

REGLAS OFICIALES

FEDERACIÓN DE BALONCESTO DE MADRID



TEMPORADA 2010 2011

INDICE DE CONTENIDOS

REGLA UNO – EL JUEGO	4
Art. 1 Definiciones	4
REGLA DOS – PISTA Y EQUIPAMIENTO	4
Art. 2 Pista	4
Art. 3 Equipamiento	8
REGLA TRES – LOS EQUIPOS	9
Art. 4 Equipos	9
Art. 5 Jugadores: lesión	11
Art. 6 Capitán: obligaciones y derechos	13
Art. 7 Entrenadores: obligaciones y derechos	13
REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO	15
Art. 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y períodos extra	15
Art. 9 Comienzo y final de un período o del partido	15
Art.10 Estado del balón	17
Art.11 Posición de un jugador y de un árbitro	18
Art.12 Salto entre dos y posesión alterna	18
Art.13 Cómo se juega el balón	22
Art.14 Control del balón	22
Art.15 Jugador en acción de tiro	23
Art.16 Canasta: Cuándo se marca y su valor	23
Art.17 Saque	25
Art.18 Tiempo muerto	30
Art.19 Sustituciones	36
Art.20 Partido perdido por incomparecencia	38
Art.21 Partido perdido por inferioridad	38
REGLA CINCO – VIOLACIONES	39
Art.22 Violaciones	39
Art.23 Jugador fuera del terreno de juego y balón fuera del terreno de juego	39
Art.24 Regate.	39
Art.25 Avance ilegal	41
Art.26 Tres segundos	43
Art.27 Jugador estrechamente marcado	43
Art.28 Ocho segundos	43
Art.29 Veinticuatro segundos	46
Art.30 Balón devuelto a pista trasera	49
Art.31 Interposiciones e Interferencias	51
REGLA SEIS – FALTAS	55
Art.32 Faltas	55
Art.33 Contacto: Principios generales	55
Art.34 Falta personal	59
Art.35 Doble falta	60
Art.36 Falta antideportiva	61
Art.37 Falta descalificante	63
Art.38 Falta técnica	64
Art.39 Enfrentamientos	69
REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES	71
Art.40 Cinco faltas por jugador	71
Art.41 Faltas de equipo: Penalización	71
Art.42 Situaciones especiales	71
Art.43 Tiros libres	74
Art.44 Errores rectificables	76
REGLA OCHO – ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISARIO: OBLIGACIONES Y DERECHOS	80
Art.45 Árbitros, oficiales de mesa y comisario	80
Art.46 Árbitro principal: Obligaciones y facultades	80
Art.47 Árbitros: Obligaciones y facultades	83
Art.48 El anotador y el ayudante de anotador: Obligaciones	83
Art.49 Cronometrador: Obligaciones	84
Art.50 Operador de veinticuatro (24) segundos: Obligaciones	85

A — SEÑALES DE LOS ÁRBITROS	87
B — ACTA DE PARTIDO y MANUAL OFICIAL DE MESA FEDERACIÓN DE BALONCESTO DE MADRID	93
C — PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA	104
D — CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS	105
E — REGLAMENTO MINIBASKET	106
F— REGLAMENTO PREINFANTIL	109
G — REGLAMENTO INFANTIL	111

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.

Nota relativa a la configuración de este reglamento FBM que incluye algunas modificaciones aceptadas y las interpretaciones FIBA 2010.

Las interpretaciones que se presentan en este documento son las Interpretaciones oficiales FIBA de las Reglas Oficiales de Baloncesto 2010 y entran en vigor desde el 1 de octubre de 2010. Cuando las interpretaciones de este documento difieran de otras Interpretaciones oficiales FIBA anteriores, este documento tendrá prioridad.

Las Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA son aprobadas por el Comité Central de FIBA y son revisadas periódicamente por la Comisión Técnica de FIBA. Las reglas intentan exponerse de la manera más clara y comprensible posible, pero expresan principios más que situaciones de juego. Sin embargo, no pueden tratar la gran variedad de casos específicos que pueden ocurrir durante un partido de baloncesto. El objetivo de este documento es convertir los principios y conceptos del reglamento en situaciones prácticas y específicas del modo en que podrían surgir durante un partido de baloncesto.

Las interpretaciones de las diversas situaciones pueden estimular las mentes de los árbitros y serán el complemento de un primer estudio detallado de las reglas.

Las Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA continuarán siendo el principal documento que regula el baloncesto FIBA. No obstante, el árbitro principal tiene el poder y la autoridad total para adoptar decisiones sobre cualquier punto que no esté recogido expresamente en el reglamento o en estas Interpretaciones Oficiales FIBA.

Las modificaciones aceptadas son aquellas que no representan alterar las líneas del terreno de juego y las que no suponen adquirir ni modificar dispositivos como el de 24 segundos (24") y por tanto, que deben ser incorporadas como criterio desde su implantación y aplicación desde el 1 de octubre 2010.

REGLA UNO – EL JUEGO

Art. 1 Definiciones

1.1 El baloncesto

El baloncesto lo juegan dos (2) equipos de cinco (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 controlan 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 de sus adversarios y la canasta que defiende es la suya.

1.3 Vencedor de un partido

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

REGLA DOS – PISTA Y EQUIPAMIENTO

Art. 2 Pista

2.1 Terreno de juego

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

2.2 Pista trasera

La pista **trasera** de un equipo se compone de 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 la canasta de ese equipo, las líneas laterales y la línea central.

2.3 Pista delantera

La pista **delantera** de un equipo se compone de 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 más cercano a la canasta de los adversarios de la línea central.

2.4 Líneas

Todas las líneas se trazarán en color blanco, de cinco (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 banquillo, estará como mínimo a dos (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 los puntos centrales 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. Si su interior está pintado deberá ser del mismo color que las zonas restringidas.

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. **(Esquema 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 centro de ambas líneas de fondo.

Las zonas restringidas son los espacios trapezoidales 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 centro 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. 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 tres puntos

La zona de canasta de tres 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:

- Dos (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 de radio 6,25 metros medidos 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 tres (3) puntos no forma parte de la zona de canasta de tres (3) puntos.

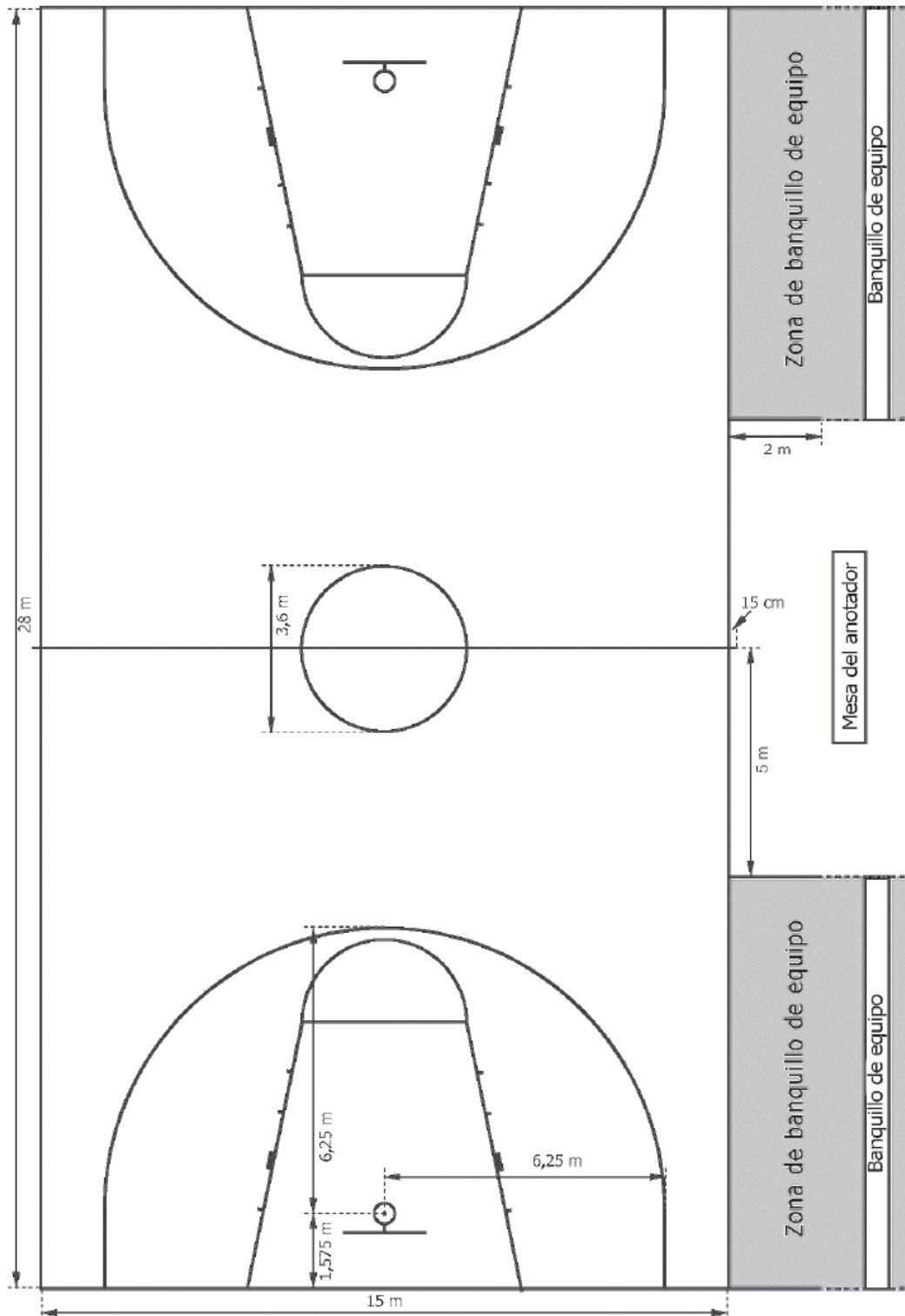
2.4.5 Zonas de banquillo de equipo

Las zonas de banquillo de equipo se marcarán fuera del terreno de juego delimitadas por dos (2) líneas, como se muestra en el

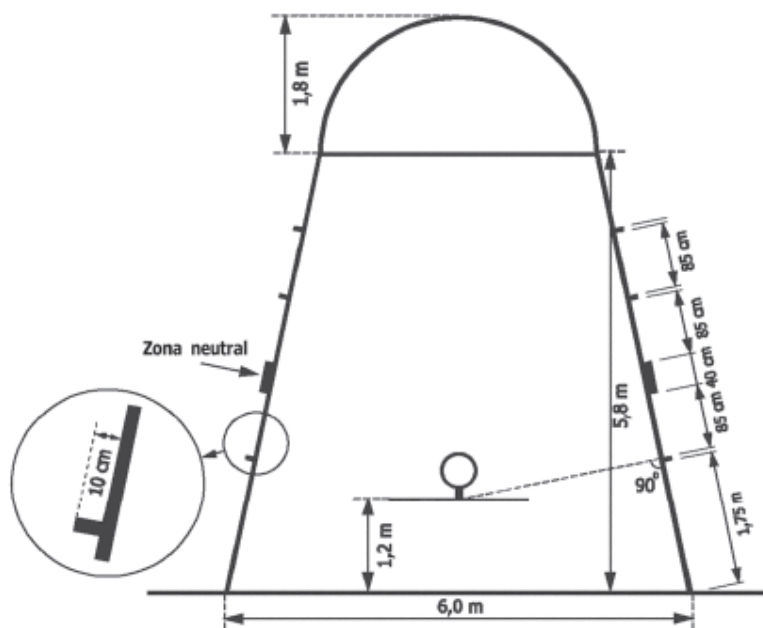
Debe haber catorce (14) asientos disponibles en la zona de banquillo de equipo para los entrenadores, entrenadores ayudantes, sustitutos y acompañantes de equipo. Cualquier otra persona se situará al menos dos (2) metros detrás del banquillo de equipo.

2.4.6. Líneas de saque

Las dos (2) líneas de 0,15 metros de longitud se deberán trazar 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 o en campos de otras dimensiones en la línea de banda frente a la mesa de anotadores y en la prolongación de la línea de 6,25 .

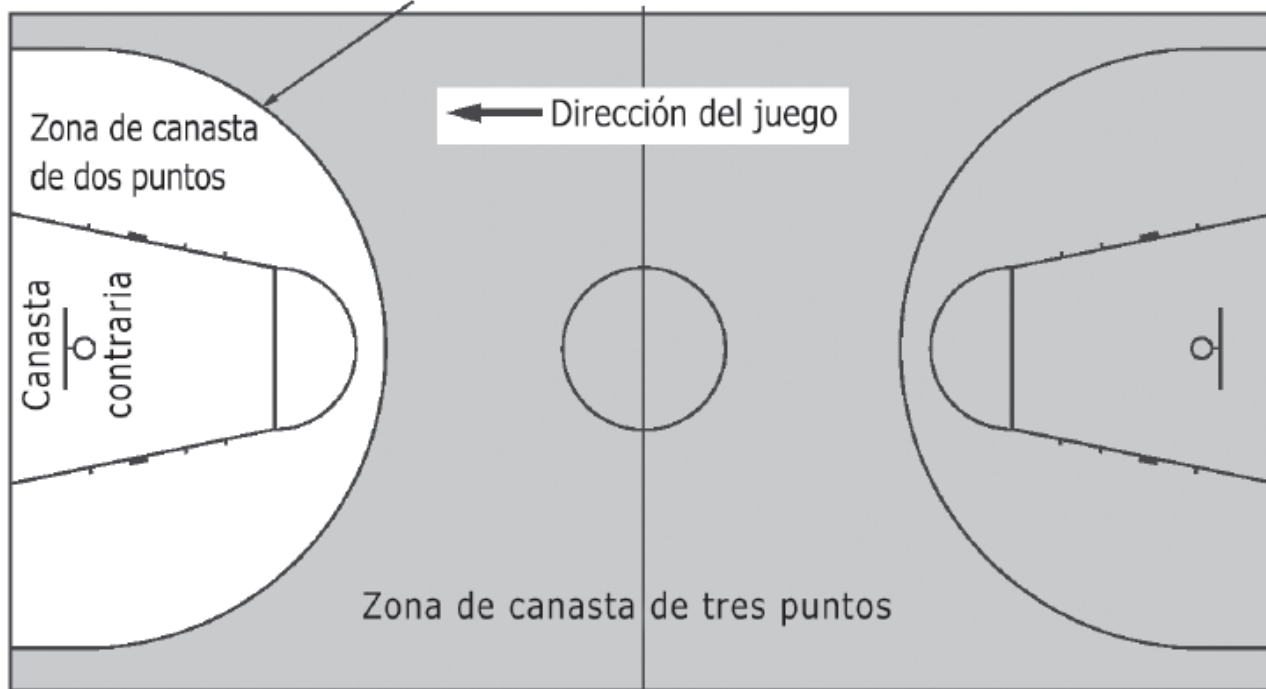


Esquema 1. Terreno de juego

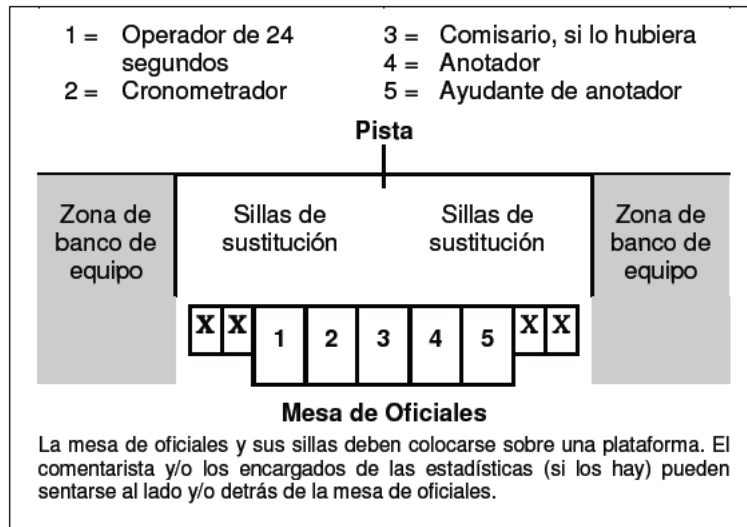


Esquema 2 Zona restringida

La línea de tres puntos no forma parte de la zona de canasta de tres puntos



Esquema 3 Zonas de canasta de dos y tres puntos



Esquema 4 Mesa de oficiales y sillas de sustitución

Mesa de Oficiales

La mesa de oficiales y sus sillas deben colocarse sobre una plataforma. El comentarista y/o los encargados de las estadísticas (si los hay) pueden sentarse al lado y/o detrás de la mesa de oficiales.

Art. 3 Equipamiento

Se requerirá 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
- Dispositivo de veinticuatro (24) segundos
- Cronómetro o dispositivo (visible) adecuado, que no sea el reloj de partido, para cronometrar los tiempos muertos.
- Dos (2) señales acústicas independientes, muy potentes y claramente diferentes entre sí
- 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 sobre Equipamientos 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 la normativa del organizador de la competición, incluyendo las que regulan los límites de edad.

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 cinco (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 cinco (5) faltas y ya no está facultado para jugar.

4.1.4 Durante un intervalo de juego, se considera jugadores a todos los miembros de un equipo facultados para jugar.

4.2 Regla

4.2.1 Cada equipo se compone de:

- Un máximo de doce (12) miembros de equipo facultados para jugar, incluido un capitán.
- Un entrenador y, si el equipo quiere, un entrenador ayudante.
- Un máximo de cinco (5) asistentes de equipo que pueden sentarse en el banquillo de equipo y desempeñar responsabilidades especiales, como delegado, médico, fisioterapeuta, estadístico, intérprete, etc.

4.2.2 Habrá cinco (5) jugadores de cada equipo en el terreno de juego durante el tiempo de juego y podrán ser sustituidos.

4.2.3 Un sustituto se convierte en jugador y un jugador se convierte en sustituto cuando:

- El árbitro hace la señal autorizando la entrada del sustituto en el 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 se compone de:

- Camiseta del mismo color dominante en la parte delantera y trasera. 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, pero no necesariamente del mismo color que la camiseta.
- Calcetines del mismo color dominante para todos los jugadores del equipo.

4.3.2 Cada miembro de equipo llevará una camiseta numerada en su parte delantera y trasera con números lisos y de un color sólido que contraste con el de aquella.

