

Reglas Oficiales de Baloncesto 2024

REGLAMENTO OFICIAL + INTERPRETACIONES OFICIALES

De aplicación a partir del 1 de octubre de 2024

Documento editado por el Departamento de
Formación de CIVAOEBA.

Con el Aval de la Federación Venezolana de
Baloncesto. (FVB)



Actualizadas a 1 de octubre de 2024

Versión: 01/03/2026

INTRODUCCIÓN

Las Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA son aprobadas por el Comité Central de FIBA y son revisadas periódicamente por la Comisión Técnica FIBA.

Las reglas se redactan de la forma más clara y exhaustiva posible, pero se refieren a principios más que a situaciones de juego. Sin embargo, no pueden abarcar la gran variedad de casos concretos que pueden producirse durante un partido de baloncesto.

El objetivo de este documento es transformar los principios y conceptos de las Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA en situaciones prácticas y concretas del modo en que podrían ocurrir durante un partido de baloncesto.

Las interpretaciones de las diversas situaciones pueden estimular las mentes de los árbitros y complementar un estudio detallado de las propias reglas.

Las Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA constituyen el principal documento que regula el baloncesto FIBA. Sin embargo, los árbitros tienen la potestad y la autoridad para adoptar decisiones sobre cualquier punto que no se incluya específicamente en las Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA o en estas Interpretaciones Oficiales FIBA.

En aras de una mayor uniformidad de estas Interpretaciones, el 'Equipo A' es el que ataca inicialmente y el 'Equipo B' el que defiende. A1-A5 y B1-B5 son jugadores; A6-A12 y B6-B12 son sustitutos.

Notas del Traductor:

En caso de discrepancia entre diferentes versiones sobre el significado o la interpretación de una palabra o frase, prevalece el texto en inglés.

El uso del género masculino o femenino en esta publicación incluye siempre a ambos géneros.

Debe entenderse como el uso del masculino inclusivo, como norma general del idioma español.

En aras de buscar la uniformidad en el empleo de algunos términos de amplio uso entre todos los miembros del baloncesto, se ha optado por mantener el nombre original en inglés:

- Sistema de "Instant Replay",
- "Challenge" del primer entrenador.

Las interpretaciones recogidas en este documento son las Interpretaciones Oficiales a las Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA y entran en vigor el 1 de octubre de 2024. Este documento reemplaza todas las Interpretaciones Oficiales FIBA anteriores. El remarcado en amarillo indica el contenido actualizado respecto a la versión del 25 de julio de 2024.

El texto de estas Interpretaciones Oficiales a las Reglas de Baloncesto comprende todos los géneros y debe entenderse de este modo.

NOTA: El Apéndice de Equipamientos puede consultarse en su versión original en inglés en el siguiente enlace:

https://library.fibaeref.basketball/cdn/OBR2024_Equipment



TABLA DE CONTENIDOS

TABLA DE CONTENIDOS	3
TABLA DE DIAGRAMAS	5
REGLA UNO – EL JUEGO	6
<u>Art. 1 Definiciones</u>	<u>6</u>
REGLA DOS – TERRENO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO	7
<u>Art. 2 Terreno de juego</u>	<u>7</u>
<u>Art. 3 Equipamiento</u>	<u>13</u>
REGLA TRES – LOS EQUIPOS	13
<u>Art. 4 Equipos</u>	<u>14</u>
<u>Art. 5 Jugadores: lesión</u>	<u>17</u>
<u>Art. 6 Capitán: obligaciones y derechos</u>	<u>20</u>
<u>Art. 7 Primer entrenador y primer entrenador ayudante: obligaciones y derechos</u>	<u>21</u>
REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO	23
<u>Art. 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y prórroga</u>	<u>23</u>
<u>Art. 9 Comienzo y final de un cuarto, una prórroga o del partido</u>	<u>24</u>
<u>Art.10 Estado del balón</u>	<u>26</u>
<u>Art.11 Posición de un jugador y de un árbitro</u>	<u>27</u>
<u>Art.12 Salto entre dos y posesión alterna</u>	<u>28</u>
<u>Art.13 Cómo se juega el balón</u>	<u>34</u>
<u>Art.14 Control del balón</u>	<u>35</u>
<u>Art.15 Jugador en acción de tiro</u>	<u>36</u>
<u>Art.16 Canasta: Cuándo se marca y su valor</u>	<u>37</u>
<u>Art.17 Saque</u>	<u>40</u>
<u>Art.18 Tiempo muerto</u>	<u>54</u>
<u>Art.19 Sustituciones</u>	<u>56</u>
<u>Art.20 Partido perdido por incomparecencia</u>	<u>62</u>
<u>Art.21 Partido perdido por inferioridad</u>	<u>62</u>
REGLA CINCO – VIOLACIONES	64
<u>Art.22 Violaciones</u>	<u>64</u>
<u>Art.23 Jugador fuera del terreno de juego y balón fuera del terreno de juego</u>	<u>64</u>
<u>Art.24 Regate</u>	<u>65</u>
<u>Art.25 Avance ilegal</u>	<u>67</u>
<u>Art.26 3 segundos</u>	<u>68</u>
<u>Art.27 Jugador defendido estrechamente</u>	<u>69</u>
<u>Art.28 8 segundos</u>	<u>70</u>
<u>Art.29 Reloj de tiro</u>	<u>72</u>



<u>Art.30 Balón devuelto a pista trasera</u>	82
<u>Art.31 Interposición e Interferencia</u>	85
REGLA SEIS – FALTAS	92
<u>Art.32 Faltas</u>	92
<u>Art.33 Contacto: Principios generales</u>	92
<u>Art.34 Falta personal</u>	99
<u>Art.35 Falta doble</u>	102
<u>Art.36 Falta técnica</u>	104
<u>Art.37 Falta antideportiva</u>	115
<u>Art.38 Falta descalificante</u>	117
<u>Art.39 Enfrentamientos</u>	120
REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES	124
<u>Art.40 Límite de faltas de jugador y descalificación del partido</u>	124
<u>Art.41 Faltas de equipo: Penalización</u>	124
<u>Art.42 Situaciones especiales</u>	125
<u>Art.43 Tiros libres</u>	129
<u>Art.44 Errores corregibles</u>	132
REGLA OCHO – ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISARIO: OBLIGACIONES Y DERECHOS	143
<u>Art.45 Árbitros, oficiales de mesa y comisario</u>	143
<u>Art.46 Árbitro principal: Obligaciones y derechos</u>	143
<u>Art.47 Árbitros: Obligaciones y derechos</u>	144
<u>Art.48 Anotador y ayudante de anotador: Obligaciones</u>	145
<u>Art.49 Cronometrador: Obligaciones</u>	146
<u>Art.50 Operador del reloj de tiro: Obligaciones</u>	147
A — SEÑALES DE LOS ÁRBITROS	149
B — ACTA DEL PARTIDO	158
C — PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA	171
D — CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS	172
E — TIEMPOS MUERTOS PARA TV	183
F — SISTEMA DE INSTANT REPLAY	184

TABLA DE DIAGRAMAS

Diagrama 1 – Terreno de juego de tamaño completo	9
Diagrama 2 – Terreno de juego y superficie de juego.....	10
Diagrama 3 – Zona restringida	11
Diagrama 4 – Zona de canasta de 2/3 puntos.....	12
Diagrama 5 – Mesas de oficiales y sillas de sustitución.....	13
Diagrama 6 – Principio del cilindro.....	98
Diagrama 7 – Posición de los jugadores durante tiros libres	128
Diagrama 8 – Señales de los árbitros	146
Diagrama 9 – Acta del partido.....	158
Diagrama 10 – Encabezamiento del acta del partido.....	159
Diagrama 11 – Equipos en el acta del partido (antes del partido)	160
Diagrama 12 – Equipos en el acta del partido (después del partido).....	161
Diagrama 13 – Tanteo arrastrado	166
Diagrama 14 – Resumen	167
Diagrama 15 – Parte inferior del acta del partido.....	168

	REGLAS + INTERPRETACIONES – DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN CIVAOEBA	Marzo 2026 Página 6 de 209
---	---	---------------------------------------

REGLA UNO – EL JUEGO

Artículo 1 – Definiciones

1.1 El juego del baloncesto

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

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

1.2 Responsabilidad de los participantes

Todos los participantes en el partido – los oficiales de mesa, el delegado técnico-comisario si está presente, y todos los miembros del equipo facultados para jugar, el primer entrenador y los otros acompañantes de equipo – deben ayudar al buen desarrollo del partido y se espera de ellos que siempre demuestren un comportamiento ético.

Si se percatan de una irregularidad (error corregible) en la anotación del marcador, las faltas, los tiempos muertos registrados, así como el reloj de partido o el reloj de tiro, deberán notificarlo inmediatamente a los árbitros para que el error pueda ser corregido de acuerdo con el presente reglamento.

1.3 Canasta: contraria / propia

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

1.4 Vencedor de un partido

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

REGLA DOS – TERRENO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

Artículo 2 – Terreno de juego

2.1 Terreno de juego

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

2.2 Superficie de juego

La superficie de juego incluye el terreno de juego y la línea limítrofe exterior, libre de obstáculos, con una dimensión mínima de 2 metros (Diagrama 2). Por tanto, la superficie de juego mínima será de 32 metros de largo y 19 metros de ancho.

2.3 Pista trasera

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

2.4 Pista delantera

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

2.5 Líneas

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

2.5.1 Línea limítrofe

El terreno de juego estará delimitado por la línea limítrofe, que consiste en las líneas de fondo y las líneas laterales. Estas líneas no forman parte del terreno de juego.

Cualquier obstáculo, incluidos los primeros entrenadores, primeros entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes de equipo sentados, estará como mínimo a 2 metros del terreno de juego.

2.5.2 Línea central, círculo central y semicírculos de tiro libre

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

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

Los semicírculos de tiros libres se trazarán sobre el terreno de juego con un radio de 1,80 metros, medido hasta el borde exterior de la circunferencia y sus centros estarán situados en el punto medio de cada línea de tiros libres. (Diagrama 3)

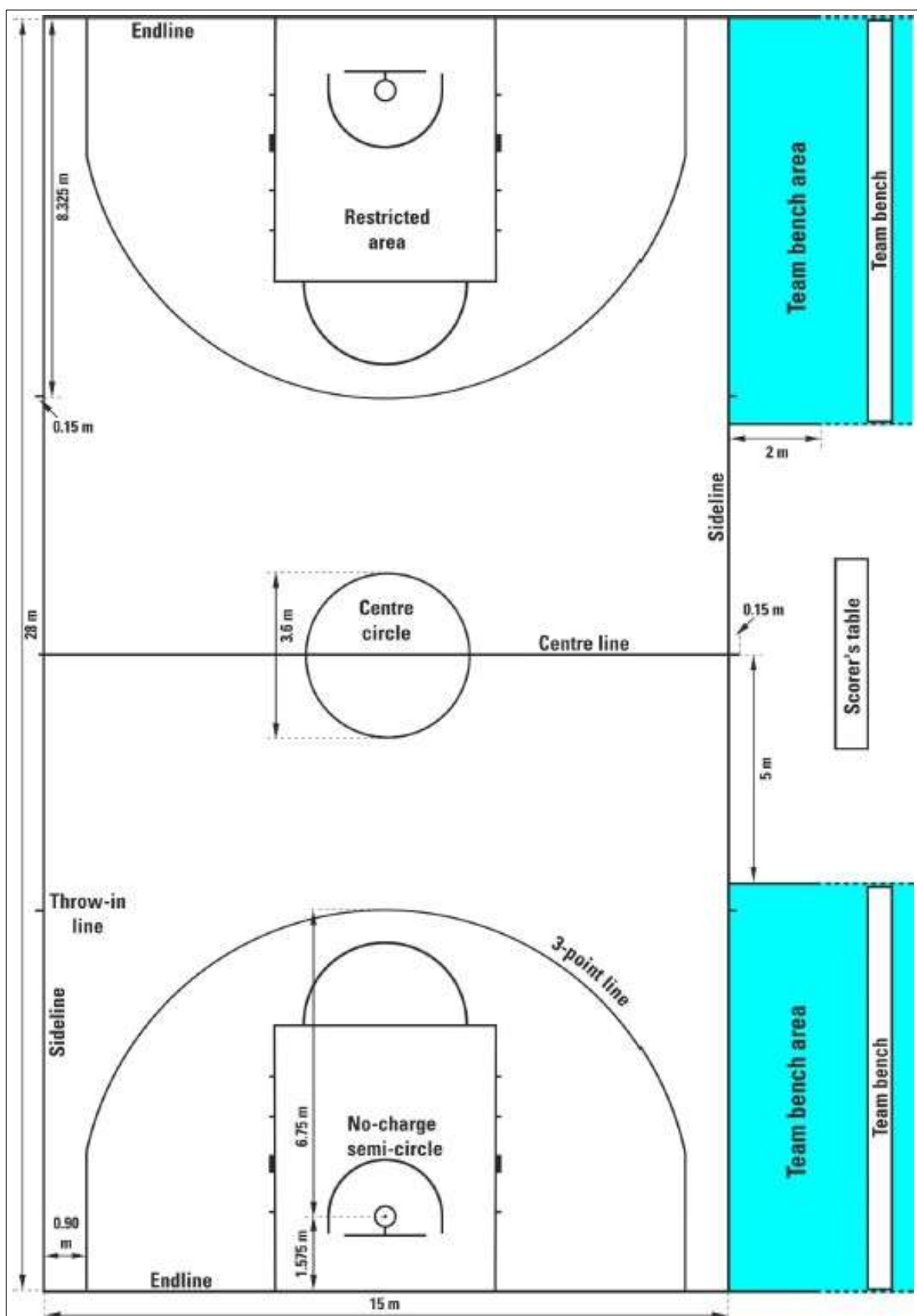


Diagrama 1 Terreno de juego de tamaño completo

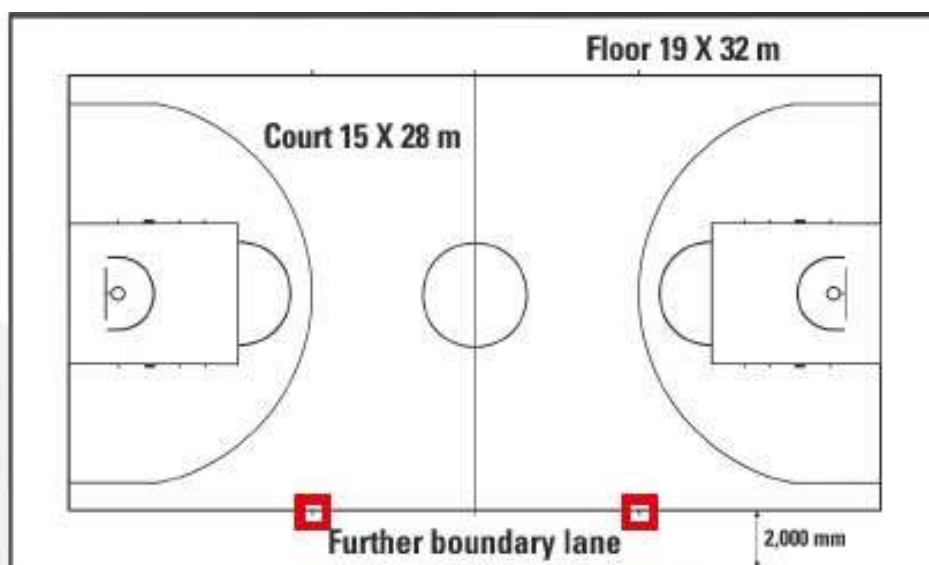


Diagrama 2 Terreno de juego y superficie de juego

2.5.3 Líneas de tiros libres, zonas restringidas y posiciones de rebote para tiros libres

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

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

Las posiciones de rebote para tiros libres marcadas a lo largo de las zonas restringidas, reservadas para los jugadores en los tiros libres, se marcarán como se muestra en el Diagrama 3.

2.5.4 Zona de canasta de 3 puntos

La zona de canasta de 3 puntos de un equipo (Diagrama 1 y Diagrama 4) es todo el terreno de juego excepto el espacio cercano a la canasta de los oponentes, que incluye y está delimitada por:

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

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

2.5.5 Zonas de banquillo

Las zonas de banquillo se marcarán fuera del terreno de juego delimitadas por 2 líneas, como en el Diagrama 1.

Debe haber 16 asientos disponibles en cada zona de banquillo para el primer entrenador, el primer entrenador ayudante, los sustitutos, los jugadores excluidos y los acompañantes de equipo. Cualquier otra persona se situará al menos 2 metros detrás del banquillo.

2.5.6. Líneas de saque

Habrán 4 líneas de saque, 2 en cada línea lateral, de 0,15 metros de longitud cada una, marcadas fuera del terreno de juego, con su borde exterior a una distancia de 8,325 metros del borde interior de la línea de fondo más próxima.

2.5.7. Zonas del semicírculo de no-carga

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

- Un semicírculo de radio 1,30 metros medido desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del semicírculo. El semicírculo se une con:
- Las 2 líneas paralelas perpendiculares a la línea de fondo, con su borde exterior a 1,30 metros desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del arco, de 0,375 metros de largo y que finalizan a 1,20 metros del borde interior de la línea de fondo.

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

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

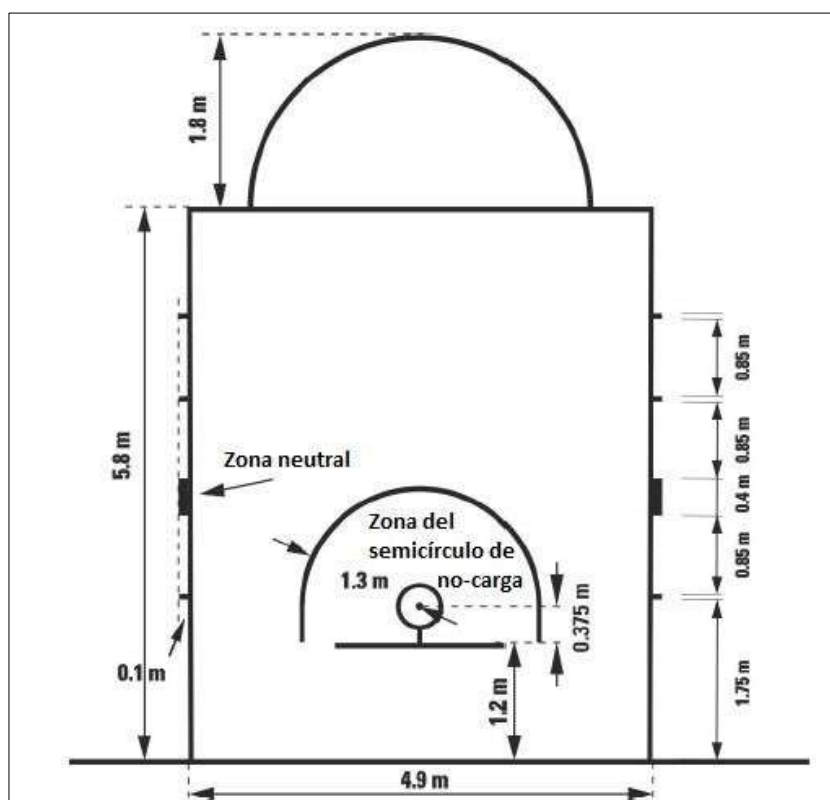


Diagrama 3

Zona restringida

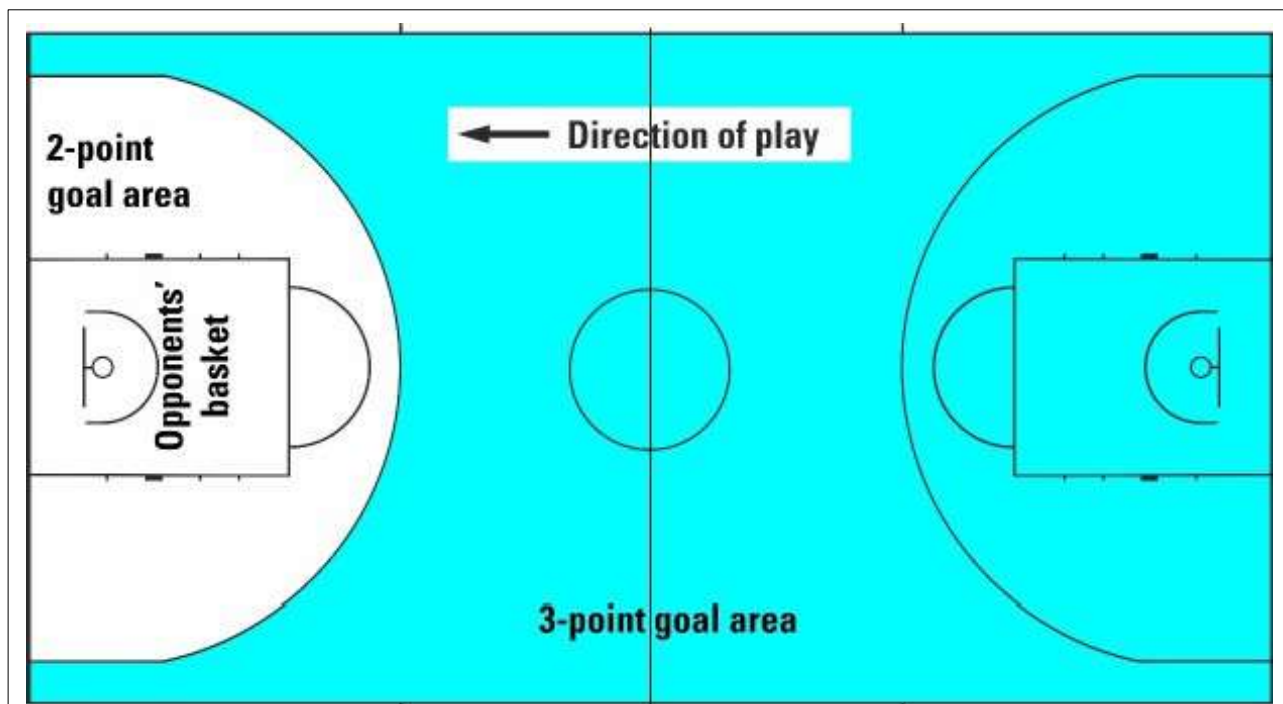


Diagrama 4 Zona de canasta de 2/3 puntos

2.6 Posición de la mesa de oficiales y de las sillas de los sustitutos (Diagrama 5)

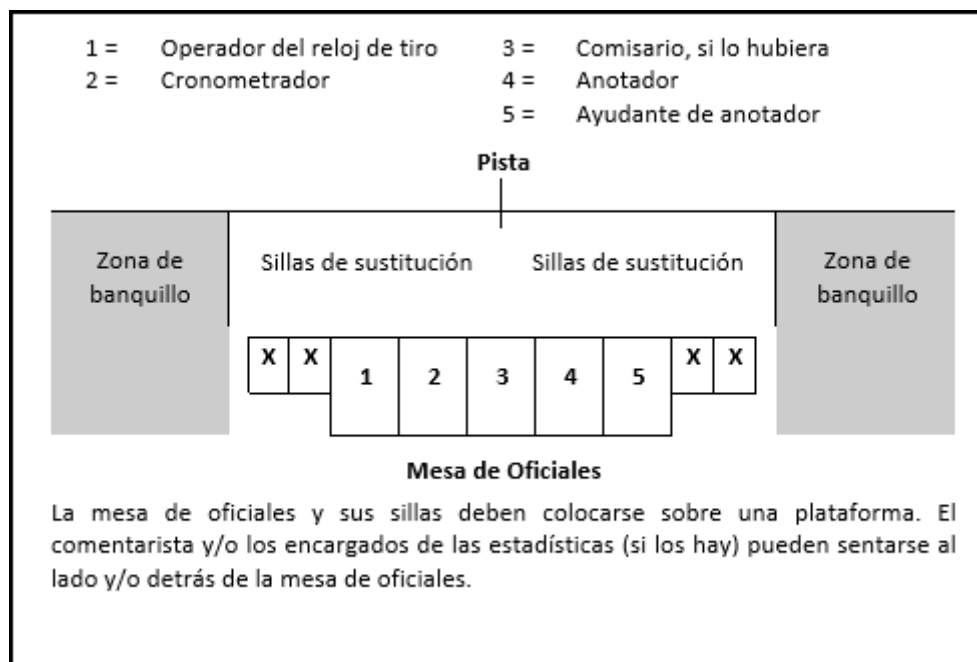


Diagrama 5 Mesa de oficiales y sillas de sustitutos



Artículo 3 – Equipamiento

Será necesario el siguiente equipamiento:

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

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

	REGLAS + INTERPRETACIONES – DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN CIVAOEBA	Marzo 2026 Página 13 de 209
---	---	---

REGLA TRES – LOS EQUIPOS

Artículo 4 – Equipos

4.1 Definición

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

4.2 Regla

- 4.2.1 Cada equipo se compone de:
- Un máximo de 12 miembros de equipo facultados para jugar, incluido un capitán.
 - Un primer entrenador.
 - Un máximo de 8 acompañantes de equipo, incluyendo entrenadores ayudantes, que pueden sentarse en el banquillo. Si un equipo dispone de entrenadores ayudantes, el primer entrenador ayudante se inscribirá en el acta del partido.
- 4.2.2 Durante el tiempo de juego 5 miembros de equipo de cada equipo estarán en el terreno 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 al sustituto para que entre al terreno de juego.
 - Un sustituto solicita la sustitución al cronometrador durante un tiempo muerto o un intervalo de juego.

4.3 Uniformes

- 4.3.1 El uniforme de todos los miembros del equipo constará de:
- Camisetas del mismo color dominante en la parte delantera y trasera como los pantalones. Si las camisetas tienen mangas, deberán finalizar por encima del codo. No se permiten camisetas de manga larga.
Todos los jugadores deben llevar la camiseta por dentro del pantalón. Se permiten los uniformes de una sola pieza.
 - Pantalones cortos del mismo color dominante en la parte delantera y trasera que las camisetas. Los pantalones deben acabar por encima de la rodilla.

	REGLAS + INTERPRETACIONES – DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN CIVAOEBA	Marzo 2026 Página 14 de 209
---	---	---

- Calcetines del mismo color dominante para todos los miembros del equipo. Los calcetines han de ser visibles.

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

Los números serán claramente visibles y:

- Los de la espalda tendrán, como mínimo, 16 centímetros de altura.
- Los del frente tendrán, como mínimo, 8 centímetros de altura.
- La anchura será, como mínimo, de 2 centímetros.
- Los equipos pueden usar solamente los números 0 y 00 y del 1 al 99.
- Los jugadores del mismo equipo no pueden utilizar el mismo número.
- Cualquier publicidad o logotipo se situará, como mínimo, a 4 centímetros del número.

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

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

4.4 Otra indumentaria

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

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

- No se permite utilizar los siguientes:
 - Protección en dedos, manos, muñecas, codos o antebrazos, cascos, escayola o refuerzos hechos de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal ni ningún otro material duro, aunque estén cubiertos por un acolchado blando.
 - Objetos que puedan causar cortes o abrasiones (las uñas deben llevarse cortas).
 - Accesorios para el pelo o joyas.
- Se permite utilizar los siguientes:
 - Protecciones en hombros, brazos, muslos o piernas, siempre que el material esté suficientemente acolchado.
 - Prendas de compresión en brazos y piernas, incluyendo tanto camisetas interiores como calentadores, fabricados en material de compresión.
 - Recubrimiento para la cabeza. No cubrirá ninguna parte de la cara entera o parcialmente (ojos, nariz, labios, etc.) y no será peligroso para la persona que lo lleva ni para otras personas. Tampoco puede contener elementos que se abran o cierren alrededor de la cara y/o cuello ni ninguna parte que sobresalga de su superficie.
 - Rodilleras.
 - Protectores para un tabique nasal lesionado, aunque sean de material duro.
 - Protectores bucales transparentes incoloros.
 - Gafas, siempre que no representen un peligro para los demás jugadores.

- Muñequeras y cintas para la cabeza, con una anchura máxima de 10 centímetros, de material textil.
- Vendaje (taping) en los brazos, hombros, piernas, etc.
- Tobilleras.

Todos los jugadores del mismo equipo deben llevar todas sus prendas de compresión en brazos y piernas, cualquier prenda que cubre la cabeza, las muñequeras, las cintas para la cabeza y los vendajes/cinta/esparadrapo del mismo color sólido.

- 4.4.3 Durante el partido un jugador puede llevar zapatillas de cualquier combinación de colores, pero las zapatillas izquierda y derecha deben coincidir. No se permiten luces intermitentes, material reflectante u otros adornos.
- 4.4.4 Durante el partido, un jugador no podrá exhibir ningún nombre, marca, logotipo o cualquier otra identificación comercial, promocional o benéfica en su cuerpo, pelo o cualquier otra parte.
- 4.4.5 Cualquier otra indumentaria no mencionada de manera explícita en este artículo deberá ser aprobada por la Comisión Técnica de FIBA.

INTERPRETACIONES

4-1 **Afirmación:** Todos los jugadores de un equipo deben llevar todas las prendas de compresión de brazos y piernas, muñequeras, cintas para el pelo, esparadrapo o cinta (quiropática) del mismo color sólido.

4-2 Ejemplo: A1 lleva una cinta para el pelo blanca y A2 lleva una cinta para el pelo roja en el terreno de juego.
Interpretación: No está permitido que A1 y A2 lleven diferente color de cinta de pelo.

4-3 Ejemplo: A1 lleva una cinta para el pelo blanca y A2 lleva una muñequera roja en el terreno de juego.
Interpretación: No está permitido que A1 lleve una cinta para el pelo blanca y A2 lleve una muñequera roja.

4-4 **Afirmación:** No se permite llevar cintas para el pelo tipo bufanda.

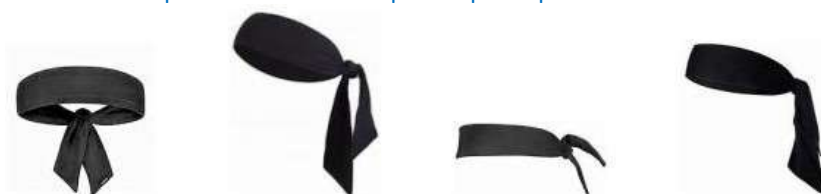


Diagrama 1. Ejemplos de cintas para el pelo tipo bufanda

4-5 Ejemplo: A1 lleva una cinta para el pelo tipo bufanda del mismo color sólido que cualquier otro accesorio permitido de los compañeros de equipo.
Interpretación: No se permite que A1 lleve una cinta para el pelo tipo bufanda. Las cintas para el pelo no tendrán elemento de apertura/cierre alrededor de la cabeza y no tendrán ninguna parte que sobresalga de la superficie.

4-6 Ejemplo: A6 solicita una sustitución. Los árbitros se percatan de que A6 lleva una camiseta que no es de compresión debajo de la camiseta de juego.
Interpretación: No se concederá la sustitución. Solo pueden llevarse prendas de compresión debajo del uniforme de juego.

4-7	Ejemplo: A6 lleva una prenda de compresión debajo del pantalón de juego que le llega: a) Por encima de la rodilla. b) Hasta los tobillos. Interpretación: La prenda de compresión (calentadores) es legal y puede ser de cualquier longitud. Todos los jugadores del equipo deben llevar todas las prendas de compresión, incluyendo las camisetas y calentadores, cintas para el pelo, muñequeras, esparadrapo y cinta (quiropática) del mismo color sólido.
4-8	Ejemplo: A6 lleva una prenda de compresión (camiseta interior) debajo de la camiseta de juego que le llega: a) Hasta los hombros. b) Hasta el cuello. Interpretación: La prenda de compresión (camiseta interior) es legal y puede ser: a) De cualquier longitud hasta los hombros o más allá. b) De cualquier longitud hasta el inicio del cuello. Todos los jugadores del equipo deben llevar todas las prendas de compresión, incluyendo las camisetas y calentadores, cintas para el pelo, muñequeras, esparadrapo y cinta (quiropática) del mismo color sólido

Artículo 5 – Jugadores: lesión y asistencia

- 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, **a menos que ninguno de los equipos sea puesto en desventaja**. 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 es atendido o si un jugador recibe asistencia por parte del primer entrenador, entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos y/o acompañantes de su propio equipo, deberá ser sustituido a menos que su equipo se quede con menos de 5 jugadores en el terreno de juego.
- 5.4 El primer entrenador, primer entrenador ayudante, sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes de equipo pueden entrar en el terreno de juego para atender a un jugador lesionado antes de que sea sustituido solo con permiso de un árbitro.
- 5.5 Un médico puede entrar al terreno de juego, sin el permiso de un 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.
- 5.7 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 cronometrador comunicando la sustitución, podrá continuar jugando.

- 5.8 Cualquier jugador que haya sido designado por el primer entrenador para comenzar el partido o que sea atendido entre tiros libres podrá ser sustituido en caso de lesión. En este caso, los adversarios también tendrán derecho a sustituir al mismo número de jugadores, si lo desean.

INTERPRETACIONES	
5-1	Afirmación: Si un jugador está lesionado, parece estar lesionado o necesita recibir asistencia y, como resultado, cualquier persona con permiso para sentarse en su banquillo (primer entrenador, primer entrenador ayudante, sustitutos, jugadores excluidos o acompañantes de equipo) entra en el terreno de juego, se considera que ese jugador ha recibido tratamiento o asistencia, haya sido administrado o no dicho tratamiento o asistencia.
5-2	Ejemplo: Parece que A1 tiene el tobillo lesionado y se detiene el partido. Por parte del equipo A entra en el terreno de juego: a) el médico, que trata el tobillo lesionado de A1. b) el médico, pero A1 ya se ha recuperado. c) el entrenador principal para ocuparse de su jugador lesionado. d) el primer entrenador ayudante, un sustituto o cualquier otro acompañante, pero no asisten a A1. Interpretación: En todos los casos, A1 recibió tratamiento y será sustituido.
5-3	Ejemplo: El fisioterapeuta del equipo entra en el terreno de juego y arregla un vendaje suelto a A1. Interpretación: A1 recibió asistencia y será sustituido.
5-4	Ejemplo: El médico del equipo entra en el terreno de juego para encontrar una lentilla de A1. Interpretación: A1 recibió asistencia y será sustituido.
5-5	Afirmación: Cualquier persona con permiso para sentarse en el banquillo, sin abandonar la zona de banquillo, puede proporcionar asistencia a un jugador de su propio equipo. Si dicha asistencia no impide que el partido se reanude de inmediato, no se considerará que ese jugador haya recibido asistencia y no será necesario sustituirlo.
5-6	Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro, cerca de la zona de banquillo del equipo A. El balón no entra en la canasta. Mientras A1 está lanzando 2 o 3 tiros libres: a) El delegado del equipo A o A6, desde la zona de banquillo, pasa una toalla, una botella de agua o una cinta para el pelo a cualquier otro jugador del equipo A que está en el terreno de juego. b) El fisioterapeuta del equipo A, desde la zona de banquillo, arregla un vendaje suelto de cualquier otro jugador del equipo A que está en el terreno de juego, o le aplica aerosol en la pierna o le da un masaje en el cuello. Interpretación: El jugador del equipo A no ha recibido ninguna asistencia que evite que el partido se reanude de inmediato. El jugador del equipo A no tiene por qué ser sustituido. A1 continuará lanzando los 2 o 3 tiros libres.
5-7	Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro, cerca de la zona de banquillo del equipo A. El balón no entra en la canasta. Después de la falta, A1 cae en el terreno de juego y en su zona de banquillo. A6 se pone en pie y ayuda a levantarse a A1. A1 está listo para jugar inmediatamente, como máximo en unos 15 segundos. Interpretación: A1 no ha recibido ninguna asistencia que evite que el partido se reanude de inmediato. A1 no tiene por qué ser sustituido. A1 lanzará 2 o 3 tiros libres.

- 5-8 Ejemplo: Se conceden 2 tiros libres a A1. Mientras el árbitro comunica la falta a la mesa de oficiales, A1 se sitúa frente a su zona de banquillo, en la esquina del terreno de juego y pide una toalla o una botella de agua. Cualquier persona desde su zona de banquillo le entrega una toalla o una botella de agua a A1. A1 se seca las manos o bebe de la botella. A1 está listo para jugar inmediatamente, como máximo en unos 15 segundos.
Interpretación: A1 no ha recibido ninguna asistencia que evite que el partido se reanude de inmediato. A1 no tiene por qué ser sustituido. A1 lanzará 2 tiros libres.
- 5-9 Ejemplo: A1 consigue una canasta. El sacador B1 informa al árbitro que el balón está mojado. El árbitro detiene el partido. Cualquier persona de la zona de banquillo del equipo B entra en el terreno de juego y seca el balón o le da una toalla a B1 para que seque el balón.
Interpretación: B1 no ha recibido ninguna asistencia que evite que el partido se reanude de inmediato. B1 no tiene por qué ser sustituido. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo, excepto directamente detrás del tablero. El árbitro entregará el balón para el saque a un jugador del equipo B.
- 5-10 Ejemplo: A1 tiene el balón en las manos para un saque en pista delantera. El fisioterapeuta del equipo A sale de la zona de banquillo en pista trasera, permanece fuera del terreno de juego y le arregla un vendaje a A1.
Interpretación: El fisioterapeuta del equipo A proporcionó asistencia fuera de la zona de banquillo a A1. A1 debe ser sustituido.
- 5-11 Ejemplo: A1 no tiene aún el balón en las manos para un saque en pista delantera. El fisioterapeuta del equipo A permanece en la zona de banquillo en pista delantera y le arregla un vendaje a A1.
Interpretación: El fisioterapeuta del equipo A proporcionó una asistencia a A1 desde dentro de la zona de banquillo. Si la asistencia se completa en 15 segundos, A1 no tiene por qué ser sustituido. Si la asistencia dura más de 15 segundos, A1 debe ser sustituido.
- 5-12 **Afirmación: No hay límite de tiempo requerido para que un jugador lesionado de gravedad sea retirado del terreno de juego si, en opinión de un médico, el traslado es peligroso para el jugador.**
- 5-13 Ejemplo: A1 parece estar lesionado de gravedad y el partido se detiene durante unos 15 minutos porque el médico cree que sacar al jugador del terreno de juego podría ser peligroso para el jugador.
Interpretación: La opinión del médico determinará el tiempo necesario para trasladar al jugador lesionado fuera del terreno de juego. Después de la sustitución, el juego se reanudará sin ninguna penalización.
- 5-14 **Afirmación: Si un jugador se lesiona o sangra, o presenta una herida abierta y no puede seguir jugando de inmediato (aproximadamente en 15 segundos), o si recibe asistencia de cualquier persona con permiso para sentarse en su banquillo, el jugador debe ser sustituido. Si se concede un tiempo muerto a cualquier equipo en el mismo período de reloj de partido parado y el jugador se recupera o finaliza la asistencia durante el tiempo muerto, el jugador podrá continuar jugando solo si la señal del cronometrador para el final del tiempo muerto suena antes de que un árbitro autorice a un sustituto a reemplazar al jugador lesionado o atendido.**
- 5-15 Ejemplo: A1 se lesiona y se detiene el partido. Como A1 no puede continuar jugando de inmediato, un árbitro hace sonar el silbato a la vez que efectúa la señal de sustitución. Cualquier equipo solicita un tiempo muerto:
a) antes de que el sustituto de A1 entre en el partido.
b) después de que el sustituto de A1 entre en el partido.

