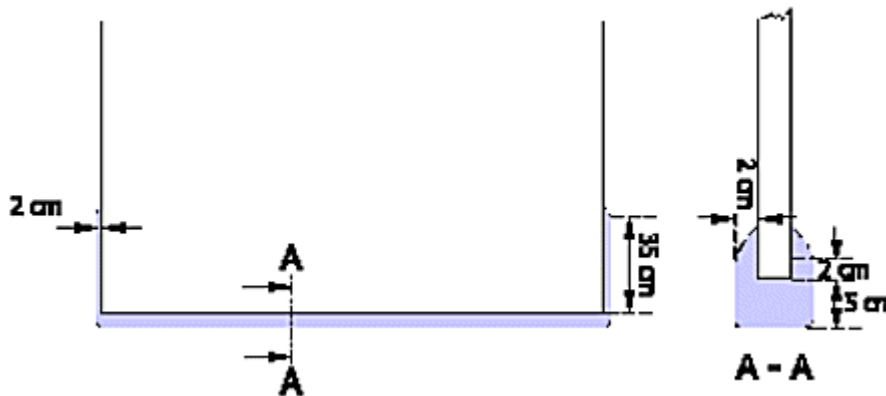


Diagrama 7. Protecciones del tablero

F.1.7 Los soportes del tablero serán de la siguiente manera (Diagrama 6):

- La parte frontal de la estructura de soporte de los tableros (incluidas las protecciones) deberá hallarse a una distancia mínima de 2,00 m. del borde exterior de la línea de fondo. Será de un color vivo que contraste con el fondo para que sea claramente visible para los jugadores.
- Los soportes de los tableros estarán anclados al suelo para evitar que se desplacen.
- Cualquier parte del soporte situada detrás del tablero estará protegida en su superficie inferior hasta una distancia de 1,20 m. de la cara anterior del tablero.
- El espesor mínimo de la protección será de 5 cm. y de la misma densidad que la protección de los tableros.
- Todas las estructuras de soporte de los tableros deben tener sus bases completamente protegidas hasta una altura mínima de 2,15 m. por la superficie más próxima al terreno de juego. El espesor mínimo de la protección será de 10 cm.

F.1.8 La protección estará construida de tal manera que evitará que queden atrapadas las extremidades de los jugadores.

F.2 Las canastas (Diagrama 8)

Las canastas se componen de los aros y las redes.

F.2.1 Los aros estarán contruidos de la manera siguiente:

- El material será acero macizo con un diámetro máximo de 45 cm., pintado de color naranja.
- El metal de los aros tendrá un diámetro mínimo de 1,6 cm. y un diámetro máximo de 2,0 cm. con el añadido en el borde inferior de un dispositivo para sujetar la red que impida que los dedos de los jugadores puedan quedarse atrapados.
- La red debe estar sujeta al aro por 12 lugares equidistantes a su alrededor. El dispositivo de sujeción de la red al aro no debe permitir la existencia de bordes afilados ni espacios (huecos) que permitan la introducción de los dedos de los jugadores.
- El aro deberá estar fijado a la estructura que soporta el tablero de tal manera que ninguna fuerza aplicada al aro pueda ser transferida al propio tablero. Por tanto, no habrá contacto directo entre el aro, el dispositivo de sujeción y el tablero (de cristal o de otro material transparente). No obstante, la distancia entre ellos será lo bastante pequeña como para impedir que quepan los dedos de los jugadores.
- El borde superior de cada aro se situará horizontalmente a 3,05 m del suelo y equidistante de los dos bordes verticales del tablero.
- El punto más cercano del borde interior del aro se hallará a 15 cm de la superficie del tablero.

F.2.2 Pueden usarse aros con dispositivos compensadores de la tensión.

F.2.3 Las redes serán de la siguiente manera:

- Serán de cuerda blanca, estarán colgadas de los aros y fabricadas de tal forma que frenen momentáneamente el balón cuando pase a través de la canasta. No medirán menos de 40 cm ni más de 45 cm de longitud.
- Cada red tendrá 12 bucles para su sujeción al aro.
- La parte superior de la red será semirrígida para evitar que:
 1. La red se dé la vuelta a través del aro y se enrede.
 2. El balón se quede atrapado en la red o rebote en ella y se salga de la canasta.