Los números serán claramente visibles y:

- Los de la espalda tendrán, como mínimo, veinte (20) centímetros de altura.
- Los del frente tendrán, como mínimo, diez (10) centímetros de altura.
- Tendrán una anchura, como mínimo, de dos (2) centímetros.
- Los equipos usarán números del cuatro (4) al quince (15). Las federaciones nacionales tienen autoridad para aprobar, para sus competiciones, cualquier otro número compuesto por un máximo de dos (2) dígitos.
- Los jugadores del mismo equipo no podrán llevar el mismo número.
- Cualquier publicidad o logotipo estará, como mínimo, a cinco (5) centímetros del número.

4.3.3 Los equipos deben disponer de un mínimo de dos (2) juegos de camisetas y:

- El equipo citado en primer lugar en el programa (local) utilizará camisetas de color claro (preferiblemente blancas).
- El equipo citado en segundo lugar en el programa (visitante) utilizará camisetas de color oscuro.
- No obstante, si los dos (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, ortopedias 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).
- Tocados, accesorios para el pelo o joyas.

• **Se permite** utilizar:

- Protecciones en hombros, brazos, muslos o piernas, siempre que el material esté suficientemente acolchado.
- Calentadores que sobresalgan por debajo del pantalón del mismo color dominante que este.
- Mangas de compresión (antiembólicas) del mismo color dominante que las camisetas.
- Medias de compresión (antiembólicas) del mismo color que los pantalones. Si se emplean para la parte superior de la pierna deben acabar por encima de la rodilla; si se emplean para la parte inferior de la pierna, deben acabar por debajo de la rodilla.
- Refuerzos en las rodillas, si están adecuadamente cubiertos.
- Máscaras faciales, 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 cinco (5) centímetros, hechas de tela, plástico flexible o goma no abrasivos y de un solo color.
- Esparadrapo incoloro transparente en los brazos, hombros, piernas, etc.

4.4.3 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.

4.4.4 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 cinco (5) jugadores en el terreno de juego.

5.4 Los entrenadores, entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos y asistentes de equipo pueden entrar en el terreno de juego, 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 iniciar el partido 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.

Interpretación Oficial referente al Art. 5 Jugadores – lesión

Situación 1

Si un jugador se lesiona o parece estar lesionado y, como consecuencia de esto, el entrenador, entrenador ayudante, sustituto o cualquier asistente de equipo del mismo equipo entra en el terreno de juego, se considera que el jugador ha recibido tratamiento, se administre o no dicho tratamiento.

Ejemplo 1:

A4 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 A4.

(b) El médico del equipo A entra en el terreno de juego pero A4 ya se ha recuperado.

- (c) El entrenador del equipo A entra en el terreno de juego para evaluar la lesión de A4.
- (d) El entrenador ayudante, un sustituto o un asistente del equipo A entran en el terreno de juego pero no asisten a A4.

Interpretación:

(a),(b),(c) y (d) Se considera que A4 ha recibido tratamiento y será sustituido.

Situación 2

No hay límite de tiempo para que un jugador gravemente lesionado sea retirado del terreno de juego si en opinión de un médico el traslado es peligroso para el jugador.

Ejemplo 2:

A4 se encuentra gravemente lesionado y el juego se detiene durante quince (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.

Situación 3

Si un jugador está lesionado o sangrando, o presenta una herida abierta, y no puede seguir jugando de inmediato (aproximadamente en quince (15) segundos), debe ser sustituido. Si cualquier equipo solicita un tiempo muerto en el mismo período de reloj parado y el jugador se recupera durante ese tiempo muerto, podrá continuar jugando, pero sólo si la señal del anotador para solicitar el tiempo muerto ha sonado antes de que el árbitro haya autorizado la entrada del sustituto.

Ejemplo 3:

A4 se lesiona y se detiene el partido. Como A4 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 A4 haya entrado al juego.

(b) Después de que el sustituto de A4 haya entrado al juego.

Al finalizar el tiempo muerto, parece que A4 se ha recuperado y solicita permanecer en el terreno de juego.

¿Se concederá la solicitud de A4?

Interpretación:

(a) Se concede el tiempo muerto y si A4 se recupera durante el mismo podrá continuar jugando.

(b) Se concede el tiempo muerto pero ya ha entrado en el partido un sustituto para A4. Por tanto, A4 no puede volver a participar hasta que haya transcurrido una fase de partido con reloj en marcha.

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 para obtener información durante el partido; sin embargo, sólo podrá hacerlo cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté parado.

6.2 El capitán informará al árbitro principal, inmediatamente 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 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 al menos veinte (20) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido. 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 diez (10) minutos antes de la hora de inicio programada del partido. Al mismo tiempo deberá indicar los cinco (5) jugadores que comenzarán el partido. El entrenador del equipo A será el primero que facilite esta información.

7.3 Los entrenadores, entrenadores ayudantes, miembros de equipo y asistentes de equipo son las únicas personas autorizadas a sentarse en los banquillos de equipo y a permanecer en las zonas de banquillo de equipo.

7.4 El entrenador y el entrenador ayudante pueden ir a la mesa de oficiales durante el partido para obtener información estadística, sólo cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté parado.

7.5 Sólo el entrenador está autorizado a permanecer de pie durante el partido. Podrá dirigirse verbalmente a sus jugadores durante el partido siempre que permanezca dentro de su zona de banquillo de equipo.

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 de jugador que actuará como capitán en pista cuando el capitán abandone el terreno de juego.

7.8 El capitán actuará como 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.

Interpretación Oficial referente al Art. 7 Entrenadores: Obligaciones y derechos

Situación:

Al menos veinte (20) 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. Diez (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.

Ejemplo:

El equipo A presenta a su debido tiempo la lista del equipo al anotador. Los números de dos (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 y se añade el nombre del jugador al 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.

Situación 2

Al menos diez (10) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada entrenador indicará los cinco (5) jugadores que comenzarán el encuentro. Antes del inicio, el anotador comprobará si existe algún error relacionado con estos cinco (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.

Ejemplo:

Se descubre que uno (1) de los jugadores que está en la pista no es uno (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 uno (1) de los cinco (5) jugadores que debían comenzar el encuentro..
- (b) Se ignora el error y el juego continúa.

REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO

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

8.1 El partido constará de cuatro (4) períodos de diez (10) minutos.

8.2 Habrá un intervalo de juego de veinte (20) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.

8.3 Habrá intervalos de juego de un (1) 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 diez (10) minutos.

8.5 Un intervalo de juego comienza:

- Veinte (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.

8.6 Un intervalo de juego finaliza:

- Al comienzo del primer período, cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal en el 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 al final del tiempo de juego del cuarto período el tanteo está empatado, el partido continuará con tantos periodos extra de cinco (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 tiempo de juego, el consiguiente tiro o tiros libres deberán administrarse después del final del tiempo de juego.

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 final del tiempo de juego han ocurrido durante un intervalo de juego y los tiros libres se administrarán antes del inicio del período extra.

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 en el 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 cinco (5) jugadores preparados para jugar.

9.4 En todos los partidos, el equipo citado en primer lugar en el programa (equipo local) tendrá el banquillo de equipo y su propia canasta a la izquierda de la mesa de oficiales, de cara al terreno de juego. Sin embargo, si ambos equipos están de acuerdo, podrán intercambiar los banquillos 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.

Interpretación Oficial referente al Art. 9 Comienzo y final de un período

Situación 1

Un partido no dará comienzo a menos que ambos equipos dispongan de un mínimo de cinco (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 cinco (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.

Ejemplo 1:

A la hora de inicio programada, el equipo A tiene menos de cinco (5) jugadores sobre el terreno de juego preparados para jugar.

(a) El representante del equipo A facilita una explicación razonable y aceptable de la demora de los jugadores.

(b) El representante del equipo A no facilita una explicación razonable y aceptable de la demora de los jugadores.

Interpretación:

(a) Se retrasará el comienzo del partido un máximo de quince (15) minutos. Si los jugadores que faltan llegan al terreno de juego y están preparados para jugar antes de que hayan pasado los quince (15) minutos, el partido comenzará. Si los jugadores que faltan no han llegado al terreno de juego preparados para jugar antes de que hayan pasado los quince (15) minutos, el equipo A puede perder el partido por incomparecencia con un resultado de 20-0.

(b) Se retrasará el comienzo del partido un máximo de quince (15) minutos. Si los jugadores que faltan llegan al terreno de juego y están preparados para jugar antes de que hayan pasado los quince (15) minutos, se puede sancionar una falta técnica al entrenador del equipo A, marcada como 'B', tras lo cual comenzará el partido.

Si los jugadores que faltan no están en el terreno de juego preparados para jugar antes de que hayan pasado los quince (15) minutos, el equipo A puede perder el partido por incomparecencia con un resultado de 20-0.

En cualquier caso, el árbitro principal informará de este hecho en el reverso del acta al organizador de la competición.

Situación 2:

El Art. 9 clarifica 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.

Ejemplo 1:

Después del 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 se tratara.

Ejemplo 2:

Al inicio de un período, el equipo A está defendiendo su canasta cuando B4 regatea hacia su propia canasta y logra un cesto.

Interpretación:

Se concederán dos (2) puntos al capitán en pista del equipo A.

Art.10 Estado del balón

10.1 El balón puede estar vivo o muerto.

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

- Durante el salto entre dos, el balón abandona las manos del árbitro principal.
- 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 saque)
- Suena la señal del reloj de partido indicando el final de un período.

- Suena la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos 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 dispositivo de veinticuatro (24) segundos.

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 dispositivo de veinticuatro (24) segundos.
- El balón está en el aire en un tiro libre cuando 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 de un período o suena la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos.

Art.11 Posición de un jugador y de un árbitro

11.1 La posición de un **jugador** se determina por el lugar que está ocupando sobre 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 tres puntos, la línea de tiros libres, las líneas que delimitan las zonas restringidas

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 dos (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 de ellos pueda 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 próximo a 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 dos (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 salten 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.

12.3 Situaciones de salto

Se produce una situación de salto cuando:

- Se sanciona un balón retenido.
- El balón sale fuera de los límites del terreno de juego y los árbitros dudan o están en desacuerdo sobre cuál de los adversario tocó el último 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).
- El balón queda muerto cuando ninguno de los equipos tiene control del balón ni derecho al mismo.
- Después de compensar penalizaciones iguales en contra de ambos equipos, 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.
- Va a comenzar 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 La 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. 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.

Interpretación Oficial referente al Art.12 Salto entre dos y posesión alterna

Situación 1:

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.

Ejemplo 1:

El árbitro principal lanza el balón en el salto entre dos inicial. Justo después de que el balón sea legalmente palmeado por el saltador A4:

- Se produce un balón retenido entre A5 y B5.
- Se sanciona una doble falta a A5 y B5.

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 árbitro principal administrará un nuevo salto entre dos en el círculo central entre A5 y B5. El

tiempo que haya transcurrido desde el palmeo legal del balón hasta la situación de balón retenido o doble falta se mantendrá.

Ejemplo 2:

El árbitro principal lanza el balón en el salto entre dos inicial. Justo después de que el balón sea legalmente palmeado por el saltador A4:

- (a) El balón sale directamente fuera del terreno de juego.
- (b) A4 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 A4. 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.

Ejemplo 3:

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.

Ejemplo 4:

Al mismo tiempo que suena la señal del reloj de partido indicando el fin del primer período, se sanciona una falta antideportiva de B5 sobre A5.

Interpretación:

A5 lanzará dos (2) tiros libres sin jugadores alineados en el pasillo y sin tiempo de juego restante. Después de los dos (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.

Situación 2:

Siempre que un balón vivo se encaje entre el aro y el tablero, excepto entre tiros libres, se produce una situación de salto que causa 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.

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 de la cuenta de veinticuatro (24) segundos, como en cualquier otra situación de salto.

Ejemplo 1:

Durante un lanzamiento de campo de A4, 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 sólo dispondrá del tiempo restante en el dispositivo de veinticuatro (24) segundos.

Ejemplo 2:

Cuando el balón va por el aire en un lanzamiento de A4, finaliza la cuenta de veinticuatro (24) segundos, 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 dispositivo de veinticuatro (24) segundos, se produce una violación de veinticuatro (24) segundos. 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.

Art.13 Cómo se juega el balón

13.1 Definición

Durante el partido, el balón sólo 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.

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.

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.

16.1.2 Se considera que el balón está dentro del cesto cuando la parte más insignificante del mismo está dentro 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 desde el tiro libre vale un (1) punto.
- Una canasta desde la zona de tiro de dos puntos vale dos (2) puntos.
- Una canasta desde la zona de tiro de tres puntos vale tres (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 dos (2) puntos.

16.2.2 Si un jugador convierte **accidentalmente** un lanzamiento en su **propia canasta**, la canasta valdrá dos (2) puntos y se anotará como si hubiesen sido logrados por el capitán en el terreno de juego 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 (tres 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.

Interpretación Oficial referente al Art.16 Cesto: cuándo se marca y su valor

Situación:

Durante un saque o un rebote después del último o único tiro libre, siempre transcurrirá un lapso 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 en final de período. Debe existir un tiempo mínimo para ese lanzamiento antes de que finalice el tiempo. Si el reloj de partido muestra 0:00.3 (3 décimas de segundo), 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 sólo muestra 0:00.2 o 0:00.1, los únicos lanzamientos que puede efectuar un jugador en el aire son palmeando o hundiéndolo directamente el balón.

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 suena indicando el final del período.

En (b), la canasta sólo puede concederse si se palmea o se hunde directamente el balón que estaba en el aire tras el saque.

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 cuatro (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 Durante los dos (2) últimos minutos del cuarto (4º) periodo y durante los dos (2) últimos minutos de 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 se administrará en la línea de saque en su pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales (ya no será en medio campo).

17.2.5 A continuación de una falta personal cometida por un jugador del equipo con control de 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 cinco (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 cinco (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.
- Exceptuando los saques desde su propia línea de fondo tras un cesto o un tiro libre válido, no se moverá una distancia total de más de un (1) metro desde el punto designado para el saque, lateralmente en una o en ambas direcciones, 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 un (1) metro del jugador que efectúa el saque cuando no exista una distancia mínima de dos (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.

Interpretación Oficial referente al Art.17 Saque

Situación 1:

Antes de que el jugador que efectúa un saque haya soltado el balón, es posible que el movimiento para realizar el 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.

Ejemplo:

A4 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. B4 agarra el balón que está en las manos de A4 o palmea el balón para quitárselo a A4 sin provocar contacto físico con A4.

Interpretación:

B4 ha interferido en el saque, retrasando la reanudación del juego. B4 será avisado, se le comunicará esta advertencia al entrenador B y 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.

Situación 2:

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.

Ejemplo:

Durante un saque de A4, este jugador pone el balón en las manos de A5, que está en el terreno de juego.

Interpretación:

A4 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.

Situación 3:

Durante un saque, los demás jugadores no tendrán ninguna parte del cuerpo sobre la línea limítrofe antes de que el balón la haya cruzado.

Ejemplo 1:

Tras una violación de fuera de lateral, A3 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:

Se trata de una violación de A2 al provocar que su cuerpo cruce la línea limítrofe antes de que el jugador que efectúa el saque suelte el balón más allá de la línea limítrofe.

Ejemplo 2:

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 B3 para que realice el saque desde la línea de fondo.

Este jugador:

- (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 cinco (5) segundos.

Situación 4:

Si se concede un tiempo muerto al equipo al que se le ha concedido la posesión del balón en su pista trasera durante los dos (2) últimos minutos del cuarto período o los dos (2) últimos minutos 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.

Ejemplo 1:

Durante el último minuto del partido, A4 está efectuando un regate en pista trasera cuando un jugador del equipo B palmea el balón haciendo que éste 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.

(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.

Ejemplo 2:

A4 está lanzando dos (2) tiros libres en el último minuto del partido. Durante el segundo, A4 pisa la línea de tiro libre mientras está lanzando y se sanciona violación. El equipo B solicita un tiempo muerto.

Interpretación:

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.

Ejemplo 3:

Durante los dos (2) últimos minutos del partido, A4 ha regateado en pista trasera durante seis (6) segundos cuando:

(a) B4 palmea el balón y lo lanza fuera del terreno de juego.

(b) B4 comete la tercera falta de su equipo en el período.

Se concede un tiempo muerto al equipo A. Después, el juego se reanuda con un saque de A4 en la línea de saque en pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales.

Interpretación:

En ambos casos, el equipo A sólo dispone de dieciocho (18) segundos de la cuenta de veinticuatro (24) segundos.

Ejemplo 4:

Durante los dos (2) últimos minutos de partido, A4 regatea el balón en su pista delantera. B3 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:

(a) B4 palmea el balón fuera del terreno de juego.

(b) B4 comete la tercera falta de su equipo en el período en la pista trasera del equipo A con seis (6) segundos restantes en el dispositivo de veinticuatro (24) segundos. Se concede un

tiempo muerto al equipo A. Después, el juego se reanuda con un saque de A4 en la línea de saque en pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales.

Interpretación:

El equipo A dispondrá de:

- (a) Seis (6) segundos
- (b) Catorce (14) segundos de la cuenta de veinticuatro (24) segundos.

Situación 5:

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:

- (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.

Interpretación:

En todas estas situaciones, el jugador que efectúe el saque puede pasar el balón a pista delantera o trasera.

Situación 6:

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 obtener una nueva cuenta de veinticuatro (24) segundos.

Ejemplo 1:

Durante un saque, A4 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 de interferencia. El juego se reanuda con un saque del equipo oponente en la prolongación de la línea de tiros libres. En caso de 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.

Ejemplo 2:

A4 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 dispositivo de veinticuatro (24) segundos.

Ejemplo 3:

Cuando quedan cinco (5) segundos en el dispositivo de veinticuatro (24) segundos durante un saque de A4, este jugador pasa el balón hacia canasta y toca el aro.

Interpretación:

El operador del dispositivo de veinticuatro (24) segundos no concederá una nueva cuenta puesto que el reloj de partido aún no se ha puesto en marcha. El juego continuará sin interrumpirse.

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 un (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 pueden conceder dos (2) tiempos muertos a cada equipo en cualquier momento de la primera mitad; tres (3) en cualquier momento de la segunda mitad y uno (1) durante cada período extra.