	Al finalizar el tiempo muerto, A1 se ha recuperado y solicita permanecer en el partido. Interpretación: a) Si se recupera durante el tiempo muerto A1 podrá continuar jugando. b) El sustituto de A1 ya ha entrado en el partido; por lo tanto, A1 no puede volver a participar hasta que haya finalizado la siguiente fase de partido con reloj en marcha.
5-16	Afirmación: Los jugadores designados por el primer entrenador para iniciar el partido pueden ser sustituidos en caso de lesión. Los jugadores que reciban tratamiento entre tiros libres deben ser sustituidos en caso de lesión. En ambos casos, los oponentes tienen derecho a sustituir al mismo número de jugadores, si lo desean.
5-17	Ejemplo: A1 es objeto de falta y se le conceden 2 tiros libres. Después del primer tiro libre, los árbitros se percatan de que: a) A1 está sangrando y es sustituido por A6. El equipo B solicita sustituir a 2 jugadores. b) B1 está sangrando y es sustituido por B6. El equipo A solicita sustituir a 1 jugador. Interpretación: a) El equipo B tiene derecho a sustituir solamente a 1 jugador. A6 lanzará el segundo tiro libre.

Artículo 6 – Capitán: obligaciones y derechos

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

Artículo 7 – Primer entrenador y primer entrenador ayudante: obligaciones y derechos

- 7.1 Al menos 40 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada primer 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, primer entrenador y primer entrenador ayudante. Todos los miembros de un equipo cuyos nombres estén inscritos en el acta del partido están facultados para jugar, incluso si llegan después de que el partido haya comenzado.
- 7.2 Al menos 10 minutos antes de la hora de inicio programada del partido, cada primer entrenador dará su aprobación a los nombres y números de los miembros de su equipo y a los nombres del primer entrenador y primer entrenador ayudante, mediante su firma en el acta del partido. Al mismo tiempo, el primer entrenador deberá indicar los 5 jugadores que comenzarán el partido. El primer entrenador del equipo A será quien facilite esta información en primer lugar.

- 7.3 Los primeros entrenadores, entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes de equipos son las únicas personas autorizadas a sentarse en los banquillos y a permanecer en las zonas de banquillo. Durante el tiempo de juego todos los sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes de equipo permanecerán sentados.
- 7.4 El primer entrenador o el primer entrenador ayudante pueden ir a la mesa de oficiales durante el partido para obtener información estadística solo cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté parado.
- 7.5 El primer entrenador puede dirigirse a los árbitros de manera educada durante el partido para obtener información solo cuando el balón esté muerto y el reloj de partido esté parado.
- 7.6 Tanto el primer entrenador como el primer entrenador ayudante, pero solo uno de ellos a la vez, están autorizados a permanecer de pie durante el partido. Podrán dirigirse verbalmente a sus jugadores durante el partido siempre que permanezcan dentro de sus zonas de banquillo. El primer entrenador ayudante no se comunicará con los árbitros.
- 7.7 Si hay un primer entrenador ayudante, su nombre debe inscribirse en el acta del partido antes del inicio (no es necesario que firme). Asumirá todas las obligaciones y derechos del primer entrenador si, por cualquier razón, este no puede continuar ejerciéndolas.
- 7.8 Si el capitán abandona el terreno de juego, el primer entrenador informará a uno de los árbitros del número del jugador que actuará como capitán en el terreno de juego.
- 7.9 El capitán actuará como jugador-primer entrenador si no hay primer entrenador o si este no puede continuar y no hay primer entrenador ayudante inscrito en el acta del partido (o este no puede continuar). Si el capitán tiene que abandonar el terreno de juego, puede continuar ejerciendo como jugador-primer entrenador. Si debe abandonar el terreno de juego a causa de una falta descalificante, o no puede actuar como jugador-primer entrenador debido a una lesión, su sustituto como capitán podrá sustituirlo como jugador-primer entrenador.
- 7.10 El primer entrenador designará al lanzador de tiros libres de su equipo en todos los casos en que las reglas no lo determinen.

INTERPRETACIONES

7-1 **Afirmación:** Al menos 40 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada primer entrenador o su representante deberá entregar al anotador una lista del equipo con los nombres y números correspondientes de los miembros de equipo aptos para jugar el partido, así como el nombre del capitán, del primer entrenador y del primer entrenador ayudante.

El primer entrenador es el responsable de asegurarse de que los números que aparecen en la lista se corresponden con los números de las camisetas de los jugadores. Al menos 10 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada primer entrenador firmará el acta del partido, confirmando de esta forma que los nombres y números correspondientes de los miembros de su equipo, así como los nombres del capitán, del primer entrenador y del primer entrenador ayudante, están inscritos correctamente en el acta del partido.

7-2	Ejemplo: El equipo A presenta a su debido tiempo la lista del equipo al anotador. Los números de las camisetas de 2 jugadores son diferentes a los números que llevan en sus camisetas o se omite el nombre de un jugador en el acta del partido. Esto se descubre: a) Antes del comienzo del partido. b) Después del comienzo del partido. Interpretación: a) Se corregirán los números equivocados o se añadirá el nombre del jugador en el acta del partido sin ninguna penalización. b) El árbitro detiene el partido en el momento adecuado de forma que no coloque en desventaja a ninguno de los equipos. Se corregirán los números equivocados sin ninguna penalización. Sin embargo, no se puede añadir el nombre del jugador omitido en el acta del partido.
7-3	Ejemplo: El primer entrenador del Equipo A desea que puedan sentarse en el banquillo durante el partido jugadores lesionados o jugadores que no van a participar en el partido. Interpretación: Los equipos pueden decidir quiénes de entre el máximo de 12 jugadores aptos para jugar serán inscritos en el acta del partido con derecho a sentarse en el banco del equipo durante el partido, además del máximo de 8 acompañantes de equipo.
7-4	Afirmación: Al menos 10 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada primer entrenador confirmará los 5 jugadores que comenzarán el partido. Antes del inicio del partido, el anotador comprobará si existe algún error relacionado con estos 5 jugadores y, en tal caso, lo comunicará al árbitro más cercano en cuanto sea posible. Si el error se descubre antes del inicio del partido, se corregirán los jugadores del 5 inicial. Si el error se descubre después del inicio del partido, el error se ignorará.
7-5	Ejemplo: Se descubre que uno de los jugadores en el terreno de juego no es uno de los confirmados en el 5 inicial. Esto ocurre: a) Antes del comienzo del partido. b) Después del comienzo del partido. Interpretación: a) Se reemplazará al jugador por uno de los 5 jugadores que debían comenzar el partido, sin ninguna penalización. b) Se ignorará el error. El partido continuará sin ninguna penalización.
7-6	Ejemplo: El primer entrenador le pide al anotador que marque con la “x” en el acta del partido los 5 jugadores que van a empezar de inicio. Interpretación: El primer entrenador confirmará personalmente los 5 jugadores de su equipo que empezarán el partido marcando él mismo la “x” al lado del número del jugador, en la columna de “Entrada” del acta del partido.
7-7	Ejemplo: El primer entrenador del equipo A y el primer entrenador ayudante del equipo A son descalificados. Interpretación: El capitán del equipo A actuará como jugador-primer entrenador del equipo A.

REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO

Artículo 8 – Tiempo de juego, tanteo empatado y prórroga

- 8.1 El partido constará de 4 cuartos de 10 minutos cada uno.
- 8.2 Habrá un intervalo de juego de 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
- 8.3 Habrá un intervalo de juego de 2 minutos entre el primer y segundo cuarto (primera parte), entre el tercer y cuarto cuarto (segunda parte) y antes de cada prórroga.
- 8.4 Habrá un intervalo de juego en la mitad del partido de 15 minutos.
- 8.5 Un intervalo de juego comienza:
- 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
 - Cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o de la prórroga.
- 8.6 Un intervalo de juego finaliza:
- Al comienzo del primer cuarto, cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal en el lanzamiento del salto entre dos.
 - Al comienzo de todos los demás cuartos y prórrogas, cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.
- 8.7 Si el tanteo está empatado al final del cuarto cuarto, el partido continuará con tantas prórrogas de 5 minutos como sean necesarias para deshacer el empate.
- Si en una competición disputada por sistema de partidos a ida y vuelta hay empate en el total de puntos (suma de resultados de ambos partidos) al final del segundo partido, se continuará con tantas prórrogas de 5 minutos como sean necesarias para deshacer el empate.
- 8.8 Si se comete una falta cerca del final de un cuarto o de la prórroga, el árbitro determinará el tiempo de juego restante. Se mostrará un mínimo de 0.1 (una décima de segundo) en el reloj de juego.
- 8.9 Si se sanciona una falta técnica, antideportiva o descalificante durante un intervalo de juego, cualquier tiro libre resultante se administrará antes del inicio del siguiente cuarto o prórroga.

INTERPRETACIONES

- 8-1 **Afirmación: Un intervalo de juego comienza:**
- 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
 - Cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final de un cuarto o prórroga, **excepto el último.**
- Cuando el tablero disponga de la luz roja en el perímetro, la luz tiene prioridad sobre la señal sonora del reloj de partido.
- 8-2 **Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro:**
- a) que no convierte
 - b) que convierte
- antes de que suene la señal del reloj de partido para el final del cuarto.
- Interpretación: Los árbitros se consultarán entre ellos inmediatamente para dilucidar si la falta sobre A1 se produjo antes de que sonase la señal del reloj de partido para el final del cuarto.

	Si deciden que la falta de B1 se produjo antes de que sonase la señal del reloj de partido, se anotará una falta personal a B1. a) A1 lanzará 2 tiros libres. b) La canasta de A1 será válida. A1 lanzará 1 tiro libre. El reloj de partido se corregirá con el tiempo restante cuando se produjo la falta. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre. Si deciden que la falta de B1 se produjo después de que sonase la señal del reloj de partido, la falta se ignorará. La canasta, de haberse conseguido, no será válida. Si la falta de B1 cumple el criterio para considerarse una falta antideportiva o una falta descalificante y queda por disputarse otro cuarto o prórroga, no se ignorará la falta de B1 y se penalizará como corresponda antes del inicio del siguiente cuarto o prórroga. La falta contará como una de las faltas del equipo B en el siguiente cuarto.
8-3	Ejemplo: A1 tira de 3. El balón está en el aire cuando suena la señal del reloj de partido para el final del partido. Tras la señal, B1 comete falta sobre A1, que aún está en el aire. El balón entra en la canasta. Interpretación: Se conceden 3 puntos a A1. Se ignorará la falta de B1 sobre A1 puesto que se produjo después del tiempo de juego, a menos que cumpla el criterio para considerarse una falta antideportiva o una falta descalificante y quede por disputarse otro cuarto o prórroga.

Artículo 9 – Comienzo y final de un cuarto, una prórroga o del partido

- 9.1 El primer cuarto comienza cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal en el lanzamiento del salto entre dos.
- 9.2 Los demás cuartos o prórrogas comienzan cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.
- 9.3 El partido no puede comenzar si uno de los equipos no está en el terreno de juego con 5 jugadores preparados para jugar.
- 9.4 En todos los partidos, el equipo citado en primer lugar en el calendario (equipo local) tendrá, al mirar al terreno de juego desde la mesa de oficiales:
- Su banquillo a la izquierda de la mesa de oficiales.
 - Su calentamiento antes del partido en la mitad del terreno de juego situada delante de su banquillo.
- Sin embargo, si ambos equipos están de acuerdo, podrán intercambiar los banquillos y/o los cestos para el calentamiento previo a la primera mitad.
- 9.5 Los equipos intercambiarán la pista de calentamiento y la canasta para la segunda mitad.
- 9.6 En todas las prórrogas, los equipos continuarán atacando las mismas canastas que en el cuarto cuarto.
- 9.7 Un cuarto, una prórroga o un partido finalizarán cuando suene la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o de la prórroga. Cuando el tablero esté equipado con iluminación roja alrededor de su perímetro, la iluminación tiene prioridad sobre la señal sonora del reloj de partido.

INTERPRETACIONES

- 9-1 **Afirmación:** Un partido no comenzará a menos que ambos equipos dispongan de al menos 5 jugadores en el terreno de juego listos para jugar.
- 9-2 Ejemplo: Al comienzo de la segunda parte, el equipo A no puede presentar 5 jugadores en el terreno de juego debido a lesiones, descalificaciones, etc.
Interpretación: La obligación de presentar un mínimo de 5 jugadores solo es válida para el comienzo del partido. El equipo A puede continuar jugando con menos de 5 jugadores.
- 9-3 Ejemplo: Próximo al final del partido, A1 comete la 5ª falta y se convierte en jugador excluido. El equipo A queda reducido a 4 jugadores al no disponer de más sustitutos. Como el equipo B está ganando por una gran diferencia, el primer entrenador del equipo B, demostrando juego limpio, quiere retirar a uno de sus jugadores para jugar también con 4 jugadores.
Interpretación: Se denegará la petición del primer entrenador del equipo B para jugar con menos de 5 jugadores. Si un equipo tiene suficientes jugadores disponibles, habrá 5 jugadores en el terreno de juego.
- 9-4 **Afirmación:** El Artículo 9 aclara qué canasta debe defender un equipo y qué canasta debe atacar. Si, por error, cualquier cuarto comienza con ambos equipos atacando/defendiendo las canastas equivocadas, se corregirá tan pronto como se descubra, sin poner a ningún equipo en desventaja. Todos los puntos anotados, el tiempo transcurrido, las faltas sancionadas, etc. antes de detenerse el partido seguirán siendo válidos.
- 9-5 Ejemplo: Después de comenzar el partido, los árbitros descubren que los 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 corregirán la dirección de juego. El partido se reanudará desde el lugar más cercano a donde se detuvo, como si de un espejo invertido se tratara.
- 9-6 **Afirmación:** El partido comenzará con un salto entre dos en el círculo central.
- 9-7 Ejemplo: Al comienzo del partido se sanciona al saltador B1 una falta personal sobre A1
a) Antes
b) Después
de que el balón haya salido de las manos del árbitro principal para el salto inicial.
Interpretación:

	a) Aún no ha comenzado el primer cuarto. Por tanto, se trata de una falta durante el intervalo de juego antes del inicio del partido. El partido comenzará con un salto entre dos. b) Ha comenzado el primer cuarto. Por tanto, se trata de una falta durante el primer cuarto. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde detrás de la línea lateral en pista delantera, cerca de la línea central, con 14 segundos en el reloj de tiro. En ambos casos, la falta se anotará en el acta y contará como una de las faltas de equipo B en el primer cuarto.
9-8	Ejemplo: Durante el intervalo de juego previo al partido, se sanciona una falta técnica a A1. Antes del inicio del partido, el primer entrenador del equipo B designa a B6 para lanzar 1 tiro libre; sin embargo, B6 no es uno de los jugadores del 5 inicial del equipo B. Interpretación: Solo uno de los jugadores designados en el 5 inicial del equipo B lanzará el tiro libre sin rebote. No se puede conceder una sustitución antes de que comience el tiempo de juego. El partido comenzará con un salto entre dos.
9-9	Ejemplo: Durante el intervalo de juego previo al inicio del partido, A1 comete una falta antideportiva sobre B1. Interpretación: Antes de comenzar el partido, B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. Si B1 está confirmado como uno de los 5 jugadores para iniciar el partido, B1 permanecerá en el terreno de juego. Si B1 no está confirmado como uno de los 5 jugadores para iniciar el partido, B1 no permanecerá en el terreno de juego. El partido comenzará con un salto entre dos y con los 5 jugadores del equipo B confirmados para comenzar el partido.
9-10	Afirmación: Si durante el intervalo de juego previo al partido, un jugador del 5 inicial ya no puede o no está facultado para comenzar el partido, dicho jugador será reemplazado por otro jugador. En este caso, los oponentes tienen derecho a cambiar a un jugador del 5 inicial, si lo desean.
9-11	Ejemplo: A1 es uno de los jugadores del 5 inicial del equipo A. Durante el intervalo de juego 7 minutos antes del inicio del partido: a) A1 se lesiona. b) Se sanciona a A1 una falta descalificante Interpretación: En ambos casos, A1 será sustituido por otro jugador del equipo A. El equipo B tiene derecho a sustituir a uno de sus jugadores del 5 inicial, si lo desean.

Artículo 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 la(s) mano(s) del árbitro principal en dicho lanzamiento.
- Durante un tiro libre, el balón está a disposición del lanzador.
- Durante un saque, el balón está a disposición del jugador que lo efectúa.

10.3 El balón queda **muerto** cuando:

- Se convierte cualquier tiro de campo o tiro libre.
- Un árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo.

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

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

- El balón está en el aire en un tiro a canasta y:
 - un árbitro hace sonar su silbato.
 - suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o de la prórroga.
 - suena la señal del reloj de tiro.
- El balón está en el aire en un tiro libre y un árbitro hace sonar su silbato por cualquier infracción que no haya cometido el lanzador.
- El balón lo controla un jugador en un tiro para una canasta de campo que finaliza su tiro con un movimiento continuo que comenzó antes de que se sancionara una falta de cualquier jugador oponente o de cualquier otra persona con permiso para sentarse en el banquillo del equipo oponente.

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.

INTERPRETACIONES

- 10-1 **Afirmación:** El balón no queda muerto y la canasta, si se convierte, es válida cuando un jugador está en acción de tiro y finaliza el tiro con un movimiento continuo mientras que un defensor es sancionado con una falta sobre cualquier oponente después de que haya comenzado el movimiento continuo del tirador. Esta situación es igualmente válida si cualquier defensor o cualquier persona de ese mismo equipo defensor con permiso para sentarse en el banquillo es sancionada con una falta técnica.
- 10-2 **Ejemplo:** A1 está en acción de tiro cuando B2 comete falta sobre A2. A1 finaliza el tiro con un movimiento continuo.
a) Es la tercera falta del equipo B en ese cuarto.
b) Es la quinta falta del equipo B en ese cuarto.
Interpretación: En ambos casos, la canasta de A1, si se convierte, será válida.
a) El partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta de B2.
b) A2 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanuda como después de cualquier último tiro libre.
- 10-3 **Ejemplo:** A1 está en acción de tiro cuando A2 comete una falta sobre B2. A1 finaliza el tiro con un movimiento continuo.
Interpretación: El balón queda muerto cuando A2 es sancionado con una falta del equipo con control de balón. Si el tiro de A1 se convierte, la canasta no será válida. Independientemente del número de faltas del equipo A en el cuarto, el partido se reanuda con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres. Si el tiro de A1 no se

convierte, el partido se reanuda con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde ocurrió la falta, excepto directamente detrás del tablero.

Artículo 11 – Posición de un jugador y de un árbitro

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

Artículo 12 – Salto entre dos y posesión alterna

- 12.1 **Definición de salto entre dos**
- 12.1.1 Tiene lugar un **salto entre dos** cuando el árbitro principal lanza el balón en el círculo central entre 2 adversarios cualesquiera.
- 12.1.2 **Se produce un balón retenido** cuando uno o más jugadores de equipos contrarios tienen una o ambas manos firmemente sobre el balón, de modo que ninguno puede obtener el control del mismo sin emplear una brusquedad excesiva.
- 12.2 **Procedimiento del salto entre dos**
- 12.2.1 Cada saltador tendrá ambos pies dentro del semicírculo más próximo a su propia canasta y con un pie cerca de la línea central.
- 12.2.2 Los jugadores de un mismo equipo no pueden ocupar posiciones contiguas alrededor del círculo si un oponente desea ocupar una de esas posiciones.
- 12.2.3 El árbitro principal lanzará el balón hacia arriba en vertical entre los 2 oponentes, más alto de lo que cualquiera de ellos pueda alcanzar saltando.
- 12.2.4 El balón debe ser palmeado con la(s) mano(s) de al menos uno de los saltadores **después** de que haya comenzado a bajar tras alcanzar la máxima altura.
- 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 la superficie de juego.
- 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 Penalización

Se concederá un saque a los oponentes desde el lugar más cercano a la infracción, excepto directamente detrás del tablero.

12.4 Situaciones de salto

Se produce una situación de salto cuando:

- Se señala un balón retenido.
- El balón sale fuera y los árbitros dudan o no están de acuerdo acerca del equipo al que pertenece el último jugador en tocar el balón.
- Ambos equipos cometen violación durante el último tiro libre no convertido.
- Un balón vivo se encaja entre el aro y el tablero excepto:
 - Entre tiros libres,
 - Después del último tiro libre seguido de un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo.
- El balón queda muerto cuando ninguno de los equipos tiene el control del balón ni derecho al mismo.
- Después de compensar penalizaciones iguales en contra de ambos equipos, si no queda ninguna penalización de faltas por administrarse y ningún equipo tenía el control del balón o derecho al mismo antes de la primera falta o violación.
- Al comienzo de cualquier cuarto que no sea el primero y de todas las prórrogas.

12.5 Definición de posesión alterna

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

12.6 Procedimiento de posesión alterna

- 12.6.1 En todas las situaciones de salto, los equipos alternarán la posesión del balón para efectuar un saque desde el punto más cercano a donde se produjo la situación de salto, excepto directamente detrás del tablero.
- 12.6.2 El equipo que no obtenga el primer control del balón vivo después del salto entre dos tendrá derecho al primer saque por posesión alterna.
- 12.6.3 El equipo que tenga derecho a la siguiente posesión alterna al final de cualquier cuarto o prórroga comenzará el siguiente cuarto o prórroga mediante un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, a menos que deba administrarse una penalización de tiros libres y saque.
- 12.6.4 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 cambiará en cuanto finalice el saque de posesión alterna.

12.6.5 Una violación cometida por un equipo durante su saque de posesión alterna provoca que dicho equipo pierda el saque de posesión alterna. Se cambiará la dirección de la flecha de posesión alterna inmediatamente, indicando que el equipo contrario al que cometió la violación tendrá 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.

12.6.6 Una falta cometida por cualquier equipo:

- Antes del comienzo de un cuarto que no sea el primero o de una prórroga; o
- Durante el saque de posesión alterna,

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

INTERPRETACIONES

12-1 **Afirmación:** El equipo que no obtenga el primer control de un balón vivo tras el salto entre dos inicial al comienzo del partido dispondrá de un saque desde el lugar más cercano a donde se produzca la siguiente situación de salto, excepto directamente detrás del tablero.

12-2 **Ejemplo:** 2 minutos antes del inicio del partido, se sanciona una falta técnica a A1.
Interpretación: Uno de los 5 jugadores del 5 inicial del equipo B lanzará el tiro libre sin rebote. Como el partido aún no ha comenzado, la dirección de la flecha de posesión alterna no puede colocarse aún a favor de ninguno de los equipos. El partido comenzará con un salto entre dos.

12-3 **Ejemplo:** El árbitro principal lanza el balón para el salto entre dos inicial. Antes de que el balón alcance la máxima altura, el saltador A1 toca el balón.
Interpretación: Es una violación de A1 durante el salto entre dos. Se concederá un saque al equipo B en pista delantera, cerca de la línea central. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro. Tan pronto como se ponga el balón a disposición del sacador del equipo B, el equipo A tendrá derecho al siguiente saque por posesión alterna.

12-4 **Ejemplo:** El árbitro principal lanza el balón para el salto entre dos inicial. Antes de que el balón alcance la máxima altura, A2 (no saltador) entra en el círculo desde:
(a) Pista trasera.
(b) Pista delantera.
Interpretación: En ambos casos es una violación de A2 durante el salto entre dos. Se concederá un saque al equipo B, cerca de la línea central, si es desde:
(a) Pista delantera, con 14 segundos en el reloj de tiro.
(b) Pista trasera, con 24 segundos en el reloj de tiro.
Tan pronto como se ponga el balón a disposición del sacador del equipo B, el equipo A tendrá derecho al siguiente saque por posesión alterna.

12-5 **Ejemplo:** El árbitro principal lanza el balón para el salto entre dos inicial. Inmediatamente después de que el balón sea legalmente palmeado por el saltador A1:
(a) Se produce un balón retenido entre A2 y B2
(b) Se produce una falta doble entre A2 y B2.
Interpretación: En ambos casos, como aún no se ha establecido el control de un balón vivo, los árbitros no pueden usar el procedimiento de la posesión alterna. El árbitro principal administrará otro salto entre dos en el círculo central y saltarán A2 y B2. El tiempo transcurrido en el reloj de partido, después de que el balón fuera legalmente palmeado y antes de que se produjera la situación de balón retenido o la doble falta será válido.

- 12-6 Ejemplo: El árbitro principal lanza el balón para el salto entre dos inicial. Inmediatamente después de que el balón sea legalmente palmeado por el saltador A1, el balón:
(a) Sale directamente fuera.
(b) Lo coge A1 antes de que toque a ningún jugador no saltador o el terreno de juego.
Interpretación: En ambos casos, se concederá un saque al equipo B por la violación de A1. Si el saque se administra en pista trasera, el equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro. Si el saque se administra en pista delantera, el equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro. Tan pronto como se ponga el balón a disposición del sacador del equipo B, el equipo A tendrá derecho al siguiente saque por posesión alterna.
- 12-7 Ejemplo: El árbitro principal lanza el balón para el salto entre dos inicial. Inmediatamente después de que el balón sea legalmente palmeado por el saltador A1, se sanciona una falta técnica a B1.
Interpretación: Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. Tan pronto como el jugador del equipo A reciba el balón para el tiro libre, se colocará la flecha de posesión alterna a favor del equipo B. El partido se reanudará con un saque por posesión alterna del equipo B desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se produjo la falta técnica. Si el saque se administra en pista trasera del equipo B, el equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro. Si es en pista delantera del equipo B, el equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- 12-8 Ejemplo: El árbitro principal lanza el balón para el salto entre dos inicial. Inmediatamente después de que el balón sea legalmente palmeado por el saltador A1, se sanciona una falta antideportiva de A2 sobre B2.
Interpretación: B2 lanzará 2 tiros libres sin rebote. Tan pronto como B2 reciba el balón para el primer tiro libre, se colocará la flecha de posesión alterna a favor del equipo A. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera (como parte de la penalización de la falta antideportiva). El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- 12-9 Ejemplo: El equipo B tiene derecho a un saque por posesión alterna. Un árbitro y/o el anotador comete un error y el saque se concede al equipo A de forma equivocada.
Interpretación: Después de que el balón toque o sea legalmente tocado por un jugador en el terreno de juego, el error no puede corregirse. Como consecuencia del error, el equipo B no perderá su derecho para el siguiente saque por posesión alterna en la próxima situación de salto.
- 12-10 Ejemplo: B1 comete una falta antideportiva sobre A1 a la vez que suena la señal del reloj de partido para el final del 1º cuarto. Los árbitros deciden que la señal del reloj de partido sonó antes de que se produjera la falta de B1. El equipo A tiene derecho al saque por posesión alterna para comenzar el 2º cuarto.
Interpretación: La falta antideportiva se produjo durante un intervalo de juego. Antes de que comience el 2º cuarto, A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro. El equipo A no perderá su derecho al saque en la siguiente situación de posesión alterna.
- 12-11 Ejemplo: Poco después de que suene la señal del reloj de partido para el final del 3º cuarto, se sanciona una falta técnica a B1. El equipo A tiene el derecho al saque por posesión alterna para comenzar el 4º cuarto.
Interpretación: Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote antes del comienzo en el 4º cuarto. El 4º cuarto comenzará con un saque del equipo A en la prolongación de la línea central. El equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

- 12-12 Ejemplo: A1 salta con el balón en las manos y es taponado legalmente por B1. A continuación ambos jugadores vuelven a tocar el terreno de juego agarrando ambos el balón firmemente con 1 o ambas manos.
Interpretación: Es una situación de salto.
- 12-13 Ejemplo: A1 salta con el balón en las manos y es taponado legalmente por B1. A continuación A1 vuelve a tocar el terreno de juego agarrando el balón firmemente con 1 o ambas manos, mientras que B1 ya no está tocando el balón.
Interpretación: Es una violación de pasos de A1.
- 12-14 Ejemplo: A1 y B1 en el aire tienen las manos firmemente sobre el balón. Al volver a pisar el terreno de juego, A1 cae con 1 pie sobre la línea limítrofe.
Interpretación: Es una situación de salto.
- 12-15 Ejemplo: A1 salta con el balón en las manos desde pista delantera y es taponado legalmente por B1. A continuación ambos jugadores vuelven a tocar el terreno de juego agarrando ambos el balón firmemente con 1 o ambas manos. A1 cae con 1 pie en su pista trasera.
Interpretación: Es una situación de salto.
- 12-16 **Afirmación: Se produce una situación de salto que implica un saque por posesión alterna siempre que un balón vivo se encaje entre el aro y el tablero, a menos que sea entre tiros libres o después del último tiro libre seguido de una posesión del balón como parte de la penalización de la falta. Según el procedimiento de la posesión alterna, si el equipo atacante tiene derecho al saque dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro o de 24 segundos en caso de que sea el equipo defensor quien tenga derecho al saque.**
- 12-17 Ejemplo: Durante un tiro de A, el balón se encaja entre el aro y el tablero.
(a) El equipo A
(b) El equipo B
tiene derecho al saque por el procedimiento de la posesión alterna.
Interpretación: Después del saque desde detrás de la línea de fondo en pista trasera del equipo B:
(a) El equipo A dispondrá de 14 segundos
(b) El equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.
- 12-18 Ejemplo: El balón está en el aire durante un tiro de A1 cuando suena la señal del reloj de tiro, tras lo cual el balón se encaja entre el aro y el tablero. La flecha de posesión alterna favorece al equipo A.
Interpretación: Es una situación de salto. Después del saque desde detrás de la línea de fondo en su pista delantera, el equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- 12-19 Ejemplo: Se sanciona una falta antideportiva a B2 sobre A1 en un tiro de 2. Durante el último tiro libre sin rebote:
(a) El balón se encaja entre el aro y el tablero.
(b) A1 pisa la línea de tiro libre mientras lanza el balón.
(c) El balón no toca el aro.
Interpretación: En todos los casos, el tiro libre se considerará no válido. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- 12-20 Ejemplo: Después del saque de A1 en la prolongación de la línea central para comenzar un cuarto, el balón se encaja entre el aro y el tablero en pista delantera del equipo A.
Interpretación: Es una situación de salto. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará inmediatamente a favor del equipo B. El partido se reanudará con un saque del

equipo B desde detrás de la línea de fondo, excepto directamente detrás del tablero. El equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

- 12-21 Ejemplo: La flecha de posesión alterna favorece al equipo A. Durante el intervalo de juego posterior al 1º cuarto, se sanciona una falta antideportiva a B1 sobre A1. A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote, seguidos del saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera para comenzar el 2º cuarto. La flecha de posesión alterna a favor del equipo A no se cambia de dirección. Después del saque, el balón se encaja entre el aro y el tablero en pista delantera del equipo A.

Interpretación: Es una situación de salto. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde detrás de la línea de fondo en pista delantera, excepto directamente detrás del tablero. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará en cuanto finalice el saque del equipo A.

- 12-22 **Afirmación:** 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 ningún jugador puede obtener el control del balón sin una fuerza excesiva.

- 12-23 Ejemplo: A1, con el balón en las manos, está en movimiento continuo de tiro a canasta. En ese momento, B1 coloca las manos firmemente sobre el balón y A1 da más pasos de los permitidos por la regla del avance.

Interpretación: Es una situación de salto.

- 12-24 **Afirmación:** Una violación cometida por un equipo durante su saque por posesión alterna provoca que dicho equipo pierda el saque por posesión alterna.

- 12-25 Ejemplo: Con 4:17 en el reloj de partido en un cuarto, durante un saque por posesión alterna. El sacador A1 pisa el terreno de juego mientras tiene el balón en las manos.

(a) A2 mueve las manos sobre la línea limítrofe antes de que el balón fuera lanzado sobre la línea limítrofe.

(b) El sacador A1 tarda más de 5 segundos en lanzar el balón.

Interpretación: En todos los casos, es una violación de A1 o de A2. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar del saque original. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará inmediatamente.

- 12-26 **Afirmación:** Siempre que se produzca una situación de salto sin tiempo en el reloj de tiro y la flecha de posesión alterna favorezca al equipo A, no se aplicará el procedimiento de posesión alterna. Se trata de una violación del reloj de tiro. Por tanto, se concederá un saque al equipo B.

- 12-27 Ejemplo: El balón se encuentra en el aire en un tiro de A1 cuando suena la señal del reloj de tiro. A continuación, el balón:

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

Inmediatamente tras b) y c) se señala un balón retenido.

Interpretación:

a) No se produce violación del reloj de tiro. La canasta de A1 es válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de su línea de fondo.

b) Si la flecha favorece al equipo A, el equipo A dispondrá de un saque desde el lugar más cercano a donde se produjo el balón retenido con 14 segundos en el reloj de tiro. Si la flecha de posesión alterna favorece al equipo B, el equipo B dispondrá de un saque desde el lugar más cercano a donde se produjo el balón retenido con 24 segundos en el reloj de tiro.

- c) Se produce una violación del reloj de tiro. La dirección de la flecha de posesión no es relevante. El equipo B dispondrá de un saque desde el lugar más cercano a donde se produjo el balón retenido con 24 segundos en el reloj de tiro.
- 12-28 Ejemplo: El balón se encuentra en el aire en un tiro de A1 cuando suena la señal del reloj de tiro. El balón:
- a) Entra en la canasta
 - b) Toca el aro pero no entra en la canasta
 - c) No toca el aro
- Inmediatamente después, se sanciona una falta técnica a A2 o B2.
- Interpretación:
- En todos los casos, cualquier jugador del equipo A (por la falta técnica a B2) o cualquier jugador del equipo B (por la falta técnica a A2) lanzará 1 tiro libre sin rebote. A continuación:
- a) No se produce violación del reloj de tiro. La canasta de A1 es válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de su línea de fondo.
 - b) Si la flecha favorece al equipo A, el equipo A dispondrá de un saque desde el lugar más cercano a donde se encontraba el balón cuando se produjo la falta técnica con 14 segundos en el reloj de tiro. Si la flecha de posesión alterna favorece al equipo B, el equipo B dispondrá de un saque desde el lugar más cercano a donde se encontraba el balón cuando se produjo la falta técnica con 24 segundos en el reloj de tiro.
 - c) Se produce una violación del reloj de tiro. La dirección de la flecha de posesión no es relevante. El equipo B dispondrá de un saque desde el lugar más cercano a donde se produjo el balón retenido con 24 segundos en el reloj de tiro.

Artículo 13 – Cómo se juega el balón

13.1 Definición

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

13.2 Regla

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

13.3 Penalización

Se concederá un saque a los oponentes desde el lugar más cercano a la infracción, excepto directamente detrás del tablero.

INTERPRETACIONES

13-1 **Afirmación:** Durante el partido el balón se juega solo con las manos. Es una violación si un jugador:

- (a) Coloca el balón entre las piernas para simular un pase o un tiro.
- (b) Emplea deliberadamente la cabeza, el puño, las piernas o los pies para jugar el balón.

13-2 Ejemplo: A1 finaliza un regate. A1 coloca el balón entre las piernas y simula un pase o un tiro.

	Interpretación: Es una violación de A1 por tocar ilegalmente el balón con la pierna.
13-3	Ejemplo: A1 pasa el balón a A2 que va corriendo en contraataque hacia la canasta de los oponentes. Antes de coger el balón, A2 lo toca con la cabeza a propósito. Interpretación: Es una violación de A2 por usar ilegalmente la cabeza para jugar el balón.
13-4	Afirmación: No está permitido aumentar la altura o el alcance de un jugador. Es una violación elevar a un compañero para jugar el balón.
13-5	Ejemplo: A1 agarra con los brazos y eleva a A2 debajo de la canasta de los oponentes. A3 pasa el balón a A2, que lo hunde dentro de la canasta. Interpretación: Es una violación del equipo A. La canasta de A2 no será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres en pista trasera.

Artículo 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 tiro a canasta o un tiro libre.

INTERPRETACIONES

14-1	Afirmación: 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 para un saque o un tiro libre.
14-2	Ejemplo: Independientemente de si el reloj de partido está detenido o no, un jugador deliberadamente retrasa el proceso de tomar el balón para un saque o para un tiro libre. Interpretación: El balón pasa a estar vivo y el control del equipo comienza cuando el árbitro deja el balón en el suelo en el punto de saque o sobre el terreno de juego en la línea de tiro libre.
14-3	Ejemplo: El equipo A tiene el control del balón durante 15 segundos. A1 pasa el balón a A2 y el balón que va por el aire traspasa la línea limítrofe. B1 intenta coger el balón y salta desde el terreno de juego por encima de la línea limítrofe. B1 todavía en el aire: (a) Palmea el balón con 1 o ambas manos, (b) Coge el balón con ambas manos o el balón llega a descansar en una mano. y el balón vuelve al terreno de juego, donde es cogido por A2. Interpretación:

- (a) El equipo A continúa con el control del balón. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.
- (b) B1 obtuvo el control del balón para el equipo B. A2 recuperó el control del balón para el equipo A. El equipo A dispondrá de otros 24 segundos en el reloj de tiro.