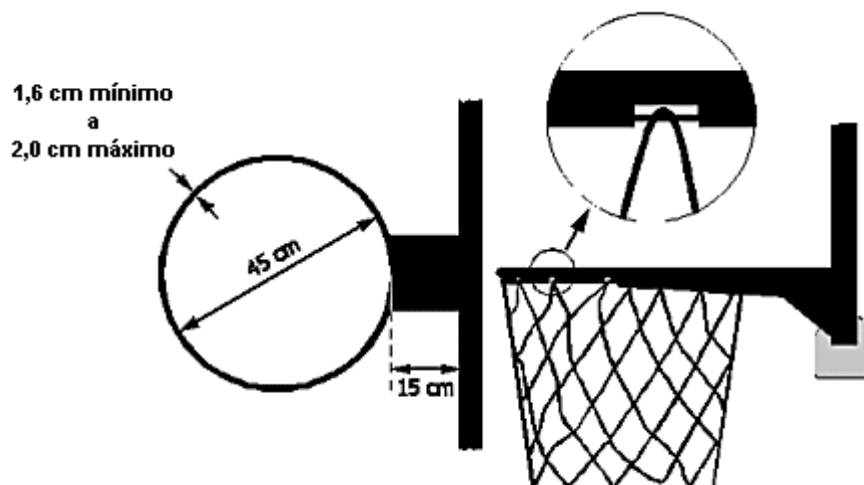


Diagrama 8. Aro reglamentario

F.3 Los balones

- F.3.1 El balón debe ser esférico y de un color naranja homologado con ocho (8) sectores de forma tradicional y juntas negras.
- F.3.2 La superficie exterior será de cuero, de caucho o de material sintético.
- F.3.3 Se inflará con una presión de aire tal que cuando se deje caer sobre la superficie del terreno de juego desde una altura aproximada de 1,80 m., medida desde la parte inferior del balón, rebote hasta una altura aproximada, medida hasta la parte superior del balón, de no menos de 1,20 m. y no más de 1,40 m.
- F.3.4 La anchura de las juntas del balón no superará 0,635 cm.
- F.3.5 El balón no tendrá menos de 74,9 cm. ni más de 78 cm. de circunferencia (talla 7). No pesará menos de 567 g. ni más de 650 g.
- F.3.6 El equipo local debe suministrar al menos dos (2) balones usados que cumplan las especificaciones anteriores. El árbitro principal es el único juez de la legalidad de los balones. Si alguno de estos dos balones es inadecuado como balón de juego, el árbitro principal puede escoger un balón proporcionado por el equipo visitante o uno de los balones utilizados por cualquiera de los dos equipos durante el calentamiento.

F.4 Equipo técnico

El equipo local debe proporcionar el siguiente equipo técnico y ponerlo a disposición del equipo arbitral:

F.4.1 Reloj del partido y cronómetro

- F.4.1.1 El reloj del partido se utilizará para cronometrar los periodos de juego y los intervalos entre los mismos y debe estar situado de manera que sea claramente visible para todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo a los espectadores..
- F.4.1.2. Un dispositivo visual apropiado o cronómetro, distinto del reloj del partido, será usado para controlar los tiempos muertos.
- F.4.1.3. Si el reloj principal del partido se halla situado sobre el centro del terreno de juego se situará un reloj de partido auxiliar sincronizado en cada fondo del terreno de juego a una altura suficiente para que puedan verlo todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo los espectadores. Cada reloj de partido auxiliar debe indicar el tiempo que queda de partido.

F.4.2 Dispositivo de veinticuatro segundos

- F.4.2.1 El dispositivo de veinticuatro segundos tendrá una unidad de control para operar el dispositivo y monitores con las especificaciones siguientes:

- Cuenta atrás digital con indicación del tiempo en segundos.
- El monitor en blanco cuando ningún equipo tenga control de balón.
- La posibilidad de pararse y volver a iniciar la cuenta desde el punto en que se haya detenido.

- F.4.2.2 Los monitores estarán situados como sigue:

- Dos (2) unidades montadas tanto arriba como detrás de cada tablero, a una distancia entre 30 y 50 cm. (Diagrama 6 y Diagrama 9-A)
- Cuatro (4) monitores situados en las cuatro (4) esquinas del terreno de juego, 2 m. por detrás de cada línea de fondo (Diagrama 9-B) o
- Dos (2) monitores situados sobre el terreno de juego, en esquinas diagonalmente opuestas. El monitor a la izquierda de la mesa de anotadores estará situado en las esquina más próximas. Ambos monitores estarán situados a 2 m. por detrás de cada línea de fondo y a 2 m. de la línea lateral (Diagrama 9-C)

F.4.2.3 Serán claramente visibles para todas las personas relacionadas con el partido, incluidos los espectadores