18.2.6 Los tiempos muertos no utilizados no podrán trasladarse a 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 en los dos (2) últimos minutos del cuarto período o los dos (2) últimos minutos de cualquier período extra, a menos que un árbitro haya interrumpido el partido.

18.3 Procedimiento

18.3.1 Sólo el entrenador o el entrenador ayudante tienen derecho a solicitar un tiempo muerto. Lo hará estableciendo contacto visual con el anotador o personándose en 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 sólo puede cancelarse antes de que suene la señal del anotador comunicando dicha solicitud.

18.3.3 El período de tiempo muerto:

- **Comienza** cuando un árbitro hace sonar su silbato y realiza la señal de tiempo muerto.
- **Finaliza** cuando un árbitro hace sonar su silbato y ordena 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 se ha efectuado una solicitud de 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 (2º), cuarto (4º) o cualquier período extra, los jugadores pueden abandonar el terreno de juego y sentarse en su banquillo de equipo y las personas autorizadas a estar en la zona de banquillo pueden entrar al terreno de juego siempre que permanezcan cerca de la zona de banquillo 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 una (1) falta, cada serie debe considerarse por separado.

Interpretación Oficial referente al Art.18/19 Tiempo muerto / Sustituciones

Situación 1:

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 primer período ni después de que haya finalizado el tiempo de juego del partido. Se puede conceder cualquier sustitución durante los intervalos de juego.

Ejemplo 1:

Después de que el balón haya salido de las manos del 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.

Ejemplo 2:

Al mismo tiempo que suena el reloj de partido indicando el final de un período o período extra se sanciona una falta y se le conceden dos (2) tiros libres a A4. En ese momento, cualquiera de los entrenadores solicita:

- (a) Un tiempo muerto.
- (b) Una sustitución.

Interpretación:

- (a) No se puede conceder el tiempo muerto porque ha finalizado el tiempo de juego de un período o período extra.
- (b) Sólo se puede conceder la sustitución después de que finalicen los tiros libres y haya comenzado el intervalo de juego del siguiente período o período extra.

Situación 2:

Si la señal de veinticuatro (24) segundos 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 condiciones, de una oportunidad de tiempo muerto o sustitución para ambos equipos.

Ejemplo:

Durante un lanzamiento a cesto, mientras el balón está en el aire suena la señal de veinticuatro (24) segundos. El balón entra en el cesto. En ese momento uno o ambos equipos solicitan:

- (a) sustituciones.
- (b) tiempos muertos.

Interpretación:

(a) Se trata de una oportunidad de tiempo muerto sólo 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.

(b) Es una oportunidad de sustitución sólo para el equipo que ha recibido el cesto y únicamente en los dos (2) últimos minutos del cuarto período o los dos (2) últimos minutos 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 se solicita, se puede conceder tiempo muerto a ambos equipos.

Situación 3:

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 primer 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 si, por cualquier razón válida, el balón permanece muerto después del último o único tiro libre.

Ejemplo 1:

A4 dispone de dos (2) tiros libres. El equipo A o el equipo B solicita un tiempo muerto o una sustitución:

- (a) Antes de que el balón esté a disposición de A4, lanzador de los tiros libres.
- (b) Después del primer tiro libre.
- (c) Después del último tiro libre válido pero antes de que el balón esté a disposición del jugador que efectuará el saque.
- (d) Después del último tiro libre válido pero después de que el balón esté a disposición del jugador que efectuará el saque.

Interpretación:

- (a) El tiempo muerto o la sustitución se concede inmediatamente, antes de lanzarse el primer tiro libre.
- (b) El tiempo muerto o la sustitución se concede después del último tiro libre, 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.

Ejemplo 2:

A4 dispone de dos (2) tiros libres. Después de lanzar el primero, el equipo A o el equipo B solicitan 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 aro o no entra en el cesto.
- (d) A4 pisa la línea de tiro libre mientras está lanzando y se señala la violación.
- (e) A4 falla el tiro libre pero se sanciona violación de B4 por entrar en la zona restringida antes de que el balón haya abandonado las manos del lanzador.

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) A4 lanza un nuevo tiro libre y, si lo convierte, se concede de inmediato el tiempo muerto o la sustitución.

Situación 4:

Si después de solicitarse un tiempo muerto, cualquier equipo comete una falta, el tiempo muerto no comenzará hasta que el árbitro haya finalizado su comunicación con la mesa de oficiales. Si se trata de la quinta falta de un jugador, esta comunicación incluye el procedimiento de sustitución necesario. Una vez que se ha completado el proceso de sustitución, el tiempo muerto comenzará cuando un árbitro haga sonar su silbato y efectúe la señal correspondiente.

Ejemplo 1:

El entrenador A solicita un tiempo muerto y después B4 comete su quinta falta.

Interpretación:

La oportunidad de tiempo muerto no comenzará hasta que toda la comunicación con la mesa de oficiales relativa a la falta haya concluido y haya entrado al terreno de juego un sustituto de B4.

Ejemplo 2:

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.

Situación 5:

Si los árbitros descubren que están más de cinco (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, un (1) jugador debe haber entrado o permanecido en el terreno de juego ilegalmente. Por tanto, los árbitros ordenarán que se retire uno (1) de los jugadores de inmediato y sancionarán una falta técnica al entrenador de ese equipo (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.

Ejemplo:

Durante el juego, se descubre que el equipo A tiene más de cinco (5) jugadores en el terreno de juego.

(a) En el momento de descubrirse el hecho, el equipo B (con cinco jugadores) tiene el control del balón.

(b) En el momento de descubrirse el hecho, el equipo A (con más de cinco 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 (tipo 'B').

Situación 6:

Después de descubrirse que el equipo A está jugando con más de cinco (5) jugadores, también se descubre que A5 ha conseguido puntos o ha cometido una falta mientras participaba ilegalmente. Los puntos y las faltas cometidas por (o cometidas sobre) A5 serán válidas y contarán como faltas de jugador.

Ejemplo:

Los árbitros se percatan de que A5 está en el terreno de juego como un sexto jugador de su equipo y detienen el partido después de:

- (a) una falta en ataque de A5.
- (b) un cesto de A5.
- (c) B5 ha cometido una falta sobre A5 en un lanzamiento fallido.

Interpretación:

- (a) La falta de A5 es falta de jugador.
- (b) El cesto de A5 será válido.
- (c) Los tiros libres de la falta de B5 los lanzará cualquier jugador del equipo A que estuviese en la cancha cuando se cometió la falta.

Situación 7:

Los Art. 18 y 19 clarifican 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 en ese momento.

Ejemplo 1:

El entrenador A corre hacia la mesa de oficiales solicitando en voz alta una sustitución o tiempo muerto justo cuando ya ha finalizado la oportunidad de sustitución o 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, dándose lo que en condiciones normales sería una oportunidad de sustitución o tiempo muerto. Sin embargo, como la solicitud se efectuó demasiado tarde, la sustitución o tiempo muerto no se concederán. El juego debe reanudarse de inmediato.

Ejemplo 2:

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 el tiempo muerto.

Situación 8:

Cada tiempo muerto durará un (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 una demora 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. En caso de que no dispusiese de

más tiempos muertos, puede sancionarse una falta técnica por retrasar el juego al entrenador (tipo 'C').

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 una falta técnica por retrasar el juego al entrenador A (tipo 'C').

Art.19 Sustituciones

19.1 Definición

Una sustitución es una interrupción del partido solicitada por un 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 durante los últimos dos (2) minutos del cuarto período o los dos (2) últimos minutos de 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 cinco (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 banquillo después de haber sido sustituido legalmente.

19.2.5 No se concederá ninguna sustitución al equipo que ha convertido una canasta cuando se detenga el reloj a continuación de una canasta convertida durante los dos (2) últimos minutos del cuarto período o los dos (2) últimos minutos de cualquier período extra, a menos que un árbitro haya interrumpido el partido.

19.3 Procedimiento

19.3.1 Sólo un sustituto tiene derecho a solicitar una sustitución. Lo hará él (ni el entrenador ni el entrenador ayudante) personándose en la mesa de oficiales y solicitando claramente una sustitución o sentándose en la silla de sustitutos. Debe estar preparado para jugar de inmediato.

19.3.2 Una solicitud de sustitución sólo puede cancelarse 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 autorice a entrar en el terreno de juego.

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

19.3.6 Las sustituciones se efectuarán tan rápido como sea posible. Un jugador que haya cometido su quinta (5ª) falta 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 cinco 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 una (1) falta, cada serie debe considerarse por separado.

Interpretación Oficial referente al Art. 19.

Ver aspectos reflejados en el art. 18; tiempo muerto, también relativos a sustituciones.

Art.20 Partido perdido por incomparecencia

20.1 Regla

Un equipo perderá el partido por incomparecencia si:

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

20.2 Penalización

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

20.2.2 Para las series de dos partidos (ida y vuelta) en que se tenga en cuenta el tanteo total y para los play-offs al mejor de tres 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 cinco 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 dos (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 dos a cero (2 a 0) su favor. El equipo que haya perdido por inferioridad recibirá un (1) punto en la clasificación.

21.2.2 Para las series de dos partidos (ida y vuelta) en que se tenga en cuenta el 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 limítrofe.
- 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 limítrofe, 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.

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.
- Arrebatarse 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.

Interpretación Oficial referente al Art.24 Regate

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.

Ejemplo 1:

A4 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 A4 puede lanzar o pasar pero no comenzar un nuevo regate.

Ejemplo 2:

Después de finalizar un regate, y en movimiento continuo o quedándose inmóvil, A4 lanza el balón contra el tablero y lo vuelve a coger o a tocar antes de que toque a otro jugador. .

Interpretación:

A4 ha cometido una violación de doble 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:

- estático con ambos pies en el suelo:
 - En el momento en que levante un pie, el otro pie se convierte en pie de pivote.
- estando en movimiento:
 - Si un pie está en contacto con el suelo, ese pie se convierte en pie de pivote.
 - Si **ningún** pie está **en contacto con el suelo** y el jugador cae apoyando ambos pies a la vez, en el momento en que levante uno el otro pie se convierte en pie de pivote.
 - Si **ningún** pie está **en contacto con el suelo** y el jugador cae sobre un pie, ese se convierte en el pie de pivote. Si el jugador salta apoyándose en ese pie y cae apoyando ambos a la vez, ninguno de los dos es pie de pivote.

25.2.2 Jugador que avanza con el balón tras haber establecido un pie de pivote mientras tiene control de un balón vivo en el terreno de juego:

- estático con ambos pies en el suelo:
 - Para iniciar un regate, no puede levantar el pie de pivote hasta que el balón abandone su(s) mano(s).
 - Para pasar o lanzar a canasta, el jugador puede saltar sobre el pie de pivote, pero ninguno de los dos pies puede volver a tocar el suelo hasta que el balón abandone su(s) mano(s).
- mientras está en movimiento:
 - Para pasar o lanzar a canasta, puede saltar sobre el pie de pivote y caer con uno a ambos pies a la vez. A continuación puede levantar uno o ambos pies pero ningún pie puede tocar el suelo antes de que el balón abandone su(s) mano(s).
 - Para iniciar un regate, no puede levantar el pie de pivote hasta que el balón abandone su(s) mano(s).
- mientras se detiene cuando ningún pie es pie de pivote:
 - Para iniciar un regate, no puede levantar ningún pie hasta que el balón abandone su(s) mano(s).

— Para pasar o lanzar a canasta, puede levantar uno o ambos pies pero no pueden volver al suelo hasta que el balón abandone su(s) mano(s).

25.2.3 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.

Interpretación Oficial referente al Art. 25 Avance

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 se deslice una distancia corta. Sin embargo, es una violación si el jugador a continuación rueda o intenta levantarse mientras sostiene el balón.

Ejemplo 1:

A3 sostiene el balón, pierde el equilibrio y cae al suelo.

Interpretación:

La acción involuntaria de A3 al caerse al suelo es legal.

Ejemplo 2:

A3, que se encuentra en el suelo, obtiene el control de balón y después:

- (a) pasa el balón a A4
- (b) comienza un regate estando aún en el suelo
- (c) intenta levantarse mientras sostiene el balón

Interpretación:

En (a) y (b) la acción de A3 es legal.

En (c) se produce una violación del avance.

Ejemplo 3:

A3 cae al suelo mientras sostiene el balón y su inercia provoca que se deslice.

Interpretación:

El movimiento involuntario de A3 al deslizarse no es violación. Sin embargo, si A3 a continuación rueda o intenta levantarse mientras sostiene el balón, se produce una violación del avance.

Art.26 Tres segundos

26.1 Regla

26.1.1 Un jugador no permanecerá más de tres (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 tres (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 de defensa activa a una distancia inferior a un (1) metro.

27.2 Regla

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

Art.28 Ocho segundos

28.1 Regla

28.1.1 Cuando:

- Un jugador obtiene el control de un balón vivo en su **pista trasera**,
- 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 ocho (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 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, ambos pies del jugador que efectúa el regate y el balón están en contacto con la pista delantera.

28.1.3 La cuenta de ocho (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 cancelación de penalizaciones iguales en contra de ambos equipos.

Interpretación Oficial referente al Art. 28 Ocho segundos

Situación 1:

La aplicación de esta regla se basa únicamente en la cuenta de los ocho (8) segundos que efectúa un árbitro. En caso de existir discrepancias entre el número de segundos que cuenta el árbitro y los que muestra el dispositivo de veinticuatro (24) segundos, la decisión del árbitro tendrá prioridad.

Ejemplo:

A4 está efectuando un regate en su pista trasera cuando el árbitro sanciona violación de ocho (8) segundos. El dispositivo de veinticuatro (24) segundos muestra que sólo han transcurrido siete (7) segundos.

Interpretación:

La decisión del árbitro es correcta. Sólo el árbitro está facultado para decidir cuándo finaliza la cuenta de ocho segundos.

Situación 2:

La cuenta de ocho (8) segundos en pista trasera se detiene debido a una situación de salto. Si el correspondiente saque por posesión alterna le corresponde al mismo equipo que tenía el control del balón, dicho equipo sólo dispondrá del tiempo restante de la cuenta de ocho (8) segundos.

Ejemplo:

El equipo A ha tenido control del balón durante cinco (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 sólo dispondrá de tres (3) segundos para pasar el balón a su pista delantera.

Situación 3:

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 en contacto con la pista delantera.

Ejemplo 1:

A1 tiene un pie a cada lado de la línea central. Recibe el balón de A2, que se encuentra en pista trasera. A continuación A1 vuelve a pasar el balón a A2, quien aún se encuentra en pista trasera.

Interpretación:

Jugada legal. A1 no tiene ambos pies en su pista delantera y por tanto tiene derecho a pasar el balón a la pista trasera. La cuenta de ocho (8) segundos continuará.

Ejemplo 2:

A2 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, A2 pasa el balón a A1, que también tiene un pie a cada lado de la línea central.

Interpretación:

Jugada legal. A2 no tiene ambos pies en su pista delantera y por tanto tiene derecho a pasar el balón a A1, que tampoco está en su pista delantera. La cuenta de ocho (8) segundos continuará.

Ejemplo 3:

A2 está efectuando un regate desde su pista trasera y tiene un (1) pie (pero no ambos) en pista delantera.

Después, A2 efectúa un pase a A1, quien tiene un pie a cada lado de la línea central. A continuación, A1 comienza un regate hacia pista delantera.

Interpretación:

Jugada legal. A2 no tiene ambos pies en su pista delantera y por tanto tiene derecho a pasar el balón a A1, que tampoco está en su pista delantera. Por tanto, A1 tiene derecho a comenzar un regate en pista trasera.

La cuenta de ocho (8) segundos continuará.

Ejemplo 4:

A4 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 en pista delantera pero con el balón aún en pista trasera

(c) con ambos pies en pista trasera pero con el balón en pista delantera

(d) con ambos pies en pista delantera mientras sigue botando el balón en pista trasera, tras lo cual A4 vuelve a colocar ambos pies en pista trasera.

Interpretación:

En todos los casos, A4 sigue estando en pista trasera hasta que ambos pies y el balón toquen la pista delantera. La cuenta de ocho (8) segundos continuará en todas las situaciones.

Art.29 Veinticuatro segundos

29.1 Regla

29.1.1 Cuando

- un jugador obtiene el control de un balón vivo en el terreno de juego, ese equipo debe efectuar un lanzamiento antes de veinticuatro (24) segundos.
- o también cuando 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 veinticuatro (24) segundos.

29.1.2 Cuando un jugador obtiene el control de un balón vivo en el terreno de juego, su equipo debe efectuar un lanzamiento a canasta antes de veinticuatro (24) segundos.

Para que se considere un lanzamiento a canasta, se deben cumplir estas condiciones:

- El balón debe abandonar la(s) mano(s) del jugador antes de que suene la señal de 24 segundos, y
- Después de que el balón haya abandonado la(s) mano(s) del lanzador, debe tocar en el aro o entrar en la canasta.

29.1.3 Cuando se intenta un lanzamiento finalizando el periodo de veinticuatro segundos y suena la señal estando 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 toca en el tablero (no el aro) o 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 Si un árbitro detiene el juego por cualquier razón válida no atribuible a ningún equipo (dispositivo de 24 segundos reiniciado por error, etc.), o atribuible al equipo contrario al que controla el balón, se concederá la posesión del balón al equipo que previamente tenía el control del balón con una nueva cuenta de veinticuatro segundos.

Sin embargo, si a juicio de los árbitros se pone en desventaja al equipo contrario, la cuenta de veinticuatro segundos se reanudará desde donde se detuvo.

29.2.2 Si la señal de veinticuatro segundos suena 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 dispositivo de veinticuatro segundos y se concederá el balón a ese equipo.

Interpretación Oficial referente al Art. 29 Veinticuatro segundos

Situación 1:

Se intenta un lanzamiento cerca del final de la cuenta de veinticuatro (24) segundos y suena la señal 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.

Ejemplo 1:

El balón está en el aire durante un lanzamiento de A5 cuando suena la señal de veinticuatro (24) segundos. El balón toca el tablero y luego rueda por el suelo, donde es tocado por B4, después por A4 y finalmente controlado por B5.

Interpretación:

Es violación de veinticuatro (24) segundos porque el balón no tocó el aro y no hubo un posterior control del balón inmediato y claro por parte de los adversarios.