Artículo 15 – Jugador en acción de tiro

15.1 Definición

15.1.1 Se produce un **tiro** 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 la canasta 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.

Un movimiento continuo en una entrada a canasta o cualquier otro tiro en movimiento es una acción de un jugador que coge el balón mientras progresa o tras finalizar un regate y después continúa con el movimiento de lanzamiento, normalmente hacia arriba.

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

15.1.2 La acción de tiro:

- **Empieza** cuando, a juicio del árbitro, el jugador comienza a mover el balón hacia arriba hacia la canasta de los oponentes.
- **Finaliza** cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador, o si se realiza otra acción de tiro distinta, y si se trata de un tiro en suspensión, cuando ambos pies han regresado al suelo.

15.1.3 La acción de tiro en un movimiento continuo en una entrada a canasta o cualquier otro tiro en movimiento:

- **Empieza** cuando el balón descansa en la(s) mano(s) del jugador tras acabar un regate o recibir el balón en el aire y, a juicio del árbitro, el jugador comienza el movimiento propio que precede a soltar el balón para tirar a canasta.
- **Finaliza** cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador, o si se realiza otra acción de tiro distinta, y si se trata de un tiro en suspensión, cuando ambos pies han regresado al suelo.

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

15.1.5 Durante su acción de tiro el jugador podría tener sus brazos agarrados por un oponente, impidiéndole de esta forma encestar. En este caso no es imprescindible que el balón abandone la(s) mano(s) del jugador.

15.1.6 Cuando un jugador esté en acción de tiro y pase el balón después de recibir una falta, ya no se considerará que estuviese en acción de tiro.

INTERPRETACIONES

- 15-1 **Afirmación:** La acción de tiro comienza cuando el jugador empieza, a juicio de un árbitro, a mover el balón hacia arriba hacia la canasta de los oponentes.
- 15-2 **Ejemplo:** A1 en una entrada a la canasta de los oponentes se detiene legalmente con ambos pies en el terreno de juego sin mover el balón hacia arriba. En este momento, B1 comete falta sobre A1.
Interpretación: La falta de B1 no se cometió sobre un jugador en acción de tiro porque A1 no había comenzado aún a mover el balón hacia arriba hacia la canasta.
- 15-3 **Afirmación:** La acción de tiro en un movimiento continuo durante una entrada a canasta comienza cuando el balón ha llegado a descansar en las manos del jugador después de completar un regate o de cogerlo en el aire y el jugador empieza, a juicio de un árbitro, el movimiento de tiro que precede a lanzar el balón en un tiro hacia la canasta.
- 15-4 **Ejemplo:** A1, en una entrada a canasta, finaliza el regate con el balón en las manos y comienza su movimiento de tiro. En ese momento, B1 comete falta sobre A1. El balón no entra en la canasta.
Interpretación: La falta de B1 se cometió sobre un jugador en acción de tiro. A1 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.
- 15-5 **Ejemplo:** A1 salta y lanza el balón en un tiro de 3. B1 comete falta sobre A1 antes de que A1 vuelva a poner ambos pies en el terreno de juego. El balón no entra en la canasta.
Interpretación: A1 permanece en acción de tiro hasta que ambos pies vuelven al terreno de juego. A1 lanzará 3 tiros libres. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.
- 15-6 **Ejemplo:** A1, con el balón en las manos en pista delantera, comete una falta sobre B1. En un movimiento continuo, A1 lanza el balón y entra en la canasta.
Interpretación: La canasta de A1 no será válida. Se concederá un saque al equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres en pista trasera.
- 15-7 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1 en su entrada a canasta, con el pie delantero de A1 todavía en contacto con el terreno de juego. A1 continúa la acción de tiro y, debido a la falta de B1, el balón abandona momentáneamente las manos de A1. A1 coge el balón con ambas manos y consigue encestar.
Interpretación: La falta de B1 sobre A1 se produjo en acción de tiro. Cuando el balón abandona momentáneamente las manos de A1, A1 todavía permanece con el control del balón y, por tanto, la acción de tiro continúa. La canasta será válida. A1 lanzará 1 tiro libre. El partido continuará como después de cualquier último tiro libre.
- 15-8 **Afirmación:** Cuando un jugador está en acción de tiro y tras haber recibido una falta pasa el balón, este jugador ya no está en acción de tiro.
- 15-9 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto. Después de la falta, A1 pasa el balón a A2.
Interpretación: Cuando A1 pasa el balón a A2, la acción de tiro termina. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta.
- 15-10 **Afirmación:** Si un jugador recibe una falta en acción de tiro, después de la cual encesta tras cometer una violación de avance ilegal, la canasta no será válida y se concederán 2 o 3 tiros libres.

15-11 Ejemplo: A1 con el balón en las manos entra a canasta para lanzar de 2. B1 comete falta sobre A1, tras lo cual A1 comete una violación de avance ilegal. El balón entra en la canasta. Interpretación: La canasta de A1 no será válida. Se concederán 2 tiros libres a A1.

Artículo 16 – Canasta: Cuándo se marca y su valor

16.1 Definición

- 16.1.1 Se convierte una canasta cuando un balón vivo entra en el cesto por arriba y permanece en él o lo atraviesa por completo.
- 16.1.2 Se considera que el balón está dentro del cesto en cuanto la mínima parte del mismo está dentro de la canasta y por debajo del nivel del aro.

16.2 Regla

- 16.2.1 Se concede una canasta al equipo que ataca el cesto de los oponentes en el que ha entrado el balón de la siguiente manera:
- Una canasta lanzada desde el tiro libre vale 1 punto.
 - Una canasta lanzada desde la zona de tiro de 2 puntos vale 2 puntos.
 - Una canasta lanzada desde la zona de tiro de 3 puntos vale 3 puntos.
 - Si después de que el balón haya tocado el aro tras un último tiro libre, un jugador atacante o defensor toca el balón legalmente antes de que entre en el cesto, la canasta valdrá 2 puntos.
- 16.2.2 Si un jugador convierte **accidentalmente** un tiro en su propia canasta, la canasta valdrá 2 puntos y se anotará como si hubiesen sido logrados por el capitán en pista del equipo oponente.
- 16.2.3 Si un jugador convierte **intencionadamente** un tiro 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 0.3 (3 décimas de segundo) para que un jugador pueda obtener el control del balón tras un saque o un rebote después del último tiro libre y lanzar a canasta. Si el reloj de partido refleja 0.2 o 0.1, el único tiro de campo válido deberá ser un palmeo o un mate directo del balón, siempre que la(s) mano(s) del jugador ya no estén en contacto con el balón cuando el reloj de partido o el reloj de tiro muestren 0.0.

INTERPRETACIONES

16-1 Afirmación: El valor de una canasta se define por el lugar sobre el terreno de juego desde donde se efectuó el tiro. Una canasta lanzada desde la zona de 2 puntos valdrá 2 puntos, una canasta lanzada desde la zona de 3 puntos valdrá 3 puntos. Se concede la canasta al equipo que ataca el cesto de los contrarios en el que entró el balón.

- 16-2 Ejemplo: A1 lanza el balón en un tiro desde la zona de 3 puntos. El balón es legalmente tocado en trayectoria ascendente por cualquier jugador que se encuentra dentro de la zona de 2 puntos del equipo A. El balón entra en el cesto.
Interpretación: Se concederán 3 puntos a A1, puesto que el tiro de A1 se efectuó desde la zona de 3 puntos.
- 16-3 Ejemplo: A1 lanza el balón en un tiro desde la zona de 2 puntos. El balón es legalmente tocado en trayectoria ascendente por B1, que saltó desde la zona de 3 puntos del equipo A. El balón entra en el cesto.
Interpretación: Se concederán 2 puntos a A1, puesto que el tiro de A1 se efectuó desde la zona de 2 puntos.
- 16-4 Ejemplo: Al inicio de un cuarto, el equipo A está defendiendo su propia canasta cuando B1 regatea por error hacia su propio cesto y convierte una canasta.
Interpretación: Se concederán 2 puntos al capitán en el terreno de juego del equipo A.
- 16-5 **Afirmación: Si el balón entra en la canasta del equipo contrario, el valor de la canasta se define por el lugar del terreno de juego desde donde el balón fue lanzado. El balón puede entrar en la canasta directa o indirectamente cuando durante un pase el balón toca a cualquier jugador o toca el terreno de juego antes de entrar en la canasta.**
- 16-6 Ejemplo: A1 pasa el balón desde la zona de 3 puntos.
a) El balón entra directamente en la canasta.
b) El balón toca a cualquier jugador o el terreno de juego en la zona de 2 puntos o de 3 puntos del equipo A y después entra en la canasta.

Interpretación: En ambos casos, se concederán 3 puntos al equipo A puesto que el pase de A1 se efectuó desde la zona de 3 puntos.
- 16-7 Ejemplo: A1 tira de 3. Después de salir de las manos de A1, el balón toca el terreno de juego en la zona de 2 puntos del equipo A. El balón entra en la canasta.
Interpretación: La canasta de A1 valdrá 3 puntos, puesto que el tiro fue efectuado desde la zona de 3 puntos. El partido se reanudará como después de cualquier canasta convertida.
- 16-8 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro de 3 puntos. El balón toca el terreno de juego y luego entra en la canasta.
Interpretación: La canasta de A1 no será válida. Un tiro finalizará cuando el balón toca el terreno de juego. Después de que un árbitro haga sonar su silbato y como el balón no se encuentra ya en un tiro, el balón queda muerto inmediatamente. A1 lanzará 3 tiros libres.
- 16-9 Ejemplo: A1 tira de 3. Después de que el balón haya salido de las manos de A1, suena la señal del reloj de partido para el final del cuarto. El balón toca el terreno de juego y luego entra en la canasta.
Interpretación: La canasta de A1 no será válida. Un tiro finalizará cuando el balón toca el terreno de juego. Como el balón no se encuentra ya en un tiro, el balón queda muerto cuando suena la señal del reloj de partido para el final del cuarto.
- 16-10 Ejemplo: El sacador A1 en su pista delantera pasa el balón. El balón es entonces legalmente tocado por cualquier jugador del equipo A en su pista delantera, en la zona de 3 puntos, y luego entra en la canasta.
Interpretación: La canasta valdrá 2 puntos puesto que el balón fue lanzado desde un saque. El toque es legal. El valor de la canasta solo puede ser de 3 puntos cuando el balón sea lanzado en el terreno de juego en un tiro o pase desde detrás de la línea de 3 puntos.

16-11 Afirmación: En una situación de saque o en un rebote después del último tiro libre, siempre transcurre un período de tiempo desde el momento en que el jugador que está en el terreno de juego toca el balón hasta que dicho jugador tira a canasta. Esto es especialmente relevante cuando el cuarto o la prórroga están próximos a finalizar. Debe existir un tiempo mínimo disponible para efectuar ese tiro antes de que expire el tiempo. Si el reloj de partido o el reloj de tiro muestra 0.3 segundos o más, es responsabilidad de los árbitros determinar si el tirador lanzó el balón antes de que sonara la señal del reloj de partido o del reloj de tiro indicando el final de un cuarto o de una prórroga. Si el reloj de partido o el reloj de tiro muestra 0.2 o 0.1 segundos, el único tipo de tiro que puede encestar un jugador en el aire es palmeando o hundiendo directamente el balón, de tal forma que las manos del jugador no estén en contacto con el balón cuando el reloj de partido o el reloj de tiro muestre 0.0.

16-12 Ejemplo: Se concede un saque al equipo A con:

- a) 0.3
- b) 0.2 o 0.1

segundos en el reloj de partido o en el reloj de tiro.

Interpretación:

- (a) Si durante un tiro suena la señal del reloj de partido o del reloj de tiro indicando el final del cuarto o prórroga, es responsabilidad de los árbitros determinar si el balón se lanzó antes de que sonara la señal del reloj de partido o del reloj de tiro indicando el final del cuarto o de la prórroga.
- (b) Solo puede conseguirse una canasta si el balón, mientras está en el aire tras el saque, es palmeado o directamente hundido en la canasta.

16-13 Ejemplo: Al final de un cuarto, A1 hunde directamente el balón en la canasta. El balón está todavía tocando las manos de A1 cuando el reloj de partido muestra 0.0 segundos.

Interpretación: La canasta de A1 no será válida. El balón estaba todavía tocando las manos de A1 cuando sonó la señal del reloj de partido para el final de un cuarto.

16-14 Afirmación: Se convierte un tiro cuando un balón vivo entra en el cesto por arriba y permanece en él o lo atraviesa por completo. Cuando:

- (a) Un equipo defensor solicita un tiempo muerto en cualquier momento del partido y luego se convierte un tiro, o
- (b) El reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto o de una prórroga, el reloj de partido se detendrá cuando el balón permanezca o haya atravesado completamente el cesto, tal como se muestra en el Diagrama 2.



Diagrama 2. Tiro convertido

16-15 Ejemplo: Cuando quedan 2:02 para el final del último cuarto, A1 consigue una canasta al atravesar el balón el cesto. Cuando quedan 2:00, B1 está preparado para sacar detrás de la línea de fondo.
Interpretación: La canasta se consiguió quedando más de 2 minutos en el reloj de partido. Por tanto, el reloj de partido no se detendrá.

Art.17 Saque

17.1 Definición

17.1.1 Se efectúa un saque cuando un jugador situado fuera de la línea limítrofe pasa el balón al terreno de juego.

17.1.2 Un saque:

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

17.2 Procedimiento

17.2.1 El árbitro debe entregar o poner el balón a disposición del jugador que va a efectuar el saque. También podrá lanzar o botar el balón hacia el jugador a condición de que:

- El árbitro no esté a más de 4 metros del jugador que realiza el saque.
- El jugador que realiza el saque se encuentre en el lugar correcto designado por el árbitro.

17.2.2 El jugador efectuará el saque desde el lugar más cercano al que se cometió la infracción o donde se detuvo el juego, excepto directamente detrás del tablero.

17.2.3 Al comienzo de todos los cuartos, a excepción del primero, y de todas las prórrogas, el saque se administrará desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

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

17.2.4 Cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto o prórroga, después de un tiempo muerto concedido **al equipo que tiene derecho a la posesión del balón** en su pista trasera, el primer entrenador de ese equipo puede decidir si el partido se reanudará con un saque desde una de las líneas de saque en la pista delantera del equipo o desde la pista trasera del equipo, en el lugar más cercano a donde se encontraba el balón cuando se detuvo el partido.

Cuando el primer entrenador decida efectuar el saque de banda en la pista delantera:

- **Si el saque de banda en la pista trasera debía efectuarse en la línea de fondo, tras una canasta convertida o un último tiro libre convertido, el primer entrenador tendrá el derecho a decidir desde qué lado del terreno de juego efectuará el saque de banda.**

- Si el saque de banda o de fondo ocurre tras una falta o violación, se efectuará en la pista delantera desde la línea de saque en el mismo lado de la pista (lado de la mesa o lado opuesto) que el saque de banda original.

- 17.2.5 Después de una falta personal cometida por un jugador del equipo con control de un balón vivo, o del equipo con derecho al balón, el partido se reanudará con un saque desde el lugar más cercano a donde se cometió la infracción.
- 17.2.6 Después de una falta técnica, el partido se reanudará con un saque desde el lugar donde se encontraba el balón cuando se sancionó la falta técnica, a menos que se establezca lo contrario en estas reglas.
- 17.2.7 Después de una falta antideportiva o descalificante, el partido se reanudará con un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo, **enfrente a la mesa de oficiales de mesa**, a menos que se establezca lo contrario en estas reglas.
- 17.2.8 Después de un enfrentamiento, el partido se reanudará según lo establecido en el Art. 39.
- 17.2.9 Siempre que el balón entre en la canasta, pero el tiro o tiro libre no sea válido, el partido se reanudará con un saque a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres.
- 17.2.10 Después de una canasta convertida o de un último tiro libre convertido:

- Cualquier jugador del equipo que recibió la canasta efectuará el saque desde cualquier lugar detrás 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 último tiro libre válido.
- El jugador que realiza el saque puede moverse lateralmente y/o hacia atrás y el balón puede pasarse entre los miembros del equipo que estén sobre o detrás de la línea de fondo, pero la cuenta de 5 segundos comienza cuando el balón está a disposición del primer jugador situado fuera de las líneas limítrofes.

17.3 Regla

17.3.1 El jugador que efectúa el saque:

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

17.3.2 Durante el saque, el resto de jugadores:

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

17.3.3 Cuando el reloj del juego muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga, y haya un saque, el árbitro usará la señal de “no atravesar la línea” como aviso oficial antes de administrar el saque.

Si un jugador defensivo:

- Sitúa cualquier parte de su cuerpo sobre la línea limítrofe para interferir en un saque, o
 - Está a menos de 1 m del jugador que realiza el saque cuando el lugar del saque tiene menos de 2 metros de distancia,
- es una violación y conllevará una falta técnica.

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 del saque original.

INTERPRETACIONES	
17-1	Afirmación: Durante el saque, ningún otro jugador distinto al sacador colocará ninguna parte del cuerpo sobre la línea limítrofe. Antes de que el sacador suelte el balón, es posible que el movimiento de saque pueda provocar que las manos de ese jugador con el balón crucen la línea limítrofe que separa el terreno de juego del área exterior. En tales situaciones, continúa siendo responsabilidad del defensor evitar interferir con el saque tocando el balón mientras continúe estando en las manos del sacador.
17-2	Ejemplo: En el 3º cuarto, se concede un saque al equipo A en pista trasera. Mientras sostiene el balón: (a) Las manos del sacador A1 cruzan la línea limítrofe de tal modo que el balón está encima del terreno de juego. B1 coge el balón que está en las manos de A1 o le quita el balón a A1 palmeándolo sin llegar a causar ningún contacto con A1. (b) B1 mueve las manos sobre la línea limítrofe hacia el sacador A1 para detener el pase hacia A2, que está en el terreno de juego. Interpretación: En ambos casos, B1 interfirió con el saque y, por tanto, retrasó el partido. El árbitro sanciona una violación por retrasar el partido. Además, se dará un aviso verbal a B1 y se le comunicará al primer entrenador del equipo B. Este aviso se aplicará a todos los

- jugadores del equipo B para lo que reste de partido. Cualquier repetición de una acción similar por parte de cualquier jugador del equipo B puede dar lugar a una falta técnica. El equipo A repetirá el saque. El equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.
- 17-3 Ejemplo: En el 3º cuarto, se concede un saque al equipo A en pista delantera. El sacador A1 sostiene el balón cuando B1 coloca las manos sobre la línea limítrofe, con:
(a) 7 segundos
(b) 17 segundos
en el reloj de tiro.
Interpretación: Es una violación de saque de B1. Además, se dará un aviso verbal a B1, que también se comunicará al primer entrenador del equipo B. Este aviso se aplicará a todos los jugadores del equipo B por lo que resta de partido. Cualquier repetición de una acción similar por parte de cualquier jugador del equipo B puede sancionarse con falta técnica. El equipo A repetirá el saque. El equipo A dispondrá de:
a) 14 segundos
b) 17 segundos
en el reloj de tiro.
- 17-4 **Afirmación: Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto y en cada prórroga, el defensor no colocará ninguna parte del cuerpo sobre la línea limítrofe para interferir con el saque.**
- 17-5 Ejemplo: Con 54 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, el equipo A tiene derecho a un saque. Antes de entregar el balón al sacador A1, el árbitro muestra a B1 la señal de aviso por “invasión ilegal de la línea limítrofe”. B1 mueve entonces el cuerpo hacia A1 más allá de la línea limítrofe antes de que el balón sea lanzado sobre la línea limítrofe.
Interpretación: Se sancionará una falta técnica a B1.
- 17-6 Ejemplo: Con 51 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, el equipo A tiene derecho a un saque. Antes de entregar el balón al sacador A1, el árbitro no muestra a B1 la señal de aviso por “invasión ilegal de la línea limítrofe”. B1 mueve entonces su cuerpo hacia A1 más allá de la línea limítrofe antes de que el balón sea lanzado sobre la línea limítrofe.
Interpretación: Como el árbitro no dio el aviso por “invasión ilegal de la línea limítrofe” antes de entregar el balón a A1, el árbitro hará sonar su silbato y dará ahora el aviso a B1. Este aviso se comunicará también al primer entrenador del equipo B. El aviso se aplicará a todos los jugadores del equipo B por acciones similares en lo que reste de partido. Cualquier repetición de una acción similar por parte de cualquier jugador del equipo B puede dar lugar a una falta técnica. Se repetirá el saque y el árbitro mostrará la señal de aviso por “invasión ilegal de la línea limítrofe”.
- 17-7 **Afirmación: El sacador debe pasar el balón a un compañero (no ponerle el balón en la mano) que esté sobre el terreno de juego.**
- 17-8 Ejemplo: El sacador A1 le pone el balón en la mano a A2, que está en el terreno de juego.
Interpretación: Es una violación del saque de A1. El balón debe abandonar las manos de A1 en el saque. Se concederá un saque al equipo B desde el lugar del saque original.
- 17-9 **Afirmación: Durante un saque, ningún otro jugador tendrá ninguna parte del cuerpo sobre la línea limítrofe antes de que el balón sea pasado al terreno de juego.**
- 17-10 Ejemplo: Después de una infracción, el sacador A1 recibe el balón del árbitro y:
(a) Deja el balón en el suelo y después lo recoge A2.
(b) Le pone el balón en la mano a A2, que está fuera del terreno de juego.
Interpretación: En ambos casos es una violación de A2 por atravesar la línea limítrofe antes de que A1 pase el balón por encima de la línea limítrofe.

17-11 Ejemplo: Después de que el equipo A anote un tiro o un último tiro libre, se concede un tiempo muerto al equipo B. Después del tiempo muerto B1, que está detrás de la línea de fondo, recibe el balón del árbitro. Entonces B1:

(a) Coloca el balón en el suelo y después lo recoge B2

(b) Pasa el balón mano a mano a B2, que está también detrás de la línea de fondo.

Interpretación: En ambos casos es una jugada legal. Después de una canasta o de un último tiro libre convertido, la única restricción para el equipo B es que sus jugadores deben pasar el balón al terreno de juego antes de 5 segundos.

17-12 **Afirmación: Si se concede un tiempo muerto al equipo que tiene derecho al balón en su pista trasera cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto o en cualquier prórroga, el primer entrenador, después del tiempo muerto, tiene derecho a decidir si el saque se efectuará en la línea de saque en pista delantera del equipo o en pista trasera del equipo.**

Después de una canasta o un último tiro libre convertido, tras el tiempo muerto el primer entrenador decidirá si el saque se efectuará desde la línea de saque situada en el lateral de la mesa de oficiales o en el lateral contrario.

Después de una falta, una violación (incluyendo los fueros de banda) o una situación de salto, el saque se efectuará desde la línea de saque situada en el mismo lado de la pista (lateral de la mesa de oficiales o lateral contrario) que el lugar de saque original.

Después de un tiempo muerto tras una falta antideportiva o descalificante o enfrentamiento, el partido se reanuda con un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo, **en el lateral contrario a la mesa oficiales.**

Después de que el primer entrenador haya decidido, la decisión es final e irreversible. Posteriores peticiones de ambos primeros entrenadores para cambiar el lugar de saque, después de otros tiempos muertos durante el mismo período de reloj de partido parado, no provocarán un cambio de la decisión original.

17-13 Ejemplo: Con 35 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 regatea en pista trasera cuando un jugador del equipo B palmea el balón fuera por la prolongación de la línea de tiros libres. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: Al finalizar el tiempo muerto como muy tarde, el árbitro principal preguntará al primer entrenador del equipo A dónde quiere que se administre el saque. El primer entrenador dirá en voz alta (*en inglés en partidos internacionales*) “pista delantera/delante” o “pista trasera/detrás” y al mismo tiempo indicará con el brazo el lugar (pista delantera o pista trasera), desde donde se administrará el saque. La decisión del primer entrenador del equipo A es final e irreversible. El árbitro principal informará al primer entrenador del equipo B de la decisión del primer entrenador del equipo A.

El partido solo se reanuda con el saque del equipo A cuando las posiciones de los jugadores de ambos equipos sobre el terreno de juego muestren claramente que entienden desde dónde se reanuda el partido.

17-14 Ejemplo: Con 44 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto y con 17 segundos en el reloj de tiro, A1 regatea en pista trasera cuando un jugador del equipo B palmea el balón fuera **en la pista trasera del equipo A por la prolongación de la línea de tiros libres en el lateral de la mesa de oficiales o en el lateral contrario.** Luego se concede un tiempo muerto:

(a) Al equipo B.

(b) Al equipo A.

(c) Primero al equipo B e inmediatamente después al equipo A (o viceversa).

Interpretación:

- a) El partido se reanuda con un saque del equipo A en la prolongación de la línea de tiros libres en pista trasera. El equipo A dispondrá de 17 segundos en el reloj de tiro.
- b) y c) Si el primer entrenador del equipo A decide sacar en pista delantera, el partido se reanuda con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera **en el lateral de la mesa de oficiales o en el lateral contrario** con 14 segundos en el reloj de tiro. Si el saque es en pista trasera, el equipo A dispondrá de 17 segundos en el reloj de tiro.
- 17-15 Ejemplo: Con 57 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 lanza 2 tiros libres. Durante su segundo tiro libre, A1 pisa la línea de tiro libre mientras está lanzando y se sanciona una violación. Se concede un tiempo muerto al equipo B.
- Interpretación: Tras el tiempo muerto, si el primer entrenador del equipo B decide sacar en:
- (a) Su **pista delantera, el saque se efectuará desde la línea de saque en el lateral contrario**. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- (b) Su **pista trasera, el saque se efectuará desde la prolongación de la línea de tiros libres en el lateral contrario**. El equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.
- 17-16 Ejemplo: Con 26 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 regatea en pista trasera durante 6 segundos cuando:
- (a) B1 palmea el balón fuera.
- (b) B1 comete la 3ª falta de su equipo en el cuarto.
- Se concede un tiempo muerto al equipo A.
- Interpretación: Tras el tiempo muerto, en ambos casos, si el primer entrenador del equipo A decide sacar en la línea de saque en pista delantera, el equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- Si el saque se efectúa en pista trasera, el equipo A dispondrá de:
- (a) 18 segundos
- (b) 24 segundos en el reloj de tiro.
- 17-17 Ejemplo: Con 1:24 en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 regatea en pista delantera cuando B1 palmea el balón hacia la pista trasera del equipo A, donde cualquier jugador del equipo A comienza a regatear de nuevo. B2 ahora palmea el balón fuera **por el lateral de la mesa de oficiales** en la pista trasera del equipo A con:
- (a) 6 segundos
- (b) 17 segundos en el reloj de tiro. Se concede un tiempo muerto al equipo A.
- Interpretación: Tras el tiempo muerto:
- Si el primer entrenador del equipo A decide sacar en la línea de saque en pista delantera, **el saque se efectuará en el lado de la mesa de oficiales**. El equipo A dispondrá de:
- (a) 6 segundos
- (b) 14 segundos en el reloj de tiro.
- Si se saca en pista trasera, **el saque se efectuará desde el lugar original por donde el balón salió fuera**. El equipo A dispondrá de:
- (a) 6 segundos
- (b) 17 segundos en el reloj de tiro.
- 17-18 Ejemplo: Con 48 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 bota el balón en pista delantera cuando B1 palmea el balón hacia pista trasera del equipo A, donde A2 inicia otra vez un nuevo regate. Ahora B2 comete falta sobre A2 **cerca del lateral de la mesa de oficiales**, 3ª falta del equipo B, con:
- (a) 6 segundos
- (b) 17 segundos en el reloj de tiro. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: En ambos casos, si el primer principal del equipo A decide sacar en la línea de saque en pista delantera, **el saque se efectuará desde la línea de saque situada en el lado de la mesa de oficiales**. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro. Si el primer entrenador del equipo A decide sacar en la pista trasera, lo hará desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta y el equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

17-19 Ejemplo: Con 1:32 en el reloj de partido en el 4º cuarto, el equipo A tiene el control del balón durante 5 segundos cuando se descalifica a A1 y B1 por golpearse entre sí con el puño en pista trasera del equipo A. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: Las penalizaciones de las faltas descalificantes se compensan entre sí. El partido se reanuda con un saque del equipo A desde pista trasera. Sin embargo, si después del tiempo muerto, el primer entrenador del equipo A decide sacar en la línea de saque en pista delantera, el equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro. Si el primer entrenador del equipo A decide sacar en pista trasera, el equipo A dispondrá de 19 segundos en el reloj de tiro.

17-20 Ejemplo: Con 1:29 en el reloj de partido en el 4º cuarto, y con 19 segundos en el reloj de tiro, el equipo A tiene el control del balón en pista delantera cuando se descalifica a A6 y B6 por entrar al terreno de juego durante un enfrentamiento. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: Las penalizaciones de las faltas descalificantes se compensan entre sí. Después del tiempo muerto el partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se inició el enfrentamiento. El equipo A dispondrá de 19 segundos en el reloj de tiro.

17-21 Ejemplo: Con 1:18 en el reloj de partido en el 4º cuarto, se concede un saque al equipo A en pista trasera. Se concede un tiempo muerto al equipo A. Después del tiempo muerto, el primer entrenador del equipo A decide sacar en la línea de saque en pista delantera. Antes de que se administre el saque, el primer entrenador del equipo B solicita un tiempo muerto. Interpretación: La decisión original del primer entrenador del equipo A de administrar el saque en pista delantera es final e irreversible y no puede variarse después en el mismo período de reloj de partido detenido. Esto también es válido si el primer entrenador del equipo A solicita un segundo tiempo muerto seguido del primero.

17-22 **Afirmación: Al principio de todos los cuartos a excepción del primero y al principio de todas las prórrogas, se administrará un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales. El sacador tendrá un pie a cada lado de la prolongación de la línea central. Si el sacador comete una violación de saque, el balón se concederá a los oponentes para un saque en la prolongación de la línea central. Sin embargo, si se produce una infracción en el terreno de juego directamente encima de la línea central, el saque se administrará en pista delantera en el lugar más cercano a la línea central.**

17-23 Ejemplo: Al comienzo de un cuarto, el sacador A1 comete una violación en la prolongación de la línea central.

Interpretación: El partido se reanuda con un saque del equipo B desde el lugar del saque original en la prolongación de la línea central, con 10:00 en el reloj de partido y 24 segundos en el reloj de tiro. El sacador tendrá derecho a pasar el balón a cualquier lugar del terreno de juego. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará a favor del equipo B.

17-24 Ejemplo: Al comienzo de un cuarto, el sacador A1 en la prolongación de la línea central pasa el balón a A2, que lo toca antes de que salga fuera de banda en la:

- (a) Pista delantera del equipo A.
- (b) Pista trasera del equipo A.

Interpretación: El partido se reanuda con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera en:

- (a) Pista trasera con 24 segundos
- (b) Pista delantera con 14 segundos

en el reloj de tiro.

El saque del equipo A finaliza cuando A2 toca el balón. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará a favor del equipo B.

- 17-25 Ejemplo: Pueden producirse las siguientes infracciones sobre la línea central en el terreno de juego:

- (a) A1 provoca que el balón salga fuera.
- (b) Se sanciona una falta en ataque a A1.
- (c) A1 comete una violación de avance ilegal.

Interpretación: En todos los casos, el partido se reanuda con un saque del equipo B desde pista delantera en el lugar más cercano a la línea central. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

- 17-26 **Afirmación: Un saque como consecuencia de una falta antideportiva o descalificante será siempre administrado en la línea de saque en pista delantera.**

- 17-27 Ejemplo: A1 comete una falta antideportiva sobre B1 durante el intervalo de juego entre el primer y el 2º cuarto.

Interpretación: Antes del inicio del 2º cuarto, B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanuda con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro. No se cambia la dirección de la flecha de posesión alterna.

- 17-28 **Afirmación: Durante un saque, se pueden producir las siguientes situaciones:**

- (a) El balón pasa por encima de la canasta y un jugador de cualquier equipo lo toca introduciendo la mano por debajo de la canasta. Es una violación de interferencia.
- (b) El balón se encaja entre el tablero y el aro. Es una situación de salto.

- 17-29 Ejemplo: El sacador A1 pasa el balón por encima de la canasta cuando un jugador de cualquier equipo lo toca introduciendo la mano por debajo de la canasta.

Interpretación: Es una violación de interferencia. El partido se reanuda con un saque por parte de los oponentes en la prolongación de la línea de tiros libres. Si el equipo defensor comete la violación, no se pueden conceder puntos al equipo atacante puesto que el balón se lanzó desde fuera del terreno de juego.

- 17-30 Ejemplo: El sacador A1 pasa el balón hacia la canasta del equipo B y el balón se encaja entre el tablero y el aro.

Interpretación: Es una situación de salto. El partido se reanuda según el procedimiento de posesión alterna:

- Si el equipo A tiene derecho al saque, el partido se reanuda con un saque del equipo A desde detrás de la línea de fondo en pista delantera, cerca del tablero, pero no directamente detrás. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- Si el equipo B tiene derecho al saque, el partido se reanuda con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo en pista trasera, cerca del tablero, pero no directamente detrás. El equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

- 17-31 **Afirmación: Una vez que se ponga el balón a disposición del sacador, ese jugador no puede botar el balón de manera que el balón toque dentro del terreno de juego y volver a tocar el balón otra vez antes de que el balón haya tocado o haya sido tocado por otro jugador que se encuentre dentro del terreno de juego.**

17-32 Ejemplo: El sacador A1 bota el balón:

- (a) dentro del terreno de juego,
 - (b) fuera del terreno de juego,
- y a continuación A1 coge de nuevo el balón.

Interpretación:

- (a) Es una violación del saque de A1. Después de que el balón abandone las manos de A1 y toque el terreno de juego, A1 no tocará el balón antes de que el balón toque o sea tocado por otro jugador dentro del terreno de juego.
- (b) Si A1 no se movió más de 1 metro en total entre donde bota el balón y donde lo vuelve a coger, la acción de A1 es legal. La restricción para pasar el balón en 5 segundos continuará.

17-33 **Afirmación:** El jugador que efectúa un saque no provocará que el balón toque fuera del terreno de juego una vez que el balón ha sido lanzado durante el saque.

17-34 Ejemplo: El sacador A1 pasa el balón desde:

- (a) pista delantera,
 - (b) pista trasera,
- a A2, que está en el terreno de juego. El balón sale fuera sin tocar a ningún jugador en el terreno de juego.

Interpretación: Es una violación de saque de A1. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar del saque original en pista:

- (a) Trasera, con 24 segundos
 - (b) Delantera, con 14 segundos
- en el reloj de tiro.

17-35 Ejemplo: El sacador A1 pasa el balón a A2. A2 recibe el balón con un pie pisando la línea limítrofe.

Interpretación: Es una violación de fuera de A2. El partido se reanudará con un saque del equipo B en el lugar más cercano a donde A2 estaba tocando la línea limítrofe.

17-36 Ejemplo: El sacador A1 desde detrás de la línea lateral:

- (a) En pista trasera cerca de la línea central, tiene derecho a pasar el balón hacia cualquier parte del terreno de juego.
- (b) En pista delantera cerca de la línea central, tiene derecho a pasar el balón solo a un compañero en pista delantera.
- (c) En la prolongación de la línea central al comienzo de un cuarto o prórroga, tiene derecho a pasar el balón hacia cualquier parte del terreno de juego.

Con el balón en las manos, A1 da un paso lateral normal, modificando su posición en lo que respecta a pista trasera o delantera.

Interpretación: En todos los casos, es una jugada legal de A1. A1 mantiene su posición inicial de saque con el derecho a pasar el balón hacia pista delantera o hacia pista trasera de acuerdo con su estatus original.

17-37 **Afirmación:** Después de una canasta o un último tiro libre convertido, el jugador que saca desde detrás de la línea de fondo puede moverse lateralmente y/o hacia atrás y el balón puede pasarse entre compañeros situados detrás de la línea de fondo, pero el saque no excederá los 5 segundos. Esto también es válido después de un tiempo muerto de cualquier equipo o cuando se sanciona al equipo defensor una violación por interferir en el saque cruzando la línea y, por tanto, el saque deba repetirse.

17-38 Ejemplo: Después de una canasta o del último tiro libre convertido por uno de los oponentes en el 2º cuarto, A1 tiene el balón en las manos para un saque desde detrás de la línea de fondo.

a) B2 mueve las manos por encima de la línea limítrofe antes de que el balón sea lanzado por encima de la línea limítrofe.

b) A1 pasa el balón a A2, que también está detrás de la línea de fondo. B2 mueve las manos por encima de la línea limítrofe y toca el balón durante este pase.

Interpretación: Se avisará a B2 por retrasar la reanudación del partido. El aviso se le comunicará también al Primer Entrenador del equipo B y se aplicará a todos los miembros del equipo B por lo que resta de partido. Cualquier repetición de una acción similar puede conllevar una falta técnica. Cualquier jugador del equipo A mantendrá el derecho a moverse a lo largo de la línea de fondo antes de sacar o pasar el balón a un compañero.

17-39 Ejemplo: Después del último tiro libre convertido por uno de los oponentes en el 2º cuarto, A1 tiene el balón en las manos para un saque detrás de la línea de fondo. Después de pasar el balón al terreno de juego, B2 golpea el balón con el pie cerca de la línea de fondo.

Interpretación: Es una violación de pie de B2. El partido se reanudará con un saque del equipo A detrás de la línea de fondo, excepto directamente detrás del tablero. Como la violación de pie de B2 ocurrió después del saque, el sacador del equipo A no podrá moverse por la línea de fondo desde el lugar designado para el saque antes de lanzar el balón al terreno de juego.