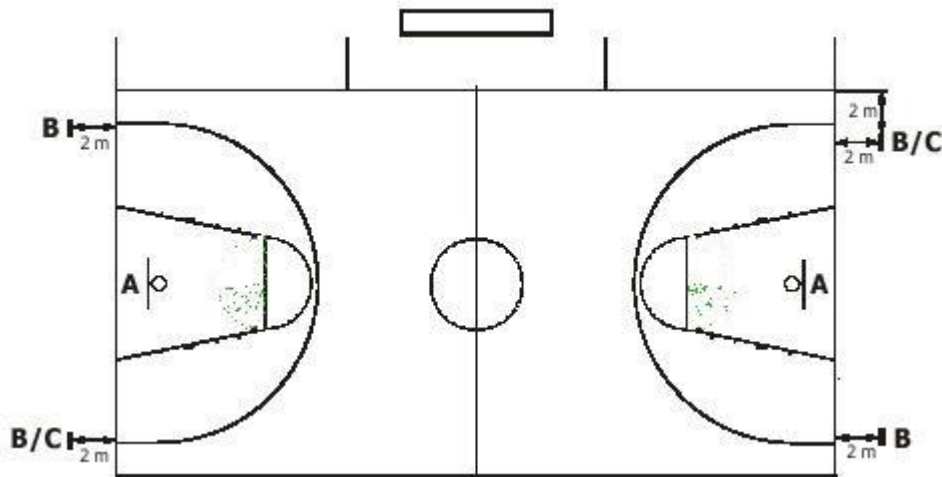


Diagrama 9. Situación de los monitores de 24 segundos

F.4.3 Señales

Deberán existir al menos dos (2) señales acústicas diferentes con sonidos claramente distintos y muy potentes:

- Una (1) para el cronometrador y el anotador. Para el cronometrador sonará **automáticamente** para indicar el final de una mitad, de un periodo o del partido. Para el anotador y para el cronometrador se hará sonar **manualmente** cuando sea necesario para llamar la atención de los árbitros sobre la solicitud de un tiempo muerto, de una sustitución, etc., del paso de cincuenta segundos desde el comienzo de un tiempo muerto o de que se ha producido una situación de error rectificable.
- Una (1) señal para el operador de veinticuatro segundos que sonará **automáticamente** para indicar el final de un periodo de veinticuatro segundos.

Ambas señales serán lo bastante potentes como para oír las fácilmente en las condiciones más adversas o ruidosas.

F.4.4 Marcador

Debe haber un marcador claramente visible para todas las personas relacionadas con el partido, incluidos los espectadores.

El marcador mostrará como mínimo:

- el tiempo de juego
- el tanteo
- número del periodo en juego
- número de tiempos muertos registrados

F.4.5 El Acta

En todas las competiciones oficiales de FIBA el acta oficial de partido será la aprobada por la Comisión Técnica Mundial de FIBA.

F.4.6 Marcadores de faltas de jugadores

Deben estar a disposición del anotador. Los marcadores deben ser blancos con las cifras de un tamaño mínimo de 20 cm. de longitud y 10 cm. de anchura. Deben estar numerados del 1 al 5 (de color negro del 1 al 4 y de color rojo el 5).

F.4.7 Marcadores de faltas de equipo

Se proporcionará al anotador dos (2) marcadores de faltas de equipo.

Estos serán de color rojo, medirán como mínimo 20 cm de anchura y 35 cm de altura y estarán contruidos de manera que cuando se coloquen en la mesa de anotadores sean claramente visibles para todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo los espectadores.

Pueden usarse dispositivos eléctricos o electrónicos, a condición que sean del mismo color y dimensiones que lo especificado anteriormente

F.4.8. Marcadores de faltas de equipo

Debe haber un dispositivo adecuado que muestre el número de faltas (de uno a cinco), para indicar cuando el equipo ha alcanzado la penalización (Artículo 55.- Faltas de equipo - Penalizaciones).

F.4.9 Indicador de Posesión.

Un dispositivo visible electrónico o manual.

F.5 Instalaciones y equipamiento para las principales competiciones oficiales de FIBA

Las instalaciones y el equipamiento mencionado a continuación son obligatorios para las principales competiciones oficiales de FIBA: Torneos olímpicos, Campeonatos del mundo de Categoría Senior, Jóvenes y Juníor tanto masculino como femenino, y Campeonatos Continentales masculino y femenino .

Estas instalaciones y equipamiento están también recomendadas para todas las demás competiciones.