Ejemplo 2:

Durante un lanzamiento de A5, el balón toca el tablero, pero no el aro. En el rebote, el balón lo toca B5, pero sin controlarlo, tras lo cual A5 obtiene el control del balón. En ese momento suena la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos.

Interpretación:

Se produce violación de veinticuatro (24) segundos. El dispositivo de veinticuatro (24) segundos continúa en marcha cuando el balón no toca el aro y lo vuelve a controlar un jugador del equipo A.

Ejemplo 3:

Al final de la cuenta de veinticuatro (24) segundos A4 lanza a cesto. El balón es taponado legalmente por B4 y luego suena la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos. Tras la señal B4 comete falta sobre A4.

Interpretación:

Se produce una violación de veinticuatro (24) segundos. La falta de B4 se ignorará a menos que sea técnica, antideportiva o descalificante.

Ejemplo 4:

El balón está en el aire durante un lanzamiento de A4 cuando suena la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos. El balón no toca el aro y justo después se produce un balón retenido entre A5 y B5.

Interpretación:

Es violación de veinticuatro (24) segundos. El equipo B no obtuvo un control del balón inmediato y claro.

Situación 2:

Si suena el dispositivo de veinticuatro (24) segundos 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.

Ejemplo:

Cuando la cuenta de veinticuatro (24) segundos está próxima a finalizar, A5 no logra recibir el pase de A4 (ambos jugadores están en pista delantera) y el balón rueda hacia la pista trasera del equipo A. Antes de que B4 obtenga el control del balón y no haya oposición hasta la canasta de los adversarios, suena la señal de veinticuatro (24) segundos.

Interpretación:

La señal se ignorará y el juego continuará si B4 obtiene un control del balón inmediato y claro.

Situación 3:

Si se concede un saque por posesión alterna a un equipo que tenía el control de balón, dicho equipo sólo dispondrá del tiempo que quedase en la cuenta de veinticuatro (24) segundos cuando se produjo la situación de salto.

Ejemplo 1:

El equipo A controla el balón cuando quedan diez (10) segundos en el dispositivo de veinticuatro (24) y se señala un balón retenido. Se concede el saque por posesión alterna al:

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

Interpretación:

- (a) El equipo A sólo dispondrá de diez (10) segundos de la cuenta de veinticuatro (24).
- (b) El equipo B dispondrá de una nueva cuenta de veinticuatro (24) segundos.

Ejemplo 2:

El equipo A controla el balón cuando quedan diez (10) segundos de la cuenta de veinticuatro (24) y el balón sale fuera del terreno de juego. Los árbitros no se ponen de acuerdo en si fue A4 o B4 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 sólo dispondrá de diez (10) segundos de la cuenta de veinticuatro (24).
- (b) El equipo B dispondrá de una nueva cuenta de veinticuatro (24) segundos.

Ejemplo 8:

A4 regatea el balón en pista delantera cuando B4 comete falta antideportiva sobre A4 cuando el dispositivo de veinticuatro (24) segundos muestra seis (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 una nueva cuenta de veinticuatro (24) segundos. Se aplica esta misma interpretación en caso de falta técnica y descalificante.

Situación 5:

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 dispositivo de veinticuatro (24) segundos continuará desde donde se detuvo.

Ejemplo 1:

Cuando quedan veinticinco (25) segundos para el final del partido, con un marcador de A 72 – B 72, el equipo A obtiene el control del balón y regatea durante veinte (20) segundos cuando los árbitros detienen el juego debido a:

- (a) El reloj de partido o el dispositivo de veinticuatro (24) segundos dejan de funcionar.
- (b) Se arroja una botella al terreno de juego.
- (c) Se reinicia por error el dispositivo de veinticuatro (24) segundos.

Interpretación:

En todos estos casos, el juego se reanudará mediante un saque del equipo A con cuatro (4) segundos en el dispositivo de veinticuatro (24) segundos. Se pondría en desventaja al equipo B si el partido se reanudase con una nueva cuenta de veinticuatro (24) segundos.

Ejemplo 2:

El balón rebota en el aro tras un lanzamiento de A3 y es controlado por A5. Nueve (9) segundos después, el dispositivo de veinticuatro (24) segundos 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 de veinticuatro (24) segundos. Tras consultar con el comisario y el operador del dispositivo de veinticuatro (24) segundos, los árbitros reanudarán el juego con un saque para el equipo A con quince (15) segundos en el dispositivo de veinticuatro (24) segundos.

Art.30 Balón devuelto a pista trasera

30.1 Definición

30.1.1. El balón **pasa** a la **pista trasera** cuando:

- Toca la pista trasera.
- Toca o es legalmente tocado por un jugador atacante que tiene parte de su cuerpo en contacto con la pista trasera.
- Toca a un árbitro que tiene parte de su cuerpo en contacto con la pista trasera.

30.1.2 El balón ha sido devuelto ilegalmente a la pista trasera cuando un jugador del equipo con control del balón vivo es el último en tocar el balón en pista delantera y después él o un compañero es el primero en tocarlo en pista trasera.

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 en su pista trasera.

30.2 Regla

Un jugador cuyo equipo tiene el control de un balón vivo 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.

Interpretación Oficial referente al Art. 30 Balón devuelto a pista trasera

Situación:

Se considera que un jugador que se encuentra en el aire está en la misma posición que la última que ocupaba sobre la pista al efectuar el salto. Sin embargo, cuando un jugador salta desde su pista delantera y obtiene el control del balón estando en el aire, es el primer jugador en establecer el control del balón para el 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.

Ejemplo 1:

A4, en pista trasera, intenta un pase de contra-ataque hacia A5, en pista delantera. B3 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. B3 establece un nuevo 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, B3 está legalmente en su pista trasera.

Ejemplo 2:

En el salto inicial del primer período entre A4 y B4, el balón ha sido palmeado legalmente cuando A5 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. A5 estableció el primer control del balón para su equipo estando el aire. En todos los casos, A5 se encuentra legalmente en su pista trasera.

Ejemplo 3:

A4 efectúa un saque desde su pista delantera y pasa el balón a A3. A3 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. A4, al efectuar el saque, ha establecido el control del balón para su equipo en pista delantera antes de que A3 cogiera el balón estando en el aire y cayese en su pista trasera. En todos los casos, A3 ha devuelto el balón ilegalmente a pista trasera.

Ejemplo 4:

A4, desde su pista trasera, efectúa un pase a A5, en pista delantera. B4 salta desde su pista delantera, coge el balón en el aire y, antes de caer en pista trasera, pasa el balón a B5, que se encuentra en pista trasera.

Interpretación:

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

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 en su interior 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 la atraviese.
- Un jugador hace que la canasta vibre o agarra el aro 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 el aro 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 de un 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:

- Un (1) punto cuando se tratase de un tiro libre.
- Dos (2) puntos cuando el balón haya sido lanzado desde la zona de tiro de dos puntos.
- Tres (3) puntos cuando el balón haya sido lanzado desde la zona de tiro de tres 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 un (1) punto al equipo atacante, seguido de la penalización de la falta técnica sancionada al jugador defensor.

Interpretación Oficial referente al Art. 31 Interposición e Interferencia

Situación 1:

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.

Ejemplo:

Durante el último o único tiro libre de A4:

(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

B4 introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.

Interpretación:

Violación de B4 por tocar el balón ilegalmente.

(a) Se concede un (1) punto a A4 y se sanciona una falta técnica a B4.

(b) Se concede un (1) punto a A4 pero no se sanciona una falta técnica a B4

Situación 2:

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.

Ejemplo:

El balón está por encima del aro en un pase cuando B4 introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.

Interpretación:

Violación de B4. Se conceden dos (2) o tres (3) puntos al equipo A.

Situación 3:

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 dos puntos si el balón es legalmente tocado por cualquier jugador antes de que entre en la canasta.

Ejemplo:

El último o único tiro libre de A4 ha tocado el aro y está botando sobre él cuando B4 intenta alejarlo mediante un palmeo pero el balón entra en el cesto.

Interpretación:

B4 ha tocado legalmente el balón. El tiro libre ha cambiado de estado y se conceden dos (2) puntos al equipo A.

Situación 4:

Si, durante un lanzamiento de campo, un jugador toca el balón mientras está en trayectoria ascendente, se aplicarán todas las restricciones relativas a interposiciones e interferencias.

Ejemplo:

Durante un lanzamiento de campo, el balón está en trayectoria ascendente cuando B5 (o A5) lo toca. En trayectoria descendente el balón lo toca:

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

Interpretación:

El contacto con el balón de A5 o B5 en su trayectoria ascendente es legal y no cambia el estado de lanzamiento. 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 dos (2) o tres (3) puntos al equipo A

Situación 5:

Es una interferencia si, durante un lanzamiento de campo, un jugador hace que vibre el tablero o el aro de tal modo que, a juicio del árbitro, se impida que el balón entre en la canasta o se provoque que termine entrando en la misma.

Ejemplo:

A4 intenta un lanzamiento de tres 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, B4 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 permanece vivo y se produce una interferencia. Se conceden tres (3) puntos al equipo A.

Situación 6:

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.

Ejemplo:

Después de un lanzamiento de campo de A4, el balón ha botado en el aro y vuelve a tocarlo. Mientras está en contacto con el aro B4 toca la canasta o el tablero.

Interpretación:

Violación de B4. Las restricciones de interferencia se aplican mientras exista alguna posibilidad de que el balón entre en el cesto.

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.



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, nunca menos de uno (1) ni más de dos (2) pasos normales.

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 quiera, 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 un (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 uno (1) ni mayor de dos (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 Tactar a un adversario con las manos y/o los brazos

Tocar a un adversario con las manos 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 recibir el balón.
- impedir que el defensor juegue o intente jugar el balón.
- crear más espacio entre él y el defensor.

33.11 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.

33.12 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.

33.13 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.

33.14 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 balón.

Art.34 Falta personal

34.1 Definición

34.1.1 Una falta personal es una falta de jugador que implica un contacto 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 (Faltas

de equipo: Penalización).

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 se convierte, será válido y, además, se concederá un (1) tiro libre.
- Si el lanzamiento desde la zona de dos puntos no se convierte, se concederán dos (2) tiros libres.
- Si el lanzamiento desde la zona de tres puntos no se convierte, se concederán tres (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 dispositivo de veinticuatro (24) segundos y el balón aún está en sus manos, la canasta, si entra, no será válida y se le concederán dos (2) o tres (3) tiros libres.

Art.35 Doble falta

35.1 Definición

35.1.1 Una doble falta es una situación en la que dos 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 reanudará 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.

Interpretación Oficial referente al Art.35 Doble falta

Situación:

Siempre que los árbitros adopten decisiones opuestas o que se produzcan infracciones aproximadamente al mismo tiempo y una (1) de ellas implique cancelar un cesto convertido, esa sanción prevalece y no se conceden los puntos.

Ejemplo:

Se produce un contacto entre A4, en acción de tiro, y B4. El balón entra en el cesto. El árbitro de cabeza sanciona falta en ataque de A4 y, por tanto, no concede la canasta. El árbitro de cola sanciona falta en defensa de B4 y, por tanto, la canasta debería ser válida.

Interpretación:

Se produce una doble falta y la canasta no será válida. El juego se reanudará con un saque de lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres para el equipo A.

El equipo A sólo dispondrá del tiempo que restaba en el dispositivo de veinticuatro (24) segundos en el momento de producirse la doble falta.

Art.36 Falta antideportiva

36.1 Definición

36.1.1 Una falta antideportiva es una falta de jugador que implica contacto y que, a juicio del árbitro, no constituye un esfuerzo legítimo de jugar directamente el balón dentro del espíritu y la intención de las reglas.

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

36.1.3 Para juzgar si una falta es antideportiva, los árbitros deben aplicar los siguientes principios:

- Si un jugador no realiza un esfuerzo por jugar el balón y se produce un contacto, la falta es antideportiva.
- Si un jugador, en un esfuerzo por jugar el balón, provoca un contacto excesivo (falta violenta), la falta es antideportiva.
- Si un jugador defensor provoca un contacto con 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, la falta es antideportiva.
- Si un jugador comete una falta mientras realiza un esfuerzo legítimo por jugar el balón (juego normal) no es una falta antideportiva.

36.2 Penalización

36.2.1 Se anotará una falta antideportiva al infractor.

36.2.2 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 dos (2) tiros libres.
- Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro, la canasta, si entra, será válida y se concederá un (1) tiro libre adicional.
- Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro que no logra encestar, se concederán dos (2) o tres (3) tiros libres.

36.2.3 Un jugador será descalificado cuando cometa dos (2) faltas antideportivas.

36.2.4 Si se descalifica a un jugador según el artículo 36.2.3, la falta antideportiva será la única que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la falta descalificante.

Interpretación Oficial referente al Art.36 Falta antideportiva

Situación 1:

Durante los dos (2) últimos minutos del cuarto período y los dos (2) últimos minutos de cualquier período extra, el balón se encuentra fuera de los límites del terreno de juego para

efectuarse un saque y está aún en manos del árbitro o a disposición del jugador que va a efectuarlo. Si en este momento, un jugador defensor en pista provoca un contacto con un jugador del equipo atacante en pista y se sanciona la falta, es una falta antideportiva.

Ejemplo 1:

Cuando quedan 0:53 para el final del partido, A4 tiene el balón en sus manos o a su disposición para efectuar un saque cuando B5 provoca un contacto en el terreno de juego y se sanciona falta de B5.

Interpretación:

Obviamente, B5 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.

Ejemplo 2:

Cuando quedan 0:53 para el final del partido A4 tiene el balón en sus manos o a su disposición para efectuar un saque cuando A5 provoca un contacto en el terreno de juego contra B5 y se sanciona falta de A5.

Interpretación:

A5 no obtuvo ninguna ventaja al cometer la falta. Debe sancionarse falta personal normal de A5 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.

Situación 2:

En los últimos minutos de un partido igualado, 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.

Ejemplo 1:

Cuando queda 1:02 para el final del partido, con un resultado de A 83 – B 80, el balón ha abandonado las manos de A4, quien efectúa el saque, cuando B5 provoca un contacto sobre el terreno de juego con A5, que está a punto de recibir el balón. Se sanciona falta de B5.

Interpretación:

Se sancionará inmediatamente falta personal de B5 a menos que los árbitros consideren que la gravedad del contacto merezca la sanción de una falta antideportiva o descalificante.

Ejemplo 2:

Cuando queda 1:02 para el final del partido, con un resultado de A 83 – B 80, el balón ha abandonado las manos de A4, quien efectúa el saque, cuando A5 provoca un contacto sobre el terreno de juego con B5, que está a punto de recibir el balón. Se sanciona falta de A5.

Interpretación:

A5 no obtuvo ninguna ventaja al cometer la falta. Se sancionará inmediatamente falta personal de A5 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.

Ejemplo 3:

Cuando queda 1:02 para el final del partido, con un resultado de A 83 – B 80, el balón ha abandonado las manos de A4, quien efectúa el saque, cuando, en una zona del terreno de juego distinta de donde se administra el saque, B5 provoca un contacto con A5. Se sanciona falta de B5

Interpretación:

Obviamente, B5 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.

Art.37 Falta descalificante

37.1 Definición

37.1.1 Una falta descalificante es cualquier infracción antideportiva flagrante de un jugador, sustituto, jugador excluido, entrenador, entrenador ayudante o asistente de equipo.

37.1.2 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).

37.2 Penalización

37.2.1 Se anotará una falta descalificante al infractor.

37.2.2 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 prefiere, podrá abandonar las instalaciones.

37.2.3 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.

37.2.4 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 dos (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 un (1) tiro libre.
- Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro que no logra encestar, se concederán dos (2) o tres (3) tiros libres.

Art.38 Falta técnica

38.1 Reglas de conducta

38.1.1 El correcto desarrollo del juego exige una cooperación leal y total por parte de los miembros de los dos equipos (jugadores, sustitutos, entrenadores, entrenadores ayudantes, jugadores excluidos y asistentes de equipo) con los árbitros, oficiales de mesa y comisario, si lo hubiera.

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

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

38.1.4 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.

38.1.5 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.

38.2 Violencia

38.2.1 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.

38.2.2 Cuando se produzcan actos de violencia entre jugadores, sustitutos, entrenadores, entrenadores ayudantes, jugadores excluidos o asistentes de equipo en el terreno de juego o en sus proximidades, los árbitros adoptarán las medidas oportunas para atajarlos.

38.2.3 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 deberá informar del incidente al organismo responsable de la competición.

38.2.4 Los agentes de las fuerzas del orden público sólo 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.

38.2.5 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.

38.2.6 Los árbitros no deben permitir las acciones físicas de los jugadores, sustitutos, entrenadores, entrenadores ayudantes, jugadores excluidos y asistentes de 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.

38.3 Definición

38.3.1 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.
- Tocar irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o miembros del banquillo de equipo.
- Dirigirse 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 a un adversario o impedir su visión agitando las manos cerca de sus ojos.
- El excesivo movimiento de los codos.
- Retrasar el juego tocando el balón después de que el balón atravesase la canasta o evitando que un saque se realice con rapidez.
- Dejarse caer para simular una falta.
- 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 un (1) punto al equipo atacante, seguido de la penalización de una falta técnica sancionada al jugador defensor. (Si se produce una interferencia, se concede el punto pero sin sancionar falta técnica.)

38.3.2 Una falta técnica del entrenador, entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o asistente de 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.

38.3.3 Un entrenador también será descalificado cuando:

- Haya sido sancionado con dos (2) faltas técnicas (C) a consecuencia de su comportamiento personal antideportivo.
- Haya sido sancionado con tres (3) faltas técnicas, todas ellas ('B') o una de ellas ('C'), como consecuencia del comportamiento antideportivo del banquillo del equipo (entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o asistente de equipo).

38.3.4 Si un entrenador es descalificado según el Art.38.3.3, dicha falta técnica será la única falta que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la falta descalificante.

38.4 Penalización

38.4.1 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.
- un entrenador ('C'), entrenador ayudante ('B'), sustituto ('B'), jugador excluido ('B') o asistente de equipo ('B'), se anotará una falta técnica al entrenador y no contará para las faltas de equipo.