17-40 Ejemplo: Después de una canasta de los oponentes, A1 tiene el balón en las manos para un saque detrás de la línea de fondo. A2 salta desde fuera del terreno de juego por encima de la línea de fondo y mientras está en el aire coge el balón sacado por A1. Después:

(a) A2 devuelve el balón a A1, que está todavía fuera detrás de la línea de fondo.

(b) A2 pasa el balón a A3, que está en el terreno de juego.

(c) A2 aterriza fuera del terreno de juego, detrás de la línea de fondo.

(d) A2 aterriza en el terreno de juego.

(e) A2 aterriza en el terreno de juego y devuelve el balón a A1, que está todavía fuera del terreno de juego detrás de la línea de fondo.

Interpretación:

a), b) y c) Es una jugada legal del equipo A.

d) Es una violación de saque de A2.

e) Es una violación de saque de A2.

17-41 **Afirmación:** Después del tiro libre como resultado de una falta técnica, el partido se reanudará con un saque desde el lugar más cercano a donde estaba situado el balón cuando se sancionó la falta técnica, a menos que haya una situación de salto o antes del comienzo del 1º cuarto.

Si se sanciona una falta técnica al equipo defensor, el equipo atacante dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro si el saque se administra desde pista trasera. Si el saque se administra desde pista delantera, el reloj de tiro se reiniciará de la siguiente forma:

- Si hay 14 segundos o más en el reloj de tiro, continuará desde el tiempo en el que fue detenido.

- Si hay 13 segundos o menos en el reloj de tiro, mostrará 14 segundos.

Si la falta técnica se sanciona al equipo atacante, dicho equipo dispondrá del tiempo que quede en el reloj de tiro, independientemente de si el saque se administra desde pista trasera o delantera.

Si se concede un tiempo muerto y se sanciona una falta técnica durante el mismo periodo de reloj de partido detenido, el tiempo muerto se administrará en primer lugar, seguido de la administración de la penalización de la falta técnica.

Después del/los tiro(s) libre(s) de una falta antideportiva o descalificante, el partido se reanudará con un saque en la línea de saque en pista delantera con 14 segundos en el reloj de tiro.

17-42 Ejemplo: A2 regatea en:

(a) Pista trasera

(b) Pista delantera

cuando se sanciona una falta técnica a A1.

Interpretación: Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. En ambos casos el partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la falta técnica. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

17-43 Ejemplo: A2 regatea en:

(a) Pista trasera

(b) Pista delantera

cuando se sanciona una falta técnica a B1.

Interpretación: Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la falta técnica. Si es en:

(a) Pista trasera, con 24 segundos en el reloj de tiro.

(b) Pista delantera, con el tiempo restante en el reloj de tiro si quedan 14 segundos o más en el reloj de tiro, o con 14 segundos si quedan 13 segundos o menos en el reloj de tiro.

17-44 Ejemplo: Con 1:47 en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 regatea en pista delantera y es sancionado con una falta técnica. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: Después del tiempo muerto, cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la falta técnica. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

17-45 **Afirmación: Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto y en cualquier prórroga, si se sanciona una falta técnica al equipo atacante y se concede a ese equipo un tiempo muerto, el equipo atacante dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro si el saque se administra desde pista trasera. Si el saque se administra en la línea de saque en pista delantera, el reloj de tiro se ajustará del modo siguiente:**

- Si quedan 14 segundos o más en el reloj de tiro, mostrará 14 segundos.
- Si quedan 13 segundos o menos en el reloj de tiro, continuará desde el tiempo en el que fue detenido.

17-46 Ejemplo: Con 1:45 en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 regatea en pista trasera y es sancionado con una falta técnica. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: Al finalizar el tiempo muerto como muy tarde, el primer entrenador del equipo A informará al árbitro principal desde dónde quieren sacar (pista delantera o pista trasera). Después del tiempo muerto, cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A de acuerdo con la decisión del primer entrenador del equipo A.

Si el primer entrenador del equipo A decide sacar en la línea de saque en pista delantera, el equipo A dispondrá de 14 segundos si el reloj de tiro mostraba 14 segundos o más, o el tiempo que restase si quedaban 13 segundos o menos en el reloj de tiro.

Si el primer entrenador del equipo A decide sacar en pista trasera, el equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

17-47 Ejemplo: Con 1:43 en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 regatea en pista trasera y es sancionado con una falta técnica. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: Al finalizar el tiempo muerto como muy tarde, el primer entrenador del equipo A informará al árbitro principal desde dónde quieren sacar (pista delantera o pista trasera). El partido se reanudará con un saque del equipo A de acuerdo con la decisión del primer entrenador del equipo A.

	Si el primer entrenador del equipo A decide sacar en la línea de saque en pista delantera, el equipo A dispondrá de 14 segundos si el reloj de tiro mostraba 14 segundos o más, o el tiempo que restase si quedaban 13 segundos o menos en el reloj de tiro. Si se saca en pista trasera, el equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.
17-48	Ejemplo: Con 1:41 en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 regatea en pista trasera cuando B1 palmea el balón fuera de banda. Se concede un tiempo muerto al equipo A. Inmediatamente después, A1 es sancionado con una falta técnica. Interpretación: Al finalizar el tiempo muerto como muy tarde, el primer entrenador del equipo A informará al árbitro principal desde dónde quieren sacar (pista delantera o pista trasera). Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A de acuerdo con la decisión del primer entrenador del equipo A. Si el primer entrenador del equipo A decide sacar en la línea de saque en pista delantera, el equipo A dispondrá de 14 segundos si el reloj de tiro mostraba 14 segundos o más, o el tiempo que restase si quedaban 13 segundos o menos en el reloj de tiro. Si se saca en pista trasera, el equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.
17-49	Ejemplo: Con 58 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, en pista trasera de A1: (a) B1 golpea el balón con la pierna de forma deliberada. (b) B1 comete falta a A1. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto. (c) B1 palmea el balón fuera. con 19 segundos en el reloj de tiro. Se concede un tiempo muerto al equipo A. Interpretación: El primer entrenador del equipo A decidirá si el partido se reanudará con un saque en la línea de saque en pista delantera o desde pista trasera. En todos los casos, si el saque es en la línea de saque en pista delantera, el equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro. a) y b) Si el saque es desde pista trasera, el equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro. c) Si el saque es desde pista trasera, el equipo A dispondrá de 19 segundos en el reloj de tiro.
17-50	Afirmación: Siempre que el balón entre en la canasta, pero la canasta o el último tiro libre no sea válido, el partido se reanudará con un saque en la prolongación de la línea de tiros libres.
17-51	Ejemplo: A1 comete una violación de avance ilegal durante su acción de tiro y luego el balón entra en la canasta. Interpretación: La canasta de A1 no será válida. Se concederá un saque al equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres en pista trasera. El equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.
17-52	Ejemplo: A1 lanza a canasta. Mientras el balón está en trayectoria descendente, A2 toca el balón, que luego entra en la canasta. Interpretación: El tiro de A1 no será válido. Se concederá un saque al equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres en pista trasera. El equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

Artículo 18 – Tiempo muerto

18.1 Definición

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

18.2 Regla

18.2.1 Cada tiempo muerto durará 1 minuto.

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

18.2.3 Una oportunidad de tiempo muerto comienza cuando:

- Para ambos equipos, el balón queda muerto, el reloj de partido está parado y el árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa de oficiales.
- Para ambos equipos, el balón queda muerto después de un 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 libre.

18.2.5 Se pueden conceder a cada equipo:

- 2 tiempos muertos durante la primera parte.
- 3 tiempos muertos durante la segunda parte, con un máximo de 2 de esos tiempos muertos cuando el reloj del partido muestre 2:00 minutos o menos del último cuarto.
- 1 tiempo muerto durante cada prórroga.

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

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

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

18.3 Procedimiento

18.3.1 Solo el primer entrenador o primer entrenador ayudante tienen derecho a solicitar un tiempo muerto. Lo hará estableciendo contacto visual con la mesa de oficiales o acudiendo a la mesa de oficiales, solicitando claramente un tiempo muerto y realizando con las manos la señal convencional correspondiente.

18.3.2 Una solicitud de tiempo muerto solo puede anularse antes de que suene la señal del cronometrador comunicando dicha solicitud.

18.3.3 El tiempo muerto:

- Comienza cuando el árbitro hace sonar su silbato y realiza la señal de tiempo muerto.
- Finaliza cuando un árbitro hace sonar su silbato e indica a los equipos que vuelvan al terreno de juego.

18.3.4 Tan pronto como comience una oportunidad de tiempo muerto, el cronometrador hará sonar su señal para comunicar a los árbitros que un equipo ha solicitado un tiempo muerto.

Si se convierte una canasta contra el equipo que ha solicitado un tiempo muerto, el cronometrador detendrá el reloj de partido inmediatamente y hará sonar su señal.

- 18.3.5 Durante el tiempo muerto y durante un intervalo de juego antes del inicio del segundo y cuarto cuarto o de cada prórroga, los jugadores pueden abandonar el terreno de juego y sentarse en su banquillo y cualquier persona con permiso para sentarse en el banquillo puede entrar al terreno de juego, siempre que permanezcan cerca de la zona de banquillo.
- 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 tiro libre, el tiempo muerto se concederá si:
- Se convierte el último tiro libre.
 - Después del último tiro libre, si no se convierte, se tiene que administrar un saque.
 - Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se completará la serie de tiros libres y se concederá el tiempo muerto antes de administrarse la nueva penalización, a menos que se establezca lo contrario en estas reglas.
 - Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último tiro libre. En este caso, se concederá 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 tiro libre. En este caso, se concederá el tiempo muerto antes de administrarse el saque.

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

Artículo 19 – Sustituciones

19.1 Definición

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

19.2 Regla

19.2.1 Un equipo puede sustituir a uno o varios jugadores durante una oportunidad de sustitución.

19.2.2 Una oportunidad de sustitución comienza cuando:

- Para ambos equipos, el balón queda muerto, el reloj de partido está parado y el árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa de oficiales.
- Para ambos equipos, el balón queda muerto después de un último tiro libre convertido.
- Para el equipo que recibe la canasta, se convierte una canasta de campo cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga.

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 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:

	REGLAS + INTERPRETACIONES – DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN CIVAOEBA	Marzo 2026 Página 54 de 209
---	---	---

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

19.2.5 No se concederá ninguna sustitución al equipo que ha convertido una canasta al detenerse el reloj de partido cuando muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga, a menos que un árbitro haya interrumpido el partido.

19.2.6 Si el jugador recibe tratamiento o es atendido, debe ser sustituido a menos que su equipo quede reducido a menos de 5 jugadores.

19.3 **Procedimiento**

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

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

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

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

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

19.3.6 Las sustituciones se efectuarán tan rápido como sea posible. Un jugador que haya cometido 5 faltas o haya sido descalificado debe ser sustituido de inmediato (en menos de 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 primer 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 cronometrador antes de incorporarse al partido.

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

- Está lesionado, o
- Ha cometido 5 faltas, o
- Ha sido descalificado,

el/los tiro(s) libre(s) debe lanzarlo(s) 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 cualquiera de los dos equipos solicita una sustitución después de que el balón esté a disposición del lanzador para el primer tiro libre, la sustitución se concederá si:

- Se convierte el último tiro libre.
- Después del último tiro libre, si no se convierte, se tiene que administrar un saque.
- Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se completará la serie de tiros libres y se concederá la sustitución antes de administrarse la nueva penalización, a menos que se establezca lo contrario en estas reglas.
- Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último tiro libre. En este caso, se concederá la sustitución antes de que se administre la nueva penalización.
- Se sanciona una violación antes de que el balón esté vivo después del último tiro libre. En este caso, se concederá la sustitución antes de administrarse el saque.

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

INTERPRETACIONES	
18-1	Afirmación: No se puede conceder un tiempo muerto antes de que comience el tiempo de juego de un cuarto o una prórroga ni después de que finalice el tiempo de juego de un cuarto o una prórroga. No se puede conceder una sustitución antes de que comience el tiempo de juego del 1º cuarto o después de que finalice el tiempo de juego del partido. Se puede conceder cualquier sustitución durante los intervalos de juego entre los cuartos y/o las prórrogas.
18-2	Ejemplo: Después de que el balón haya abandonado las manos del árbitro principal en el salto entre dos inicial pero antes de que sea legalmente palmeado, el saltador A2 comete una violación. Se concede un saque al equipo B. En ese momento, cualquier equipo solicita un tiempo muerto o una sustitución. Interpretación: A pesar de que el partido ya ha comenzado, no se pueden conceder el tiempo muerto ni la sustitución porque el reloj de partido aún no se ha puesto en marcha.
18-3	Afirmación: Si la señal del reloj de tiro suena mientras el balón está en el aire durante un tiro, no se comete una violación y no se detiene el reloj de partido. Si el tiro se convierte entonces se trata, bajo ciertas circunstancias, de una oportunidad de tiempo muerto o sustitución para ambos equipos.
18-4	Ejemplo: El balón está en el aire durante un tiro cuando suena la señal del reloj de tiro. El balón entra en el cesto. Uno o ambos equipos solicitan: (a) Un tiempo muerto. (b) Una sustitución. Interpretación: (a) Es una oportunidad de tiempo muerto solo para el equipo que no anotó la canasta. Si se concede un tiempo muerto al equipo que no anotó la canasta, también se puede conceder un tiempo muerto al otro equipo y se puede conceder también una sustitución a ambos equipos, si la solicitan. (b) Es una oportunidad de sustitución solo para el equipo que no ha anotado el cesto y únicamente cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto o en cada prórroga. Si se concede una sustitución al equipo que no anotó el cesto, también puede concederse una sustitución al equipo oponente y se puede conceder un tiempo muerto a ambos equipos, si lo solicitan.
18-5	Afirmación: Los artículos 18 y 19 aclaran cuándo comienza y finaliza una oportunidad de tiempo muerto o de sustitución. Si se solicita el tiempo muerto o la sustitución (para cualquier jugador, incluyendo al lanzador de tiros libres) después de que el balón esté a

disposición del lanzador de los tiros libres para el primer tiro libre, el tiempo muerto o la sustitución se podrá conceder a ambos equipos si:

- (a) El último libre es válido, o
- (b) El último tiro libre va seguido de un saque, o
- (c) Por cualquier razón válida, el balón permanece muerto después del último tiro libre.

Después de que el balón esté a disposición del lanzador para el primero de 2 o 3 tiros libres consecutivos para la misma penalización de falta, no se concederá ningún tiempo muerto o sustitución antes de que el balón quede muerto después del último tiro libre.

Cuando se sanciona una falta técnica entre dichos tiros libres, el tiro libre sin rebote se administrará inmediatamente. No se concederán tiempo muerto ni sustituciones a ninguno de los equipos antes y/o después del tiro libre, a menos que el sustituto se convierta en jugador para lanzar el tiro libre de la falta técnica. En este caso, los contrarios también tienen derecho a sustituir a 1 jugador, si lo desean.

18-6 Ejemplo: Se conceden 2 tiros libres a A1. Cualquier equipo solicita un tiempo muerto o una sustitución:

- (a) Antes de que el balón esté a disposición del lanzador de los tiros libres A1.
- (b) Después de lanzarse el primer tiro libre.
- (c) Después del segundo tiro libre convertido pero antes de que el balón esté a disposición de cualquier jugador del equipo B para el saque.
- (d) Después del segundo tiro libre convertido y después de que el balón esté a disposición de cualquier jugador del equipo B para el saque.

Interpretación:

- (a) El tiempo muerto o la sustitución se concederá inmediatamente, antes de lanzarse el primer tiro libre.
- (b) El tiempo muerto o la sustitución no se concederá después del primer tiro libre, incluso si es convertido.
- (c) El tiempo muerto o la sustitución se concederá inmediatamente, antes del saque.
- (d) El tiempo muerto o la sustitución no se concederá.

18-7 Ejemplo: Se conceden 2 tiros libres a A1. Después de lanzar el primer tiro libre, cualquier equipo solicita un tiempo muerto o una sustitución. Durante el lanzamiento del último tiro libre:

- (a) El balón rebota en el aro y el juego continúa.
- (b) Se convierte el tiro libre.
- (c) El balón no toca el aro.
- (d) A1 pisa sobre la línea de tiro libre mientras está lanzando y se sanciona la violación.
- (e) B1 pisa la zona restringida antes de que el balón abandone las manos de A1. Se sanciona la violación de B1 y el tiro libre de A1 no se convierte.

Interpretación:

- a) No se concederá el tiempo muerto ni la sustitución.
- b), c) y d) El tiempo muerto o la sustitución se concederá inmediatamente.
- e) A1 lanzará un nuevo tiro libre y, si se convierte, se concederá el tiempo muerto o la sustitución inmediatamente.

18-8 Ejemplo: Una oportunidad de sustitución acaba de finalizar cuando el sustituto A6 corre hacia la mesa de oficiales solicitando en voz alta una sustitución. El cronometrador reacciona haciendo sonar su señal por error. El árbitro hace sonar su silbato.

Interpretación: El balón está muerto y el reloj de partido está parado, lo que normalmente constituye una oportunidad de sustitución. Sin embargo, como la solicitud de A6 se efectuó demasiado tarde, la sustitución no se concederá. El partido se reanudará inmediatamente.

- 18-9 Ejemplo: Se sanciona una violación de interposición o interferencia durante el partido. Cualquiera de los entrenadores ha solicitado un tiempo muerto o se ha solicitado una sustitución por parte de cualquier equipo.
Interpretación: La violación provoca que el reloj de partido se detenga y el balón quede muerto. Se concederán las sustituciones o los tiempos muertos.
- 18-10 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en un tiro de 2 no convertido. Después del primero de los 2 tiros libres de A1, se sanciona una falta técnica a A2. A continuación, cualquier equipo solicita un tiempo muerto o una sustitución.
Interpretación: Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. Si un sustituto del equipo B se ha convertido en jugador para lanzar el tiro libre, el equipo A también tiene derecho a sustituir 1 jugador, si lo desea. Si el tiro libre es lanzado por un sustituto del equipo B, que se ha convertido en jugador, o si el equipo A también sustituyó 1 jugador, estos jugadores no pueden ser sustituidos hasta que haya finalizado el siguiente periodo del reloj de partido en marcha. A1 lanzará el segundo tiro libre y el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre. Si se consigue y si se solicita, el tiempo muerto o cualquier otra sustitución se concederán a ambos equipos.
- 18-11 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en un tiro de 2 no convertido. Después del primero de los 2 tiros libres de A1, se sanciona una falta técnica a A2. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. A continuación, cualquier equipo solicita un tiempo muerto o una sustitución.
Interpretación: En este momento no se concederán tiempos muertos ni sustituciones. A1 lanzará el segundo tiro libre y el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre. Si se consigue y si se solicita, el tiempo muerto o la sustitución se concederá a ambos equipos.
- 18-12 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en un tiro de 2 no convertido. Después del primero de los 2 tiros libres de A1, se sanciona una falta técnica a A2. Es la 5ª falta de A2. Cualquier equipo solicita ahora un tiempo muerto o una sustitución.
Interpretación: A2 será sustituido inmediatamente. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. Si un sustituto del equipo B se ha convertido en jugador para lanzar el tiro libre, el equipo A también tiene derecho a sustituir 1 jugador, si lo desea. Si el tiro libre es lanzado por un sustituto del equipo B, que se ha convertido en jugador, o si el equipo A también sustituyó 1 jugador, estos jugadores no pueden ser sustituidos hasta que haya finalizado el siguiente periodo del reloj de partido en marcha. Después del tiro libre lanzado por un jugador del equipo B a causa de la falta técnica de A2, A1 lanzará el segundo tiro libre. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre. Si se consigue y si se solicita, el tiempo muerto o cualquier otra sustitución se concederán a ambos equipos.
- 18-13 Ejemplo: Se sanciona una falta técnica a A1 durante un regate. B6 solicita convertirse en jugador para lanzar el tiro libre.
Interpretación: Es una oportunidad de sustitución para ambos equipos. Después de convertirse en jugador, B6 puede lanzar 1 tiro libre sin rebote pero no puede ser sustituido hasta que haya finalizado el siguiente periodo del reloj de partido en marcha.
- 18-14 **Afirmación: Un sustituto que se convierte en jugador solo puede abandonar el partido después de que haya finalizado el siguiente período de reloj de partido en marcha.**
- 18-15 Ejemplo: B1 es sustituido por B6. Antes de que se ponga en marcha el reloj de partido, se sanciona una falta personal a B6. Se trata de la:
(a) 3ª falta de B6.
(b) 5ª falta de B6.
Interpretación:
(a) B6 no puede ser sustituido hasta que haya finalizado el siguiente período de reloj de partido en marcha.

(b) B6 debe ser sustituido.

18-16 **Afirmación:** Si después de solicitarse un tiempo muerto, cualquier equipo comete una falta, el tiempo muerto no comenzará hasta que el árbitro haya completado la comunicación de la falta con la mesa de oficiales. En el caso de la 5ª falta de un jugador, esta comunicación incluye el procedimiento necesario de sustitución. Después de completar toda la comunicación, el tiempo muerto comenzará cuando un árbitro haga sonar su silbato y efectúe la señal de tiempo muerto.

18-17 **Ejemplo:** Durante el partido, el primer entrenador del equipo A solicita un tiempo muerto, tras lo cual:

a) B1 comete la 5ª falta.

b) Se sanciona una falta a un jugador de cualquier equipo.

Interpretación:

a) El período del tiempo muerto no comenzará hasta que se complete toda la comunicación con la mesa de oficiales y un sustituto de B1 se convierta en jugador.

En ambos casos, se permitirá que los jugadores se retiren a sus banquillos aunque el tiempo muerto no haya comenzado aún formalmente.

18-18 **Afirmación:** Cada tiempo muerto durará 1 minuto. Los equipos deben regresar sin demora al terreno de juego después de que el árbitro haga sonar el silbato. Si un equipo se excede más de un minuto, está obteniendo una ventaja al prolongar dicho tiempo muerto y provocar también un retraso en el partido. Un árbitro debe comunicar un aviso al primer entrenador de ese equipo. Si el primer entrenador no reacciona al aviso, se cargará otro tiempo muerto al equipo infractor por retrasar el partido. Si el equipo no dispusiese de más tiempos muertos, puede sancionarse al primer entrenador una falta técnica por retrasar el partido, anotada como B1. Si un equipo no regresa al terreno de juego sin demora después del intervalo de juego de la media parte, se cargará un tiempo muerto al equipo infractor. Dicho tiempo muerto no durará 1 minuto. El partido se reanudará inmediatamente.

18-19 **Ejemplo:** El tiempo muerto finaliza y el árbitro indica al equipo A que vuelva al terreno de juego. El primer entrenador del equipo A sigue dando instrucciones a su equipo, que continúa aún en la zona de banquillo. El árbitro vuelve a indicar 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 A comience a volver a la pista, el árbitro advierte al primer entrenador del equipo A de que, si se repitiese el mismo comportamiento, se cargará un tiempo muerto adicional al equipo A.

(b) Se cargará, sin avisar, un tiempo muerto al equipo A. Este tiempo muerto durará 1 minuto. Si el equipo A no dispone de más tiempos muertos, se sancionará al primer entrenador del equipo A una falta técnica por retrasar el partido, anotada como B1.

18-20 **Ejemplo:** Al finalizar el intervalo de juego de la media parte, el equipo A está todavía en su vestuario y, por lo tanto, se retrasa el inicio del 3º cuarto.

Interpretación: Después de que el equipo A vuelva al terreno de juego, se cargará un tiempo muerto al equipo A, sin previo aviso. Este tiempo muerto no durará 1 minuto y el partido se reanudará inmediatamente.

18-21 **Afirmación:** Si no se ha concedido ningún tiempo muerto a un equipo durante la segunda parte antes de que el reloj de partido muestre 2:00 en el 4º cuarto, el anotador trazará 2 líneas horizontales en la primera casilla para los tiempos muertos de la segunda parte de ese equipo. El marcador electrónico mostrará el primer tiempo muerto como si se hubiese utilizado.

- 18-22 Ejemplo: Con 2:00 en el reloj de partido en el 4º cuarto, ninguno de los equipos ha utilizado ningún tiempo muerto en la segunda parte.
Interpretación: El anotador trazará 2 líneas horizontales en la primera casilla de los tiempos muertos de la segunda parte de ambos equipos. El marcador electrónico mostrará el primer tiempo muerto como utilizado.
- 18-23 Ejemplo: Con 2:09 en el reloj de partido en el 4º cuarto, el primer entrenador del equipo A solicita el primer tiempo muerto de la segunda mitad con el reloj de partido en marcha. Con 1:58 en el reloj de partido, el balón sale fuera y se detiene el reloj de partido. Se concede un tiempo muerto al equipo A.
Interpretación: El anotador trazará 2 líneas horizontales en la primera casilla de los tiempos muertos de la segunda parte del equipo A, puesto que el tiempo muerto no se concedió antes de que el reloj de partido mostrara 2:00 en el 4º cuarto. El tiempo muerto concedido en 1:58 se anotará en la segunda casilla y el equipo A solo dispondrá de 1 tiempo muerto restante más. Después del tiempo muerto, el marcador electrónico mostrará los 2 tiempos muertos como utilizados
- 18-24 **Afirmación: Si se solicita un tiempo muerto, independientemente de si antes o después se sanciona una falta técnica, antideportiva o descalificante, el tiempo muerto se concederá antes del inicio de la administración del/los tiro(s) libre(s). Si durante un tiempo muerto se sanciona una falta técnica, antideportiva o descalificante, el/los tiro(s) libre(s) se administrará(n) después de que finalice el tiempo muerto.**
- 18-25 Ejemplo: El primer entrenador del equipo B solicita un tiempo muerto. Se sanciona una falta antideportiva de A1 sobre B1, seguida de una falta técnica a A2.
Interpretación: Se concederá el tiempo muerto del equipo B. Después del tiempo muerto, cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. Luego B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- 18-26 Ejemplo: El primer entrenador del equipo B solicita un tiempo muerto. Se sanciona una falta antideportiva de A1 sobre B1. Se concede un tiempo muerto al equipo B. Durante el tiempo muerto, se sanciona una falta técnica a A2.
Interpretación: Después del tiempo muerto, cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. Luego B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

Artículo 20 – Partido perdido por incomparecencia

20.1 Regla

Un equipo perderá el partido por incomparecencia si:

- El equipo no se ha presentado o no puede presentar 5 jugadores preparados para jugar 15 minutos después de la hora programada para el inicio del partido.
- Sus acciones impiden que se juegue el partido.
- Se niega a jugar después de haber sido requerido por el árbitro principal.

20.2 Penalización

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

- 20.2.2 Para las series de 2 partidos (ida y vuelta) en que se sumen los puntos (tanteo total) y para los Play-Offs (al mejor de 3 partidos), el equipo que no comparezca en el primer, segundo o tercer partido perderá la serie o los Play-Offs por “incomparecencia”. Esto no se aplica en los Play-Offs (al mejor de 5 partidos y al mejor de 7 partidos).
- 20.2.3 Si un equipo pierde un segundo partido por incomparecencia en un torneo, dicho equipo será descalificado y se anularán los resultados de los partidos que haya disputado.

Art.21 Partido perdido por inferioridad

21.1 Regla

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

21.2 Penalización

- 21.2.1 Si el equipo al que se le adjudica el partido va por delante en el marcador, se dará por válido el tanteo del momento de la interrupción. Si el equipo al que se le adjudica el partido no va por delante, se registrará un tanteo de 2 a 0 su favor. El equipo que haya perdido por inferioridad recibirá 1 punto de clasificación.
- 21.2.2 Para las series de 2 partidos (ida y vuelta) en que se sumen los puntos (tanteo total), el equipo que quede en inferioridad en el primer o segundo partido perderá la serie por “inferioridad”.

REGLA CINCO – VIOLACIONES

Artículo 22 – Violaciones

22.1 Definición

Una violación es una infracción de las reglas.

22.2 Penalización

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

Artículo 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 las líneas limítrofes, dicho jugador es el responsable de que el balón salga fuera del terreno de juego.

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

INTERPRETACIONES

23-1 **Afirmación:** Si el balón está fuera del terreno de juego por tocar o ser tocado por un jugador que está sobre o fuera de la línea limítrofe, este jugador causa que el balón salga fuera.

23-2 Ejemplo: Cerca de la línea lateral, A1 con el balón en las manos está estrechamente defendido por B1. A1 toca con su cuerpo a B1, que tiene 1 pie fuera.
Interpretación: Es una jugada legal de A1. Un jugador está fuera cuando cualquier parte de su cuerpo está en contacto con cualquier cosa que no sea un jugador. El partido continuará.

23-3 Ejemplo: Cerca de la línea lateral, A1 con el balón en las manos está estrechamente defendido por B1 y B2. A1 toca con el balón a B1, que tiene 1 pie fuera.

	Interpretación: Es una violación de fuera de B1. El balón está fuera cuando toca a un jugador que está fuera del terreno de juego. El partido se reanudará con un saque del equipo A en el lugar más cercano a donde el balón salió fuera. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro. 23-4 Ejemplo: A1 regatea cerca de la línea lateral frente a la mesa de oficiales. El balón bota alto sobre el terreno de juego y toca la rodilla de B6, que está sentado en la silla de sustituciones. El balón regresa a A1 en el terreno de juego. Interpretación: El balón está fuera cuando toca a B6, que está fuera del terreno de juego. A1 provocó que el balón saliera fuera porque tocó el balón antes de que saliese. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera.
--	--

Artículo 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 o lo bota en el terreno de juego.

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 o lo bota en el terreno de juego y lo vuelve a tocar antes de que toque a otro jugador.

Durante un regate el jugador no puede colocar ninguna parte de su(s) mano(s) debajo del balón y llevarlo de un lugar a otro o hacer que el balón se detenga y luego volver a efectuar un regate.

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.

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

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 son regates:

- Tiros sucesivos a canasta.
- Un “fumble” al inicio o al final de un regate.
- Palmear el balón para alejarlo de otros jugadores intentando obtener el control del balón.
- Palmear el balón cuando lo controla otro jugador.
- Desviar un pase y establecer el control del balón.
- Pasarse el balón de una mano a otra y permitir que descanse en una o ambas manos antes de tocar el suelo, siempre que no se cometa una violación del avance.
- Lanzar el balón contra el tablero y recuperar el control del balón.

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

INTERPRETACIONES

- 24-1** **Afirmación:** No es un regate que un jugador lance intencionadamente el balón contra su propio tablero o contra el de sus oponentes.
- 24-2** Ejemplo: A1 no ha comenzado aún el regate y está quieto cuando lanza el balón contra uno de los tableros y lo coge de nuevo o lo toca antes de que toque a cualquier otro jugador.
Interpretación: Es una jugada legal de A1. Después de coger el balón, A1 puede tirar, pasar el balón o comenzar un regate.
- 24-3** Ejemplo: Después de finalizar un regate tanto en un movimiento continuo como permaneciendo de pie, A1 lanza el balón contra el tablero. A1 lo coge de nuevo o lo toca de nuevo:
a) después de que haya botado en el terreno de juego, y luego comienza un regate.
b) antes de que toque a ningún otro jugador.
Interpretación:
a) Es una violación de doble regate de A1. A1 no puede iniciar un segundo regate después de finalizar el primero.
b) Es una jugada legal de A1. Después de coger o tocar el balón, A1 puede tirar o pasar el balón, pero no puede comenzar un nuevo regate.
- 24-4** Ejemplo: El tiro de A1 no toca el aro. A1 coge el balón y lo lanza contra el tablero, después A1 coge el balón o lo toca otra vez antes de que toque a cualquier otro jugador.
Interpretación: Es una jugada legal de A1. Después de coger el balón, A1 puede tirar, pasar el balón o comenzar un regate.
- 24-5** Ejemplo: A1 bota el balón y se detiene legalmente.
(a) Después A1 pierde el equilibrio y sin mover el pie de pivote, toca el suelo con el balón una o dos veces mientras sostiene el balón en las manos.
(b) Después A1 se pasa el balón de 1 mano a otra sin mover el pie de pivote.
Interpretación: En ambos casos, es una jugada legal de A1. A1 no movió su pie de pivote.
- 24-6** Ejemplo: A1 comienza su regate lanzando el balón:
(a) por encima de su oponente.
(b) unos metros por delante de su oponente.
El balón toca el terreno de juego, tras lo cual A1 continúa el regate.
Interpretación: En ambos casos, es una jugada legal de A1. El balón tocó el terreno de juego antes de que A1 tocara el balón otra vez durante el regate.
- 24-7** Ejemplo: A1 finaliza el regate y lanza el balón de forma deliberada contra la pierna de B1. A1 coge el balón y comienza un nuevo regate.
Interpretación: Es una violación de doble regate de A1. El regate de A1 finalizó puesto que B1 no tocó el balón. Fue el balón el que tocó a B1. A1 no puede iniciar un nuevo regate.

24-8	Ejemplo: A1 finaliza un regate y pasa el balón a A2. El balón toca por accidente el cuerpo de B2. Después, el balón toca el suelo. A1 lo coge y comienza un nuevo regate. Interpretación: Es una jugada legal. A1 puede comenzar un nuevo regate puesto que tras el primero el balón ha tocado a otro jugador.
------	--

Artículo 25 – Avance ilegal

25.1 Definición

25.1.1 **Avance ilegal (pasos)** 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 terreno de juego.

25.2 Regla

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

- Un jugador que agarra el balón mientras está de pie con ambos pies en el terreno de juego:
 - En el momento en que se levanta un pie, el otro pie se convierte en el pie de pivote.
 - Para iniciar un regate, el pie de pivote no se puede levantar antes de que el balón salga de la(s) mano(s).
 - Para pasar o tirar a canasta, el jugador puede saltar con el pie de pivote, pero ningún pie puede volver al suelo antes de que el balón haya salido de la(s) mano(s).
- Un jugador que agarra el balón mientras se mueve o tras acabar un regate puede dar dos pasos para detenerse, pasar o tirar a canasta:
 - Si, después de recibir el balón, quiere comenzar un regate, el jugador debe soltar el balón antes de dar el segundo paso.
 - El primer paso se produce cuando un pie o ambos pies tocan el terreno de juego después de obtener el control del balón.
 - El segundo paso se produce después del primer paso cuando el otro pie toca el terreno de juego o ambos pies tocan el terreno de juego a la vez.
 - Si el jugador se detiene en su primer paso con ambos pies en el terreno de juego o ambos pies tocan el terreno de juego a la vez, puede pivotar usando cualquiera de los pies como su pie pivote. Si luego salta con ambos pies, ningún pie puede tocar el terreno de juego antes de que el balón salga de la(s) mano(s).
 - Si un jugador cae sobre un pie, solo puede pivotar usando ese pie.
 - Si un jugador salta con un pie en el primer paso, puede caer con ambos pies a la vez en el segundo paso. En este caso, el jugador no puede pivotar con ningún pie. Si a continuación uno o ambos pies dejan de estar en contacto con el terreno de juego ningún pie puede volver al terreno de juego antes de que el balón salga de la(s) mano(s).
 - Si ambos pies están en el aire y el jugador cae con ambos pies a la vez, en el momento en que se levanta un pie el otro pie se convierte en el pie de pivote.
 - Un jugador no puede tocar el terreno de juego con el mismo pie o ambos pies de forma consecutiva después de terminar su regate u obtener el control del balón.

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

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

INTERPRETACIONES	
25-1	Afirmación: Es legal que un jugador que está caído en el suelo obtenga el control del balón. Es legal que un jugador que sostiene el balón caiga al terreno de juego. También es legal que un jugador, después de caer al terreno de juego con el balón, se deslice por inercia. Sin embargo, si el jugador luego se gira o intenta levantarse mientras sostiene el balón, comete una violación.
25-2	Ejemplo: A1 tiene el balón en las manos, y luego: - Pierde el equilibrio y cae al terreno de juego. - Tras caerse la inercia provoca que se deslice. Interpretación: En ambos casos, es una jugada legal de A1. Caerse al terreno de juego no es una violación de avance ilegal. Sin embargo, si A1 a continuación se gira para evitar la defensa o intenta levantarse con el balón en las manos, comete una violación de avance ilegal.
25-3	Ejemplo: A1, mientras está tumbado en el terreno de juego, obtiene el control de balón. A1 después: - Pasa el balón a A2. - Comienza un regate mientras aún está caído en el suelo. - Intenta levantarse mientras bota el balón. - Intenta levantarse mientras todavía sostiene el balón. Interpretación: - a), b) y c) Es una acción legal de A1. d) Es una violación de avance ilegal de A1.
25-4	Afirmación: Un jugador no puede tocar el terreno de juego de forma consecutiva con el mismo pie o con ambos pies después de terminar el regate o de obtener el control del balón.
25-5	Ejemplo: A1 finaliza el regate con el balón en las manos. En un movimiento continuo, A1 salta con el pie izquierdo, cae sobre el pie izquierdo, luego sobre el pie derecho y tira a canasta. Interpretación: Es una violación de avance ilegal de A1. Después de finalizar el regate, un jugador no puede tocar el suelo de forma consecutiva con el mismo pie.

Artículo 26 – 3 segundos

26.1 Regla

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

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

26.1.3 Para que un jugador esté fuera de la zona restringida ambos pies deben estar en el terreno de juego fuera de la zona restringida.

INTERPRETACIONES	
26-1	Afirmación: Es una violación cuando un jugador abandona el terreno de juego por la línea de fondo para evitar una violación de 3 segundos y luego vuelve a entrar en la zona restringida.
26-2	Ejemplo: A1 está en la zona restringida menos de 3 segundos, sale fuera del terreno de juego por la línea de fondo para no cometer una violación de 3 segundos. A1 vuelve a entrar en la zona restringida. Interpretación: Es una violación de 3 segundos de A1.
26-3	Afirmación: Un jugador no permanecerá más de 3 segundos consecutivos en la zona restringida de los oponentes mientras su equipo tenga el control de un balón vivo en pista delantera y el reloj de partido esté en marcha.
26-4	Ejemplo: A1 está en la zona restringida durante 2 segundos y medio y tira a canasta. El balón no toca el tablero ni el aro y A1 coge el rebote. Interpretación: Es una jugada legal de A1. El equipo A ha perdido el control del balón cuando A1 tiró a canasta. Con el rebote de A1, el equipo A ha conseguido un nuevo control del balón.
26-5	Ejemplo: Mientras el sacador A1 tiene el balón en las manos en pista delantera, A2 permanece en la zona restringida de los oponentes durante más de 3 segundos. Interpretación: Es una jugada legal de A2. El equipo A tiene el control del balón pero el reloj de partido aún no se ha puesto en marcha.