F.5.1. Todos los espectadores deben estar sentados a una distancia de al menos cinco (5) metros del borde exterior de las líneas de demarcación del terreno de juego.

F.5.2 El terreno de juego estará:

- Hecho de madera.
- Delimitado por una línea de demarcación de 5 cm. de anchura
- Delimitado por una línea de demarcación exterior (Diagrama 10) trazada en un color que contraste vivamente y de al menos dos (2) metros de anchura. El color de la línea de demarcación exterior debe ser igual que el del círculo central y las áreas restringidas.

F.5.3 Habrá cuatro (4) limpiadores para el suelo, dos por cada mitad del terreno de juego.

F.5.4 Los tableros deben ser de vidrio templado de seguridad.

F.5.5 El balón estará hecho de cuero y será de un modelo aprobado por FIBA. Los organizadores proporcionarán al menos 12 balones del mismo modelo para el entrenamiento durante los periodos de calentamiento.

F.5.6 La iluminación del terreno de juego no será inferior a 1500 lux. Este nivel se medirá 1,5 m. por encima del terreno de juego. La iluminación cumplirá los requisitos que establezcan las cadenas de televisión.

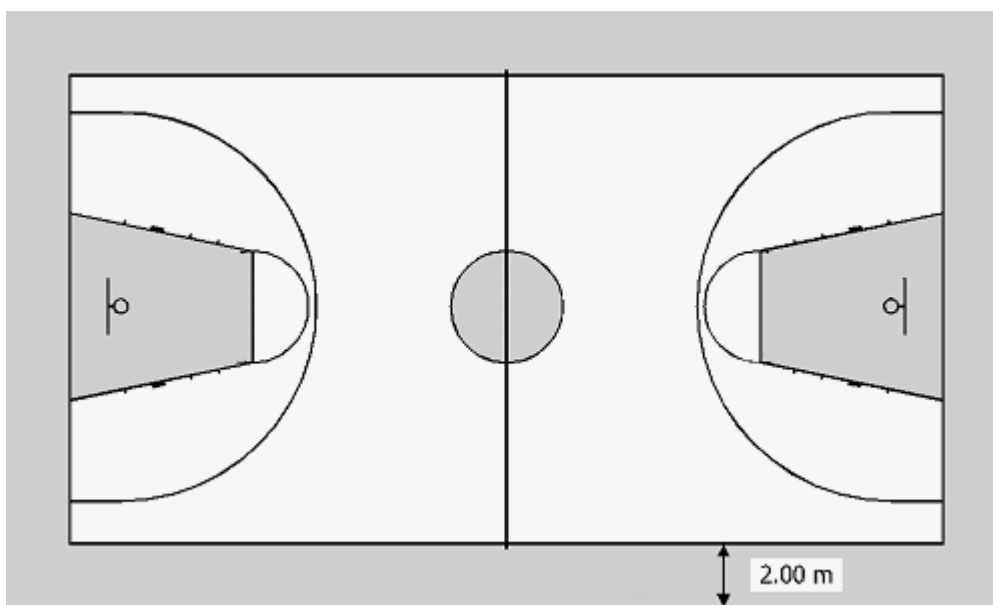


Diagrama 10: Terreno de juego para las principales competiciones oficiales FIBA

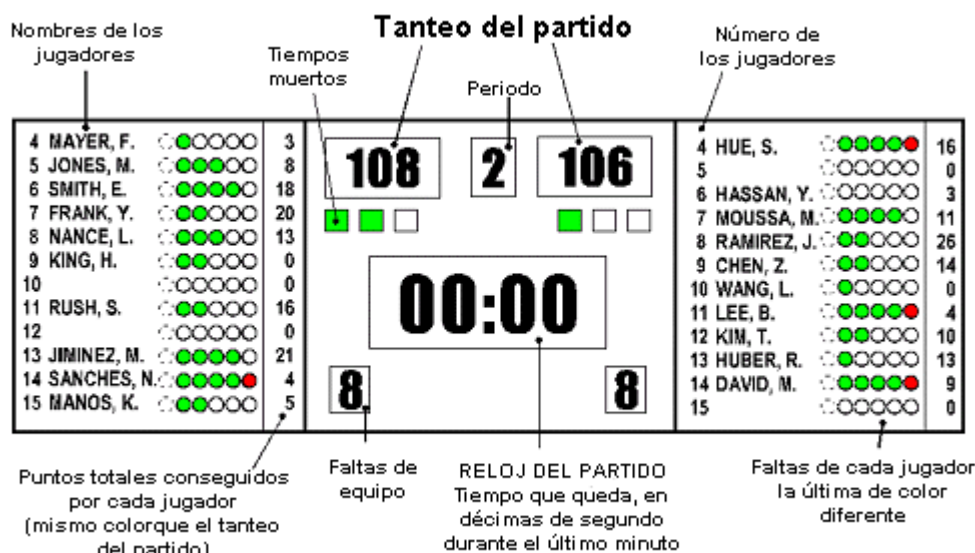


Diagrama 11. Marcador para las principales competiciones oficiales de FIBA

F.5.7 El terreno de juego debe estar equipado con el siguiente equipo electrónico, que debe ser claramente visible desde la mesa de anotadores, el terreno de juego, los bancos de los equipos y por todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo los espectadores:

F.5.7.1 **Dos marcadores de gran tamaño** (Diagrama 11), uno en cada fondo del terreno de juego.

- La existencia de un marcador (cubo) situado sobre el centro del terreno de juego no excluye la necesidad de los dos marcadores ya descritos.
- El cronometrador y el ayudante del anotador dispondrán de dos paneles de control independientes para el marcador.
- Los relojes estarán sincronizados y mostrarán el tiempo que queda de juego durante todo el partido.