38.4.2 Se concederán dos (2) tiros libres 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.

Interpretación Oficial referente al Art.38 Falta técnica

Situación 1:

Un árbitro advierte a un jugador por una acción o comportamiento que en caso de repetirse acarrearía una falta técnica. Se debe comunicar dicha advertencia también al entrenador del equipo y se aplicará a todos los miembros de ese equipo durante el resto del partido. El aviso sólo debe efectuarse cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté parado.

Ejemplo:

Se advierte a un jugador del equipo A por:

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

Situación 2:

Se sanciona una falta técnica durante un intervalo de juego a un jugador facultado para jugar y que ha sido designado jugador-entrenador. La falta técnica contará como falta de jugador y como falta de equipo en el siguiente período.

Ejemplo:

A4 es jugador-entrenador y se le sanciona una falta técnica por:

- (a) Colgarse del aro durante el calentamiento antes el partido o del descanso.
- (b) Comportamiento antideportivo durante un intervalo de juego.

Interpretación:

En ambos casos, se sanciona una falta técnica a A4 como jugador. La falta contará como una (1) de las faltas de equipo en el siguiente período así como una (1) de las cinco (5) faltas como jugador.

Situación 3:

Mientras un jugador esté en acción de tiro, los adversarios no podrán desconcertarlo mediante acciones tales como agitar las manos para impedir su visión, gritar en voz alta, pisar fuertemente con los pies en el suelo o aplaudir cerca del lanzador. Tales acciones pueden acarrear una falta técnica si se pone al lanzador en desventaja o un aviso en caso contrario.

Ejemplo:

A4 está efectuando un lanzamiento cuando B4 intenta distraerlo gritando o pisando fuertemente en el suelo.

El lanzamiento:

- (a) entra.
- (b) no entra.

Interpretación:

Se avisará a B4 y se comunicará esta advertencia al entrenador B.

- (a) Esta advertencia se aplicará a todos los miembros del equipo B durante el resto del partido en caso de producirse un comportamiento similar.
- (b) Se sancionará una falta técnica a B4.

Situación 4:

Un jugador vuelve a participar en el partido tras haber cometido su quinta falta y habersele comunicado que ya no está facultado para jugar. La participación ilegal será penalizada en el mismo momento de descubrirse, sin colocar a los adversarios en desventaja.

Ejemplo:

Tras cometer su quinta falta, se comunica a B4 que ya no está facultado para jugar. Más tarde, B4 vuelve al terreno de juego como sustituto. Se descubre este hecho:

- (a) Antes de que el balón esté vivo para reanudarse del partido.
- (b) Después de que el balón esté vivo y mientras el equipo A controla el balón.
- (c) Después de que el balón esté vivo y mientras el equipo B controla el balón.
- (d) Después de que el balón esté de nuevo muerto después de que B4 entrase al terreno de juego

Interpretación:

- (a) Se retirará a B4 del partido inmediatamente. Se cargará una falta técnica al entrenador del equipo B (tipo 'B').
- (b) Se detendrá el partido de inmediato a menos que se coloque al equipo A en desventaja. B4 se retirará del partido y se cargará una falta técnica al entrenador del equipo B (tipo 'B').
- (c) y (d) Se detendrá el partido de inmediato. B4 se retirará del partido y se cargará una falta técnica al entrenador del equipo B (tipo 'B').

Situación 5:

Si, tras habersele comunicado que ya no está facultado para jugar debido a su quinta falta, un jugador vuelve a participar y consigue un cesto, comete una falta o es objeto de falta antes de que se descubra su participación ilegal, el cesto será válido y la falta se considerará como falta de jugador.

Ejemplo:

Tras haber cometido su quinta falta y habersele comunicado que ya no está facultado para jugar, B4 vuelve al terreno de juego como sustituto. La participación ilegal de B4 se descubre después de que:

- (a) B4 convierta un cesto.
- (b) B4 cometa una falta.

(c) A4 cometa falta sobre B4 (quinta falta de equipo).

Interpretación:

(a) El cesto de B4 será válido.

(b) La falta de B4 es una falta de jugador.

(c) Los dos (2) tiros libres concedidos a B4 los lanzará su sustituto.

En todos los casos, después de finalizar toda la actividad se administrará la penalización de la falta técnica al entrenador B (tipo 'B').

Situación 6:

Si después de haber cometido su quinta falta, no se comunica al jugador que ya no está facultado para jugar y permanece o vuelve a entrar en el partido, el 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 las faltas se considerarán como faltas de jugador.

Ejemplo 1:

A10 solicita sustituir a A4. El balón queda muerto a consecuencia de una falta de A4 y A10 entra en el terreno de juego. Los árbitros no comunican a A4 su quinta falta. Posteriormente, A4 vuelve al terreno de juego como sustituto. La participación ilegal de A4 es descubierta:

(a) Después de que el reloj de partido se haya puesto en marcha y mientras A4 está participando como jugador.

(b) Después de que A4 haya logrado un cesto.

(c) Después de que A4 cometa falta sobre B4.

(d) Después de que B4 cometa falta sobre A4 en un lanzamiento no convertido.

Interpretación:

(a) Se detendrá el juego y A4 se retirará inmediatamente, será reemplazado por un sustituto, sin poner al equipo B en desventaja. No se sancionará nada por la participación ilegal de A4.

(b) El cesto de A4 es válido.

(c) La falta cometida por A4 es una falta de jugador y se penalizará consecuentemente.

(d) Falta de B4. Se concederán dos (2) o tres (3) tiros libres al sustituto de A4.

Ejemplo 2:

Diez (10) minutos antes del inicio del partido, se sanciona una falta técnica a A4. Antes de empezar el partido, el entrenador B designa a B4 para lanzar los dos (2) tiros libres. Sin embargo, B4 no es uno de los cinco (5) jugadores designados del equipo B para comenzar el partido.

Interpretación:

Los tiros libres debe lanzarlos uno (1) de los cinco (5) jugadores del equipo B designados para comenzar el partido. No puede concederse una sustitución antes de que haya comenzado el tiempo de juego.

Situación 7:

Cuando un jugador se deja caer para simular una falta y crear una ventaja injusta, consiguiendo que se sancione falta a su adversario o creando una atmósfera antideportiva de los espectadores hacia los árbitros, dicho comportamiento se considerará antideportivo.

Ejemplo:

A4 regatea hacia canasta cuando el defensor B4 cae de espaldas al suelo sin que se haya producido contacto entre ambos jugadores o después de un contacto insignificante acompañado por la posterior exhibición teatral de B4. Ya se había advertido por este hecho a los jugadores del equipo B por medio de su entrenador.

Interpretación:

Tal comportamiento es claramente antideportivo y enturbia el buen discurrir del partido. Debe sancionarse una falta técnica.

Situación 8:

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.

Ejemplo:

A4 obtiene el control del balón en un rebote y es defendido de inmediato por B4. A4 balancea excesivamente los codos en un intento de intimidar a B4 o para crear un espacio suficiente donde poder pivotar, pasar o regatear, sin llegar a contactar con él.

Interpretación:

La acción de A4 no se ajusta al espíritu e intención de las Reglas. Puede sancionarse una falta técnica a A4.

Art.39 Enfrentamientos

39.1 Definición

Un enfrentamiento es una acción física mutua entre dos (2) o más adversarios (jugadores, sustitutos, jugadores excluidos, entrenadores, entrenadores ayudantes y asistentes de equipo).

Este artículo sólo se refiere a sustitutos, jugadores excluidos, entrenadores ayudantes y asistentes de equipo que abandonen los límites de la zona de banquillo 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 banquillo de equipo durante un enfrentamiento o durante cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento.

39.2.2 Sólo el entrenador y/o el entrenador ayudante están autorizados a abandonar la zona de banquillo 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 banquillo 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 de entrenadores, entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos o asistentes de equipo descalificados por abandonar la zona de banquillo de equipo, sólo se sancionará una falta técnica ('B') al entrenador.

39.3.2 Si se descalifica a componentes 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 derivase en él, serán consideradas de conformidad con el Art.42 (Situaciones especiales).

Interpretación Oficial referente al Art.39 Enfrentamientos

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 de la cuenta de veinticuatro (24) segundos cuando se reanude el juego.

Ejemplo:

El equipo A ha controlado el balón durante veinte (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 sólo de cuatro (4) segundos de la cuenta de veinticuatro (24) segundos.

REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES

Art.40 Cinco faltas por jugador

40.1 Un jugador que haya cometido cinco (5) faltas, personales y/o técnicas, será informado al respecto por el árbitro y deberá abandonar el partido de inmediato. Debe ser sustituido en treinta (30) segundos.

40.2 Las faltas cometidas por un jugador que haya cometido anteriormente cinco 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 Un equipo se encuentra en una situación de penalización por faltas de equipo cuando ha cometido cuatro (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 dos (2) tiros libres, en lugar de un saque.

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 cancelarán 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 cancelado 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 cancelar 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 cancelación 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.

Interpretación Oficial referente al Art.42 Situaciones especiales

Situación 1:

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 cancelarse.

Ejemplo 1:

A4 intenta un lanzamiento en suspensión. Mientras el balón está en el aire, suena la señal de veinticuatro

(24) segundos. Tras la señal pero estando A4 aún en el aire, B4 comete una falta antideportiva sobre A4 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 B4 no puede ignorarse.

(a) A4 fue objeto de falta en acción de tiro. La violación de veinticuatro (24) segundos se ignorará puesto que se habría cometido después de la falta antideportiva. A4 lanzará dos (2) o tres (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 de veinticuatro (24) segundos. Se conceden dos (2) o tres (3) tiros libres a A4, seguidos de un saque del equipo A desde el centro de la línea lateral, enfrente de la mesa de oficiales.

(c) Se conceden dos (2) o tres (3) puntos a A4 seguidos de un (1) tiro libre adicional y saque del equipo A desde el centro de la línea lateral, enfrente de la mesa de oficiales.

Ejemplo 2:

A4 es objeto de falta por parte de B3 mientras se encontraba lanzando en suspensión. Después, mientras A4 continúa en acción de tiro, recibe falta de B4.

Interpretación:

La falta de B4 se ignorará a menos que sea antideportiva o descalificante.

Situación 2:

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.

Ejemplo 1:

A4 debe lanzar dos (2) tiros libres. Tras el primero:

(a) se sanciona doble falta a A5 y B5.

(b) se sancionan faltas técnicas a A5 y B5.

Interpretación:

Se anotarán las faltas a A5 y B5, y después A4 lanzará su segundo tiro libre. El juego se reanuda como después de cualquier último o único tiro libre.

Ejemplo 2:

A4 debe lanzar dos (2) tiros libres. Convierte los dos. Antes de que el balón pase a estar vivo tras el último tiro libre:

(a) Se sanciona doble falta a A5 y B5.

(b) Se sanciona falta técnica A5 y B5.

Interpretación:

En ambos casos se anotan las faltas a los jugadores implicados, tras lo cual el juego se reanuda con un saque desde la línea de fondo como después de cualquier último o único tiro libre convertido.

Situación 3:

En el caso de una falta doble y tras cancelar 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.

Ejemplo:

Durante el intervalo entre el primer y segundo período se descalifica a A5 y B5 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 un (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 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 cinco 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, cualquier jugador del equipo adversario designado por su entrenador podrá lanzar los tiros libres.

43.2.3 El lanzador de los tiros libres:

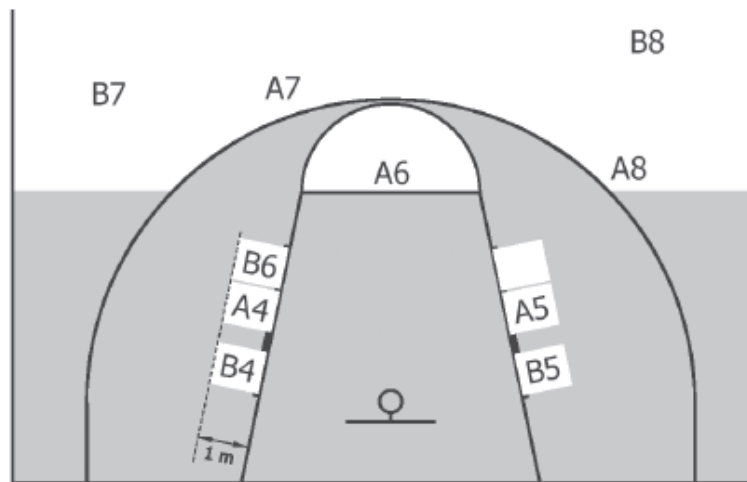
- Ocupará una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.
- Podrá utilizar cualquier método para efectuar el tiro libre pero deberá conseguir que el balón entre en la canasta por su parte superior o que toque el aro.
- Soltará el balón antes de cinco (5) segundos desde que el 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 un (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.



Esquema 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 tres 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 tres 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. 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:

- 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.

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 banquillo tras haber sido sustituido legalmente (no por haber cometido cinco (5) faltas o haber sido descalificado), debe volver al terreno de juego, a menos que esté lesionado, 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 su sustitución, en cuyo caso puede abandonar el terreno de juego.
- Si se sustituyó al jugador por estar lesionado, por haber cometido su quinta (5) falta 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 ha firmado el acta.

44.2.7 Los árbitros pueden corregir cualquier error o equivocación del anotador o del cronometrador referente al tanteo, número de faltas, tiempos muertos, tiempo transcurrido de más o de menos, antes de que el árbitro principal 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 descubrirse 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.

Interpretación Oficial referente al Art. 44 Errores rectificables

Situación 1:

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 Todos los errores se producen durante un balón muerto

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.

Ejemplo:

B4 comete falta sobre A4, segunda falta de equipo. El árbitro comete un error concediendo dos (2) tiros libres a A4. Después del último tiro libre convertido, el juego continúa y se reinicia el reloj de partido. B5 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 B5 es válida.

(a) Los tiros libres convertidos se anulan. El error es aún rectificable y se concederá un saque al equipo A desde la línea de fondo donde se detuvo el partido para corregir el error.

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

Situación 2:

Si el error consiste en tiros libres lanzados por el jugador equivocado, los tiros libres lanzados por error se cancelarán. Se concederá un saque de lateral a la altura de la línea de tiros libres al equipo contrario. Si el juego ya se ha reanudado, se concederá un saque al equipo contrario en el lugar más cercano a donde se detuvo, a menos que deban administrarse penalizaciones por otras infracciones. Si los árbitros se percatan de que el jugador equivocado tiene la intención de lanzar los tiros libres, antes de que el balón salga de sus manos para el primer o único tiro libre, debe sustituirse por el lanzador correcto sin adoptar ninguna sanción.

Ejemplo 1:

B4 comete falta sobre A4, sexta falta del equipo B. Se conceden dos (2) tiros libres a A4. En su lugar, es A5 quien lanza los dos (2) tiros libres. El error se descubre:

(a) Antes de que el balón haya abandonado las manos de A5 para el primer tiro libre.

(b) Después de que el balón haya abandonado las manos de A5 durante el primer tiro libre

(c) Después del segundo tiro libre convertido.

Interpretación:

En (a) el error se corrige inmediatamente y se comunica a A4 que debe lanzar los dos (2) tiros libres, sin adoptar ninguna sanción contra el equipo A.

En (b) y (c) se cancelan los dos (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 B4 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.

Ejemplo 2:

B4 comete falta sobre A4, que se encuentra en acción de tiro seguido de una falta técnica al entrenador B. En lugar de A4, es A5 quien lanza los cuatro (4) tiros libres. El error se descubre antes de que el balón haya abandonado las manos del jugador del equipo A que va a efectuar el saque que forma parte de la penalización de la falta técnica.

Interpretación:

Se cancelan los dos (2) tiros libres lanzados por A5 y que debía lanzar A4 y el juego se reanuda mediante un saque del equipo A desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

Situación 3:

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 reanuda 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 reanuda como después de cualquier cesto de campo normal.

Ejemplo 1:

B4 comete falta sobre A4, quinta falta del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los dos (2) tiros libres a A4. A5 regatea en el terreno de juego cuando B5 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 A4 debería haber lanzado dos (2) tiros libres.

Interpretación:

Se conceden dos (2) tiros libres a A4 y el juego se reanuda como después de cualquier tiro libre normal.

Ejemplo 2:

B4 comete falta sobre A4, quinta falta del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los dos (2) tiros libres a A4. Tras el saque A5 lanza a canasta, pero es objeto de falta por parte de B4, y no convierte el cesto. Se le conceden dos (2) tiros libres. Durante el período de reloj parado, los árbitros se percatan del error o se les comunica que A4 debería haber lanzado dos (2) tiros libres.

Interpretación:

A4 dispondrá de dos (2) tiros libres sin jugadores alineados en el pasillo. Posteriormente, A5 lanzará dos (2) tiros libres y el juego se reanuda como después de cualquier tiro libre normal.

Ejemplo 3:

B4 comete falta sobre A4, quinta falta del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los dos (2) tiros libres a A4. Tras el saque A5 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 un (1) árbitro principal y uno (1) o dos (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 dispositivo de veinticuatro (24) segundos.

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 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: Obligaciones y Facultades

El árbitro principal:

46.1 Inspeccionará y aprobará todo el equipamiento que se utilizará durante el partido.

46.2 Designará el reloj oficial del partido, el dispositivo de veinticuatro (24) segundos, el cronómetro y reconocerá a los oficiales de mesa.

46.3 Elegirá el balón de juego entre los dos (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 al inicio del primer período y el saque de posesión alterna al inicio de los demás períodos.

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 veinte (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, antes de firmarla,

- Cualquier incomparecencia o falta descalificante
- Cualquier conducta antideportiva de los jugadores, entrenadores, entrenadores ayudantes o asistentes de equipo que se produzca antes de los veinte (20) minutos previos al inicio del partido o entre el final del tiempo de juego y la aprobación y firma del acta.

En tal caso, el árbitro principal (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 y usar el equipamiento técnico, si estuviera disponible, con el fin de decidir, antes de firmar el acta, si un último lanzamiento se realizó dentro del tiempo de juego al final de cada período o período extra y/o si dicho lanzamiento tiene una validez de dos (2) o tres (3) puntos.

46.13 **Tendrá autoridad para tomar decisiones sobre cualquier aspecto que no se contemple expresamente en estas reglas.**

Interpretación Oficial referente al Art.46 Árbitro principal: obligaciones y facultades

Situación 1:

El árbitro principal está autorizado para identificar situaciones en las que sea apropiado el uso del equipamiento técnico o, a petición de un entrenador, para comprobar si un lanzamiento al final de un período se efectuó dentro del tiempo de juego y/o si dicho lanzamiento final vale dos (2) o tres (3) puntos.