Artículo 27 – Jugador defendido estrechamente

27.1 Definición

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

27.2 Regla

Un jugador defendido estrechamente debe pasar, tirar a canasta o botar el balón en menos de 5 segundos.

INTERPRETACIONES	
27-1	Afirmación: Un jugador defendido estrechamente debe pasar, tirar o comenzar un regate antes de 5 segundos.

- 27-2 Ejemplo: A1 es defendido estrechamente por B1 durante 4 segundos. A continuación, A1 comete un fumble y vuelve a coger el balón.
Interpretación: Se trata de una violación de 5 segundos, puesto que A1 ni pasó, ni tiró ni comenzó un regate antes de 5 segundos. El fumble al inicio o al final del regate no es un regate.

Artículo 28 – 8 segundos

28.1 Regla

28.1.1 Cuando:

- Un jugador en su pista trasera obtiene el control de un balón vivo, o
- 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, su equipo dispone de 8 segundos para hacer que el balón pase a su pista delantera.

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 por completo en su pista delantera.
- El balón toca o es legalmente tocado por un defensor que tiene parte de su cuerpo en su pista trasera.
- El balón toca a un árbitro que tiene parte de su cuerpo en la pista delantera del equipo con control del balón.
- Durante un regate desde pista trasera hacia pista delantera, tanto el balón como ambos pies del jugador que efectúa el regate están por completo en su pista delantera.

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

- Un balón que sale fuera del terreno de juego.
- Un jugador del mismo equipo que se lesiona.
- Una falta técnica cometida por ese equipo.
- Una situación de salto.
- Una doble falta.
- Una cancelación de penalizaciones iguales en contra de ambos equipos.

INTERPRETACIONES

- 28-1 **Afirmación:** El reloj de tiro se detiene por una situación de salto. Si el saque por posesión alterna corresponde al equipo que tenía el control del balón en pista trasera, continuará el período de 8 segundos.
- 28-2 Ejemplo: A1 regatea en pista trasera durante 5 segundos cuando se produce un balón retenido. El equipo A tiene derecho al siguiente saque por posesión alterna.
Interpretación: El equipo A dispondrá solo de 3 segundos para pasar el balón a pista delantera.

- 28-3 **Afirmación:** Durante un regate de pista trasera a pista delantera, el balón pasa a la pista delantera de un equipo cuando ambos pies del jugador y el balón están completamente en contacto con la pista delantera.
- 28-4 Ejemplo: A1 tiene un pie a cada lado de la línea central y recibe el balón de A2, que se encuentra en pista trasera. A1 devuelve el balón a A2, quien:
- a) todavía se encuentra en pista trasera.
 - b) tiene un pie a cada lado de la línea central.
 - c) tiene un pie a cada lado de la línea central. A2 comienza un regate hacia pista trasera.
- Interpretación: En todos los casos, es una jugada legal del equipo A. A1 no tiene ambos pies completamente en contacto con la pista delantera y por lo tanto tiene derecho a pasar el balón a pista trasera. El período de 8 segundos continuará.
- 28-5 Ejemplo: A1 regatea desde pista trasera y deja de avanzar, pero sin dejar de botar el balón mientras:
- (a) Tiene un pie a cada lado de la línea central.
 - (b) Ambos pies están en pista delantera, mientras bota el balón en pista trasera.
 - (c) Ambos pies están en pista delantera mientras bota el balón en pista trasera, tras lo cual A1 vuelve con ambos pies a pista trasera.
 - (d) Ambos pies están en pista trasera, mientras bota el balón en pista delantera.
- Interpretación: En todos los casos, es una jugada legal de A1. A1 sigue estando en pista trasera hasta que los dos pies, así como el balón, estén completamente en contacto con la pista delantera. El período de 8 segundos continuará.
- 28-6 **Afirmación:** Siempre que continúe el período de 8 segundos con el tiempo restante y el mismo equipo que tenía previamente el control del balón deba efectuar un saque desde pista trasera, el árbitro que entregue el balón al jugador que va a efectuar el saque le informará del tiempo que resta en el periodo de 8 segundos.
- 28-7 Ejemplo: A1 regatea durante 6 segundos en pista trasera cuando se produce una falta doble en:
- (a) Pista trasera.
 - (b) Pista delantera.
- Interpretación:
- (a) El partido se reanuda con un saque del equipo A en pista trasera desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta doble. El árbitro informará al sacador del equipo A de que su equipo dispone de 2 segundos para pasar el balón a pista delantera.
 - (b) El partido se reanuda con un saque del equipo A en pista delantera desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta doble.
- 28-8 Ejemplo: A1 regatea en pista trasera durante 4 segundos cuando B1 palmea el balón fuera en pista trasera del equipo A.
- Interpretación: El partido se reanuda con un saque del equipo A en pista trasera desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera. El árbitro informará al sacador del equipo A de que su equipo dispone de 4 segundos para pasar el balón a pista delantera.
- 28-9 **Afirmación:** Si un árbitro detiene el partido por cualquier razón válida sin relación con ninguno de los dos equipos y si el equipo contrario quedaría en desventaja, el período de 8 segundos continuará.
- 28-10 Ejemplo: Con 25 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto y con el resultado A: 72 – B: 72, el equipo A obtiene el control del balón. A1 regatea en pista trasera durante 5 segundos cuando los árbitros detienen el partido porque:
- (a) El reloj de partido o el reloj de tiro dejan de funcionar o no se ponen en marcha.
 - (b) Se lanza una botella al terreno de juego.

(c) El reloj de tiro se reinicia por error.

Interpretación: En todos los casos, el partido se reanudará con un saque del equipo A desde pista trasera, con 3 segundos restantes del período de 8 segundos. El equipo B quedaría en desventaja si se reanudara el partido con un nuevo período de 8 segundos.

28-11 **Afirmación:** Después de una violación de 8 segundos, el lugar del saque se determina por la posición del balón cuando se produjo la violación.

28-12.1 Ejemplo: Finaliza el periodo de 8 segundos para el equipo A y la violación se produce cuando:

(a) El equipo A controla el balón en pista trasera.

(b) El balón va por el aire en un pase de A1 desde pista trasera hacia pista delantera.

Interpretación: El saque del equipo B se administrará en pista delantera, desde el lugar más cercano a:

(a) La posición del balón cuando se produjo la violación de 8 segundos, excepto directamente detrás del tablero.

(b) La línea central. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

28-13 **Afirmación:** El control de equipo finaliza cuando el balón sale de las manos del jugador que lanza a canasta.

28-14 Ejemplo: Justo antes de que finalice el período de 8 segundos el balón abandona las manos de A1 desde su pista trasera en un tiro a canasta. El balón entra en la canasta.

Interpretación: Jugada legal del equipo A. El control del balón finaliza cuando A1 suelta el balón en el tiro. La canasta de 3 puntos de A1 será válida.

Artículo 29 – Reloj de tiro

29.1 Regla

29.1.1 Cuando:

- un jugador obtiene el control de un balón vivo en el terreno de juego,
- en un saque, el balón toca o es legalmente tocado por cualquier jugador sobre el terreno de juego y el equipo del jugador que realiza el saque sigue con el control del balón, ese equipo dispone de 24 segundos para tirar a canasta.

Para que se considere un tiro a canasta en esos 24 segundos:

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

29.1.2 Cuando **se intenta un tiro a punto de acabar los 24 segundos** y suena la señal del reloj de tiro con el balón en el aire:

- Si el balón entra en la canasta, no se comete ninguna violación, se ignora la señal y la canasta es válida.
- Si el balón toca el aro, pero no entra en la canasta, no se comete ninguna violación, se ignora la señal y continúa el juego.

	REGLAS + INTERPRETACIONES – DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN CIVAOEBA	Marzo 2026 Página 70 de 209
---	---	---

- Si el balón no toca el aro, se comete una violación. Sin embargo, si los adversarios obtienen un control del balón inmediato y claro, se ignora la señal y continúa el juego.

Cuando el tablero disponga de luz amarilla en su parte superior, la luz tiene prioridad sobre el sonido de la señal del reloj de tiro.

Se aplicarán todas las restricciones relacionadas con interposiciones e interferencias.

29.2 Procedimiento

29.2.1 Después del salto inicial o después del saque desde la línea central para comenzar los demás cuartos o prórrogas, si un jugador obtiene el control de un balón vivo sobre el terreno de juego, independientemente si es en pista delantera o trasera, el reloj de tiro comenzará en 24 segundos.

29.2.2 El reloj de tiro se reiniciará siempre que un árbitro detenga el juego:

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

En estas situaciones, se concederá la posesión del balón al mismo equipo que la tenía previamente. Si el saque se administra después en la:

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

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

29.2.3 El reloj de tiro se reiniciará siempre que se conceda un saque al equipo de los oponentes después de que un árbitro haya detenido el juego a causa de una falta o una violación (incluso cuando el balón ha salido fuera) cometida **por el equipo con control de balón**.

El reloj de tiro también se reiniciará si se concede al nuevo equipo atacante un saque conforme al procedimiento de la posesión alterna.

Si el saque se administra después en la:

- Pista trasera de ese equipo, el reloj de tiro se reiniciará a 24 segundos.
- Pista delantera de ese equipo, el reloj de tiro se reiniciará a 14 segundos.

29.2.4 Cuando un árbitro detenga el partido para sancionar una falta técnica al equipo con control de balón, el partido se reanudará con un saque desde el lugar más próximo a donde se detuvo el partido. El reloj de tiro no se modificará, sino que continuará desde donde se detuvo.

29.2.5 Cuando el reloj del partido muestra 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto o en la prórroga, después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón

desde su pista trasera, el primer entrenador de ese equipo puede decidir si el partido se reanuda con un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo o desde la pista trasera del equipo en el lugar más cercano al lugar donde se detuvo el partido.

Después del tiempo muerto, el saque se administrará de la forma siguiente:

- Después de que el balón haya salido fuera y si el saque se efectúa en la:
 - Pista trasera del equipo, el reloj de tiro continuará desde el tiempo en el que fue detenido.
 - Pista delantera del equipo: Si el reloj de tiro muestra 13 segundos o menos, continuará desde el tiempo en el que fue detenido. Si el reloj de tiro muestra 14 segundos o más, se reiniciará a 14 segundos.
- Después de una falta o una violación (no porque el balón ha salido fuera) y si el saque se efectúa en la:
 - Pista trasera del equipo, el reloj de tiro se reiniciará a 24 segundos.
 - Pista delantera del equipo, el reloj de tiro se reiniciará a 14 segundos.
- Si el tiempo muerto se concede al equipo que tiene un nuevo control del balón, y si el saque se efectúa en la:
 - Pista trasera del equipo, el reloj de tiro se reiniciará a 24 segundos.
 - Pista delantera del equipo, el reloj de tiro se reiniciará a 14 segundos.

29.2.6 Cuando se concede a un equipo un saque desde la línea de saque de su pista delantera como parte de la penalización de una falta antideportiva o descalificante, el reloj de tiro se reiniciará a 14 segundos.

29.2.7 Después de que el balón toque el aro de la canasta de los adversarios, el reloj de tiro se reiniciará a :

- 24 segundos si el equipo de los oponentes obtiene el control del balón.
- 14 segundos, si el equipo que obtiene el control del balón es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que el balón tocara el aro.

29.2.8 Si el reloj de tiro **suená 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 un árbitro, se pone en desventaja al equipo que tiene el control del balón, se detendrá el juego, se corregirá el reloj de tiro y se concederá la posesión del balón a ese equipo.

INTERPRETACIONES

- 29-1 **Afirmación:** Hay un tiro a canasta próximo al final del período del reloj de tiro y la señal del reloj de tiro suena mientras el balón está en el aire.
- Si el balón entra en el cesto, la canasta será válida.
 - Si el balón toca el aro y rebota, el juego continuará con 24 segundos en el reloj de tiro si los oponentes obtienen el control del balón y con 14 segundos en el reloj de tiro si el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que el balón tocara el aro vuelve a conseguirlo.
 - Si el balón no toca el aro, los árbitros esperarán a ver si los oponentes obtienen un control del balón inmediato y claro.
 - En caso afirmativo, se ignorará la señal del reloj de tiro.

- En caso contrario, se produce una violación del reloj de tiro. El balón se concederá a los oponentes para que efectúen un saque desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido, excepto directamente detrás del tablero.

29-2 Ejemplo: El tiro de A1 está en el aire cuando suena la señal del reloj de tiro. El balón toca el tablero y luego rueda por el terreno de juego, donde primero es tocado por B1, después por A2 y finalmente es controlado por B2.

Interpretación: Es una violación del reloj de tiro del equipo A. El tiro de A1 no tocó el aro y el equipo B no obtuvo un control del balón inmediato y claro.

29-3 Ejemplo: Durante un tiro de A1, el balón toca el tablero, pero no el aro. El balón luego es tocado, pero no controlado por B1, tras lo cual A2 obtiene el control del balón. En ese momento suena la señal del reloj de tiro.

Interpretación: Es una violación del reloj de tiro del equipo A.

29-4 Ejemplo: El tiro de A1 al final del período del reloj de tiro es taponado legalmente por B1. Suena la señal del reloj de tiro. B1 comete falta sobre A1.

Interpretación: Es una violación del reloj de tiro del equipo A. La falta de B1 sobre A1 se ignorará a menos que sea una falta antideportiva o descalificante.

29-5 Ejemplo: El tiro de A1 está en el aire cuando suena la señal del reloj de tiro. El balón no toca el aro y después:

- a) Se produce un balón retenido entre A2 y B2.
- b) Es palmeado fuera del terreno de juego por B1.

Interpretación: En ambos casos, es una violación del reloj de tiro del equipo A. El equipo B no obtuvo un control del balón inmediato y claro.

29-6 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro aproximadamente al mismo tiempo que finaliza el reloj de tiro. El balón entra en la canasta.

Interpretación: Si el balón:

- (a) Estaba aún en las manos de A1 y B1 cometió la falta antes de que finalizase el reloj de tiro, o
- (b) Ya estaba en el aire en el tiro de A1 y B1 cometió la falta antes de que finalizase el reloj de tiro, o
- (c) Ya estaba en el aire en el tiro de A1 y B1 cometió la falta después de que finalizase el reloj de tiro

No es una violación del reloj de tiro. La canasta de A1 será válida. A1 lanzará 1 tiro libre adicional. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

- (d) Estaba aún en las manos de A1 y B1 cometió la falta después de que finalizase el reloj de tiro

Es una violación del reloj de tiro. La canasta de A1 no será válida. La falta de B1 se ignorará a menos que sea una falta antideportiva o descalificante. El juego se reanudará con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres.

29-7 Ejemplo: Con 25.2 segundos en el reloj de partido, el equipo A obtiene el control del balón. Con 1 segundo en el reloj de tiro, A1 tira a canasta. Mientras el balón está en el aire, suena la señal del reloj de tiro. El balón no toca el aro y:

- a) Después de otros 1.2 segundos, suena la señal del reloj de partido para el final del cuarto.
- b) A2 coge el rebote. El árbitro sanciona la violación cuando el reloj de partido muestra 0.8 segundos.

Interpretación:

- a) No es una violación del reloj de tiro del equipo A. El árbitro estaba esperando para ver si el equipo B conseguía un control de balón claro e inmediato y por tanto no sancionar violación. El cuarto ha finalizado.
- b) Es una violación del reloj de tiro del equipo A. El partido se reanudará con un saque del

equipo B desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido, con 0.8 segundos en el reloj de partido.

- 29-8 Ejemplo: Con 25.2 segundos en el reloj de partido, el equipo A obtiene el control del balón. Con 1.2 segundos en el reloj de partido y teniendo A1 el balón en las manos, suena la señal del reloj de tiro. El árbitro sanciona la violación cuando el reloj de partido muestra 0.8 segundos.

Interpretación: Es una violación del reloj de tiro del equipo A. Como la violación ocurrió con 1.2 segundos en el reloj de partido, los árbitros corregirán el reloj de partido. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido, con 1.2 segundos en el reloj de partido.

- 29-9 **Afirmación: Si suena la señal del reloj de tiro y el equipo contrario obtiene un control del balón inmediato y claro, se ignorará la señal. El partido continuará.**

- 29-10 Ejemplo: Próximo al final del período del reloj de tiro, A2 no logra recibir el pase de A1 (ambos jugadores están en pista delantera) y el balón rueda hacia pista trasera del equipo A. Antes de que B1 obtenga el control del balón con la trayectoria hacia la canasta de los oponentes totalmente despejada, suena la señal del reloj de tiro.

Interpretación: Si B1 obtiene un control del balón inmediato y claro, la señal se ignorará. El partido continuará.

- 29-11 Ejemplo: Tras una canasta de los adversarios y con 25.3 en el reloj de partido, el equipo A tiene el balón para un saque desde detrás de su línea de fondo. Cuando el período del reloj de tiro está próximo a acabar, el pase de A1 a A2 es desviado por B1 y suena la señal del reloj de tiro. El árbitro sanciona la violación del reloj de tiro cuando el reloj de partido muestra 0.8 segundos.

Interpretación: Es violación de tiro del equipo A, que se produjo con 0.8 segundos en el reloj de partido. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido con 0.8 segundos en el reloj de partido.

- 29-12 **Afirmación: Si se le concede un saque por posesión alterna a un equipo que ya tenía el control de balón, ese equipo solo dispondrá del tiempo que quedase en el reloj de tiro cuando se produjo la situación de salto.**

- 29-13 Ejemplo: El equipo A tiene el control del balón en pista delantera con 10 segundos en el reloj de tiro cuando se produce una situación de salto. Se concede el saque por posesión alterna al:

(a) Equipo A.

(b) Equipo B.

Interpretación:

(a) El equipo A dispondrá de 10 segundos en el reloj de tiro.

(b) El equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

- 29-14 **Afirmación: Si un árbitro detiene el partido como consecuencia de una falta o violación (no porque el balón salga fuera) sancionada al equipo que no tiene el control del balón y se concede la posesión del balón al mismo equipo que tenía previamente el control del balón en pista delantera, el reloj de tiro se reiniciará del siguiente modo:**

- Si el reloj de tiro muestra 14 segundos o más en el momento en el que se detuvo el partido, el partido continuará con el tiempo restante en el reloj de tiro.
- Si el reloj de tiro muestra 13 segundos o menos en el momento en que se detuvo el partido, el equipo dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

- 29-15 Ejemplo: Con 8 segundos en el reloj de tiro, A1 regatea en pista delantera cuando:

a) B1 palmea el balón fuera en pista delantera del equipo A.

b) B1 comete falta sobre A1. Es la 2ª falta del equipo B en este cuarto.

Interpretación: El partido se reanuda con un saque del equipo A en pista delantera con:

- a) 8 segundos
 - b) 14 segundos
- en el reloj de tiro.

29-16 Ejemplo: Con 4 segundos en el reloj de tiro, el equipo A tiene el control del balón en pista delantera cuando:

- (a) A1
- (b) B1

se lesiona. El árbitro detiene el partido.

Interpretación: El equipo A dispondrá en el reloj de tiro de:

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

29-17 Ejemplo: Con 6 segundos en el reloj de tiro, el tiro de A1 está en el aire cuando se produce una falta doble entre A2 y B2. La flecha de posesión alterna favorece al equipo A.

- a) El balón no toca el aro.
- b) El balón toca el aro.

Interpretación: El equipo A dispondrá de:

- a) 6 segundos
 - b) 14 segundos
- en el reloj de tiro.

29-18 Ejemplo: Con 5 segundos en el reloj de tiro, A1 está regateando cuando se sanciona una falta técnica a B1, seguida de una falta técnica al primer entrenador del equipo A.

Interpretación: Después de compensar ambas penalizaciones iguales, el partido se reanuda con un saque del equipo A. El equipo A dispondrá de 5 segundos en el reloj de tiro.

29-19 Ejemplo: Con:

- (a) 16 segundos
- (b) 12 segundos

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

Interpretación: En ambos casos, es una violación de B1 por golpear el balón con el pie o el puño. El partido se reanuda con un saque del equipo A en pista delantera con:

- (a) 16 segundos
- (b) 14 segundos

en el reloj de tiro.

29-20 Ejemplo: Con 6 segundos en el reloj de tiro, A1 regatea en pista delantera cuando B2 comete una falta antideportiva sobre A2.

Interpretación: Después de los tiros libres de A2 sin rebote, independientemente de si se convierten o no, el partido se reanuda con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

La misma interpretación es válida para una falta descalificante.

29-21 **Afirmación: Si un árbitro detiene el partido por cualquier razón válida sin relación con ninguno de los equipos y si el equipo contrario quedaría en desventaja, el reloj de tiro continuará con el tiempo restante.**

29-22 Ejemplo: Con 25 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto y con el marcador A: 72 – B: 72, el equipo A obtiene el control del balón en pista delantera. A1 regatea durante 20 segundos cuando los árbitros detienen el partido debido a que:

- (a) El reloj de partido o el reloj de tiro dejan de funcionar o no se ponen en marcha.

(b) Se lanza una botella al terreno de juego.

(c) El reloj de tiro se reinicia por error.

Interpretación: En todos estos casos, el partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido. El equipo A dispondrá de 4 segundos en el reloj de tiro. Se pondría en desventaja al equipo B si el partido se reanudase sin tiempo en el reloj de tiro.

29-23 Ejemplo: El tiro de A1 toca el aro. A2 coge el rebote y 9 segundos después, el reloj de tiro suena por error. Los árbitros detienen el partido.

Interpretación: Se trata de un error en el manejo del reloj de tiro al no reiniciarlo. Tras consultar con el comisario, si está presente, y con el operador del reloj de tiro, el partido se reanuda con un saque del equipo A. El equipo A dispondrá de 5 segundos en el reloj de tiro.

29-24 Ejemplo: Con 4 segundos en el reloj de tiro, A1 tira a canasta. El balón no toca el aro pero el operador del reloj de tiro reinicia el reloj por error. A2 coge el rebote y después de cierto tiempo, A3 anota una canasta. En ese momento, los árbitros se dan cuenta del error.

Interpretación: Los árbitros, después de consultar con el comisario, si está presente, confirmarán si el balón no tocó el aro tras el tiro de A1. En tal caso, deberán decidir si el balón había abandonado las manos de A3 antes de que sonase la señal del reloj de tiro si no se hubiese reiniciado. Si es así, la canasta será válida; si no, se cometió una violación del reloj de tiro y la canasta de A3 no será válida.

29-25 **Afirmación: Hay un tiro a canasta y después se sanciona falta a un defensor en pista trasera del equipo defensor. Si el partido se reanuda con un saque, el reloj de tiro se así:**

- Si quedan 14 segundos o más en el reloj de tiro en el momento en el que el partido fue detenido, el reloj de tiro no se reiniciará, sino que continuará con el tiempo que quedaba cuando se detuvo.
- Si quedan 13 segundos o menos en el reloj de tiro en el momento en el que el partido fue detenido, el reloj de tiro se reiniciará a 14 segundos.

29-26 Ejemplo: A1 tira a canasta. El balón entra. B2, en pista trasera, comete falta sobre A2. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto.

Interpretación: El tiro de A1 será válido. El partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

29-27 Ejemplo: Con 17 segundos en el reloj de tiro, el tiro de A1 está en el aire cuando B2, en pista trasera, comete una falta sobre A2. Es la 2ª falta del equipo B en el cuarto. El balón:

- (a) Rebota en el aro, pero no entra en la canasta.
- (b) No toca el aro.

Interpretación: En ambos casos, el partido se reanuda con un saque del equipo A en pista delantera, desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta de B2. El equipo A dispondrá de 17 segundos en el reloj de tiro.

29-28 Ejemplo: Con 10 segundos en el reloj de tiro, el tiro de A1 está en el aire cuando B2, en pista trasera, comete una falta sobre A2. Es la 2ª falta del equipo B en el cuarto. El balón:

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

Interpretación:

- a) La canasta de campo de A1 será válida.

En todos los casos, el partido se reanuda con un saque del equipo A en pista delantera desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta de B2. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

29-29 Ejemplo: El tiro de A1 está en el aire cuando suena la señal del reloj de tiro. B2, en pista trasera, comete falta sobre A2. Es la 2ª falta del equipo B en el cuarto. El balón:

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

Interpretación:

- a) La canasta de campo de A1 será válida.

En ninguno de los casos es una violación del reloj de tiro del equipo A. El partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta de B2. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

29-30 Ejemplo: Con 10 segundos en el reloj de tiro, el tiro de A1 está en el aire cuando B2, en pista trasera, comete falta sobre A2. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto. El balón:

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

Interpretación:

- a) La canasta de campo de A1 será válida.

En todos los casos, A2 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanuda como después de cualquier último tiro libre.

29-31 Ejemplo: El tiro de A1 está en el aire cuando suena la señal del reloj de tiro y B2 comete falta sobre A2 antes de que el balón:

- (a) Entre en la canasta.
- (b) Rebote en el aro pero no entre en la canasta.
- (c) No toque el aro.

La falta de B2 es la 5ª falta del equipo B en el cuarto

Interpretación:

- a) La canasta de campo de A1 será válida.

En ninguno de los casos es una violación del reloj de tiro. A2 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanuda como después de cualquier último tiro libre.

29-32 **Afirmación: Un saque como consecuencia de la penalización de una falta antideportiva o descalificante, se administrará siempre en la línea de saque en pista delantera del equipo. El equipo dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.**

29-33 Ejemplo: Con 1:12 en el reloj de partido y con 6 segundos en el reloj de tiro en el 4º cuarto, A1 regatea en pista delantera cuando se sanciona una falta antideportiva a B1 sobre A1. Después del primer tiro libre de A1, el primer entrenador del equipo A o del equipo B solicita un tiempo muerto.

Interpretación: A1 lanzará el segundo tiro libre sin rebote. Luego se concederá el tiempo muerto. Después del tiempo muerto el partido se reanuda con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

29-34 Ejemplo: Con 19 segundos en el reloj de tiro, A1 regatea en pista delantera cuando se sanciona una falta antideportiva a B2 sobre A2.

Interpretación: Después de los dos tiros libres de A2 sin rebote, independientemente de si se convierten o no, el partido se reanuda con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

La misma interpretación es válida para una falta descalificante.

29-35 **Afirmación: Después de que el balón toque el aro de la canasta de los oponentes por cualquier razón, el equipo dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro si el equipo que**

obtiene el control del balón es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que el balón tocara el aro.

29-36 Ejemplo: Durante un pase de A1 a A2, el balón toca a B2 y después el balón toca el aro. A3 obtiene el control del balón.
Interpretación: El reloj de tiro mostrará 14 segundos tan pronto como A3 obtenga el control del balón en cualquier lugar del terreno de juego.

29-37 Ejemplo: A1 tira a canasta con:
(a) 4 segundos
(b) 20 segundos
en el reloj de tiro. El balón toca el aro, rebota y A2 obtiene el control del balón.
Interpretación: En ambos casos, el equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro tan pronto como A2 obtenga el control del balón en cualquier lugar del terreno de juego.

29-38 Ejemplo: A1 tira a canasta. El balón toca el aro.
a) B1 toca el balón
b) A2 palmea el balón
y luego A3 obtiene el control del balón.
Interpretación: En ambos casos, el equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro tan pronto como A3 obtenga el control del balón en cualquier lugar del terreno de juego.

29-39 Ejemplo: A1 tira a canasta. El balón toca el aro. B1 toca el balón antes de que salga fuera.
Interpretación: El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro independientemente del lugar del terreno de juego desde donde se administre el saque.

29-40 Ejemplo: Con 4 segundos en el reloj de tiro, A1 lanza el balón hacia el aro para reiniciar el reloj de tiro. El balón toca el aro. Luego B1 toca el balón, que a continuación sale fuera en la pista trasera del equipo A.
Interpretación: El partido se reanudará con un saque del equipo A en pista trasera desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera de banda. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

29-41 Ejemplo: Con 6 segundos en el reloj de tiro, A1 tira a canasta. El balón toca el aro y A2 coge el rebote. Luego B2 comete falta sobre A2 en el rebote. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto.
Interpretación: El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta de B2. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

29-42 Ejemplo: A1 tira a canasta. El balón toca el aro y en el rebote se produce un balón retenido entre A2 y B2. La flecha de posesión alterna favorece al equipo A.
Interpretación: El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se produjo el balón retenido. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

29-43 Ejemplo: A1 tira a canasta con:
(a) 8 segundos
(b) 17 segundos
en el reloj de tiro. El balón se encaja entre el aro y el tablero. La flecha de posesión alterna favorece al equipo A.
Interpretación: En ambos casos, el partido se reanudará con un saque del equipo A en pista delantera desde detrás de la línea de fondo en el lugar más cercano al tablero. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

29-44 Ejemplo: A1 en pista delantera pasa el balón para un *alley-hoop* a A2, que no coge el balón. El balón toca el aro y después A3 obtiene el control del balón:

- a) En pista delantera del equipo A.
- b) En pista trasera del equipo A.

Interpretación:

- a) El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- b) Es una violación de balón devuelto a pista trasera. El equipo A no perdió el control del balón.

29-45 Ejemplo: El tiro de A1 toca el aro. B1 salta, coge el rebote y aterriza en el terreno de juego. A2 le quita el balón a B1 palmeándolo. Entonces, A3 controla el balón.

Interpretación: El equipo B (B1) ha obtenido un control del balón claro durante el rebote, tras lo cual el equipo A (A3) ha obtenido un nuevo control del balón. El equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

29-46 Ejemplo: Con 5 segundos en el reloj de tiro, el sacador A1 pasa el balón hacia la canasta del equipo B. El balón toca el aro y luego es tocado, pero no controlado, por A2 o B2.

Interpretación: El reloj de partido y el reloj de tiro se pondrán en marcha a la vez tan pronto como el balón toque o sea tocado por cualquier jugador en el terreno de juego.

Si después el equipo A obtiene el control del balón en el terreno de juego, dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

Si después el equipo B obtiene el control del balón en el terreno de juego, dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

29-47 **Afirmación:** Durante el partido, con el reloj de partido en marcha, siempre que un equipo obtenga una nueva posesión de un balón vivo tanto en pista delantera como en trasera, ese equipo dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

29-48 Ejemplo: Mientras el reloj de partido está en marcha, A1 obtiene un nuevo control del balón en el terreno de juego en:

- (a) Pista trasera.
- (b) Pista delantera.

Interpretación: En ambos casos, el equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

29-49 Ejemplo: Después de un saque del equipo B, A1 obtiene una nueva posesión del balón inmediata y clara en el terreno de juego en:

- (a) Pista trasera.
- (b) Pista delantera.

Interpretación: En ambos casos, el equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

29-50 **Afirmación:** Un árbitro detiene el partido por una falta o violación (incluyendo si el balón sale fuera) sancionada contra el equipo que tiene el control del balón. Si se concede un saque a los oponentes en pista delantera, ese equipo dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

29-51 Ejemplo: A1 en pista trasera pasa el balón a A2, también en pista trasera. A2 toca pero no controla el balón antes de que salga fuera por la pista trasera del equipo A.

Interpretación: El partido se reanudará con un saque del equipo B en pista delantera desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

29-52 **Afirmación:** Siempre que un equipo obtenga o recupere el control de un balón vivo en el terreno de juego con menos de 24 segundos en el reloj de partido, el reloj de tiro no mostrará ninguna cifra.

Después de que el balón toque el aro de la canasta de los oponentes y el equipo atacante recupere el control de un balón vivo en el terreno de juego con menos de 24 segundos y más de 14 segundos en el reloj de partido, el equipo dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

	Si quedan 14 segundos o menos en el reloj de partido, el reloj de tiro no mostrará ninguna cifra.
29-53	Ejemplo: Con 12 segundos en el reloj de partido, el sacador A1 obtiene un nuevo control del balón. Interpretación: El reloj de tiro no mostrará ninguna cifra.
29-54	Ejemplo: Con 23 segundos en el reloj de partido, A1 obtiene un nuevo control del balón en el terreno de juego. Con 18 segundos en el reloj de partido, B1 en pista trasera, golpea deliberadamente el balón con el pie. Interpretación: El partido se reanuda con un saque del equipo A en pista delantera desde el lugar más cercano a donde B1 golpeó el balón con el pie. El reloj de partido mostrará 18 segundos. El reloj de tiro no mostrará ninguna cifra.
29-55	Ejemplo: Con 23 segundos en el reloj de partido, A1 obtiene un nuevo control del balón en el terreno de juego. El reloj de tiro no muestra ninguna cifra. Con 19 segundos en el reloj de partido, A1 tira a canasta. El balón toca el aro. El equipo A recupera el control del balón mediante el rebote que coge A2, con 16 segundos en el reloj de partido. Interpretación: El partido continuará con 16 segundos en el reloj de partido. El reloj de tiro deberá encenderse de nuevo. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro porque quedaban más de 14 segundos en el reloj de partido cuando el equipo A recuperó el control del balón.
29-56	Ejemplo: Con 23 segundos en el reloj de partido, A1 obtiene un nuevo control del balón en el terreno de juego. El reloj de tiro no muestra ninguna cifra. Con 15 segundos en el reloj de partido, A1 tira a canasta. El balón toca el aro y B1 lo palmea fuera en su pista trasera, con 12 segundos en el reloj de partido. Interpretación: El partido se reanuda con un saque del equipo A en pista delantera desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera, con 12 segundos en el reloj de partido. El reloj de tiro continuará sin mostrar ninguna cifra porque quedaban menos de 14 segundos en el reloj de partido cuando el equipo A recuperó el control del balón.
29-57	Ejemplo: Con 22 segundos en el reloj de partido, A1 obtiene un nuevo control del balón en el terreno de juego. El reloj de tiro no muestra ninguna cifra. Con 18 segundos en el reloj de partido, A1 tira a canasta. El balón no toca el aro y B1 lo palmea fuera en su pista trasera: - con 15.5 segundos - con 12 segundos en el reloj de partido. Interpretación: El partido se reanuda con un saque del equipo A en pista delantera desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera, con el tiempo que quede en el reloj de partido. El reloj de tiro continuará sin mostrar ninguna cifra, porque el equipo A había obtenido un nuevo control del balón con menos de 24 segundos en el reloj de partido.

Artículo 30 – Balón devuelto a pista trasera

30.1 Definición

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

- Un jugador de ese equipo tiene ambos pies en contacto con su pista delantera mientras sostiene, agarra o bota el balón en su pista delantera, o
- El balón se pasa entre los jugadores de ese equipo en su pista delantera.

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

- Que tiene parte de su cuerpo en contacto con su pista trasera, o
- Después de que el balón haya tocado la pista trasera de ese equipo.

Esta restricción se aplica a todas las situaciones que se produzcan en la pista delantera de un equipo, incluidos los saques. No obstante, no se aplica cuando un jugador salta desde su pista delantera, establece

un nuevo control de balón para su equipo en el aire y luego cae con el balón en su pista trasera.

30.2 Regla

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

30.3 Penalización

Se concederá al equipo de los oponentes el balón para un saque desde su pista delantera, en el lugar más cercano al que se produjo la infracción, excepto directamente detrás del tablero.

INTERPRETACIONES	
30-1	Afirmación: Un jugador que salta mantiene la misma posición sobre el terreno de juego que tenía la última vez que tocó sobre el terreno de juego antes de saltar. Cuando un jugador salta desde pista delantera y obtiene un nuevo control del balón para su equipo mientras está en el aire, el jugador puede caer con el balón en cualquier lugar del terreno de juego. El jugador no puede pasar el balón a un compañero en pista trasera antes de volver al suelo.
30-2	Ejemplo: A1 en pista trasera pasa el balón a A2 en pista delantera. B1 salta desde pista delantera, coge el balón en el aire, y cae: (a) Con ambos pies en 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 bota o pasa el balón a pista trasera. Interpretación: No es una violación de campo atrás del equipo B. B1 estableció un nuevo control de balón para el equipo B mientras estaba en el aire y puede caer en cualquier lugar del terreno de juego. En todos los casos, B1 está legalmente en pista trasera.
30-3	Ejemplo: Durante el salto entre dos inicial entre A1 y B1, el balón es palmeado legalmente. A2 salta desde pista delantera, coge el balón mientras está en el aire y cae: (a) Con ambos pies en 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 bota o pasa el balón a pista trasera. Interpretación: No es una violación de campo atrás de A2. A2 estableció el primer control del balón del equipo A mientras estaba en el aire y puede caer en cualquier lugar del terreno de juego. En todos los casos, A2 está legalmente en su pista trasera.
30-4	Ejemplo: El sacador A1 en pista delantera pasa el balón a A2. A2 salta desde pista delantera, atrapa el balón mientras está en el aire y cae: (a) Con ambos pies en 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 bota o pasa el balón a pista trasera.
Interpretación: Es una violación de campo atrás del equipo A. El sacador A1 estableció el control del balón del equipo A en pista delantera antes de que A2 cogiera el balón mientras estaba en el aire y cayera en pista trasera.

30-5 Ejemplo: El sacador A1 en pista trasera pasa el balón a A2. B1 salta desde pista delantera, y coge el balón mientras está en el aire. Antes de que caiga en pista trasera, B1 pasa el balón a B2 en pista trasera.

Interpretación: Es una violación de campo atrás del equipo B. Cuando B1 salta desde pista delantera y obtiene un nuevo control mientras está en el aire, puede caer en cualquier lugar del terreno de juego. Sin embargo, B1 no puede pasar el balón a un compañero en pista trasera.