- Durante los últimos 60 segundos de cada parte, periodo o periodo extra el tiempo que queda de juego se indicará con precisión de décimas de segundo.
- El árbitro principal designará uno de los relojes como reloj del partido.
- Los marcadores (Diagrama 11) indicarán también:
 - El número de cada jugador y, preferiblemente, su nombre.
 - Los puntos conseguidos por cada equipo y, preferiblemente, los puntos conseguidos por cada jugador.
 - Las faltas cometidas por cada jugador del equipo (esto no exime la necesidad de los marcadores utilizados por el anotador para indicar el número de faltas)
 - El número de faltas de equipo de 1 a 5
 - El número del periodo de 1 a 4, E para los periodos extra
 - El número de tiempos muertos de 0 a 3.

F.5.7.2. Un dispositivo de **24 segundos** (Diagrama 12), con una réplica del reloj del partido y una luz eléctrica roja brillante, que se colocará encima y detrás de cada tablero a una distancia entre 30 y 50 centímetros (Diagrama 6).

- Los dispositivos de 24 segundos serán de cuenta atrás digital automática, indicando el tiempo en segundos y dispondrán de **una señal acústica automática muy potente** para indicar el final del periodo de 24 segundos.
- El dispositivo de 24 segundos estará conectado al reloj principal del partido de manera que:

Cuando el reloj principal del partido **se detenga**, también **se detendrá**.

Cuando el reloj principal **se ponga en marcha**, el dispositivo pueda ponerse en marcha manualmente

- El color de los números del dispositivo de 24 segundos y de la réplica del reloj del partido, será diferente.
- Todas las réplicas del reloj del partido cumplirán las anteriores especificaciones
- La luz eléctrica situada encima y detrás de cada tablero estará:

- Sincronizada con el reloj principal del partido para iluminarse con una luz roja brillante, cuando suene la señal al final del tiempo de juego, de un periodo o periodo extra.

- Estará sincronizada con el dispositivo de 24 segundos para iluminarse con una luz roja brillante, cuando suene la señal al final del periodo de 24 segundos.

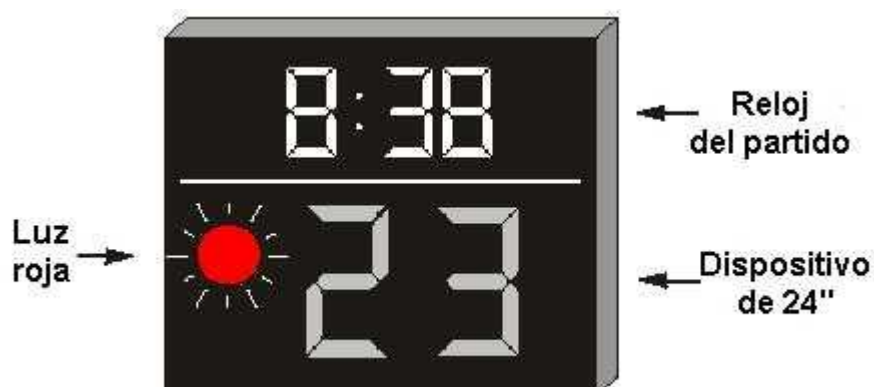


Diagrama 12. Reloj y dispositivo de veinticuatro segundos para principales competiciones oficiales de FIBA