El árbitro principal es la única persona que debe decidir si se utilizará dicho equipamiento o no. En caso de revisar la jugada, dicha revisión será llevada a cabo por parte de los árbitros, comisario si lo hubiera, y cronometrador. El árbitro principal adoptará la decisión final. La solicitud para utilizar dicho equipamiento debe efectuarse antes del inicio del siguiente período o antes de que el árbitro principal haya firmado el acta.

Ejemplo 1:

A4 convierte un cesto cuando suena la señal del reloj de partido indicando el fin de período o partido. El entrenador del equipo B opina que durante ese último lanzamiento, el balón abandonó las manos de A4 después de haber finalizado el tiempo de juego y solicita el uso del equipamiento técnico.

(a) Los árbitros están totalmente seguros de su decisión.

(b) Los árbitros tienen alguna duda o no están de acuerdo si el lanzamiento fue efectuado antes de que sonara la señal del reloj de partido indicando el fin del período o partido.

Interpretación:

(a) El árbitro niega la solicitud del entrenador del equipo B.

(b) El árbitro accede a la solicitud del entrenador del equipo B.

La revisión de la jugada se realiza en presencia de los árbitros, comisario, si lo hubiera, y cronometrador. Si la repetición aporta una prueba visual evidente 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 repetición confirma que el balón dejó las manos del lanzador antes del final del tiempo de juego del período o partido, se confirmará la canasta de dos (2) puntos para el equipo A.

Ejemplo 2:

El equipo A va venciendo por dos (2) puntos. Se sanciona una falta de A4 sobre B4 cuando suena la señal del reloj de partido indicando el fin del período o partido y se conceden dos (2) tiros libres a B4, quien convierte ambos, empatando el partido. Antes del inicio del siguiente período o período extra, el entrenador del equipo A solicita el uso del equipamiento técnico.

Interpretación:

El equipamiento técnico sólo puede utilizarse para asegurarse de que el lanzamiento final (no la falta sancionada) se realizó antes o después del final del tiempo de juego de un período. La solicitud del entrenador A será denegada.

Ejemplo 3:

El equipo A va venciendo por dos (2) puntos. Cuando B4 está lanzando a cesto suena la señal de fin de período o de partido, pero los árbitros conceden dos (2) puntos en lugar de tres (3). Antes del inicio del siguiente período o período extra o antes de que el árbitro principal haya firmado el acta, el entrenador del equipo B solicita el uso del equipamiento técnico.

Interpretación:

El equipamiento técnico puede utilizarse para asegurarse de que el lanzamiento final se realizó dentro del tiempo de juego y/o si ese último lanzamiento vale dos (2) o tres (3) puntos.. La solicitud del entrenador del equipo A será aceptada.

Situación 3:

Antes del partido, el árbitro principal aprueba el equipamiento técnico e informa de su disponibilidad a ambos entrenadores. Sólo puede emplearse el equipamiento técnico aprobado por el árbitro principal a la hora de ver la repetición.

Ejemplo:

A4 efectúa un lanzamiento de campo mientras suena la señal del reloj de partido indicando el final del período o partido. El cesto entra. El entrenador B solicita la revisión de la jugada pues en su opinión el lanzamiento fue efectuado después de haber sonado la señal del reloj de partido para indicar el final del tiempo de juego. No existe ningún equipamiento técnico 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:

La solicitud del entrenador B será denegada.

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 banquillos 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 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 (el comisario si estuviera presente) informará del incidente a la organización de la competición en el plazo de una (1) hora desde la finalización del partido.

47.5 Si un árbitro se lesiona o si por cualquier otra razón no puede continuar con su labor antes de cinco (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 otro árbitro decidirá 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 Las decisiones adoptadas por los árbitros son definitivas y no se pueden discutir ni ignorar.

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 al cinco (5) inicial, 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 cinco 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 dos (2) faltas antideportivas y 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 banquillo 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 **sólo** 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:

- 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, el error debe corregirse, aunque dicha corrección afecte al resultado final del partido.
- Después de que el árbitro principal haya firmado el acta, el error no puede corregirse. El árbitro principal o el comisario, si lo hubiese, debe enviar 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 del tiempo de juego de un período.
- 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 tres (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 durante los últimos dos (2) minutos del cuarto período y los últimos dos (2) minutos de cualquier período extra.
 - Suena la señal de veinticuatro (24) segundos 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 cincuenta (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.
- Hará sonar su señal antes del primer y tercer períodos cuando queden tres (3) minutos y un (1) minuto y treinta (30) segundos para su inicio.
- Hará sonar su señal antes del segundo y cuarto períodos y cada período extra cuando queden treinta (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 de veinticuatro (24) segundos: Obligaciones

El operador de veinticuatro (24) segundos estará provisto de un dispositivo de veinticuatro (24) segundos 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.
- En un saque, el balón **toque** o sea legalmente tocado por cualquier jugador sobre el terreno de juego. Un simple toque del balón por parte de un adversario no inicia una nueva cuenta de veinticuatro (24) segundos si el mismo equipo mantiene el control del balón.

50.2 Siempre que un árbitro haga sonar su silbato a consecuencia de:

- Una falta o violación (no porque el equipo que no controla el balón provoque que el balón abandone los límites del terreno de juego),
- Que se detenga el partido por cualquier razón válida del equipo que no tiene el control del balón
- Que se detenga el partido por cualquier razón válida no relacionada con ninguno de los equipos, a menos que se ponga a los adversarios en desventaja, el dispositivo de 24 segundos:

Interpretación Oficial referente al Art.50 Operador de veinticuatro segundos: obligaciones

Situación:

Se apagará el dispositivo de veinticuatro (24) segundos después de que el balón quede muerto y el reloj de partido se haya parado cuando queden menos de veinticuatro (24)

Ejemplo 1:

Cuando quedan dieciocho (18) segundos en el reloj de partido y tres (3) en el dispositivo de veinticuatro (24) segundos, 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 dieciocho (18) segundos en el reloj de partido y se apaga el dispositivo.

Ejemplo 2:

Cuando quedan siete (7) segundos en el reloj de partido y tres (3) en el dispositivo de veinticuatro (24) segundos, 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 siete (7) segundos en el reloj de partido y el dispositivo de veinticuatro (24) segundos se apagará.

A — SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

- .1 Las señales de los árbitros ilustradas en estas reglas son las únicas oficiales y todos los árbitros deben emplearlas en todos los partidos.
- .2 Es importante que los oficiales de mesa también se familiaricen con estas señales.

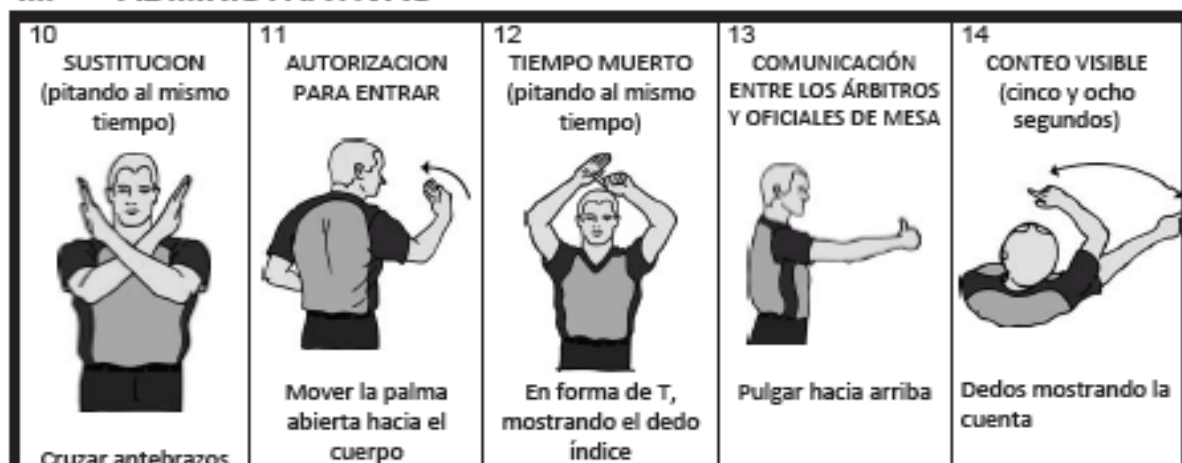
I. TANTEO





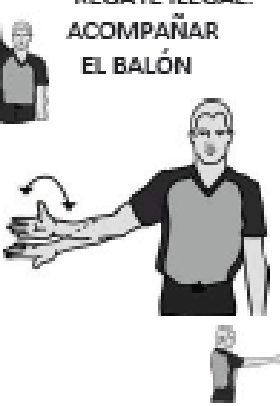
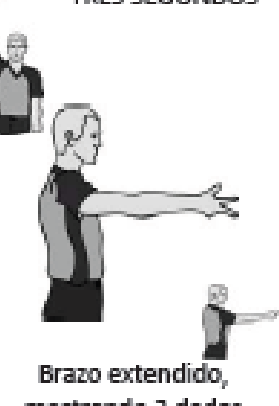



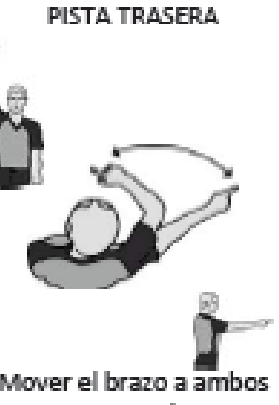
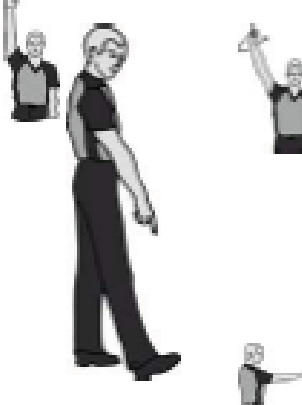
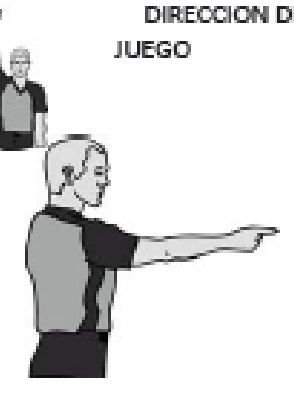
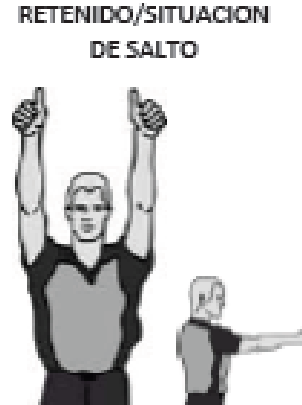
II. RELACIONADAS CON EL RELOJ



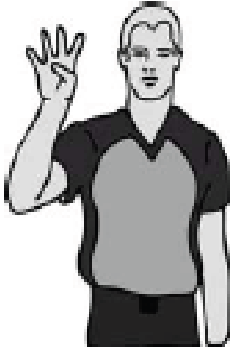
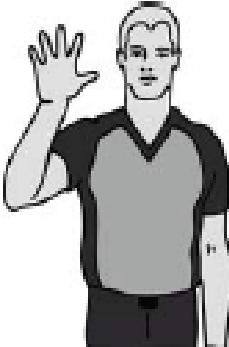










III. ADMINISTRATIVAS



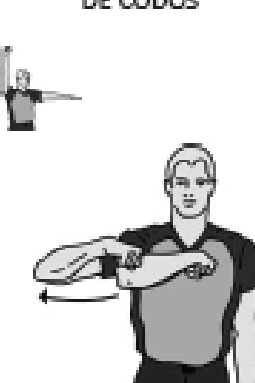



IV. TIPOS DE VIOLACIONES

<p>15 AVANCE</p>  <p>Rotar los puños</p>	<p>16 REGATE ILEGAL: DOBLE REGATE</p>  <p>Batir antebrazos</p>	<p>17 REGATE ILEGAL: ACOMPANAR EL BALÓN</p>  <p>Media rotación, hacia delante</p>	<p>18 TRES SEGUNDOS</p>  <p>Brazo extendido, mostrando 3 dedos</p>
<p>19 CINCO SEGUNDOS</p>  <p>Mostrar 5 dedos</p>	<p>20 OCHO SEGUNDOS</p>  <p>Mostrar 8 dedos</p>	<p>21 VEINTICUATRO SEGUNDOS</p>  <p>Tocar el hombro con los dedos</p>	<p>22 BALÓN DEVUELTO A PISTA TRASERA</p>  <p>Mover el brazo a ambos lados, dedo índice extendido</p>
<p>23 PIE INTENCIONADO</p>  <p>Señalar el pie con el dedo índice</p>	<p>24 FUERA DE BANDA Y/O DIRECCION DEL JUEGO</p>  <p>Señalar con el dedo índice paralelo a las líneas laterales</p>	<p>25 BALÓN RETENIDO/SITUACION DE SALTO</p>  <p>Pulgares levantados seguidos del índice en dirección a la flecha de posesión alterna</p>	

PASO 1 – NÚMERO DEL JUGADOR

26 No. 4 	27 No. 5 	28 No. 6 	29 No. 7 
30 No. 8 	31 No. 9 	32 No. 10 	33 No. 11 
34 No. 12 	35 No. 13 	36 No. 14 	37 No. 15 

PASO 2 – TIPO DE FALTA

<p>38 USO ILEGAL DE MANOS</p>  <p>Golpear la muñeca</p>	<p>39 BLOQUEO (ataque o defensa)</p>  <p>Ambas manos en la cintura</p>	<p>40 MOVIMIENTO EXCESIVO DE CODOS</p>  <p>Mover el codo hacia atrás</p>	<p>41 AGARRAR</p>  <p>Agarrar la muñeca hacia abajo</p>
<p>42 EMPUJAR O CARGAR SIN BALÓN</p>  <p>Imitar un empujón</p>	<p>43 CARGAR CON BALÓN</p>  <p>Golpear la palma con el puño cerrado</p>	<p>44 DEL EQUIPO CON CONTROL DE BALÓN</p>  <p>Señalar con puño cerrado la canasta del equipo infractor</p>	<p>45 DOBLE</p>  <p>Cruzar los puños de ambas manos</p>
<p>46 TÉCNICA</p>  <p>Mostrar la palma en forma de T</p>	<p>47 ANTIDeportiva</p>  <p>Agarrar la muñeca encima de la cabeza</p>	<p>48 DESCALIFICANTE</p>  <p>Ambos puños cerrados</p>	

PASO 3 – NÚMERO DE TIRO(S) LIBRE(S) CONCEDIDOS

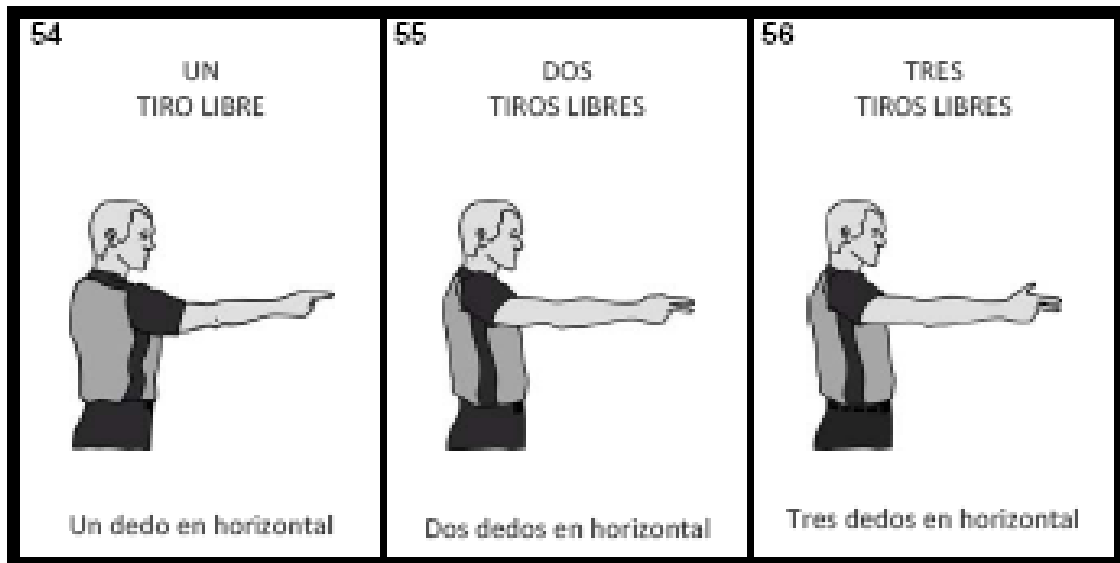


**O
- DIRECCIÓN DEL JUEGO**





PASO 1 – DENTRO DE LA ZONA RESTRINGIDA



PASO 2 – FUERA DE LA ZONA RESTRINGIDA



ACTA DEL PARTIDO.

Manual del Oficial de Mesa FBM.

MANUAL DEL OFICIAL DE MESA
FEDERACIÓN DE BALONCESTO DE MADRID

EL ANOTADOR

MATERIAL NECESARIO

Un juego de **actas** con original y 2 copias.

Bolígrafos de 3 Colores;

En benjamín y alevín: → rojo (primer y cuarto periodo), azul (segundo y quinto periodo) y negro (tercer y sexto periodo)

En categoría cadete, infantil y preinfantil (infantil 98) → rojo (primer y tercer periodo) y azul o negro (segundo y cuarto periodo). **Es conveniente llevar más de un bolígrafo de cada color.**

Una regla

Un cronómetro para llevar el tiempo de partido y/o los TMR.

Un silbato

2 calcos rojos

2 azules o negros por si hubiera que hacer alguna anotación al dorso del acta.

Recordad que las actas autonómicas son autocopiativas, pero no así al dorso, donde deberemos poner los calcos.

ENCABEZAMIENTO

Todo lo que se escriba en el acta se ha de hacer **OBLIGATORIAMENTE EN MAYÚSCULAS.**

El encabezamiento siempre lo escribiremos **en azul o negro.**

Se debe escribir con bolígrafo de punta dura y apretar al escribir para que marque en todas las copias.

Los datos a rellenar son todos los que vienen en la designación del encuentro y se han de copiar tal y como vienen allí escritos.