30-6 Ejemplo: Durante el salto entre dos inicial entre A1 y B1, el balón es palmeado legalmente hacia A2 que está en pista delantera. A2 salta, coge el balón mientras todavía está en el aire y antes de caer al terreno de juego, pasa el balón a A1 en pista trasera.

Interpretación: Es una violación de campo atrás del equipo A. Mientras está en el aire, A2 puede caer con el balón en sus manos en pista trasera pero no puede pasar el balón a un compañero en pista trasera.

30-7 **Afirmación: Un balón vivo es devuelto ilegalmente a pista trasera cuando un jugador del equipo A que se encuentra completamente en pista delantera provoca que el balón toque la pista trasera, tras lo cual un jugador del equipo A es el primero en tocar el balón en pista delantera o en pista trasera. Sin embargo, es legal que un jugador del equipo A en pista trasera haga que el balón toque en pista delantera, tras lo cual un jugador del equipo A es el primero en tocar el balón en pista delantera o en pista trasera.**

30-8 Ejemplo: A1 y A2 están ambos inmóviles con ambos pies en pista delantera cerca de la línea central. A1 da un pase picado a A2. Durante el pase, el balón toca la pista trasera del equipo A y luego toca a A2 en pista delantera.

Interpretación: Es una violación de campo atrás del equipo A.

30-9 Ejemplo: A1 está inmóvil con ambos pies en pista trasera cerca de la línea central, y da un pase picado a A2, que también está inmóvil con ambos pies en pista trasera cerca de la línea central. Durante el pase, el balón toca la pista delantera del equipo A antes de tocar a A2.

Interpretación: No es una violación de campo atrás del equipo A puesto que ningún jugador del equipo A estuvo en pista delantera con el balón. Sin embargo, el período de 8 segundos se detendrá cuando el balón toca la pista delantera del equipo A. Comenzará un nuevo período de 8 segundos en cuanto A2 toque el balón en pista trasera.

30-10 Ejemplo: A1 en pista trasera pasa el balón hacia pista delantera. El balón toca a un árbitro que está con un pie a cada lado de la línea central. A2, todavía en pista trasera, toca el balón.
Interpretación: No es una violación de campo atrás del equipo A puesto que ningún jugador del equipo A tuvo el control del balón en pista delantera. Sin embargo, el período de 8 segundos se detendrá cuando el balón toca al árbitro con un pie a cada lado de la línea central. Comenzará un nuevo período de 8 segundos en cuanto A2 toque el balón en pista trasera.

30-11 Ejemplo: El equipo A tiene el control del balón en pista delantera, cuando el balón es tocado simultáneamente por A1 y B1. El balón pasa luego a la pista trasera del equipo A, donde A2 es el primero en tocarlo.

Interpretación: Es una violación de campo atrás del equipo A.

30-12	Ejemplo: A1 regatea en pista trasera hacia pista delantera. A1, con ambos pies en pista delantera, sigue botando el balón en pista trasera. El balón le pega en la pierna y bota en pista trasera, donde A2 comienza un regate. Interpretación: Es una jugada legal del equipo A. A1 no ha establecido aún control del balón en pista delantera.
30-13	Ejemplo: A1 en pista trasera pasa el balón a A2 en pista delantera. A2 toca pero no controla el balón, que regresa a A1 todavía en pista trasera. Interpretación: Es una jugada legal del equipo A. A2 no ha establecido aún control del balón en pista delantera.
30-14	Ejemplo: El sacador A1 en pista delantera pasa el balón a A2. A2 salta desde pista delantera, coge el balón en el aire y cae al terreno de juego con el pie izquierdo en pista delantera y con el derecho todavía en el aire. Después, A2 apoya el pie derecho en pista trasera. Interpretación: Es una violación de campo atrás del equipo A. El sacador A1 ya había establecido el control de balón del equipo A en pista delantera.
30-15	Ejemplo: A1 regatea en pista delantera cerca de la línea central cuando B1 palmea el balón hacia pista trasera del equipo A. A1 con ambos pies todavía en pista delantera continúa botando el balón en pista trasera. Interpretación: Es una jugada legal del equipo A. A1 no fue el último jugador que tocó el balón en pista delantera. A1 podría incluso continuar su regate hacia pista trasera con un nuevo período de 8 segundos.
30-16	Ejemplo: A1 en pista trasera pasa el balón a A2. A2 salta desde pista delantera, coge el balón en el aire y cae: (a) Con ambos pies en pista trasera. (b) Tocando la línea central. (c) Con un pie a cada lado de la línea central. Interpretación: En todos los casos, es una violación de campo atrás del equipo A. A2 estableció el control del equipo A en su pista delantera mientras estaba en el aire.

Artículo 31 - Interposición e Interferencia

31.1 Definición

31.1.1 Un tiro a canasta o un tiro libre:

- **Comienza** cuando el balón abandona la(s) mano(s) de un jugador en acción de tiro.
- **Finaliza** cuando el balón:
 - Entra en la canasta directamente por la parte superior y permanece dentro de la canasta o la atraviesa por completo.
 - 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:**

- **No tenga** posibilidad de entrar en la canasta.
- **Haya** tocado el aro.

31.2.4 Se produce una **interferencia** cuando:

- Después de un tiro de campo o el último tiro libre, un jugador toca la canasta o el tablero mientras el balón está en contacto con el aro.
- Después de un tiro libre que debe ser seguido por otro u otros tiros libres, un jugador toca el balón, la canasta o el tablero mientras el balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta.
- Un jugador introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.
- Un defensor toca el balón o la canasta mientras el balón está dentro de la canasta, impidiendo así que el balón atraviese la canasta.
- Un jugador hace que la canasta vibre o agarra la **canasta (aro y red) de tal manera que provoque que el balón rebote de manera no natural o que cambie de dirección, impidiendo que el balón entre en la canasta o provocando que entre en la canasta.**
- Un jugador agarra la canasta y juega el balón.

31.2.5 Cuando:

- Un árbitro ha hecho sonar su silbato mientras:
 - El balón estaba en las manos de un jugador en acción de tiro, o
 - El balón estaba en el aire durante un tiro de campo o en el último tiro libre,
- La señal del reloj de partido ha sonado indicando el fin del cuarto o de la prórroga, Ningún jugador tocará el balón después de que haya tocado el aro mientras todavía tenga la posibilidad de entrar en la canasta.

Se aplicarán todas las restricciones referentes a interposición e interferencia.

31.3 Penalización

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

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

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

La anotación 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 tiro libre se concederá 1 punto al equipo atacante, seguido de la penalización de 1 falta técnica sancionada al jugador defensor.

INTERPRETACIONES

31-1 **Afirmación:** Cuando el balón está por encima del aro durante un tiro o un tiro libre, es una interferencia si un jugador introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.

- 31-2 Ejemplo: Durante el último tiro libre de A1
(a) Antes de que el balón toque el aro,
(b) Después de que el balón toque el aro y aún tiene posibilidad de entrar en la canasta, B1 introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.
Interpretación: En ambos casos, es una violación de interferencia de B1. Se concederá 1 punto a A1.
(a) Se sancionará una falta técnica a B1.
(b) No se sancionará una falta técnica a B1.
- 31-3 **Afirmación: Cuando el balón está por encima del aro durante un pase o después de que toque el aro, es una interferencia si un jugador introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.**
- 31-4 Ejemplo: A1 está en el terreno de juego y pasa el balón por encima del aro cuando B1 introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.
Interpretación: Es una violación de interferencia de B1. Se concederán 2 o 3 puntos a A1.
- 31-5 **Afirmación: El balón toca el aro en un último tiro libre no convertido. Si después el balón es legalmente tocado por cualquier jugador antes de que entre en la canasta, el tiro libre se convierte en un tiro de 2 puntos.**
- 31-6 Ejemplo: Después del último tiro libre de A1, el balón rebota en el aro. B1 intenta alejarlo mediante un palmeo, pero el balón entra en el cesto.
Interpretación: Palmeo el balón en su propia canasta es una acción legal. Se concederán 2 puntos al capitán del equipo A en el terreno de juego.
- 31-7 **Afirmación: Después de que el balón toque el aro:**
 - En un tiro,
 - En un último tiro libre no convertido,
 - Después de que suene la señal del reloj de partido para el final del cuarto o de la prórroga**y el balón todavía tiene posibilidad de entrar en la canasta, se sanciona una falta. Es una violación si después cualquier jugador toca el balón.**
- 31-8 Ejemplo: Después del último tiro libre de A1, el balón rebota en el aro. Durante el rebote, B2 comete falta sobre A2. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto. El balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta y es tocado por:
(a) A3
(b) B3
Interpretación: En ambos casos, esto es una violación de interferencia de A3 o de B3.
(a) No se concederá ningún punto. Ambas penalizaciones de saque se cancelarán entre sí. El partido se reanudará con un saque por posesión alterna desde detrás de la línea de fondo, en el lugar más cercano a donde se produjo la falta, excepto directamente detrás del tablero.
(b) Se concederá 1 punto a A1. Como resultado de la falta de B2, el partido se reanudará con un saque del equipo A desde detrás de la línea de fondo del equipo B en el lugar más cercano a donde se produjo la falta, excepto directamente detrás del tablero.
- 31-9 Ejemplo: Después del último tiro libre de A1, el balón rebota en el aro. Durante el rebote B2 comete falta sobre A2. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto. El balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta y es tocado por:
(a) A3
(b) B3
Interpretación: En ambos casos, es una violación de interferencia de A3 o de B3.

- (a) No se concederá ningún punto.
(b) Se concederá 1 punto a A1.
En ambos casos, como resultado de la falta de B2, A2 lanzará 2 tiros libres y el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.
- 31-10 Ejemplo: Después del último tiro libre de A1, el balón rebota en el aro. Durante el rebote A2 comete falta sobre B2. Es la 5ª falta del equipo A en el cuarto. El balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta y es tocado por:
(a) A3
(b) B3
Interpretación: En ambos casos, es una violación de interferencia de A3 o de B3.
a) No se concederá ningún punto.
b) Se concederá 1 punto a A1.
En ambos casos, como resultado de la falta de A2, B2 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.
- 31-11 Ejemplo: Después del último tiro libre de A1, el balón rebota en el aro. Durante el rebote se sanciona una falta doble entre B2 y A2. El balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta y es tocado por:
(a) A3
(b) B3
Interpretación: En ambos casos, es una violación de interferencia de A3 y de B3. Las faltas se anotarán en el acta del partido a cada infractor.
(a) No se concederá ningún punto. El partido se reanudará con un saque por posesión alterna en el lugar más cercano a donde se produjo la falta doble, excepto directamente detrás del tablero.
(b) Se concederá 1 punto a A1. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde cualquier lugar detrás de su línea de fondo como después de cualquier último tiro libre convertido.
- 31-12 Ejemplo: A1 tira a canasta. El balón rebota en el aro y aún tiene posibilidad de entrar en la canasta cuando suena la señal del reloj de partido para el final del 3º cuarto. Después el balón es tocado por:
(a) A2. El balón entra en la canasta.
(b) B2. El balón entra en la canasta.
(c) A2. El balón no entra en la canasta.
(d) B2. El balón no entra en la canasta.
Interpretación: En todos los casos, es una violación de interferencia de A2 o de B2. Después de que suene la señal del reloj de partido para el final del cuarto, ningún jugador tocará el balón después de que el balón haya tocado el aro y mientras tenga posibilidad de entrar en la canasta.
(a) La canasta de A1 no será válida.
(b) La canasta de A1 será válida de 2 o de 3 puntos.
(c) El cuarto ha finalizado.
(d) La canasta de A1 será válida de 2 o de 3 puntos.
En todos los casos, el 3º cuarto ha finalizado. El partido se reanudará con un saque por posesión alterna en la prolongación de la línea central.
- 31-13 **Afirmación: Si, durante un tiro de campo, un jugador toca el balón en trayectoria hacia la canasta, se aplicarán todas las restricciones relativas a interposición e interferencia.**
- 31-14 Ejemplo: A1 tira de 2. El balón está en trayectoria ascendente cuando es tocado por A2 o por B2. En trayectoria descendente hacia la canasta el balón es tocado por:
(a) A3
(b) B3.
Interpretación: Es legal que A2 o B2 toquen el balón en trayectoria ascendente. Es una violación de interposición cuando A3 o B3 tocan el balón en trayectoria descendente.

- (a) Se concederá un saque al equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres.
(b) Se concederán 2 puntos a A1.
- 31-15 Ejemplo: El balón está en el aire durante un tiro de A1 cuando B1 comete falta sobre A1. Después, B2 toca legalmente el balón en trayectoria ascendente. El balón entra en la canasta. Interpretación: La canasta no será válida. Después de que un árbitro haga sonar el silbato, con el toque de B2 el balón queda muerto inmediatamente.
- 31-16 Ejemplo: A1 tira a canasta. El balón es tocado por A2 o por B2 en su punto de máxima altura, por encima del nivel del aro. Interpretación: Es una jugada legal de A2 o de B2. El balón es tocado ilegalmente solo después de haber llegado a su punto de máxima altura y haber comenzado la trayectoria descendente.
- 31-17 **Afirmación: Es una violación de interferencia cuando un jugador hace que la canasta vibre o agarra la canasta (aro y/o red) o el aro de tal modo que provoque que el balón de un bote no natural o cambie de dirección, impidiendo así que el balón entre en la canasta o provocando que termine entrando en la misma.**
- 31-18 Ejemplo: A1 tira de 3 próximo al final del partido. El balón está en el aire cuando suena la señal del reloj de partido para el final de partido. Después de la señal:
a) B1 hace que la canasta vibre de tal forma que provoca que el balón de un bote no natural o que cambie de dirección, evitando así que el balón entre en la canasta.
b) A2 hace que la canasta vibre de tal forma que provoca que el balón de un bote no natural o que cambie de dirección, provocando así que el balón entre en la canasta.
- Interpretación: Incluso después de que suene la señal del reloj de partido para el final del partido, el balón permanece vivo. Es una violación de interferencia de:
a) B1. Se conceden 3 puntos a A1
b) A2. La canasta de A1 no es válida.
- 31-19 **Afirmación: Es una violación de interferencia si un defensor o un atacante, durante un tiro, toca la canasta (aro o red) o el tablero mientras el balón está en contacto con el aro y aún tiene posibilidad de entrar en la canasta.**



Diagrama 3 Balón en contacto con el aro

- 31-20 Ejemplo: Después de un tiro de A1, el balón rebota en el aro y a continuación reposa sobre el aro. B1 toca la canasta o el tablero mientras el balón está en el aro. Interpretación: Es una violación de interferencia de B1. Las restricciones de interferencia se aplican mientras el balón tenga posibilidad de entrar en la canasta.

- 31-21 Ejemplo: El tiro de A1 está en trayectoria descendente y completamente por encima del nivel del aro cuando el balón es tocado simultáneamente por A2 y B2. El balón luego:
(a) entra en la canasta.
(b) no entra en la canasta.
Interpretación: Es una violación de interposición de A2 y B2. En ninguno de los casos se concederá ningún punto. El partido se reanudará con un saque por posesión alterna.

- 31-22 **Afirmación: Es una violación de interferencia si un jugador agarra la canasta (aro o red) para jugar el balón.**

- 31-23 Ejemplo: A1 tira a canasta. El balón rebota en el aro cuando:
(a) A2 se agarra del aro y palmea el balón dentro de la canasta.
(b) A2 se agarra del aro cuando el balón tiene posibilidad de entrar en la canasta. El balón entra en la canasta.
(c) B2 se agarra del aro y palmea el balón alejándolo de la canasta.
(d) B2 se agarra del aro cuando el balón tiene posibilidad de entrar en la canasta. El balón no entra en la canasta.
Interpretación: En todos los casos, es una violación de interferencia de A2 o de B2.
a) y b) No se concederán puntos. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres.
c) y d) Se concederán 2 o 3 puntos a A1. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo como después de cualquier canasta convertida.

- 31-24 **Afirmación: Es una violación de interferencia si un defensor toca el balón mientras el balón está dentro de la canasta.**



Diagrama 4 Balón dentro de la canasta

- 31-25 Ejemplo: A1 tira de 2. El balón da vueltas sobre el aro con una mínima parte dentro de la canasta cuando:
a) B1 toca el balón.
b) A2 toca el balón.
Interpretación: El balón está dentro de la canasta cuando una mínima parte del balón está dentro y por debajo del nivel del aro.
a) Es una violación de interferencia de B1. Se concederán 2 puntos a A1.
b) Es una jugada legal de A2. Un atacante puede tocar el balón.
- 31-26 Ejemplo: A1 tira de 2. Suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto mientras el balón da vueltas sobre el aro con una mínima parte dentro de la canasta. Tras la señal del reloj de partido:
a) A2

b) B2

toca el balón.

Interpretación: Es una violación de interferencia de:

a) A2. La canasta, si entra, no es válida.

b) B2. Se conceden 2 puntos a A1.

Después de que suene la señal del reloj de partido para el final del cuarto el balón queda automáticamente muerto en cuanto lo toca cualquier jugador de cualquier equipo.

31-27 Ejemplo: A1 lanza un último tiro libre. El balón rebota en el aro, toca el tablero y gira sobre el aro con una mínima parte dentro de la canasta. Después:

a) B2

b) A2

toca el balón mientras sigue en el aro.

Interpretación:

a) Violación de interferencia de B2

b) Jugada legal de A2

En ambos casos, se concederá 1 punto a A1.

REGLA SEIS – FALTAS

Artículo 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 del partido al jugador infractor y se penalizará de acuerdo a estas reglas.
- 32.1.3 Si la falta se sanciona después de que el balón quede muerto cuando:
- Suena la señal del reloj de partido indicando el final de un cuarto o prórroga,
 - Se sanciona una infracción,

La falta se ignorará a menos que sea una falta técnica, antideportiva o descalificante.

Artículo 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 terreno de juego. Sus dimensiones, y la distancia entre los pies del jugador, variarán según la altura y el tamaño del jugador. Incluye el espacio por encima de él y, en el caso de jugadores defensores y atacantes sin balón, 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 y las rodillas, con los brazos doblados por los codos de tal forma que los antebrazos y las manos estén levantados en posición legal de defensa.

Un defensor no puede entrar en el cilindro de un atacante con balón y provocar un contacto ilegal cuando el atacante intenta una acción propia del baloncesto dentro de su cilindro. Los límites del cilindro del jugador atacante con balón son:

- en la parte delantera, los pies, rodillas flexionadas y brazos sujetando el balón encima de la cadera.
- en la parte trasera por las nalgas.
- en los laterales por la parte exterior de los codos y piernas.

Se debe permitir al atacante con balón el espacio suficiente para efectuar una acción propia de baloncesto dentro de su cilindro. Dicha acción comprende: iniciar un regate, pivotar, tirar a canasta y pasar el balón.

El atacante no puede extender la(s) pierna(s) y brazo(s) fuera de su cilindro y provocar un contacto ilegal con el defensor para obtener un espacio adicional.

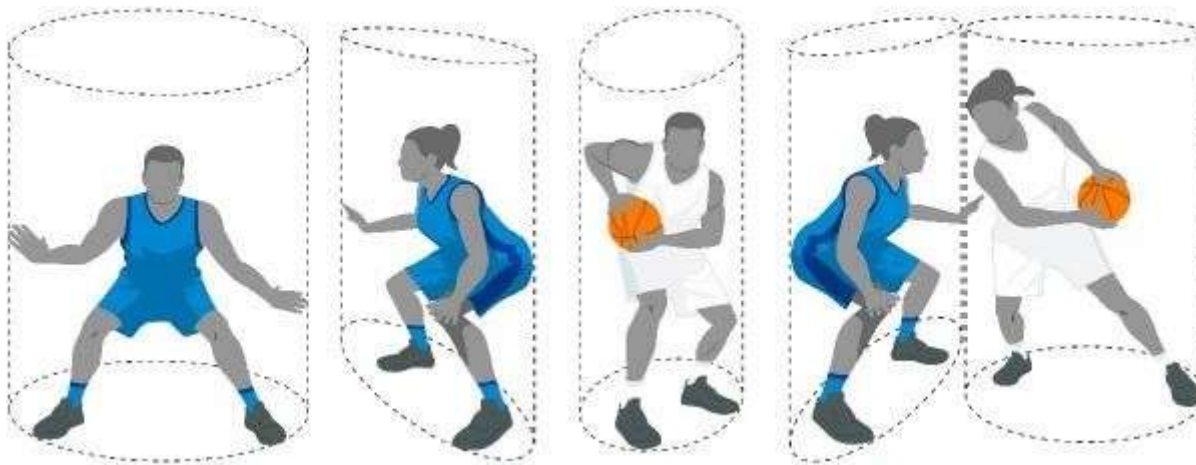


Diagrama 6 **Principio del cilindro**

33.2 Principio de verticalidad

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

Este principio protege el espacio que ocupa el jugador sobre el terreno de juego y el espacio por encima de 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 terreno de juego 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 tiro.

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.

	REGLAS + INTERPRETACIONES – DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN CIVAOEBA	Marzo 2026 Página 91 de 209
---	---	--

Esta posición legal de defensa se extiende verticalmente sobre él (cilindro), desde el terreno de juego 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 lo 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 una fracción de segundo antes.

El 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 considera 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 suficiente para detenerse o para cambiar de dirección.

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

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

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

33.6 Jugador en el aire

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

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

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

Un jugador no debe interponerse en la trayectoria de un adversario después de que este 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:

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

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

- Está **moviéndose** al producirse el contacto.
- No concede la distancia suficiente al establecer una pantalla fuera del campo de visión de un adversario **inmóvil** al producirse el contacto.
- No respeta 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 desee, sin llegar a entrar en contacto.

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

	REGLAS + INTERPRETACIONES – DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN CIVAOEBA	Marzo 2026 Página 93 de 209
---	---	---

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

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

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

33.8 **Carga**

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

33.9 **Bloqueo**

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

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

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

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

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

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

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

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

- El atacante tiene el control del balón mientras está en el aire, e
- Intenta un tiro o pasa el balón, y
- El defensor tiene **uno o ambos pies en contacto con** la zona del semicírculo de no-carga

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

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

	REGLAS + INTERPRETACIONES – DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN CIVAOEBA	Marzo 2026 Página 94 de 209
---	---	--

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**:

- enganchar o rodear con el brazo o el codo a un defensor para obtener una ventaja.
- “quitarse de encima” al defensor para evitar que juegue o intente jugar el balón, o para ganar más espacio.
- al realizar un regate, emplear el antebrazo extendido o la mano para evitar que un adversario obtenga el control del balón.

Se considera falta del **jugador atacante sin balón** cuando “se quita de encima a un oponente” para:

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

33.12 **Juego de poste**

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

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

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

33.13 **Defensa ilegal por la espalda**

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

33.14 **Agarrar**

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

33.15 **Empujar**

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

33.16 Simular haber recibido una falta

Una simulación es cualquier acción de un jugador para hacer creer que ha recibido una falta o realizar movimientos teatrales exagerados para generar la opinión de que ha recibido una falta y así obtener una ventaja.

INTERPRETACIONES

33-1 Afirmación: El principio del cilindro se aplica a todos los jugadores, independientemente de si son defensores o atacantes.

33-2 Ejemplo: A1 está en el aire en un tiro de 3 puntos. A1 extiende la pierna derecha tocando al defensor B1.
Interpretación: Es falta de A1 por extender la pierna fuera de los límites de su cilindro y contactar con el defensor B1.

33-3 Afirmación: La finalidad de la regla del semicírculo de no-carga (Art. 33.10) es no premiar a un defensor que se coloca debajo de su canasta intentando sacar una falta por carga a un atacante que tiene el control del balón y que entra a canasta.

Para la regla del semicírculo de no-carga se aplicarán los criterios siguientes:

- (a) El defensor debe tener uno o ambos pies en contacto con la zona del semicírculo (ver Diagrama 5). La línea del semicírculo forma parte de la zona del semicírculo.
- (b) El atacante entrará a canasta sobre la línea del semicírculo y tirará a canasta o pasará el balón mientras se encuentre en el aire.

La regla del semicírculo de no-carga no se aplicará y cualquier contacto se juzgará de acuerdo a las reglas, por ejemplo: principio del cilindro, principio de carga/bloqueo:

- (a) Para todas las situaciones de juego fuera de la zona del semicírculo de no-carga, y en las jugadas que se desarrollen en el espacio comprendido entre la zona del semicírculo y la línea de fondo.
- (b) Para todas las situaciones de rebote cuando, después de un tiro, el balón rebota y se produzca un contacto ilegal.
- (c) Para cualquier uso ilegal de las manos, brazos, piernas o cuerpo de atacantes o defensores.

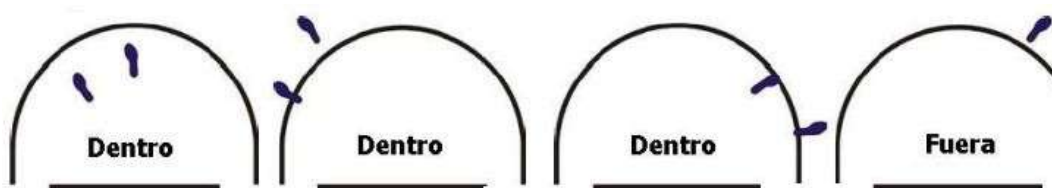


Diagrama 5 Posición de un jugador dentro/fuera de la zona del semicírculo de no-carga

33-4 Ejemplo: A1 tira en suspensión comenzando fuera de la zona del semicírculo. A1 carga contra B1, que está en contacto con la zona del semicírculo.
Interpretación: Es una jugada legal de A1. Se aplicará la regla del semicírculo de no-carga.

33-5 Ejemplo: A1 regatea por la línea de fondo y, tras llegar a la zona que se encuentra detrás del tablero, salta en dirección a la línea de tiros libres. A1 carga contra B1, que tiene una posición legal de defensa en contacto con la zona del semicírculo.
Interpretación: Es una falta del equipo con control de balón de A1. La regla del semicírculo de no-carga no se aplicará. A1 entró en la zona del semicírculo de no-carga desde la parte del terreno de juego directamente detrás del tablero y su línea de prolongación imaginaria.

33-6	Ejemplo: El tiro de A1 rebota en el aro. A2 salta, atrapa el balón y luego carga contra B1, que tiene una posición legal de defensa en contacto con la zona del semicírculo. Interpretación: Es una falta del equipo con control de balón de A2. La regla del semicírculo de no-carga no se aplicará.
33-7	Ejemplo: A1 entra a canasta en acción de tiro. En lugar de acabar la entrada con un tiro, pasa el balón a A2, que lo va siguiendo justo detrás. Después A1 carga contra B1, que está en contacto con la zona del semicírculo de no-carga. Aproximadamente al mismo tiempo, A2 con el balón en las manos, está entrando a canasta para intentar encestar. Interpretación: Es una falta del equipo con control de balón de A1. La regla del semicírculo de no-carga no se aplicará. A1 usa ilegalmente el cuerpo para despejar el camino a canasta a A2.
33-8	Ejemplo: A1 entra a canasta en acción de tiro. Mientras aún está en el aire, en lugar de acabar la entrada con un tiro, A1 pasa el balón a A2, que se encuentra en la esquina del terreno de juego. Después A1 carga contra B1, que se encuentra en contacto con la zona del semicírculo de no-carga. Interpretación: Es una jugada legal de A1. Se aplicará la regla del semicírculo de no-carga.
33-9	Ejemplo: A1 entra a canasta en acción de tiro. A1 emplea el brazo para desplazar a B1, que está en contacto con el semicírculo de no-carga, antes de soltar el balón en el tiro. Interpretación: Es una falta del equipo A con control de balón. No se aplica la regla del semicírculo de no-carga puesto que A1 usa ilegalmente el brazo.
33-10	Ejemplo: A1 lanza en suspensión, saltando desde fuera del semicírculo de no-carga, y contacta con B1, que está en el aire después de saltar en vertical desde dentro del semicírculo. Interpretación: Jugada legal de B1. No se aplica la regla del semicírculo de no-carga puesto que B1 no tiene uno o ambos pies en contacto con el semicírculo de no carga cuando se produce el contacto con A1. Cualquier contacto se valorará de acuerdo a las reglas.
33-11	Afirmación: Una falta personal es un contacto ilegal de un jugador contra un oponente. El jugador que causa el contacto ilegal contra el oponente será penalizado como corresponda.
33-12	Ejemplo: A1 tira a canasta. B1 empuja a su compañero B2, quien entonces provoca un contacto ilegal sobre A1 en acción de tiro. El balón entra en la canasta. Interpretación: Se concederán 2 o 3 puntos a A1. B2 contactó con A1 y será sancionado con la falta. A1 lanzará 1 tiro libre y el partido continuará como después de cualquier último tiro libre.
33-13	Ejemplo: A1 tira a canasta. B2 empuja a A2, quien después provoca un contacto innecesario contra su compañero A1. El balón entra en la canasta. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto. Interpretación: Se concederán 2 o 3 puntos a A1. Se concederá un saque al equipo A desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta personal de B2.

Artículo 34 – Falta personal

34.1 Definición

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

Un jugador no agarrará, bloqueará, empujará, cargará, zancadilleará ni impedirá el avance de un oponente 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.

34.1.2 Una falta de saque es una falta personal que se produce cuando el reloj de juego indica 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga, y que se comete por un defensor sobre un adversario en el terreno de juego mientras que el balón todavía está en manos del árbitro o a disposición del jugador que efectúa el saque fuera de las líneas limítrofes.

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 reanudará 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 Artículo 41.

34.2.2 Si se comete la falta sobre un tirador, se concederá a ese jugador el siguiente número de tiros libres:

- Si el tiro desde el terreno de juego se convierte, será válido y, además, se concederá 1 tiro libre.
- Si el tiro desde la zona de 2 puntos no se convierte, se concederán 2 tiros libres.
- Si el tiro desde la zona de 3 puntos no se convierte, se concederán 3 tiros libres.

34.2.3 Si la falta es una falta de saque:

- El jugador objeto de la falta dispondrá de 1 tiro libre, independientemente de si el equipo infractor está en situación de penalización por faltas de equipo. El juego se reanudará mediante un saque del equipo no infractor en el punto más cercano a la infracción.

INTERPRETACIONES

34-1 **Afirmación:** El reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos en el 4º cuarto o en cualquier prórroga y el balón está en las manos del árbitro o a disposición del sacador. Si en este momento, un defensor provoca un contacto ilegal sobre un atacante en el terreno de juego, comete una falta de saque a menos que el contacto cumpla alguno de los criterios de la falta antideportiva. El jugador objeto de la falta lanzará 1 tiro libre sin rebote, independientemente del número de faltas de equipo en el 4º cuarto. El partido se reanudará con un saque del equipo no infractor en el lugar más cercano a la infracción.

34-2 **Ejemplo:** Con 1:31 en el reloj de partido en el 4º cuarto, antes de que el sacador A1 suelte el balón, B2 provoca un contacto ilegal sobre A2 en el terreno de juego. Se sanciona una falta de saque a B2.

Interpretación: Independientemente del número de faltas del equipo B en ese cuarto, A2 lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde B2 cometió la falta. Si es en:

(a) Pista trasera, el equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

(b) Pista delantera, el equipo A dispondrá del tiempo restante si quedaban 14 segundos o más en el reloj de tiro y de 14 segundos si quedaban 13 segundos o menos en el reloj de tiro.

34-3 Ejemplo: Con 1:24 en el reloj de partido en el 4º cuarto, tras una canasta o tiro libre convertido de B1, el sacador A1 tiene el balón detrás de la línea de fondo. Antes de que A1 lance el balón, B2 provoca un contacto ilegal sobre A2 en el terreno de juego. Se sanciona una falta de saque a B2.

Interpretación: A menos que el contacto de B2 sobre A2 cumpla alguno de los criterios de la falta antideportiva, es una falta de saque. Independientemente del número de faltas del equipo B en el 4º cuarto, A2 lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta de B2, excepto directamente detrás del tablero. El sacador del equipo A no podrá moverse por la línea de fondo desde el lugar designado para el saque ni pasar el balón a otro compañero situado detrás de la línea de fondo antes de lanzar el balón, como después de canasta o último tiro libre.

34-4 Ejemplo: Con 58 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, antes de que el sacador A1 suelte el balón, B2 provoca un contacto ilegal sobre A2 en el terreno de juego.

Interpretación: A menos que el contacto de B2 sobre A2 cumpla alguno de los criterios de la falta antideportiva, es una falta de saque. A2 lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde B2 cometió la falta.

34-5 Ejemplo: Con 55 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, antes de que el sacador A1 suelte el balón, B2 provoca un contacto sobre A2 en el terreno de juego, de manera que cumple con el criterio de la falta antideportiva. Se sanciona una falta antideportiva a B2.

Interpretación: A2 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

34-6 Ejemplo: Con 54 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, antes de que el sacador A1 suelte el balón desde detrás de la línea de fondo, B2 provoca un contacto ilegal sobre A2 en pista delantera. Se sanciona una falta de saque a B2. A continuación se sanciona una falta técnica a A2.

Interpretación: El juego se reanudará con 1 tiro libre para cualquier jugador del equipo B, seguido de 1 tiro libre para A2 y un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde B2 cometió la falta. Si es en pista trasera, el equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro. Si es en pista delantera, el equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro si quedaban 13 segundos o menos, o del tiempo restante si el reloj de tiro mostraba 15 segundos o más.

34-7 Ejemplo: Con 53 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, antes de que el sacador A1 suelte el balón, A2 provoca un contacto sobre B2 en el terreno de juego. Se sanciona una falta del equipo con control de balón a A2.

Interpretación: El equipo A no obtuvo ninguna ventaja con la falta en ataque de A2. Se sancionará una falta personal a A2 a menos que exista un contacto que cumpla con el criterio de la falta antideportiva o descalificante. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde A2 cometió la falta.

34-8 Ejemplo: Con 51 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto y con el resultado A: 83 – B: 80, el sacador A1 tiene el balón en las manos cuando B2 provoca un contacto sobre A2 en otra parte del terreno de juego distinta a donde se administra el saque. Se sanciona una falta a B2 sobre A2.

	Interpretación: A menos que el contacto de B2 sobre A2 cumpla alguno de los criterios de la falta antideportiva, es una falta de saque. A2 lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde B2 cometió la falta. 34-9 Con 48 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto y con el resultado A: 83 – B: 80, el balón ha salido de las manos del sacador A1 cuando B2 provoca un contacto sobre A2 en otra parte del terreno de juego distinta a donde se administra el saque. Se sanciona una falta a B2 sobre A2. Interpretación: No es una falta de saque puesto que el balón ya ha salido de las manos del sacador A1. A menos que el contacto de B2 sobre A2 cumpla alguno de los criterios de la falta antideportiva, es una falta personal y se penalizará según corresponda.
--	--

Artículo 35 – Falta doble

35.1 Definición

- 35.1.1 Una falta doble es una situación en la que 2 adversarios cometen faltas personales o antideportivas/descalificantes, uno contra otro, aproximadamente al mismo tiempo.
- 35.1.2 Para considerar 2 faltas como una falta doble, se deben aplicar las siguientes condiciones:
- Ambas faltas son faltas del jugador.
 - Ambas faltas implican contacto físico.
 - Ambas faltas se producen entre los mismos 2 oponentes que se hacen falta el uno al otro.
 - Ambas faltas deben ser personales o ambas faltas deben ser una combinación de faltas antideportivas y descalificantes.

35.2 Penalización

Se anotará una falta personal o antideportiva/descalificante a cada jugador infractor. No se concederán tiros libres y el juego se reanudará del siguiente modo:

Si, aproximadamente al mismo tiempo que la falta doble:

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

INTERPRETACIONES

- 35-1 **Afirmación:** Una falta puede ser una falta personal, antideportiva, descalificante o técnica. Para ser consideradas como una falta doble, ambas faltas deben ser faltas de jugadores entre los mismos 2 oponentes y pertenecer a la misma categoría, ya sean ambas faltas personales o ambas sean cualquier combinación de falta antideportiva y descalificante. No se concederán tiros libres sin importar el número de faltas de equipo de ambos equipos. La falta doble debe implicar contacto físico, por lo tanto, las faltas técnicas no son parte de una falta doble, ya que son faltas sin contacto.

Si ambas faltas, ocurridas aproximadamente al mismo tiempo, no son de la misma categoría (personal o antideportiva/descalificante), esto no es una falta doble. Las penalizaciones no se compensarán entre sí. Se considerará siempre que la falta personal ha ocurrido en primer lugar y las faltas antideportivas/descalificantes han sucedido en segundo lugar.