- **Nombre de los equipos.**- Hay que escribirlos completos. Todo lo que aparece en la designación, incluido el patrocinador.
- **Número de encuentro.**- el que aparezca en la designación (Ej: 8562541)
- **Categoría.**- Abreviada utilizando **grupos de 3 letras.** (ALE. 99 MAS.) (CAD. PRE. FEM. B)
- **Localidad.**- Reflejad población y **número de campo** obligatoriamente
- **Fecha.**- En grupos de 2 dígitos separado con puntos (15.02.09)
-

- **Hora.**- Es la que indica la citación (siempre en formato 24 horas), aunque el partido empezase con retraso (Ej: 09:30)
- **Inscripción de árbitros y auxiliares.**- Se hace usando el nombre de guerra.

Preguntad a los compañeros su nombre de guerra ya que en la designación viene el nombre y dos apellidos de cada miembro del equipo arbitral.

Hay que cerrar con una línea horizontal el espacio correspondiente al componente que no asiste al encuentro.

FEDERACIÓN DE BALONCESTO DE MADRID					
ADECCO ESTUDIANTES "C"		CONTRA		SAN VIATOR "A"	
Encuentro 33001	Localidad MADRID	1016	Arb. principal ZAMARREÑO (1492)		
Categoría CAD. PRE. HAS.	Fecha 03.11.04	Hora 19:30	Arb. auxiliar PASTOR (1540)		
Grupo 1- SERIE A2- FASE 1	Tiempo muerto		TANTEO ARRASTRADO		

20 MINUTOS ANTES DEL INICIO DE ENCUENTRO INSCRIPCIÓN DE LOS EQUIPOS

Al menos unos 20 min. antes del comienzo del encuentro se han de solicitar las licencias de cada uno de los equipos. Al solicitar las licencias se pide al entrenador que nos confirme los dorsales de sus jugadores y cualquier dato reseñable de su equipo.

El equipo que aparece en la designación en primer lugar siempre es el equipo de local, a efectos del acta se denominará "A" o local y el otro equipo pasará a ser "B" o visitante para todo el encuentro.

Siempre escribiremos los nombres de jugadores, entrenadores, etc...**en azul o negro.**

1. **Número de licencia de jugadores.**- solo se van a copiar las **3 últimas cifras** (no letras) que lo componen. Si algún jugador no presentase licencia federativa, se inscribirán igualmente las tres últimas cifras del DNI o documento acreditativo que presente. Esto constituye una incidencia que se reflejará al dorso del acta.
 - **Nombres.**- Se ha de inscribir el primer apellido seguido de una coma y de la inicial o iniciales que compongan el nombre seguidas de un punto (Ej.: GARCIA, J.), no siendo necesario que las iniciales estén alineadas. Se anotará (**CAP**) al lado de la inicial del nombre del jugador que el entrenador indique que realizará esta función.
 - **Número de jugadores.**- de 4 a 19 salvo excepciones autorizadas por la F. B. M.
 - **Entrenador y entrenador ayudante.**- Mismo procedimiento que con los jugadores: primer apellido seguido de una coma y de la inicial o iniciales que compongan el nombre seguidas de un punto (Ej: PÉREZ, D. ó GARCIA, J. M.). Si no presenta licencia se actuará de la misma forma que con los jugadores.

Se inscribirá de la misma forma, y debajo, al ayudante de entrenador si lo hubiera.

Si el equipo se acompañara de "asistentes de equipos", éstos **NO** se inscribirán en la casilla del entrenador.

Si no se halla presente el entrenador, el capitán realizará sus funciones. Se procederá en este caso a anotar en la casilla de entrenador la inscripción CAP. (sin indicar el nº del jugador).

Si no hay entrenador constituye una incidencia que hay que reflejar al dorso del acta.

- **Delegado de campo.**- Se inscribirá en su casilla correspondiente de la misma forma que el entrenador.

La ausencia de delegado de campo constituye una incidencia que hay que reflejar al dorso del acta.

- En encuentros de categoría superiores a Infantil, como no se lleva un control de los jugadores que participan en cada periodo, se van a **anular tres columnas** referidas a las entradas de jugador mediante un aspa de trazo grueso. Utilizad la columna más cercana al número de jugador, separándola con una línea vertical de las otras tres, para anotar las entradas de jugadores

ADECCO ESTUDIANTES				
Encuentro: 33601	Localidad: MADRID			
Categoría: CAD P2E.MAS.	Fecha: 03.11.04			
Grupo: 1-SERIE A2-FASE 1				
Tiempo muerto				
Equipo A: ADECCO ESTUDIANTES "C"		8 = 2 1 = 2 =		
Faltas de Equipo	1. X X X =	3. X X X 7		
	2. X X X 10	4. X X X =		
Número Usuario	Nombre del Jugador	Entradas	Nº. Jug.	Faltas
112	PEREZ, J.	X 4	7	1 1 1 F F
925	RODRIGUEZ, A.	X 5		
321	GOMEZ, N.	X 6	1	5 4 9
998	NARCISO, F.	X 7		
287	GOMEZ, H.	X 8		
417	CUENCA, D.	X 9	10	3 4 4 D
814	JOHANSON, V.	X 10	4	4 5
333	BENITEZ, S.	X 11	6	7 7 3
527	RODRIGUEZ, L.A.	X 12		F F F F F
683	MARTINEZ, D. (CAP)	X 13		
468	MIGUELEZ, Z.	X 14		5 6
284	CONTIGEDAS, A.	X 15		
Entrenador: MARTINEZ, F.A. (CAP)		5 5 B		
CIENTES, A. (102)				
Tiempo muerto				
Equipo B: SAN VIATOR "A"		5 6 3 9 10 4 =		

SAN VIATOR "A"				
Equipo B: SAN VIATOR "A"		Tiempo muerto: 5 6 3 9 10 4 =		
Faltas de Equipo	1. X X X 9	3. X X X =		
	2. X X X 8	4. X X X 6		
Número Usuario	Nombre del Jugador	Entradas	Nº. Jug.	Faltas
886	GARCIA DE DIEGO, A.	X 4	8	5 8 9 5'
929	DE DIEGO, F.	X 5	2	5 15 4 5'
894	HUMANES, R. (CAP)	X 6	6	
030	PLAZA, S.	X 8		F F F F F
602	FERNANDEZ, C.	X 10	9	6 4 2 3 4 D
844	GUTIERREZ, M.	X 11	4	
110	ALONSO, C.	X 12	7	10 6
830	MARQUEZ, D.	X 19	8	5'
Entrenador: (CAP)		3 3 3		
Tanteo del primer tiempo		A: 18, 14	B: 13, 10	
Tanteo del segundo tiempo		A: 9, 15	B: 12, 15	
Tanteo del periodo extra		A: 10	B: 11	
Anotador: MORCILLO (16/17)		Arbitro principal		
Cronometrador: HERAS (23267)		Arbitro auxiliar		
Operador de 80'				

10 MINUTOS ANTES DEL COMIENZO DEL PARTIDO

Los entrenadores de ambos equipos han de dirigirse a la mesa de anotadores para indicar los 5 jugadores que comienzan el encuentro (5 inicial). Confirmarán que los jugadores están correctamente inscritos y firmarán en su casilla, donde se ha inscrito su nombre. Es conveniente recordarles en este momento el número de jugadores de su equipo inscritos y los dorsales que no tienen.

Si hubiese 2 entrenadores sólo firmará el inscrito en primer lugar, y si no hubiese ninguno esta tarea la hará el capitán (CAP)

- En los jugadores que componen el quinteto inicial se hace un pequeño aspa en la casilla de entrada correspondiente.
- Aquellas casillas preparadas para anotar jugadores que no han sido utilizadas se cierran con una línea de trazo grueso horizontal sobre ella (si es una). Si fueran 2 o más, se hace en forma de martillo, es decir, un trazo horizontal desde la casilla del número de licencia hasta la primera columna de faltas y una diagonal que abarque las casillas de faltas.
- En partidos infantiles o inferiores, esto mismo se repetirá al inicio de cada periodo y tendremos un 5 inicial para cada uno de ellos. Es muy importante, sobre todo al inicio del tercer cuarto (o del quinto en alevín y benjamín) que se verifique que todos los jugadores han participado en el partido los periodos obligatorios. Si un entrenador no cumple la norma de los 5 iniciales al dar el quinteto, se le informa de la irregularidad. Si mantiene su quinteto, se consignará al dorso del acta como incidencia.
- En partidos de categoría cadetes y superior, sólo se da el 5 al inicio del partido. La forma de diferenciar estos jugadores del resto que irán saliendo en el transcurso del encuentro, es rodear con un círculo las aspas que se han realizado en los jugadores indicados por el entrenador (este círculo se hará en rojo)

INSCRIPCION DE FALTAS

Se ha de poner mucha atención cada vez que un árbitro marca una falta en:

- Cuál es el número de jugador que la ha cometido (que se encuentre en cancha)
- La naturaleza de esa falta (personal, técnica, antideportiva...)
- La sanción que vamos a administrar (banda, tiros libres)
- El minuto de juego en que se produce.

Con estos datos se procede, en el casillero de faltas de **jugador**, a anotar de la siguiente forma, tomando como ejemplo el minuto 5:

Falta personal

5 (si es banda)

5₁ (si hay un tiro libre)

5₂ (si hay dos tiros libres)

Entradas	Núm. Jug.	Faltas
	4	7 10 15 F F
	5	
	6	1' 15 45
	7	
	8	
	9	10 3' 4' D
	10	4' 4' 5'
	11	6 7 7 3'
	12	F F F F F
	13	
	14	5 6
	15	

Handwritten notes: CAP, A. (152), A. (102), 5₁ 5₂

cada

5₃ (si hay tres tiros libres)

Falta antideportiva **5^U₂**

Falta técnica **5^T₂**

Falta descalificante **5^D₂**

- Dos faltas antideportivas constituyen una descalificante para el jugador que las cometa. Se anotará una “D” en el casillero de faltas a continuación de la última antideportiva para indicar que el jugador fue descalificado por este motivo. En el caso de que la segunda falta antideportiva constituya la quinta falta del jugador, la “D” se inscribirá a continuación de la quinta falta (fuera ya del espacio reservado para las faltas).

Descalificante después de segunda falta antideportiva **5^U₂ 8^U₂ D**

Puede suceder que la falta no afecte a un jugador sino al **entrenador**, con los mismos datos, se anotará:

Falta técnica Entrenador **5^C₂**

Falta técnica Banquillo **5^B₂**

Falta descalificante entrenador **5^D₂**

También será descalificado un entrenador cuando:

- Se le han anotado 2 faltas técnicas (C) como consecuencia de su conducta.
- Se le han anotado 3 faltas técnicas acumuladas como consecuencia de conducta de los componentes de banquillo (B) o por una combinación de 3 faltas técnicas, una de las cuales ha sido anotada al propio entrenador.

En ambos casos, se inscribirá una D en la casilla siguiente.

Descalificante a entrenador después de 2 técnicas a su persona **5^C₂ 8^C₂ D**

Descalificante a entrenador después de una combinación de 3 técnicas **5^C₂ 8^B₂ 9^B₂ D**

Otra peculiaridad del acta es que no se puede anotar en la misma línea horizontal una canasta para cada equipo, es decir, si el equipo A ha logrado una canasta no puede haber en esa misma horizontal una canasta del equipo B, se tendrá que anotar en la siguiente fila de casilla horizontal.

Para anotar una **canasta** hay que tener en cuenta:

- En el primer recuadro horizontal se anota el número del jugador que la consigue.
- En el segundo, el tanteo que supone esa canasta.
- En la zona media o sombreada, el minuto en el que se consigue (del 1 al 10 en cada periodo). El minuto de juego no se repite con cada canasta, sólo se indica la primera vez que se consigue un cesto en ese minuto y se entiende que todo lo ocurrido hasta el siguiente minuto es del anterior. Si en un minuto entero no se consigue nada, no se indicará, pasando al siguiente.
- Se procura resaltar el tanteo de forma que el número ocupe toda la casilla, mientras que el jugador y el minuto se escribirá más pequeño.
- Los puntos conseguidos pueden ser de varias formas y por ello se diferencian:
 - Si la canasta es de 2 puntos: Sólo indicamos el número de jugador y el tanteo.
 - Si la canasta es de 3 puntos: Se indicará el número de jugador rodeándolo con un círculo y el tanteo.
 - Si son tiros libres: Se va escribir el número del jugador pero en la casilla del tanteo realizará un arco que coja 1, 2 ó 3 recuadros (según la cantidad de tiros que se lancen). Se anotará un guión si el tiro es fallado o el tanteo en caso de ser convertido.
 - Si es una canasta con tiro adicional: se escribirá el número de jugador, el tanto y debajo, sin repetir el número del jugador un arco ocupando sólo un cuadro para el tiro libre al que se tiene derecho.
 - Si el tanteo arrastrado de cualquier periodo excediese el espacio destinado al mismo, de forma que hubiese que utilizar la columna correspondiente al siguiente periodo, se utiliza el espacio sobrante de la misma para comenzar el periodo al que se refiere dicha columna.

RESULTADOS

- Al final de cada periodo (en categorías preinfantil, infantil y cadete) o de cada parte (en categoría alevín y benjamín) se reflejará el **tanteo parcial** conseguido por los equipos, y se escribirá en el mismo color que se ha realizado ese periodo (rojo, azul o negro).
- En el espacio destinado a periodos extra, en caso de que se hayan disputado, se registrará la suma de todos los puntos conseguidos en los mismos.
- En caso de que no se haya disputado ningún periodo extra, se ha de anular este espacio con dos líneas horizontales en cada uno de los equipos.

PIE Y CIERRE DEL ACTA

- Reflejad el nombre de guerra de los auxiliares en las casillas reservadas a tal fin. El nombre de los árbitros no se volverá a repetir.
- Igual que se hizo en el encabezamiento, cuando un puesto no está cubierto por un compañero, se anulará con una línea horizontal.
- Cerrad de esta misma forma todos los espacios no utilizados del acta (firma del capitán bajo protesta, delegado de campo si no lo hubiera...)

- Finalizado el encuentro, se repasará todo el acta y firmarán todos los miembros del equipo arbitral. **Cierre completo (resultado final, equipo vencedor...) en el color en que se acaba.**

Tantoeo del primer tiempo	A: 18 / 14	B: 13 / 16	Tantoeo final	A: 66	B: 67
Tantoeo del segundo tiempo	A: 9 / 15	B: 12 / 15	Equipo vencedor	SAN VIATOR "A"	
Tantoeo del periodo extra	A: 10	B: 11	Firma del Capitan en caso de protesta.		
Anotador	MORCILLO (1617)	Arbitro principal	[Firma]		
Cronometrador	HERAS (2326)	Arbitro auxiliar	[Firma]		
Operador de 30"					
DELEGADO DE CAMPO: GARCIA, P. (666)					

POR FAVOR NO OLVIDEIS COMUNICAR EL RESULTADO DEL ENCUENTRO. EN LA TARDE DEL DOMINGO (de 18,00 a 22,00 horas) AL TELEFONO 31 571 00 14. 31 571 02 21 ó 902 010 888. DEBE LLAMAR EL NOTADOR, Y SI NO EL ARBITRO PRINCIPAL, ENVIAR EL ACTA POR CORREO EXCEPTO EN EL SIGUIENTE CASO:
En el caso de que al dar de alta, o informe complementario del arbitro figuren incidencias o haya notificaciones de licencias, será responsabilidad del arbitro principal el que el acta, informe o licencias se encuentren en la Federación antes de las 20,00 horas del mañana siguiente a la celebración del encuentro, y si éste fuera festivo, el primer día hábil posterior al mismo.
El resto de las actas podrán enviarse por correo, a c/ General Ramírez de Madrid, 8 - 28020 Madrid, enviándose cumplida la normativa de remisión de actas, siempre que en el mismo las del sobre figure la fecha del miércoles posterior a la celebración del encuentro, y si éste fuera festivo, el primer día hábil posterior.

OTRAS OBLIGACIONES DEL ANOTADOR

La función prioritaria y principal que tenemos es la confección del acta, pero si estamos designados solos, también hemos de controlar otros aspectos del partido, como son el tiempo de juego, los tiempos muertos, cambios, regla de 24 segundos, etc.

Estas tareas son:

- Llevar el tiempo de partido, avisando verbalmente a los equipos cuando quede un minuto para la finalización de cada periodo. (**¡ULTIMO MINUTO!**). Se recomienda avisar alguna fracción más (30 últimos seg., 15...)
- Llevar el tiempo de descanso (10 minutos) y el tiempo entre periodos (1 minuto)
- Concesión de cambios o tiempos muertos: se hace sonar la señal, y se indica a la altura de la cabeza mediante la señal correspondiente.
- Cuando se conceda un tiempo muerto se hará sonar el silbato a los 50 seg. Para avisar a los árbitros y a los equipos de que el tiempo muerto ha finalizado.
- Llevar la posesión de los 24 segundos. Cuando en la posesión quedan 10 segundos (ya han transcurrido 14'') se advierte en voz alta (**¡QUEDAN 10!**)
- Control de la Regla de alternancia (siempre que sea necesario).

EL CRONOMETRADOR

TIEMPO DEL PARTIDO Y MANEJO DEL RELOJ DEL PARTIDO

El cronometrador debe manejar el reloj de partido según lo estipulado en el Art. 8 y 49 de las Reglas del Juego:

Reloj en marcha.

El reloj del partido debe ponerse en marcha:

- En un salto entre dos, cuando el balón es tocado legalmente por un jugador después de alcanzar su altura máxima.
- Después de un tiro libre no encestando, tras el que debe continuar el juego, cuando el balón es tocado por un jugador dentro del terreno de juego.
- Después de un saque desde las líneas limítrofes, cuando el balón es tocado por un jugador dentro del terreno de juego.

Reloj parado.

El reloj del partido debe detenerse cuando:

- Se acabe el tiempo después de un período.
- Un árbitro haga sonar su silbato.
- Se concede un tiempo muerto registrado tras canasta en juego.
- En los 2 últimos minutos del 4º período y períodos extras cuando se convierta una canasta.

Marcador.

En caso de que se utilice marcador electrónico, éste debe reflejar fielmente, y en todo momento el tanteo y, en su caso, las faltas de cada equipo hasta la quinta, y los tiempos muertos registrados, solicitados por los entrenadores.

En los casos en que no exista reloj electrónico, el cronometrador avisará de viva voz a los equipos cuando quede un minuto para el final de cada período.

TIEMPO MUERTO REGISTRADO. (Art. 18)

La duración de los tiempos muertos registrados será de 1 minuto, debiendo el cronometrador avisar cuando hayan transcurrido 50 segundos.

La petición de tiempo muerto registrado solo puede ser hecha por el entrenador o su ayudante. Para hacerlo deben dirigirse a la mesa de oficiales y solicitarlo claramente (bien por medio de la señal reglamentaria o de viva voz).

Un tiempo muerto registrado puede concederse cuando:

- El balón queda muerto y el reloj del partido está parado y el árbitro ha concluido su comunicación con la mesa de anotadores al informar de una falta o una violación.
- Un cesto se anota contra un equipo que haya requerido un tiempo muerto registrado, antes o después del tiro a canasta pero antes de que el balón este vivo.

La solicitud de tiempo muerto registrado se indicará haciendo sonar la bocina o silbato, y efectuando la señal reglamentaria.

SUSTITUCIONES. (Art. 19)

Una oportunidad de sustitución comienza cuando:

- El balón queda muerto, el reloj del partido está parado y el árbitro ha concluido su comunicación con la mesa de anotadores.
- Se convierte una canasta de campo durante los dos últimos minutos del cuarto período o de cualquier período extra, para el equipo que la recibe.

Una oportunidad de sustitución finaliza cuando:

- El balón está a disposición de un jugador para el primer o único tiro libre.
- El balón está a disposición de un jugador para efectuar un saque.

Se puede sustituir al lanzador de tiros libres siempre que:

- La sustitución haya sido solicitada antes de que finalice la oportunidad de sustitución para el primer o único tiro libre.
- El balón quede muerto después del último o único tiro libre.

COLABORACIÓN CON EL ANOTADOR

- Para un mejor desarrollo de la labor colectiva de los oficiales de mesa es conveniente que el cronometrador indique de viva voz al anotador el minuto en que se producen las canastas en juego así como el número del jugador que las convierte, comprobando, caso de existir marcador electrónico, que el tanteo del mismo se corresponde con el reflejado en el acta.
- También deberá indicar al anotador el minuto en que se produce una falta, el número del infractor y la penalización de la misma.
- El cronometrador será el encargado de levantar las tablillas de faltas de jugador (cuando existan), en los partidos de categoría autonómica.
- Debe llevar igualmente la posesión de 24" que el equipo atacante dispone para conseguir canasta o que al menos el balón toque el aro. Cuando a la posesión le quedan solo 10" se advierte en voz alta (**¡quedan 10 segundos!**) para conocimiento de ambos equipos. Cuando la cuenta se consuma haremos sonar el silbato y realizaremos la señal de 24"

EL OPERADOR DE 24 SEGUNDOS

Tanto en los partidos correspondientes a las categorías de 1ª División Nacional y superiores, como en las fases finales de categorías inferiores se pondrá a disposición de los Oficiales de Mesa un dispositivo de 24" que será manejado por el Operador de 24".

La cuenta de 24" será mostrada por 2 monitores situados detrás del tablero o en esquinas opuestas del terreno, o por 4 monitores colocados uno en cada esquina del terreno de juego.

En las categorías en las que no sea obligatoria la utilización de un dispositivo de 24" y, por lo tanto, no sea necesaria la intervención del Operador, la posesión de 24" deberá ser llevada mentalmente por el cronometrador, avisando de viva voz cuando quedan 10 segundos.

OBLIGACIONES

El Operador de 24" manejará el dispositivo de acuerdo a lo establecido en los artículos 11 y 39 de las Reglas del Juego:

- **Iniciará o continuará** la cuenta cuando un jugador obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego.
- **Parará y volverá** a 24 segundos:
 - Cuando un árbitro señale una falta (que no sea falta doble).
 - Cuando un árbitro señale una violación, excepto si señala un saque de banda y se le concede el saque al equipo que previamente tenía el control de balón.
 - Cuando se produzca una situación en la que sea necesario poner en marcha el procedimiento de posesión alterna y como resultado del mismo saque el equipo que no tenía control de balón.
 - Cuando un lanzamiento a canasta entre en el cesto o toque el aro
 - Cuando el partido se para debido a acciones causadas por el equipo contrario al del control del balón.
- **Volverá a 24 segundos y reiniciará** la cuenta cuando un oponente gane el control del balón vivo en el terreno de juego. El mero toque del balón por un oponente no inicia un nuevo periodo de 24 segundos si el mismo equipo permanece con el control del balón.
- **Detendrá la cuenta, pero no volverá a 24 segundos** cuando al mismo equipo que previamente tenía el control del balón se le concede un saque como consecuencia de que:
 - El balón haya salido fuera de banda.
 - Se señale una doble falta.

- Cuando se produzca una situación en la que sea necesario poner en marcha el procedimiento de posesión alterna y como resultado del mismo saque el equipo que previamente tenía control de balón.
 - El partido haya sido parado por cualquier razón atribuible al equipo con control de balón.
- **Parará la cuenta y la extinguirá**, es decir, no mostrará ninguna cifra en los monitores, cuando un equipo obtenga el control del balón y queden menos de 24 segundos en el reloj de partido para finalizar cualquier periodo o periodo extra.

COLABORACIÓN CON EL ANOTADOR Y CRONOMETRADOR

En el caso de que la cuenta esté extinguida, es decir, que un equipo haya obtenido el control de balón quedando menos de 24 segundos en el reloj de partido para finalizar cualquier periodo, el operador de 24" deberá cantar los últimos 10 segundos de partido al cronometrador.

De igual manera, es conveniente que el anotador cante los últimos 8 segundos de cada posesión al Operador de 24".

PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA

Si durante un encuentro oficial de la FBM un equipo considera que sus intereses se han visto perjudicados negativamente por alguna decisión de los árbitros [principal o auxiliar(es)] o por cualquier hecho que se haya producido durante un partido, debe proceder de la siguiente manera:

C.1. El capitán (CAP) del equipo en cuestión deberá informar, inmediatamente después del final de partido, al árbitro principal que su equipo protesta contra el resultado del partido y firmará el acta en el espacio marcado 'Firma del capitán en caso de protesta'.

El árbitro principal, reflejará al dorso del acta como incidencia, "El capitán del equipo X firma bajo protesta" El acta del encuentro deberá ser entregada en la Federación antes de las 20:00 horas del martes siguiente a la celebración del encuentro (si fuera festivo el primer día hábil posterior)

El equipo que realizó la protesta a través de la firma del capitán, deberá enviar un escrito firmado y con el sello del club antes de las 20:00 horas del martes siguiente a la celebración del encuentro (si fuera festivo el primer día hábil posterior)

El juez único de disciplina estudiará el caso con los informes obrantes y la documentación aportada.

CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS

En las competiciones FBM, tanto por sistema de Liga, de Copa o de Play-off, la clasificación de los equipos se realizará en virtud de lo dispuesto en el Reglamento de Organización vigente así como lo referido en cada categoría en la Bases Generales o Bases Específicas.

FIN DE LAS REGLAS Y PROCEDIMIENTOS EN LOS PARTIDOS

REGLAS DE JUEGO DEL CAMPEONATO DE MADRID MINIBASKET

TEMPORADA 2010 / 2011

Categorías de aplicación:

- **Alevín 99 (alevín 2º año)**
- **Alevín 00 (alevín 1º año)**
- **Benjamín 2001 (benjamín 2º año)**
- **Benjamín 2002 (benjamín 1º año)**

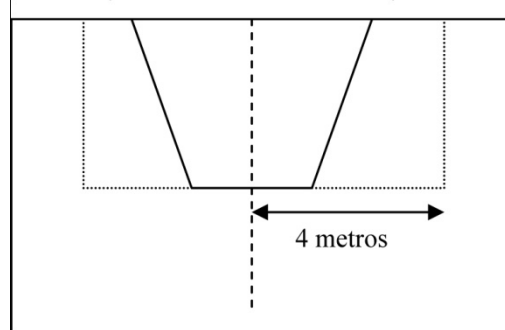
A todos los efectos se aplicarán las Reglas de Juego editadas por la F.B.M a las cuales se añadirán las siguientes reglas que prevalecerán sobre la 1ª en caso de discrepancia:

1. El encuentro se dividirá en dos partes de 3 periodos cada una. Cada periodo será de 8 minutos. Los cinco primeros periodos se disputarán a reloj corrido los siete primeros minutos y el último minuto a reloj parado. En el último periodo se jugarán los cinco primeros minutos a reloj corrido y los tres minutos finales a reloj parado.
2. El resultado de empate es válido en Fase Regular y Play off a ida y vuelta. En Fase Finales los periodos extras se jugarán a reloj corrido los tres primeros minutos y los dos últimos a reloj parado.
3. Cada Equipo deberá contar con un mínimo de 9 Jugadores/as dispuestos para jugar.
4. Los/as Jugadores/as inscritos en acta (mínimo 9) deberán intervenir como mínimo en dos de los 5 primeros periodos.
5. El entrenador deberá confirmar al árbitro el cinco inicial en cada periodo. Caso de que los jugadores en el campo no coincidan con el cinco dado y el error se descubra después de iniciarse el periodo, el entrenador será sancionado con falta técnica (tipo C) en el momento que se descubra el error. El jugador que actúa indebidamente debe ser sustituido, contando el periodo como jugado para los dos jugadores
6. La concesión de tiempos muertos será de la siguiente forma:
 - Se tendrá dos tiempos muertos por parte (tres periodos).
 - Un tiempo muerto registrado durante cada período extra.
 - Los tiempos muertos registrados no utilizados no podrán trasladarse a la segunda parte o período extra.
7. **NO** está permitido hacer sustituciones durante los cinco primeros periodos **SALVO**:
 - Sustituir Jugador Lesionado. El jugador lesionado que haya disputado un solo cuarto de los cinco primeros y se recupere podrá jugar el sexto período.
 - Sustituir Jugador descalificado.
 - Sustituir Jugador que haya cometido 5 Faltas Personales.

8. Cada Jugador debe jugar al menos dos periodos completos durante los 5 primeros periodos, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, salvo las siguientes excepciones:
- Un jugador que no finalice un periodo por lesión, se considera que ya ha jugado un periodo completo.
 - A un jugador lesionado no existe obligación de sustituirle si recibe asistencia, siempre y cuando el juego no se detenga por más de dos minutos.
 - Un jugador que no finalice un periodo porque ha sido descalificado se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos periodos completos.
 - Un jugador que cometa 5 faltas personales se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos periodos completos.
 - El jugador que sustituye al jugador lesionado descalificado o eliminado por 5 faltas personales, el periodo jugado **SÍ** le cuenta como completo.
9. Cada jugador deberá permanecer en el banco de sustitutos durante dos periodos completos durante los 5 primeros periodos, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, SIN EXCEPCIONES.
10. Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepase la 4ª falta por Equipo en cada periodo, lo que indica que en cada nuevo periodo se iniciará la cuenta de faltas de equipo desde cero.
Sólo serán acumulativas las del sexto periodo para los periodos extras.
11. Si en la disputa de un partido, un Equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 50 puntos, el partido se dará por finalizado, siendo el resultado el que marque en ese momento el Acta oficial. El partido continuará, anotándose en el acta todas las incidencias, excepto los puntos.
12. En las faltas que conlleven tiros libres se parará automáticamente el reloj y en los tiempos muertos se parará siempre el reloj.
13. El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, sustitución y tiempo muerto. El árbitro solo tocará el balón tras falta personal, no siendo necesario que lo toque tras cualquier violación, salvo que no se saque del lugar adecuado, siendo en este caso el árbitro quien corrija tal circunstancia. Si se diera esta situación se obligará a sacar desde el lugar adecuado entregándose el balón al jugador en este caso por parte del Árbitro.
14. Se castigará la defensa en zona penalizándola con dos tiros libres y posesión contra el equipo infractor. Esta infracción no acumulará para la descalificación del entrenador.
15. Se permite defender 2 contra 1.
16. El salto entre dos, se resuelve con balón para la defensa. En caso de duda el balón es para el equipo que está en campo defensivo.
17. No existe violación de 8 segundos.
- 18. No existe violación de 24 segundos.**

19. No existe la técnica a jugador.

20. Se mantiene la línea de tres puntos con la misma configuración de la temporada pasada.



21. El descanso entre periodos: 1º y 2º, 2º y 3º, 4º y 5º, 5º y 6º, será de un minuto. Y entre los períodos 3º y 4º será de cinco minutos (descanso).

22. El balón oficial de juego será Marca Baden, siendo obligatorio presentarlo para su utilización tanto en el calentamiento anterior al encuentro (5 balones, 2 para cada equipo y uno para el árbitro) como en los descansos.

23. Podrán jugar en la categoría **inmediatamente** superior, dos jugadores como máximo de la categoría inferior. Es decir: podrán jugar en alevín (tanto 99 como 00) dos jugadores como máximo de benjamín (tanto 2001 como 2002).

REGLAS DE JUEGO EN CATEGORÍA PREINFANTIL

TEMPORADA 2010 / 2011

1. El encuentro se dividirá en cuatro periodos. Cada periodo será de 10 minutos. Los tres primeros periodos serán a reloj corrido parándose sólo en el último minuto, en tiempos muertos y en faltas que conlleven tiros libres. El último periodo será a reloj parado.
2. Cada equipo deberá contar con un mínimo de 8 Jugadores/as dispuestos para jugar tanto en Fase Regular como en Fase Final. Si alguno/s de los equipo/s presentara menos jugadores (5, 6 ó 7 jugadores) el partido se disputará y se informará de esta incidencia al dorso del acta.
3. Los/as Jugadores/as inscritos en acta (mínimo 8) deberán intervenir como mínimo en uno de los tres primeros periodos y como máximo en dos.
4. El entrenador deberá confirmar al árbitro el cinco inicial en cada periodo.
5. Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto por cada periodo y uno más en el período extra.
6. NO está permitido hacer sustituciones durante los tres primeros periodos SALVO:
 - Sustituir Jugador Lesionado
 - Sustituir Jugador descalificado.
 - Sustituir Jugador que haya cometido 5 Faltas Personales.
7. A los dos jugadores del punto anterior le contará como periodo jugado.
8. Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepase la 4ª falta por Equipo en cada periodo, lo que indica que en cada nuevo periodo se iniciará la cuenta de faltas de equipo desde cero. Serán acumulativas las del cuarto periodo con las del período extra.
9. En las faltas que conlleven tiros libres se parará automáticamente el reloj, así como en los tiempos muertos.
10. Si en la disputa de un partido, un Equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 50 puntos, el partido se dará por finalizado, siendo el resultado el que marque en ese momento el Acta oficial. El partido continuará, anotándose en el acta todas las incidencias (faltas, tiempos muertos, etc...) excepto los puntos.
11. En todas las situaciones de salto se procederá con salto entre dos. No existe regla de alternancia.
12. La línea de 3 puntos se encuentra a 6,25 m.

13. Se castigará la defensa en zona penalizándola con dos tiros libres y posesión contra el equipo infractor, aunque la falta no acumulará para la descalificación del entrenador.
- La defensa ilegal se sancionará con dos tiros libres y posesión. NO acumula para falta técnicas.
 - Se permite 2 x 1.
14. El descanso entre 1º y 2º cuarto y entre 3º y 4º cuarto será de un minuto y entre los períodos 2º y 3º será de diez minutos.
15. El balón oficial de juego será Marca Baden, siendo obligatorio presentarlo para su utilización tanto en el calentamiento anterior al encuentro (5 balones, 2 para cada equipo y uno para el árbitro) como en los descansos.
16. Podrán jugar en esta categoría dos jugadores como máximo de la categoría **inmediatamente** inferior, entendiéndose como tal, la categoría alevín (tanto alevín 98 como alevín 99).

REGLAS DE JUEGO EN CATEGORÍA INFANTIL

TEMPORADA 2010 / 2011

1. El encuentro se dividirá en cuatro periodos. Cada periodo será de 10 minutos a reloj parado.
2. Cada equipo deberá contar con un mínimo de 8 Jugadores/as dispuestos para jugar tanto en Fase Regular como en Fase Final. Si alguno/s de los equipo/s presentara menos jugadores (5, 6 ó 7 jugadores) el partido se disputará y se informará de esta incidencia al dorso del acta.
3. Los/as Jugadores/as inscritos en acta (mínimo 8) deberán intervenir como mínimo en uno de los tres primeros periodos y como máximo en dos.
4. El entrenador deberá confirmar al árbitro el cinco inicial en cada periodo.
5. Cada equipo dispondrá de 3 tiempos muertos por cada parte. Obligatoriamente estarán distribuidos 2 + 1 ó 1+ 2. Dispondrán de un tiempo muerto en el período extra.
6. NO está permitido hacer sustituciones durante los tres primeros periodos SALVO:
7. Sustituir Jugador Lesionado.
8. Sustituir Jugador descalificado.
9. Sustituir Jugador que haya cometido 5 Faltas Personales.
10. A los dos jugadores del punto anterior le contará como periodo jugado.
11. Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepase la 4ª falta por equipo en cada periodo, lo que indica que en cada nuevo periodo se iniciará la cuenta de faltas de equipo desde cero.
12. Serán acumulativas las del cuarto periodo con las del período extra.
13. Si en la disputa de un partido, un equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 50 puntos, el partido se dará por finalizado, siendo el resultado el que marque en ese momento el Acta oficial. El partido continuará, anotándose en el acta todas las incidencias (faltas, tiempos muertos, etc...) excepto los puntos.
14. En todas las situaciones de salto se procederá con salto entre dos. No existe la regla de alternancia.
15. La línea de 3 puntos se encuentra a 6,25 m.

16. El descanso entre 1º y 2º cuarto y entre 3º y 4º cuarto será de un minuto y entre los períodos 2º y 3º será de diez minutos.
17. El balón oficial de juego será Marca Baden, siendo obligatorio presentarlo para su utilización tanto en el calentamiento anterior al encuentro (5 balones, 2 para cada equipo y uno para el árbitro) como en los descansos.
18. Podrán jugar en esta categoría dos jugadores como máximo de la categoría inferior, entendiéndose como tal en este caso, preinfantil (98) y alevín (tanto 99 como 00).