- 35-2 Ejemplo: A1 está regateando cuando se sancionan sendas faltas técnicas a A2 y B2.
Interpretación: Las faltas técnicas no son parte de una falta doble. Las penalizaciones se compensarán entre sí. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la 1ª falta técnica. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.
- 35-3 Ejemplo: A1 (que está regateando) y B1 se hacen falta el uno sobre el otro aproximadamente al mismo tiempo. Esta es la 2ª falta del equipo A y la 5ª falta del equipo B en el cuarto.
Interpretación: Ambas faltas son de la misma categoría (faltas personales), por tanto, se trata de una falta doble. El diferente número de faltas de equipo en el cuarto no es relevante. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta doble. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.
- 35-4 Ejemplo: A1, con el balón todavía en las manos en acción de tiro, y B1 cometen falta personal el uno sobre el otro aproximadamente al mismo tiempo.
Interpretación: Ambas faltas son de la misma categoría (faltas personales), por tanto, es una falta doble.
Si A1 convierte el tiro, la canasta no será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la prolongación de la línea de tiros libres.
Si A1 no convierte el tiro, el partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta doble.
En ambos casos, el equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.
- 35-5 Ejemplo: El tiro de A1 está en el aire cuando A1 y B1 cometen falta personal el uno sobre el otro aproximadamente al mismo tiempo.
Interpretación: Ambas faltas son de la misma categoría (faltas personales), por tanto, es una falta doble.
Si A1 convierte el tiro, la canasta será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo como después de cualquier canasta.
Si A1 no convierte el tiro, es una situación de salto. El partido se reanudará mediante un saque por posesión alterna.
- 35-6 Ejemplo: El equipo A tiene 2 faltas de equipo y el equipo B tiene 3 faltas de equipo en el cuarto. Entonces:
(a) Mientras A2 regatea, A1 y B1 se están empujando en la posición de poste.
(b) Durante un rebote, A1 y B1 se están empujando.
(c) Mientras A1 recibe un pase de A2, A1 y B1 se están empujando.
Interpretación: En todos los casos, es una falta doble. El partido se reanudará mediante:
a) y c) Un saque del equipo A en el lugar más cercano a donde se cometió la falta doble.
b) Un saque por posesión alterna.
- 35-7 Ejemplo: Se sanciona una falta personal a B1 por empujar a A1, que está regateando. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto. Se sanciona aproximadamente al mismo tiempo una falta antideportiva a A1 por golpear a B1 con el codo.
Interpretación: Las dos faltas no son de la misma categoría (personal y antideportiva), por lo tanto esto no es una falta doble. Las penalizaciones no se compensarán entre sí. Siempre se considerará que la falta personal ha ocurrido primero. La penalización de saque del

	equipo A se cancelará puesto que hay una penalización de falta restante que administrar. B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
35-8	Ejemplo: Se sanciona una falta personal a B1 por empujar a A1, que está regateando. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto. Aproximadamente al mismo tiempo se sanciona una falta antideportiva a A1 por golpear a B1 con el codo. Interpretación: Las dos faltas no son de la misma categoría (personal y antideportiva), por lo tanto, esto no es una falta doble. Las penalizaciones no se compensarán entre sí. La falta personal se considerará siempre como ocurrida en primer lugar. A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
35-9	Ejemplo: A1 está regateando y es sancionado con una falta en ataque sobre B1. Es la 5ª falta del equipo A en el cuarto. Aproximadamente al mismo tiempo, se sanciona una falta antideportiva a B1 por golpear a A1 con el codo. Interpretación: Las dos faltas no son de la misma categoría (personal y antideportiva), por lo tanto, esto no es una falta doble. Las penalizaciones no se compensarán entre sí. La falta personal se considerará siempre como ocurrida en primer lugar. La penalización de posesión del balón para un saque para el equipo B se cancelará porque hay una penalización de falta restante que administrar. A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
35-10	Ejemplo: A1 está regateando cuando A1 y B1 cometen sendas faltas, el uno sobre el otro aproximadamente al mismo tiempo. (a) Ambas faltas son faltas personales. (b) Ambas faltas son faltas antideportivas. (c) La falta de A1 es una falta antideportiva y la falta de B1 es una falta descalificante. (d) La falta de A1 es una falta descalificante y la falta de B1 es una falta antideportiva. Interpretación: En todos los casos, las dos faltas son de la misma categoría (faltas personales o antideportivas/descalificantes), por lo tanto, es una falta doble. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta doble. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

Artículo 36 – Falta técnica

36.1 Reglas de conducta

- 36.1.1 El correcto desarrollo del juego exige una cooperación leal y total por parte de los jugadores, primeros entrenadores, primeros entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes de equipo con los árbitros, oficiales de mesa y comisario, si lo hubiera.
- 36.1.2 Ambos equipos tienen derecho a esforzarse al máximo para lograr la victoria, pero deben hacerlo con una actitud de deportividad y juego limpio.
- 36.1.3 Se considerará una falta técnica cualquier falta de cooperación o desobediencia deliberada o reiterada al espíritu y propósito de esta regla.

	REGLAS + INTERPRETACIONES – DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN CIVAOEBA	Marzo 2026 Página 102 de 209
---	---	--

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

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

36.2 Definición

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

- Ignorar las advertencias de los árbitros.
- Tratar y/o comunicarse irrespetuosamente con los árbitros, el comisario, los oficiales de mesa, los oponentes o las personas con permiso para sentarse en los banquillos.
- Utilizar un lenguaje o realizar gestos que puedan ofender o incitar a los espectadores.
- Provocar y burlarse de un oponente.
- Obstruir la visión de un oponente agitando o poniendo la(s) mano(s) cerca de sus ojos.
- El excesivo movimiento de los codos.
- Retrasar el partido tocando el balón de forma intencionada después de que atravesase la canasta o evitando que un saque se realice con rapidez.
- Simular haber recibido 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 tiro libre. Se concederá 1 punto al equipo atacante, seguido de la penalización de una falta técnica sancionada al jugador defensor.

36.2.2 Una falta técnica de cualquier persona con permiso para sentarse en el banquillo es una falta por tocar o dirigirse irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o adversarios, o una infracción de carácter procedimental o administrativo.

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

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

- Haya sido sancionado con 2 faltas técnicas (C) a consecuencia de su comportamiento personal antideportivo.
- Haya sido sancionado con 3 faltas técnicas, todas ellas ('B') o una de ellas ('C'), como consecuencia del comportamiento antideportivo de otras personas con permiso para sentarse en el banquillo.

36.2.5 Si un jugador o un primer entrenador es descalificado según el Art. 36.2.3 y 36.2.4, dicha falta técnica será la única falta que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la falta descalificante.

36.3 Penalización

36.3.1 Si la falta técnica se sanciona a:

- un jugador, se le anotará una falta técnica como falta de jugador y contará para las faltas de equipo.
- cualquier persona con permiso para sentarse en el banquillo, se anotará una falta técnica al primer entrenador y no contará para las faltas de equipo.

36.3.2 Se concederá 1 tiro libre a los oponentes. El partido se reanudará como sigue:

- El tiro libre se administrará inmediatamente. Después del tiro libre, el saque será concedido al equipo que tenía el control del balón o tenía derecho al mismo cuando se sancionó la falta técnica, desde el lugar más próximo a donde se encontraba el balón cuando se detuvo el partido.
- El tiro libre se administrará también inmediatamente, independientemente de si se ha determinado el orden de cualesquiera otras posibles penalizaciones por cualquier otra falta o si se ha iniciado la administración de las penalizaciones. Después del tiro libre para una falta técnica, el partido lo reanudará el equipo que tenía el control del balón o derecho al mismo cuando se sancionó la falta técnica, desde el lugar donde se detuvo el partido para administrarse la penalización de la falta técnica.
- Si se anota un tiro o un último tiro libre, el partido se reanudará con un saque desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo.
- Si ninguno de los equipos tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de salto.
- Con un salto entre dos en el círculo central para comenzar el primer cuarto.

INTERPRETACIONES

- 36-1 **Afirmación:** Se comunica un aviso oficial a un jugador por una acción o comportamiento que, en caso de repetirse, puede dar lugar a una falta técnica. Ese aviso debe comunicarse también al primer entrenador de ese equipo y se aplicará a cualquier miembro de ese equipo por cualquier acción similar durante el resto del partido. El aviso oficial solo se comunicará cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté parado.
- 36-2 **Ejemplo:** Se da un aviso a A1 por interferir con un saque o por cualquier otra acción que, si se repite, puede dar lugar a una falta técnica.
Interpretación: La advertencia a A1 se comunicará también al primer entrenador del equipo A y se aplicará a todos los miembros del equipo A por acciones similares, durante el resto del partido.
- 36-3 **Afirmación:** Mientras un jugador está en acción de tiro, no se permitirá que los oponentes lo desconcierten mediante acciones tales como colocar las manos cerca de los ojos del tirador, gritar en voz alta, pisar fuertemente en el suelo o aplaudir cerca del tirador. Dichas acciones pueden dar lugar a una falta técnica si ponen al tirador en desventaja, o puede darse un aviso si no se pone al tirador en desventaja.
- 36-4 **Ejemplo:** A1 está en acción de tiro con el balón todavía en las manos cuando B1 lo distrae gritando fuerte o pisando fuertemente en el suelo. El tiro de A1:
(a) Es convertido.
(b) No es convertido.
Interpretación:
(a) La canasta de A1 será válida. Se dará un aviso a B1 y se comunicará este aviso al primer entrenador del equipo B. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo.

- Si cualquier miembro del equipo B había sido advertido previamente por un comportamiento similar, B1 será sancionado con falta técnica. Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote.
- (b) Se sancionará falta técnica a B1. Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la falta técnica.
- 36-5 **Afirmación:** Cuando los árbitros se percatan de que hay más de 5 jugadores del mismo equipo en el terreno de juego con el reloj de partido en marcha, al menos 1 jugador debe haber vuelto o permanecido en el terreno de juego ilegalmente.
El error debe corregirse de inmediato sin poner en desventaja a los oponentes.
Todo lo ocurrido en el tiempo transcurrido entre la participación ilegal y el momento en que se detiene el partido al percatarse de dicha participación ilegal seguirá siendo válido.
Al menos 1 jugador debe abandonar el terreno de juego y se sancionará una falta técnica al primer entrenador de ese equipo, anotada como B1. El primer entrenador es responsable de asegurarse de que las sustituciones se realizan correctamente.
- 36-6 **Ejemplo:** Con el reloj de partido en marcha, el equipo A tiene 6 jugadores en el terreno de juego. Cuando se descubre:
(a) El equipo B (con 5 jugadores)
(b) El equipo A (con 6 jugadores)
tiene el control del balón.
Interpretación:
El partido se detendrá inmediatamente, a menos que se coloque al equipo B en desventaja. El jugador del equipo A designado por su primer entrenador debe abandonar el terreno de juego. Se sancionará una falta técnica al primer entrenador del equipo A, anotada como B1.
- 36-7 **Ejemplo:** Con el reloj de partido en marcha, el equipo A tiene 6 jugadores en el terreno de juego. Esto se descubre después de que:
(a) A1 cometa una falta en ataque.
(b) A1 anote una canasta.
(c) B1 cometa una falta sobre A1 durante un tiro no convertido.
(d) El sexto jugador del equipo A haya abandonado el terreno de juego.
Interpretación:
En todos los casos, se sancionará una falta técnica al primer entrenador del equipo A, anotada como B1.
En (a), (b) y (c) un jugador del equipo A indicado por su primer entrenador se retirará del partido. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote.
El partido se reanudará:
(a) Con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a la falta de A1.
(b) Con un saque del equipo B desde detrás de su línea de fondo como después de cualquier canasta válida.
(c) A1 lanzará 2 o 3 tiros libres.
(d) Desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido. Si ningún equipo tenía el control del balón ni tenía derecho al mismo, se produce una situación de salto.
- 36-8 **Afirmación:** Después de cometer una 5ª falta personal o técnica o antideportiva, un jugador se convierte en jugador excluido y puede sentarse en el banquillo.
Cuando los árbitros descubren que un jugador excluido está en el terreno de juego mientras el reloj de partido está en marcha, este jugador excluido debe haber permanecido o vuelto a entrar ilegalmente.
El error debe corregirse inmediatamente sin poner a los oponentes en desventaja.
Todo lo ocurrido en el tiempo transcurrido entre la participación ilegal y el momento en que se detiene el partido al descubrirse la participación ilegal seguirá siendo válido.

El jugador excluido debe abandonar el terreno de juego y se sancionará una falta técnica al primer entrenador del equipo A, anotada como B₁. El primer entrenador es responsable de asegurarse de que solo haya jugadores facultados para jugar en el terreno de juego con el reloj de partido en marcha.

- 36-9 Ejemplo: Con el reloj de partido en marcha, el jugador excluido B₁ está en el terreno de juego. La participación ilegal de B₁ se descubre cuando el balón:
- (a) pasa a estar vivo otra vez mientras el equipo A tiene el control del balón.
 - (b) pasa a estar vivo otra vez mientras el equipo B tiene el control del balón.
 - (c) queda muerto otra vez con B₁ aún en el terreno de juego.
- Interpretación: Se detendrá el partido de inmediato a menos que se coloque al equipo A en desventaja. B₁ se retirará del partido. Se sancionará una falta técnica al primer entrenador del equipo B, anotada como B₁.
- 36-10 Con el reloj de partido en marcha, el jugador excluido A₁ está en el terreno de juego. La participación ilegal de A₁ se descubre después de que:
- (a) A₁ convierta una canasta.
 - (b) A₁ cometa una falta sobre B₁.
 - (c) B₁ cometa una falta sobre A₁, que está regateando. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto.
- Interpretación: Se detendrá el partido de inmediato. A₁ se retirará del partido. Se sancionará una falta técnica al primer entrenador del equipo A, anotada como B₁.
- (a) La canasta de A₁ será válida.
 - (b) La falta de A₁ es una falta de jugador. Se anotará en el acta del partido después del espacio reservado para la 5ª falta.
 - (c) El sustituto de A₁ lanzará 2 tiros libres.
- 36-11 Ejemplo: Con 7 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto y con el resultado de A: 70 – B: 70, se sanciona a A₁ la 5ª falta y se convierte en jugador excluido. Después del siguiente tiempo muerto, el equipo A obtiene el control del balón y A₁ consigue una canasta. En ese momento se descubre la participación ilegal de A₁ cuando queda 1 segundo en el reloj de partido.
- Interpretación: La canasta de A₁ será válida. Se sancionará una falta técnica al primer entrenador del equipo A, anotada como B₁. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de su línea de fondo con 1 segundo en el reloj de partido.
- 36-12 Afirmación: Cuando un jugador simule una falta se aplicará el siguiente procedimiento:
- Sin interrumpir el partido, el árbitro señala la simulación mostrando dos veces la señal de “levantar el antebrazo”.
 - Cuando se detenga el partido por cualquier razón, se comunicará el aviso al jugador y al primer entrenador de su equipo. Ambos equipos tienen derecho a 1 aviso por simulación cada uno.
 - La próxima vez que cualquier jugador de ese equipo simule una falta, se sancionará una falta técnica. Esto también se aplica cuando el partido no se detuvo para comunicar el aviso a cualquier jugador o al primer entrenador de ese equipo.
 - Cuando se produce una simulación excesiva sin ningún contacto, se puede sancionar una falta técnica inmediatamente sin un aviso previo.
 - Se tendrán en cuenta todas las simulaciones, independientemente de que se sancionen faltas o violaciones en la misma acción.
 - Se puede sancionar a un jugador una falta y dar un aviso por simulación en cualquier jugada, o se puede dar un aviso por simulación al jugador objeto de falta.

- 36-13 Ejemplo: B1 defiende a A1, que está regateando. A1 empuja a B1 a la vez que A1 efectúa un movimiento con la cabeza intentando aparentar haber recibido falta de B1. El árbitro sanciona falta en ataque a A1.
Interpretación: Además de la falta en ataque de A1, los árbitros darán un aviso a A1 por simular (en caso de ser el primer aviso por simular a ese equipo) o le sancionarán falta técnica (en caso de ser el segundo aviso).
- 36-14 Ejemplo: B1 defiende a A1, que está regateando. B1 empuja a A1 a la vez que A1 efectúa un movimiento con la cabeza intentando aparentar haber recibido falta de B1. El árbitro sanciona falta en defensa a B1.
Interpretación: Además de la falta en defensa de B1, los árbitros darán un aviso a A1 por simular (en caso de ser el primer aviso por simular a ese equipo) o le sancionarán falta técnica (en caso de ser el segundo aviso).
- 36-15 Ejemplo: B1 defiende a A1, que está regateando. A1 echa la cabeza hacia atrás de forma súbita intentando dar la impresión de haber recibido una falta de B1. El árbitro le muestra a A1 dos veces la señal de levantar el antebrazo. Más tarde, en el mismo período de reloj en marcha:
a) A1 cae al terreno de suelo intentando dar la impresión de que fue empujado por B1.
b) B2 cae al terreno de suelo intentando dar la impresión de que fue empujado por A2.
Interpretación:
a) El árbitro ya dio un aviso a A1 por su primera simulación con la cabeza mostrándole 2 veces la señal de “levantar el antebrazo”. A1 será sancionado con una falta técnica por su segunda simulación al dejarse caer al terreno de juego, incluso si no se detuvo del partido para comunicar el aviso por la primera simulación de A1 ni a A1 ni al primer entrenador del equipo A.
b) El árbitro dará el primer aviso a B2 por su simulación mostrándole 2 veces la señal de “levantar el antebrazo”. Se comunicará el aviso a B2 y al primer entrenador del equipo B en la primera ocasión en que se detenga el reloj de partido por cualquier razón. Al ser esta la primera ocasión en que se detiene el partido tras la simulación de A1, el aviso se comunicará también al primer entrenador del equipo A.
- 36-16 Ejemplo: B1 defiende a A1, que está regateando. B1 se deja caer intentando aparentar una falta por parte de A1. Al mismo tiempo, A1 efectúa un movimiento con la cabeza intentando aparentar haber recibido falta de B1.
Interpretación: El árbitro dará sendos avisos por simulación a A1 y B1 (en caso de ser el primer aviso por simular a ese equipo) o les sancionará una falta técnica (en caso de ser el segundo aviso).
- 36-17 Afirmación: Un movimiento excesivo de los codos puede ocasionar una grave lesión, especialmente en situaciones de rebote y de jugadores estrechamente defendidos. Si tales acciones provocan un contacto, puede sancionarse una falta personal, antideportiva o incluso descalificante. Si las acciones no producen contacto, puede sancionarse una falta técnica.
- 36-18 Ejemplo: A1 coge un rebote e inmediatamente es defendido estrechamente por B1. Sin contactar con B1, A1 balancea excesivamente los codos en un intento de intimidar a B1 o para hacerse espacio suficiente para pivotar, pasar o regatear.
Interpretación: La acción de A1 no se ajusta al espíritu e intención de las Reglas. Puede sancionarse una falta técnica a A1.
- 36-19 Afirmación: Se descalificará automáticamente a un jugador que sea sancionado con 2 faltas técnicas o 2 faltas antideportivas o 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.
Se descalificará automáticamente a un primer entrenador que haya cometido 2 faltas técnicas (tipo C) a causa de su propio comportamiento antideportivo o 3 faltas técnicas, ya sean todas ellas tipo B o 1 de ellas tipo C.

Cuando se descalifique a cualquier participante, deberá abandonar el partido de inmediato (antes de 30 segundos) y se dirigirá y permanecerá en el vestuario de su equipo durante el resto del partido o abandonará las instalaciones.

- 36-20 Ejemplo: En la primera parte, A1 es sancionado con una 1ª falta técnica por colgarse del aro. En la segunda parte, A1 es sancionado con una 2ª falta técnica por comportamiento antideportivo.
Interpretación: A1 será descalificado automáticamente. Solamente se penalizará la 2ª falta técnica y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar a un árbitro de forma inmediata cuando un jugador haya cometido 2 faltas técnicas y deba ser descalificado.
- 36-21 Afirmación: Después de haber sido sancionado con una 5ª falta personal, técnica o antideportiva, un jugador se convierte en jugador excluido. Después de la 5ª falta cualquier otra falta técnica adicional que se le sancione se anotará al primer entrenador como B₁. El jugador excluido no es un jugador descalificado y puede permanecer en la zona de banquillo del equipo.
- 36-22 Ejemplo: En el 1º cuarto, se sanciona a B1:
a) una falta técnica.
b) una falta antideportiva.
En el 4º cuarto, B1 es sancionado con la 5ª falta. Es la 2ª falta del equipo B en el cuarto. Mientras va hacia su banquillo, se sanciona a B1 con una falta técnica.
Interpretación: En ninguno de los dos casos será descalificado B1. Con la 5ª falta B1 se convirtió en jugador excluido. Cualquier otra falta técnica sancionada a B1 se anotará al primer entrenador como B₁. B1 no será descalificado. Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la última falta técnica a B1.
- 36-23 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que está regateando. Es la 5ª falta personal de B1 y la 2ª falta del equipo B en el cuarto. Mientras va hacia su banquillo, se sanciona una falta descalificante a B1.
Interpretación: B1 está descalificado y se irá al vestuario o, si B1 lo desea, abandonará la instalación. La falta descalificante de B1 se le anotará en el acta del partido a B1 con una D en el espacio detrás de la 5ª falta y en el espacio del primer entrenador del equipo B como B₂. Cualquier jugador del equipo A lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- 36-24 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que está regateando. Es la 5ª falta personal de B1 y la 5ª falta del equipo B en el cuarto. Mientras va hacia su banquillo, se sanciona una falta descalificante a B1.
Interpretación: B1 está descalificado y se irá al vestuario o, si B1 lo desea, abandonará la instalación. La falta descalificante de B1 se le anotará en el acta del partido a B1 con una D en el espacio detrás de la 5ª falta y en el espacio del primer entrenador del equipo B como B₂. A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. Cualquier jugador del equipo A lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- 36-25 Ejemplo: En la primera parte se sanciona una falta técnica a A1 por retrasar el partido. En la segunda parte se sanciona una falta antideportiva a A1 por un contacto sobre B1 que cumple el criterio de la falta antideportiva.
Interpretación: El cronometrador debe notificar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador sea sancionado con 1 falta técnica y 1 falta antideportiva y A1 será automáticamente descalificado. Solo se penalizará la falta antideportiva de A1 y no se

administrará ninguna penalización adicional por la descalificación de A1. B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanuda con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

- 36-26 Ejemplo: En la primera parte, se sanciona una falta antideportiva a A1 por detener con un contacto innecesario el avance del equipo atacante en la transición. En la segunda parte A2 regatea en pista trasera cuando se sanciona una falta técnica a A1 por simular haber recibido una falta lejos del balón.

Interpretación: El **cronometrador** debe notificar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador sea sancionado con 1 falta técnica y 1 falta antideportiva y A1 será automáticamente descalificado. Solo se penalizará la falta técnica de A1 y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación de A1. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba situado el balón cuando se sancionó la falta técnica. El equipo A dispondrá del tiempo que quede en el reloj de tiro.

- 36-27 **Afirmación: Un jugador-primer entrenador será automáticamente descalificado si es sancionado con las siguientes faltas:**

- 2 faltas técnicas como jugador.
- 2 faltas antideportivas como jugador.
- 1 falta antideportiva como jugador y 1 falta técnica como jugador.
- 1 falta técnica como primer entrenador, anotada como C₁ y 1 falta antideportiva o 1 falta técnica como jugador.
- 1 falta técnica como primer entrenador, anotada como B₁ o B₂, 1 falta técnica como primer entrenador, anotada como C₁ y 1 falta antideportiva o falta técnica como jugador.
- 2 faltas técnicas como primer entrenador, anotadas como B₁ o B₂ y 1 falta antideportiva o 1 falta técnica como jugador.
- 2 faltas técnicas como primer entrenador, anotadas como C₁.
- 1 falta técnica como primer entrenador, anotada como C₁ y 2 faltas técnicas como primer entrenador, anotadas como B₁ o B₂.
- 3 faltas técnicas como primer entrenador, anotadas como B₁ o B₂.

Siempre que un jugador-primer entrenador sea automáticamente descalificado se anotará "GD" en el acta detrás de la falta que condujo a su descalificación automática. El jugador designado como nuevo capitán se convertirá en el nuevo jugador-primer entrenador.

- 36-28 Ejemplo: En el 1º cuarto, el jugador-primer entrenador A1 es sancionado con una falta técnica por simular una falta como jugador. En el 4º cuarto, A2 está regateando cuando el jugador-primer entrenador A1 es sancionado con una falta técnica por su comportamiento personal antideportivo como primer entrenador, anotada como C₁.

Interpretación: El jugador-primer entrenador A1 será descalificado automáticamente. Solo se penalizará la 2ª falta técnica de A1 y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación de A1. El **cronometrador** debe notificar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador-primer entrenador es sancionado con 1 falta técnica como jugador y 1 falta técnica como primer entrenador y deba ser automáticamente descalificado. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la falta técnica de A1. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

- 36-29 Ejemplo: En el 2º cuarto, el jugador-primer entrenador A1 es sancionado con una falta antideportiva sobre B1. En el 3º cuarto, el jugador-primer entrenador A1 es sancionado con una falta técnica por un comportamiento antideportivo de su fisioterapeuta, anotada como B₁. En el 4º cuarto, A2 está regateando cuando se sanciona con una falta técnica a A6

(sustituto). La falta técnica de A6 se anotará en la casilla del primer entrenador principal A1 como B1.

Interpretación: El jugador-primer entrenador A1 será descalificado automáticamente. Solo se penalizará la 2ª falta técnica de A1 (por la falta técnica al sustituto A6) y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación de A1. El **cronometrador** debe notificar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador-primer entrenador es sancionado con 1 falta antideportiva como jugador y con 2 faltas técnicas como primer entrenador a causa del comportamiento del personal de banquillo y deba ser automáticamente descalificado. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la falta técnica de A6. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

- 36-30 Ejemplo: En el 2º cuarto, el jugador-primer entrenador A1 es sancionado con una falta técnica por su comportamiento personal antideportivo como primer entrenador, anotada como C1. En el 4º cuarto el jugador-primer entrenador A1 es sancionado con una falta antideportiva sobre B1 como jugador.

Interpretación: El jugador-primer entrenador A1 será descalificado automáticamente. Solo se penalizará la falta antideportiva de A1 y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación de A1. El **cronometrador** debe notificar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador-primer entrenador es sancionado con 1 falta técnica como primer entrenador y 1 falta antideportiva como jugador y deba ser automáticamente descalificado. B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

- 36-31 Ejemplo: El jugador-primer entrenador A1 es jugador cuando se sanciona una falta técnica al sustituto A6.

Interpretación: La falta técnica como consecuencia del comportamiento antideportivo de otras personas que tienen permiso para sentarse en el banquillo se anotará al jugador-primer entrenador, incluso si hay un primer entrenador ayudante en el acta del partido.

- 36-32 Ejemplo: Durante un intervalo de juego se sanciona una falta técnica a:

- (a) El sustituto A6.
- (b) El jugador-primer entrenador A1.
- (c) El médico del equipo A.

Interpretación: Se anotará la falta técnica a:

- (a) A6 como jugador.
- (b) A1 como jugador.
- (c) A1 como jugador-primer entrenador

incluso aunque haya un primer entrenador ayudante en el acta del partido.

- 36-33 Ejemplo: El jugador-primer entrenador A1 ha cometido 4 faltas como jugador y 1 falta técnica como primer entrenador.

Interpretación: El jugador-primer entrenador A1 **no puede continuar jugando puesto que ha cometido un total de 5 faltas como jugador y como entrenador. Puede continuar como primer entrenador.**

- 36-34 Ejemplo: El jugador-primer entrenador A1 ha cometido 1 falta técnica como jugador y 1 falta técnica como primer entrenador (tipo C).

Interpretación: El jugador-primer entrenador será **automáticamente descalificado (GD) por haber cometido 2 faltas técnicas a su persona (C).**

- 36-35 **Afirmación:** Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto y en cada prórroga, siempre que el árbitro deba entregar el balón al sacador y si hay un jugador defendiendo al sacador, se aplicará el siguiente procedimiento:
- El árbitro hará la señal de “invasión ilegal de la línea limítrofe” como aviso al defensor antes de que el balón esté a disposición del sacador.
 - Si después el defensor mueve cualquier parte del cuerpo sobre la línea limítrofe para interferir con el saque, se sancionará una falta técnica sin más aviso.
- 36-36 **Ejemplo:** Con 1:08 en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 tiene el balón en las manos para un saque desde detrás de la línea lateral en:
- (a) Pista delantera.
(b) Pista trasera.
- El árbitro le hace la señal de “invasión ilegal de la línea limítrofe” a B1. B1 extiende las manos sobre la línea limítrofe para impedir el saque de A1.
- Interpretación:** Como el árbitro hizo la señal oficial antes de entregar el balón a A1, B1 será sancionado con una falta técnica por interferir con el saque. Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la falta técnica. El equipo A dispondrá en el reloj de tiro de:
- a) 14 segundos, si el reloj de tiro mostraba 13 segundos o menos, y el tiempo restante si el reloj de tiro mostraba 14 segundos o más.
b) 24 segundos.
- 36-37 **Afirmación:** Durante los 3 primeros cuartos y cuando el reloj de partido muestre más de 2:00 en el 4º cuarto y en cada prórroga, se produce una situación de saque. Si el defensor extiende cualquier parte del cuerpo por encima de la línea limítrofe para interferir con el saque, se seguirá el siguiente procedimiento:
- El árbitro detendrá el partido inmediatamente y dará un aviso verbal al defensor y al primer entrenador de ese equipo. Este aviso servirá para todos los jugadores de ese equipo hasta el final del partido.
 - Si el defensor vuelve a extender cualquier parte de su cuerpo por encima de la línea limítrofe para interferir con el saque, se sancionará una falta técnica sin más aviso.
- 36-38 **Ejemplo:** Cuando el reloj de partido muestra 4:27 en el 2º cuarto, después de una canasta de B1, A1 tiene el balón en las manos para el saque desde detrás de la línea de fondo. B1 extiende las manos por encima de la línea de fondo para interceptar el saque de A1.
- Interpretación:**
- (a) Si es la primera vez que un jugador del equipo B interfiere con el saque durante el partido, el árbitro detendrá el partido inmediatamente y dará un aviso verbal a B1 y al primer entrenador del equipo B. Este aviso servirá para todos los jugadores del equipo B hasta el final del partido.
- (b) Si el árbitro ya ha avisado verbalmente con anterioridad a cualquier jugador del equipo B por interferir con el saque, se sancionará una falta técnica a B1. Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde detrás de la línea de fondo. El equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.
- 36-39 **Afirmación:** Cuando se sanciona una falta técnica, el tiro libre de penalización se administrará inmediatamente sin rebote. Después del tiro libre el partido se reanudará desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la falta técnica.
- 36-40 **Ejemplo:** Con 21 segundos en el reloj de tiro, A1 regatea en pista trasera cuando se sanciona una falta técnica a B1.
- Interpretación:** Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se

sancionó la falta técnica de B1. El equipo A dispondrá de un nuevo período de 8 segundos y de 24 segundos en el reloj de tiro.

36-41 Ejemplo: Con 21 segundos en el reloj de tiro, A1 regatea en pista trasera cuando se sanciona una falta técnica a A2.

Interpretación: Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la falta técnica de A2. El equipo A dispondrá de 5 segundos para pasar el balón a pista delantera. El equipo A dispondrá de 21 segundos en el reloj de tiro.

36-42 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en un tiro de 2. El balón no entra en la canasta.

a) Antes del primero de los 2 tiros libres de A1, se sanciona una falta técnica a A2.

b) Después del primero de los 2 tiros libres de A1, se sanciona una falta técnica a A2.

Interpretación:

a) Cualquier jugador o sustituto del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. Después, A1 lanzará 2 tiros libres.

b) Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. Después, A1 lanzará el segundo tiro libre.

En ambos casos, el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

36-43 Ejemplo: Durante un tiempo muerto, se sanciona una falta técnica a A2.

Interpretación: Se completará el tiempo muerto. Después del tiempo muerto, cualquier jugador o sustituto del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido antes del tiempo muerto.

36-44 Ejemplo: Un tiro de A1 está en el aire cuando se sanciona una falta técnica a:

(a) B1 o al médico del equipo B.

(b) A2 o al médico del equipo A.

Interpretación:

(a) Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre.

(b) Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre.

Si el tiro de A1 había entrado, la canasta será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo.

Si el tiro de A1 no había entrado, el partido se reanudará con un saque por posesión alterna desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la falta técnica.

36-45 Ejemplo: A1 tiene el balón en las manos en acción de tiro cuando se sanciona una falta técnica a:

(a) B1 o al médico del equipo B.

(b) A2 o al médico del equipo A.

Interpretación:

(a) Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre. Si el tiro de A1 había entrado, la canasta será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo.

(b) Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre. Si el tiro de A1 había entrado, la canasta no será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la prolongación de la línea de tiros libres.

En ambos casos, si el tiro de A1 no había entrado, el partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la falta técnica.

Artículo 37 – Falta antideportiva

37.1 Definición

37.1.1 Una falta antideportiva es un contacto de jugador que, a juicio de un árbitro es:

- Un contacto con un oponente, sin intentar legítimamente jugar directamente el balón dentro del espíritu y la intención de las reglas.
- Un contacto excesivo y duro causado por un jugador en un esfuerzo por jugar el balón o sobre un oponente.
- Un contacto innecesario causado por el defensor para detener el progreso del equipo atacante en transición. Esto se aplica hasta que el atacante comienza su acción de tiro.
- Un contacto ilegal causado por un jugador por la espalda o lateralmente sobre un oponente, que está progresando hacia la canasta de los oponentes y no hay otros jugadores adversarios entre el jugador que progresa y la canasta, y
 - El jugador en progresión tiene el control del balón, o
 - El jugador en progresión intenta hacerse con el control del balón, o
 - El balón ha sido soltado en un pase hacia el jugador en progresión
 Esto se aplica hasta que el atacante comienza su acción de tiro.

37.1.2 El árbitro debe interpretar las faltas antideportivas de manera coherente durante todo el partido y juzgar solo la acción.

37.2 Penalización

37.2.1 Se anotará una falta antideportiva al infractor.

37.2.2 Se concederán tiros libres al jugador que recibió la falta, seguidos de:

- Un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo.
- Un salto entre dos en el círculo central para iniciar el primer cuarto.

El número de tiros libres será el siguiente:

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

37.2.3 Un jugador será descalificado durante el resto del partido cuando cometa 2 faltas antideportivas, 2 faltas técnicas o 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.

37.2.4 Si se descalifica a un jugador según el artículo 37.2.3, la falta antideportiva será la única que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la falta descalificante.

INTERPRETACIONES

37-1 **Afirmación:** Cualquier contacto ilegal de un jugador por detrás o lateralmente contra un oponente que está avanzando hacia la canasta de los oponentes y sin oponentes entre el jugador que avanza y la canasta, se sancionará como una falta antideportiva hasta que el atacante comience la acción de tiro. Sin embargo, cualquier contacto sin intentar legítimamente jugar directamente el balón o cualquier contacto excesivo y duro que cumpla

con el criterio de la falta antideportiva puede ser sancionado como falta antideportiva en cualquier momento del partido.

- 37-2 Ejemplo: A1 regatea hacia canasta en un contraataque y no hay ningún oponente entre A1 y la canasta de los oponentes. B1 contacta ilegalmente contra A1 por detrás y se sanciona falta a B1.
Interpretación: Es una falta antideportiva de B1.
- 37-3 Ejemplo: Al final de un contraataque y antes de que A1 tenga el balón en las manos para comenzar la acción de tiro, B1 contacta al brazo de A1 por detrás:
(a) Tratando de robar el balón.
(b) Con un contacto que cumple el criterio de la falta antideportiva.
Interpretación: En ambos casos, es una falta antideportiva de B1.
- 37-4 Ejemplo: Al final de un contraataque, A1 comienza la acción de tiro cuando B1 contacta el brazo de A1 desde detrás:
(a) Tratando de taponar el balón.
(b) Con un contacto que cumple el criterio de la falta antideportiva.
Interpretación:
(a) Es una falta personal de B1.
(b) Es una falta antideportiva de B1.
- 37-5 Ejemplo: A1 pasa el balón desde pista trasera a A2 en pista delantera avanzando hacia la canasta de los oponentes con el camino hacia canasta despejado, sin oponentes entre A2 y la canasta. A2 salta y antes de coger el balón B1 comete falta sobre A2 por detrás. Se sanciona falta a B1.
Interpretación: Es una falta antideportiva de B1 por un contacto ilegal por detrás contra un oponente que está avanzando y sin ningún jugador del equipo B entre A2 y la canasta y después de que el balón hubiese ya sido pasado a A2.
- 37-6 Ejemplo: A1 tiene el balón en las manos en pista trasera. A2 está en pista delantera avanzando hacia la canasta de los oponentes con el camino hacia canasta despejado, sin oponentes entre A2 y la canasta. Antes de que A1 pase el balón a A2, B1 comete una falta por detrás sobre A2.
Interpretación: No es una falta antideportiva de B1 puesto que A1 no había sido aún pasado el balón a A2.
- 37-7 Ejemplo: B1 en pista trasera palmea el balón mientras A1 lo botaba. B1 intenta obtener el control del balón. Sin ningún jugador del equipo A entre B1 y la canasta, A2 contacta sobre B1 lateralmente o por detrás.
Interpretación: Es una falta antideportiva de A2 cuando B1 intentaba obtener el control del balón, sin ningún jugador del equipo A entre B1 y la canasta.
- 37-8 **Afirmación:** Después de que un jugador haya sido sancionado con la 5ª falta personal, se convierte en jugador excluido. Cualquier otra falta técnica o falta descalificante o falta por comportamiento antideportivo posterior de este jugador se cargará y anotará en el acta al primer entrenador como B₁ y se penalizará en consecuencia.
- 37-9 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que está regateando. Es la 5ª falta personal de B1 y la 2ª falta del equipo B en el cuarto. Mientras va hacia su banquillo, B1 empuja a A2.
Interpretación: Con la 5ª falta personal, B1 se convierte en jugador excluido. El comportamiento antideportivo de B1 se sancionará con una falta técnica al primer entrenador del equipo B como B₁. Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a se produjo el comportamiento antideportivo de B1.

- 37-10 Ejemplo: El regateador A1 comete falta sobre B1. Es la 5ª falta de A1. Mientras va hacia su banquillo, se sanciona una falta técnica a A1 por abusar verbalmente de un árbitro.
Interpretación: Con la 5ª falta, A1 se convierte en jugador excluido. La falta técnica de A1 se sancionará al primer entrenador del equipo A como B1. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se produjo la falta en ataque de A1.
- 37-11 Ejemplo: A1 comete falta sobre B1. Es la 5ª falta de A1 y la 2ª falta del equipo A en el cuarto. Mientras va hacia su banquillo, A1 empuja a B1. B1 empuja luego a A1. Se sanciona una falta antideportiva a B1.
Interpretación: Con la 5ª falta, A1 se convierte en jugador excluido. El comportamiento antideportivo de A1 se sancionará con una falta técnica al primer entrenador del equipo A como B1. La falta antideportiva de B1 se le anotará como U2. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El sustituto de A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

Artículo 38 - Falta descalificante

38.1 Definición

- 38.1.1 Una falta descalificante es cualquier infracción antideportiva flagrante cometida por jugadores, sustitutos, primer entrenador, primeros entrenadores ayudantes, jugadores excluidos y acompañantes de equipo.
- 38.1.2 Un primer entrenador que ha sido sancionado con una falta descalificante será sustituido por el primer entrenador ayudante que figure en el acta del partido. Si no se ha inscrito a ningún primer entrenador ayudante, lo sustituirá el capitán (CAP).

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 en los que se vean implicados jugadores 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 solo pueden entrar en el terreno de juego si los árbitros se lo solicitan. No obstante, si los espectadores invaden el terreno de juego con la intención manifiesta de cometer actos violentos, los agentes de las fuerzas de orden público deberán intervenir de manera inmediata para proteger a los equipos y a los árbitros.
- 38.2.5 Todas las áreas más allá del terreno de juego o sus alrededores, 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 o de cualquier persona con permiso para sentarse en el banquillo que puedan conducir al deterioro del equipamiento de juego.

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

Si estas acciones se repitieran, se sancionará de inmediato una falta técnica o incluso una falta descalificante a la(s) persona(s) implicada(s).

38.3 Penalización

- 38.3.1 Se anotará una falta descalificante al infractor.

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

- 38.3.3 Se concederán tiros libres:

- A cualquier oponente, designado por su primer entrenador en el 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 línea de saque en la pista delantera del equipo.
- Un salto entre dos en el círculo central para iniciar el primer cuarto.

- 38.3.4 El número de tiros libres será el siguiente:

- Si se trata de una falta que no implica contacto: 2 tiros libres.
- Si la falta se comete sobre un jugador que no está en acción de tiro: 2 tiros libres.
- Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro: la canasta, si se convierte, será válida y se concederá 1 tiro libre.
- Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro que no logra encestar: 2 o 3 tiros libres.
- Si la falta es la descalificación del primer entrenador: 2 tiros libres.
- Si la falta es la descalificación del primer entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o un acompañante de equipo, esta falta se anota al primer entrenador como una falta técnica: 2 tiros libres.

Además, si la descalificación del primer entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o un acompañante de equipo después de abandonar la zona de banquillo es por su participación activa durante cualquier enfrentamiento:

- Por cada falta descalificante del primer entrenador asistente, sustituto y jugador excluido: 2 tiros libres. Todas las faltas descalificantes serán anotadas a cada infractor.
- Por cada falta descalificante de cualquier acompañante de equipo: 2 tiros libres. Todas las faltas descalificantes serán anotadas al primer entrenador.

Todas las penalizaciones de tiro libre se ejecutarán, a menos que existan penalizaciones iguales contra el equipo oponente, en cuyo caso se cancelarán entre sí.

INTERPRETACIONES

- 38-1 **Afirmación:** Cualquier persona descalificada ya no es una persona con permiso para sentarse en el banquillo. Por lo tanto, dicha persona ya no puede ser penalizada por su posterior comportamiento antideportivo.
- 38-2 **Ejemplo:** A1 es descalificado por un comportamiento antideportivo flagrante. A1 abandona el terreno de juego y abusa verbalmente de un árbitro.
Interpretación: A1 ya está descalificado y ya no puede ser penalizado por sus abusos verbales. El árbitro principal o el comisario, si está presente, enviarán un informe describiendo el incidente a los organizadores de la competición.
- 38-3 **Afirmación:** Cuando se descalifica a un jugador por un comportamiento antideportivo flagrante la penalización será la misma que para cualquier otra falta descalificante sin contacto.
- 38-4 **Ejemplo:** A1 comete una violación de avance ilegal. Frustrado, abusa verbalmente de un árbitro. Se sanciona a A1 con una falta descalificante.
Interpretación: A1 se convierte en un jugador descalificado. La falta descalificante de A1 se le anota como D₂. Cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- 38-5 **Afirmación:** Cuando el primer entrenador es sancionado con una falta descalificante, se anotará como D₂.
Cuando cualquier otra persona con permiso para sentarse en el banquillo de equipo es descalificada, se sancionará una falta técnica al primer entrenador anotada como B₂. La penalización es la misma que para cualquier otra falta descalificante.
- 38-6 **Ejemplo:** Se sanciona a A1 la 5ª falta personal. Es la 2ª falta del equipo A en el cuarto. Mientras se dirige al banquillo:
a) A1 abusa verbalmente de un árbitro.
b) A1 da un puñetazo en la cara a B2.
En ambos casos, se sanciona una falta descalificante a A1.
Interpretación: Con la 5ª falta personal, A1 se convierte en jugador excluido. A1 se convirtió en jugador descalificado por abusar verbalmente de un árbitro o por dar un puñetazo a B2. La falta descalificante de A1 se le anotará en el acta del partido a A1 como D y al primer entrenador del equipo A como B₂.
a) Cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros libres sin rebote.
b) B2 lanzará 2 tiros libres sin rebote.
En ambos casos, el partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- 38-7 **Afirmación:** Una falta descalificante es cualquier acción antideportiva flagrante de un jugador o de una persona con permiso para sentarse en el banquillo de equipo. La falta descalificante puede ser a consecuencia de sus acciones:
- Dirigidas hacia una persona del equipo contrario, los árbitros, los oficiales de mesa, el comisario o los espectadores.
 - Dirigidas hacia cualquier miembro de su propio equipo.
 - Para dañar intencionadamente el equipamiento del partido.
- 38-8 **Ejemplo:** Pueden producirse las siguientes acciones antideportivas flagrantes:
(a) A1 golpea a su compañero de equipo A2.

	(b) A1 sale del terreno de juego y golpea a un espectador. (c) A6 en su zona de banquillo golpea a su compañero de equipo A7. (d) A6 golpea la mesa de oficiales y daña el reloj de tiro. Interpretación: a) y b) A1 será descalificado. La falta descalificante de A1 se le anotará como D₂. c) y d) A6 será descalificado. La falta descalificante de A6 se le anotará como D y a su primer entrenador como B₂. Cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
38-9	Afirmación: Si se descalifica a un jugador y de camino al vestuario actúa de forma compatible como para ser sancionado con una falta antideportiva o descalificante sobre un oponente, esas acciones adicionales no se penalizarán y solamente se informará a los organizadores de la competición.
38-10	Ejemplo: Se sanciona a A1 con una falta descalificante por abusar verbalmente de un árbitro. De camino al vestuario: (a) A1 empuja a B1 de tal modo que encaja con el criterio de falta antideportiva. (b) A1 da con el puño a B1 de tal forma que encaja con el criterio de falta descalificante. Interpretación: Después de que A1 sea descalificado, no pueden registrarse ni penalizarse sus faltas posteriores. La acción de A1 se comunicará en un informe del árbitro principal o del comisario, si está presente, a los organizadores de la competición. En ambos casos el equipo B lanzará 2 tiros libres sin rebote por la falta descalificante de A1. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

Artículo 39 – Enfrentamientos

39.1 Definición

Un enfrentamiento es una interacción física mutua entre 2 o más jugadores contrarios y cualquier persona autorizada a sentarse en los banquillos.

Este artículo solo se refiere a los sustitutos, primeros entrenadores, primeros entrenadores ayudantes, jugadores excluidos y acompañantes de equipo que abandonen los límites de la zona de banquillo durante un enfrentamiento o cualquier situación que pueda conducir a un enfrentamiento.

39.2 Regla

39.2.1 Serán descalificados los sustitutos, jugadores excluidos o acompañantes de equipo que abandonen la zona de banquillo durante un enfrentamiento o durante cualquier situación que pueda conducir a un enfrentamiento.

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

39.2.3 Si el primer entrenador y/o el primer entrenador ayudante abandonan la zona de banquillo 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 personas descalificadas por abandonar la zona de banquillo, solo se sancionará una falta técnica ('B') al primer entrenador.
- 39.3.2 Si se descalifica a personas 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 o se anota el último tiro libre, se concederá el balón al equipo que la recibió para que realice un saque en cualquier lugar detrás de la línea de fondo.
 - Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se concederá el balón a ese equipo para que realice el saque desde el lugar más cercano a donde se encontraba el balón cuando comenzó el enfrentamiento.
 - 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 anotarán en el acta del partido como se describe en el apartado B.8.3. y no contarán para las faltas de equipo.
- 39.3.4 Todas las posibles penalizaciones de las faltas contra jugadores en el terreno de juego implicados en un enfrentamiento o en cualquier situación que provoque un enfrentamiento serán consideradas de conformidad con el Art. 42.
- 39.3.5 Todas las posibles penalizaciones de faltas descalificantes de un primer entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o acompañante de equipo involucrado activamente en un enfrentamiento o en cualquier situación que conduzca a un enfrentamiento serán penalizadas de acuerdo con el Art. 38.3.4, sexto punto.

INTERPRETACIONES

- 39-1 **Afirmación:** Si después del enfrentamiento todas las penalizaciones se han compensado entre sí, se concederá un saque al equipo que tenía el control del balón o tenía derecho al balón cuando comenzó el enfrentamiento, desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando comenzó el enfrentamiento. El equipo dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro cuando se detuvo el partido.
- 39-2 **Ejemplo:** El equipo A tiene la posesión del balón durante:
- (a) 20 segundos
 - (b) 5 segundos
- cuando se produce una situación que puede conducir a un enfrentamiento en el terreno de juego. Los árbitros descalifican a 2 sustitutos de cada equipo por abandonar sus zonas de banquillo.
- Interpretación: El partido se reanudará con un saque del equipo A, que controlaba el balón antes de que comenzara el enfrentamiento, desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando comenzó el enfrentamiento con:
- (a) 4 segundos
 - (b) 19 segundos
- en el reloj de tiro.
- 39-3 **Afirmación:** Se sancionará al primer entrenador con una falta técnica por la descalificación del primer entrenador, del primer entrenador ayudante (si uno o ambos no ayudan a los

árbitros a mantener o restablecer el orden), cualquier sustituto, jugador excluido o acompañante de equipo por abandonar la zona de banquillo durante un enfrentamiento. Si la falta técnica incluye la descalificación del primer entrenador, se anotará en el acta del partido como D₂. Si la falta técnica incluye solamente las descalificaciones de otras personas con permiso para sentarse en el banquillo, se anotará como B₂. La penalización será 2 tiros libres sin rebote y posesión de balón para los oponentes.

Por cada falta descalificante adicional, la penalización será 2 tiros libres sin rebote y posesión del balón para los oponentes.

Todas las penalizaciones se administrarán a menos que haya penalizaciones iguales contra ambos equipos, que serán compensadas. En este caso el partido se reanudará en la línea de saque en pista delantera del equipo como para cualquier otra falta descalificante. El equipo oponente dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

39-4 Ejemplo: Durante un enfrentamiento, A6 entra en el terreno de juego. A6 será descalificado. Interpretación: La descalificación de A6 se anotará con una D y sus espacios de falta restantes se rellenarán con una F. El primer entrenador del equipo A será sancionado con una falta técnica, anotada como B₂. Cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

39-5 Ejemplo: A1 y B1 comienzan un enfrentamiento en el terreno de juego. A6 y B6 entran al terreno de juego pero no participan en el enfrentamiento. A7 entra también al terreno de juego y golpea a B1 en la cara. Interpretación: A1 y B1 serán descalificados, y se anotarán como D_c. A7 será descalificado, y se anotará como D₂. Los espacios de falta restantes de A7 en el acta del partido se rellenarán con una F. A6 y B6 serán descalificados por entrar al terreno de juego durante un enfrentamiento, y se anotará como D. Los espacios de falta restantes de A6 y B6 en el acta del partido se rellenarán con una F. El primer entrenador del equipo A y el primer entrenador del equipo B serán sancionados con sendas faltas técnicas anotadas como B_c. Las penalizaciones de ambas faltas descalificantes (A1, B1) y de ambas faltas técnicas (A6, B6) se compensarán entre sí. Se administrará la penalización de la descalificación de A7 por su participación activa en el enfrentamiento, anotada como D₂. El sustituto de B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

39-6 Ejemplo: A1 y B1 comienzan un enfrentamiento en el terreno de juego. A6 y el delegado del equipo A entran en el terreno de juego y participan activamente en el enfrentamiento. Interpretación: A1 y B1 serán descalificados, y se anotarán como D_c. Las penalizaciones de ambas faltas descalificantes (A1, B1) se compensarán entre sí. El primer entrenador del equipo A será sancionado con una falta técnica, anotada como B₂, porque A6 y el delegado han abandonado la zona de banquillo. A6 será descalificado por su participación activa en el enfrentamiento, y se anotará como D₂. Los espacios de falta restantes de A6 en el acta del partido se rellenarán con una F. La falta descalificante del delegado del equipo A por su participación activa en el enfrentamiento será cargada y anotada al primer entrenador del equipo A como una B₂ rodeada por un círculo y no contará para la posible descalificación del partido del primer entrenador. Cualquier jugador o jugadores del equipo B lanzarán 6 tiros libres (2 tiros libres por la falta técnica del primer entrenador del equipo A porque A6 y el delegado del equipo A abandonaron la zona de banquillo, 2 tiros libres por la falta descalificante de A6 por su participación activa en el enfrentamiento y 2 tiros libres por la falta técnica al primer entrenador del equipo A porque el delegado del equipo A ha sido descalificado por su participación activa en el enfrentamiento).

El partido se reanuda con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

- 39-7 Ejemplo: El primer entrenador del equipo A abandona la zona de banquillo y participa activamente en un enfrentamiento en el terreno de juego empujando fuertemente a B1. Interpretación: Se sancionará al primer entrenador del equipo A con una falta descalificante por abandonar la zona de banquillo y no ayudar a los árbitros a restablecer el orden, anotada en el acta del partido como D₂. El primer entrenador del equipo A no será sancionado con otra falta descalificante por su participación activa en el enfrentamiento. Los espacios de falta restantes del primer entrenador del equipo A se rellenarán con una F. Cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanuda con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

- 39-8 Ejemplo: Durante un tiempo muerto, algunos sustitutos o acompañantes de equipo de cualquiera de los equipos entran en el terreno de juego y permanecen en las proximidades de sus zonas de banquillo. En ese momento se produce una situación que puede conducir a un enfrentamiento en el terreno de juego y:
- (a) Todas las personas que están en el terreno de juego durante el tiempo muerto permanecen en su sitio en las proximidades de sus zonas de banquillo.
 - (b) Algunas de las personas que ya están en el terreno de juego durante el tiempo muerto se alejan de sus zonas de banquillo y algunos jugadores se ven envueltos activamente en la situación que puede conducir a un enfrentamiento.
- Interpretación:
- (a) No se descalificará a ninguna persona que estuviese en el terreno de juego durante el tiempo muerto.
 - (b) Se descalificará a todas las personas que ya estuviesen en el terreno de juego durante el tiempo muerto que se alejen de sus zonas de banquillo y todos los jugadores que se vean envueltos activamente en la situación que puede conducir a un enfrentamiento.

REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 40 – Límite de faltas de un jugador / entrenador principal y descalificación del partido

- 40.1 Un jugador que haya cometido 5 faltas será informado por el árbitro y deberá abandonar el partido de inmediato.
- 40.2 Un primer entrenador – jugador que haya cometido 5 faltas como jugador es un jugador excluido, pero puede continuar como entrenador.
- 40.3 Una falta cometida por un jugador que haya cometido anteriormente 5 faltas se considera falta de jugador excluido y se cargará y anotará en el acta del partido al primer entrenador ('B')
- 40.4 Un jugador que haya cometido 2 faltas técnicas o 2 faltas antideportivas o 1 falta antideportiva y 1 falta técnica será informado de su descalificación del partido por el cronometrador, quien levantará el indicador de descalificación del partido (GD). Dicho jugador deberá abandonar el partido inmediatamente y deberá dirigirse al vestuario de su equipo y permanecer en él mientras dure el partido o deberá abandonar el edificio.
- 40.5 El primer entrenador que haya cometido 2 faltas técnicas ('C') por su conducta antideportiva personal o 3 faltas técnicas, ya sean todas 'B' o una de ellas 'C', será informado de la descalificación del partido por el cronometrador, quien levantará el indicador de descalificación del partido (GD).
- 40.6 Todo jugador, sustituto, primer entrenador, primer entrenador ayudante, jugador excluido y acompañante de equipo que sea descalificado será informado por el árbitro y deberá abandonar la pista en un plazo de 30 segundos.

Artículo 41 – Faltas de equipo: Penalización

- 41.1 **Definición**
 - 41.1.1 Una falta de equipo es una falta personal, técnica, antideportiva o descalificante cometida por un jugador. Un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo después de que haya cometido 4 faltas en un cuarto.
 - 41.1.2 Se considerará que todas las faltas de un equipo cometidas durante un intervalo de juego forman parte del cuarto o prórroga siguiente.
 - 41.1.3 Se considerará que todas las faltas de un equipo cometidas durante cada prórroga forman parte del cuarto cuarto.
- 41.2 **Regla**
 - 41.2.1 Cuando un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo, todas las faltas personales posteriores cometidas por sus jugadores sobre un jugador que no esté en acción de tiro se penalizarán con 2 tiros libres en lugar de un saque. Los tiros libres los lanzará el jugador sobre el que se cometió la falta.
 - 41.2.2 Si la falta personal la comete un jugador del equipo con control del balón, o del equipo con derecho al balón, dicha falta se penalizará con un saque para los adversarios.

Artículo 42 – Situaciones especiales

42.1 Definición

Durante el mismo período de reloj parado después de una infracción pueden surgir situaciones especiales cuando se comete(n) o se ha(n) cometido una(s) infracción(es) adicional(es).

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 anotado y compensado las penalizaciones se considerará que nunca han ocurrido.

42.2.4 Si se sanciona una falta técnica, esa penalización se administrará primero, independientemente de si se ha determinado el orden de las penalizaciones o si se ha iniciado la administración de las penalizaciones.

Si la falta técnica se le ha sancionado al primer entrenador por la descalificación del primer entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido y acompañante de equipo, dicha penalización no se administrará en primer lugar, sino que se administrará en el mismo orden en que se hayan sancionado todas las faltas y violaciones, a menos que se hayan cancelado.

42.2.5 El derecho a la posesión del balón como parte de la última penalización para ser administrada cancelará cualquier derecho anterior a la posesión del balón.

42.2.6 Una vez que el balón esté vivo durante el primer tiro libre o en un saque, esa penalización no podrá utilizarse para compensar cualquier penalización restante.

42.2.7 El resto de las penalizaciones se administrarán en el orden en que se cometieron.

42.2.8 Si después de compensar 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 o se anota el último tiro libre, se concederá el balón al equipo que la recibió para que realice un saque desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo de ese equipo.
- 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.

42-1 Afirmación: En situaciones especiales del partido con varias posibles penalizaciones para administrarse durante el mismo período de reloj de partido parado, los árbitros deben prestar especial atención al orden en que se cometieron la violación o las faltas para determinar qué penalizaciones se administrarán y cuáles se compensarán.

- 42-2 Ejemplo: Se sanciona una falta antideportiva de B1 sobre el tirador A1. El balón está en el aire cuando suena la señal del reloj de tiro. El balón:
- (a) No toca el aro.
 - (b) Toca el aro pero no entra en el cesto.
 - (c) Entra en el cesto.
- Interpretación: En ninguno de los casos se ignorará la falta antideportiva de B1.
- (a) La violación del reloj de tiro del equipo A (el balón no tocó el aro) se ignorará porque ocurrió después de la falta antideportiva. A1 lanzará 2 o 3 tiros libres, sin rebote.
 - (b) No es violación del reloj de tiro del equipo A. A1 lanzará 2 o 3 tiros libres sin rebote.
 - (c) Se concederán 2 o 3 puntos a A1 y 1 tiro libre adicional sin rebote.
- En todos los casos, el partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- 42-3 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro. Después de la falta, mientras A1 todavía está en acción de tiro, B2 comete falta sobre A1.
- Interpretación: La falta de B2 se ignorará a menos que sea una falta antideportiva o una falta descalificante.
- 42-4 Ejemplo: B1 comete una falta antideportiva sobre A1, que está regateando. Tras la falta, el primer entrenador del equipo A y el primer entrenador del equipo B son sancionados con sendas faltas técnicas.
- Interpretación: Las penalizaciones iguales de las 2 faltas técnicas de los primeros entrenadores se compensarán entre sí. A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- 42-5 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro que convierte. Después se sanciona falta técnica a A1.
- Interpretación: La canasta de A1 será válida. Las penalizaciones de ambas faltas son iguales y se compensarán entre sí. El partido se reanudará como después de cualquier canasta válida.
- 42-6 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro que convierte. Después se sanciona falta técnica a A1, seguida de una falta técnica al primer entrenador del equipo B.
- Interpretación: La canasta de A1 será válida. Las penalizaciones de todas las faltas son iguales y se compensarán entre sí en el orden en el que se sancionaron. Las penalizaciones de la falta de B1 y de la falta técnica de A1 se compensarán entre sí. Por la falta técnica al primer entrenador del equipo B, cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará como después de cualquier canasta válida.
- 42-7 Ejemplo: B1 comete una falta antideportiva sobre A1 en acción de tiro que convierte. A continuación, se sanciona falta técnica a A1.
- Interpretación: La canasta de A1 será válida. Las penalizaciones de ambas faltas no son iguales y no se compensarán entre sí. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. A1 lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- 42-8 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que está regateando en pista delantera.
- a) Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto.
 - b) Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto.
- A1 lanza el balón contra el cuerpo de B1 (manos, piernas, torso, etc.).
- Interpretación: Se sancionará falta personal a B1. Se sancionará falta técnica a A1. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote.

- a) El partido se reanuda con un saque del equipo A en pista delantera en el lugar más cercano a donde se cometió la falta de B1. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro si quedaban 14 segundos o más en el reloj de tiro. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro si quedaban 13 segundos o menos.

- b) A1 lanzará 2 tiros libres y el partido continuará como después de cualquier último tiro libre

42-9 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que está regateando.

- a) Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto.

- b) Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto.

Después, A1 lanza el balón desde una corta distancia directamente a la cara de B1.

Interpretación: Se sancionará falta personal a B1. Se sancionará falta descalificante a A1.

- a) La posesión de balón del equipo A se cancelará porque hay una penalización adicional que administrar.

- b) El sustituto de A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote.

En ambos casos, cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanuda con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

42-10 Ejemplo: Con 8 segundos en el reloj de tiro, B1 en pista trasera comete falta sobre A1. Después, se sanciona falta técnica a B2.

- (a) La falta de B1 es la 4ª falta del equipo B y la falta técnica de B2 es la 5ª falta del equipo B en el cuarto.

- (b) La falta de B1 es la 5ª falta del equipo B, la falta técnica de B2 es la sexta falta del equipo B en el cuarto.

- (c) A1 recibió la falta en acción de tiro y el balón no entró en la canasta.

- (d) A1 recibió la falta en acción de tiro y el balón entró en la canasta.

Interpretación: En todos los casos, por la falta técnica de B2 cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. Después del tiro libre:

- (a) El partido se reanuda con un saque del equipo A en pista delantera desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta sobre A1. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

- (b) A1 lanzará 2 tiros libres. El partido continuará como después de cualquier último tiro libre.

- (c) A1 lanzará 2 o 3 tiros libres. El partido continuará como después de cualquier último tiro libre.

- (d) La canasta de A1 será válida. A1 lanzará 1 tiro libre y el partido continuará como después de cualquier último tiro libre.

42-11 Ejemplo: Con 8 segundos en el reloj de tiro, B1 comete falta antideportiva sobre A1. Después se sanciona falta técnica a:

- (a) A2

- (b) B2

Interpretación:

- (a) Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote.

- (b) Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote.

En ambos casos, después del tiro libre de la falta técnica, A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote.

El partido se reanuda con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera.

El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

42-12 **Afirmación:** Si se comete una falta doble o faltas con iguales penalizaciones durante unos tiros libres, las faltas se anotarán en el acta del partido, pero no se administrarán las penalizaciones.

42-13 Ejemplo: Se conceden 2 tiros libres a A1.

- a) Tras el primer tiro libre,
 - b) Después del segundo tiro libre convertido, pero antes de que el equipo B tenga el balón a su disposición para el saque desde detrás de su línea de fondo,
 - c) Después del segundo tiro libre fallado, pero antes de que uno de los equipos obtenga el control del balón,
 - d) Después del segundo tiro libre fallado, pero después de que uno de los equipos haya obtenido el control del balón,
- se sanciona una falta doble a A2 y a B2 o se sancionan sendas faltas técnicas a A2 y a B2.

Interpretación: Se compensarán entre sí las penalizaciones iguales de las faltas de A2 y B2.

- a) A1 lanzará el segundo tiro libre y el partido continuará como después de cualquier último tiro libre.
- b) El equipo B sacará desde detrás de su línea de fondo.
- c) Se trata de una situación de salto.
- d) Se concederá un saque al equipo que hubiese obtenido el control del balón.

42-14 **Afirmación:** Si se sanciona una falta técnica, el tiro libre de la penalización se administrará inmediatamente sin rebote. Esto no es válido para una falta técnica sancionada al primer entrenador por la descalificación de cualquier otra persona con permiso para sentarse en el banquillo. La penalización para dicha falta técnica (2 tiros libres y saque en la línea de saque en pista delantera) se administrará en el orden en que se cometieron todas las faltas y violaciones a menos que se hayan compensado entre sí.

42-15 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto. Se produce una situación que puede conducir a un enfrentamiento en el terreno de juego. A6 entra en el terreno de juego pero no participa activamente en el enfrentamiento.
Interpretación: Se descalificará a A6 por entrar en el terreno de juego durante un enfrentamiento. Se sancionará al primer entrenador del equipo A con una falta técnica anotada como B2. A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. Cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros libres por la falta técnica al primer entrenador del equipo A. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

42-16 **Afirmación:** En el caso de faltas dobles y tras compensar entre sí penalizaciones iguales contra ambos equipos, si no queda ninguna penalización pendiente de administrarse, el partido se reanudará con un saque del equipo que tenía el control del balón o el derecho al balón antes de la primera infracción. En caso de que ningún equipo tuviera el control del balón o el derecho al balón antes de la primera infracción, se produce una situación de salto. El partido se reanudará con un saque por posesión alterna.

42-17 **Ejemplo:** Durante el intervalo de juego entre el primer y 2º cuarto, se descalifica a los jugadores A1 y B1 o se sancionan sendas faltas técnicas al primer entrenador del equipo A y al primer entrenador del equipo B. La flecha de posesión alterna favorece al:

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

Interpretación: Las penalizaciones iguales contra ambos equipos se compensan. En ambos casos, el partido se reanudará con un saque en la prolongación de la línea central del equipo al que le corresponda la siguiente posesión alterna. Cuando el balón toque o sea tocado legalmente por un jugador en el terreno de juego, la dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará a favor del equipo contrario.

42-18 **Ejemplo:** Se sanciona una falta o una violación de doble regate al regateador A1. Cuando se va a reanudar el partido con un saque del equipo A, B2 comete falta sobre A2

- a) Antes
- b) Después

de que el balón esté a disposición para el saque del equipo B. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto.

Interpretación: Ambas infracciones tuvieron lugar en el mismo período de reloj parado y:

a) antes de que el balón pasara a estar vivo por la segunda infracción. Por tanto, las penalizaciones iguales se compensarán entre sí.

Como el equipo A tenía el control del balón antes de la primera infracción, el partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde A1 cometió la falta o la violación. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

b) después de que el balón pasase a estar vivo para el saque de B1. Por tanto, las penalizaciones iguales no se compensarán entre sí.

La penalización de saque a causa de la falta de B2 cancela el derecho anterior a la posesión del balón por la infracción de A1. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta o la violación de B2. Si es en pista trasera, el equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro. Si es en pista delantera, el equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

Artículo 43 – Tiros libres

43.1 Definición

43.1.1 Un tiro libre es una oportunidad concedida a un jugador para que consiga 1 punto, sin oposición, desde una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.

43.1.2 Una serie de tiros libres se define como todos los tiros libres y la posible posesión del balón siguiente resultante de una única penalización de falta.

43.2 Regla

43.2.1 Cuando se sanciona una falta personal, una falta antideportiva o una falta descalificante con contacto, el tiro o tiros libres se concederán del siguiente modo:

- El jugador objeto de la falta será el que los lance.
- Si hay una solicitud para sustituirlo, debe lanzar el tiro o tiros libres antes de abandonar el partido.
- Si debe abandonar el partido por lesión, por haber cometido 5 faltas o haber sido descalificado, su sustituto lanzará el tiro o tiros libres. Si no se dispone de ningún sustituto, los lanzará cualquier compañero de equipo designado por su primer entrenador.

43.2.2 Cuando se señala una falta técnica o una falta descalificante sin contacto, cualquier jugador del equipo de los oponentes designado por su primer entrenador lanzará el/los tiro(s) libre(s).

43.2.3 El tirador de los tiros libres:

- Ocupará una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.
- Utilizará cualquier método para lanzar el tiro libre de tal forma que el balón entre en la canasta por su parte superior o toque el aro.
- Lanzará el balón antes de 5 segundos desde que el árbitro ponga el balón a su disposición.
- No tocará 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 en dichos espacios, cuya profundidad se considera que es de 1 metro (Diagrama 7).

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 la(s) mano(s) del tirador.
- No desconcertarán al tirador con sus acciones.

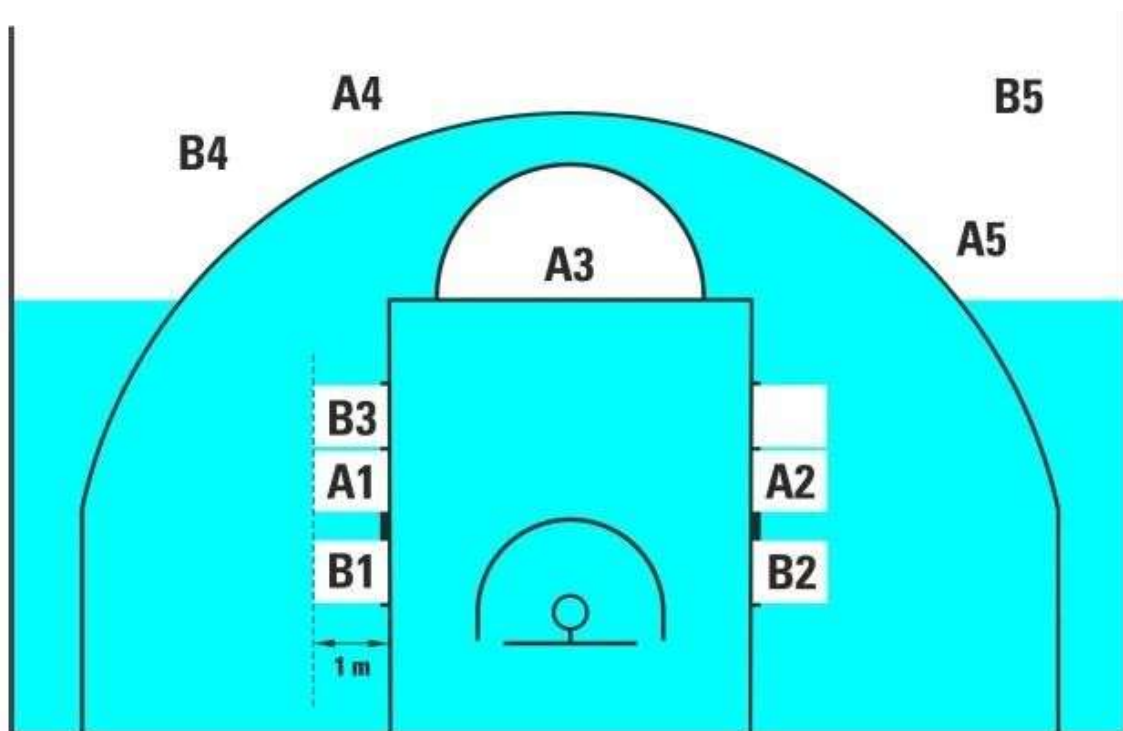


Diagrama 7 Posiciones de los jugadores durante los tiros libres

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 tiro de 3 puntos hasta que concluya el tiro libre.

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

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

43.3 **Penalización**

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

El balón se concederá a los oponentes para un saque desde 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 tirador:

- El punto será válido.
- La(s) violación(es) se ignorarán.

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

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

- El **tirador** o su **compañero** durante el último tiro libre, se concederá a los oponentes el balón para un saque desde 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 tirador, se le concederá a este un nuevo tiro libre.
- **Ambos equipos** durante el último tiro libre, se produce una situación de salto.

INTERPRETACIONES

- 43-1 **Afirmación:** Los jugadores situados en el pasillo de tiros libres tienen derecho a ocupar posiciones alternas en dichos espacios. 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 tiro de 3 puntos hasta que concluya el tiro libre.
- 43-2 **Ejemplo:** A1 lanza un último tiro libre. Ningún jugador del equipo B ocupa los espacios en el pasillo de tiros libres a los que tienen derecho.
Interpretación: Durante los tiros libres, los jugadores pueden ocupar solo aquellos espacios a los que tienen derecho. Si deciden no ocuparlos, permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de tiro de 3 puntos hasta que concluya el tiro libre.
- 43-3 **Afirmación:** Se produce una situación de salto cuando jugadores de ambos equipos cometen una violación del tiro libre durante el último tiro libre.
- 43-4 **Ejemplo:** B2 entra en la zona restringida antes de que el balón saliera de las manos de A1 durante un último tiro libre. El tiro libre de A1 no toca el aro.
Interpretación: Es una violación de tiro libre de B2 y A1. Se produce una situación de salto.

Artículo 44 – Errores corregibles

44.1 Procedimientos generales para los errores corregibles

- 44.1.1 Un árbitro puede detener el juego inmediatamente al descubrir un error corregible, siempre que no ponga a ningún equipo en desventaja.
- 44.1.2 **Serán válidas las faltas cometidas, el tiempo transcurrido** y demás actividades adicionales que puedan haber ocurrido después del error y antes de su descubrimiento.

44.1.3 Tras la corrección del error, el juego se reanudará desde el punto más **cercano a donde se detuvo para corregirlo**. El balón se concederá al equipo con derecho al balón en el momento en que se detuvo el juego para la corrección del error.

44.2 **Errores corregibles de categoría 1 – Definiciones**

Los árbitros pueden corregir un error de categoría 1, **si se aplica incorrectamente una regla:**

- 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
- Permitir lanzar uno o varios tiros libres a un jugador equivocado
- **Ordenar a un jugador equivocado lanzar uno o varios tiros libres**
- Conceder o anular puntos por error.
- **Marcar a la mesa una falta al jugador, entrenador o equipo equivocado**
- Los errores de anotación en el acta incluyen:
 - No anotar o anotar puntos erróneamente
 - No anotar o anotar una falta al jugador, entrenador o equipo equivocado
 - No anotar o anotar un tiempo muerto al equipo equivocado
- Los errores del reloj de partido incluyen los fallos de funcionamiento al poner en marcha o parar el reloj del partido correctamente, o al ajustar el tiempo correcto en el reloj de partido.

44.3 **Procedimientos generales de los errores corregibles de categoría 1**

44.3.1 Para ser corregible, **un error debe ser identificado por los árbitros**, el comisario (si lo hubiera) o los oficiales de mesa de la siguiente manera:

- Si el error se produce en cualquier momento antes de que queden 2:00 minutos o menos en el reloj del 4º cuarto, deberá identificarse y corregirse antes de que queden 2:00 minutos o menos del 4º cuarto.
- Si el error se produce antes de los últimos 2:00 minutos del 4º cuarto, pero los árbitros detienen el partido por primera vez cuando quedan menos de 2:00 minutos de 4º cuarto, el error deberá corregirse antes de que el balón vuelva a estar vivo.
- Si el error se produce cuando quedan 2:00 minutos o menos del 4º cuarto o de cualquier prórroga, el error deberá corregirse antes de que el balón vuelva a estar vivo, después de la primera vez que los árbitros hayan interrumpido el juego por cualquier motivo tras el error.

44.3.2 **Estos errores ya no son corregibles después de que el balón quede muerto cuando suene la señal del partido para el final del encuentro, a menos de que el error se produzca después de la última vez que los árbitros hayan detenido el juego por cualquier motivo antes de que suene la señal del reloj del partido para el final del encuentro. En tal caso, el error deberá corregirse inmediatamente después de finalizar el partido y mientras los equipos permanecen en el terreno de juego o en la zona de banquillos de sus equipos.**

44.3.3 Una vez que se ha descubierto un error que todavía es corregible, y:

- Si **el miembro del equipo** implicado en su corrección está en el banquillo tras haber sido sustituido legalmente, deberá volver al terreno de juegos para tomar parte de la corrección del error. En ese momento pasa a ser jugador.
- Tras la corrección del error, el jugador puede permanecer en el partido a menos que se haya solicitado de nuevo su sustitución, en cuyo caso puede abandonar el terreno de juego.

- Si el miembro del equipo implicado en la corrección ha sido excluido, descalificado, o no puede jugar por lesión o no puede ser identificado, el primer entrenador designará al jugador

44.4 Procedimientos especiales de los errores corregibles de categoría 1

44.4.1 Conceder uno o más tiros libres a los que 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 después del error, se concederá un saque a la altura de la prolongación de la línea de los tiros libres al equipo al que se le han cancelado los tiros libres.
- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha después del error, tras la corrección del error se reanudará el juego desde el lugar más cercano a donde se detuvo para corregir el error.

44.4.2 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.
- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha y ha habido un cambio de posesión, tras la corrección del error, el partido se reanudará por parte del equipo que tenía el control del balón o tenía derecho al mismo, desde el lugar más cercano a donde se detuvo para corregir el error.

44.4.3 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 el saque a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que el partido se haya reanudado y se detuviese para la corrección del error, en cuyo caso el partido se reanudará desde el lugar más cercano a donde se detuvo para corregir el error.

44.4.4 Ordenar a un jugador equivocado lanzar uno o varios tiros libres

Se cancelarán dichos tiros libres y el jugador correcto intentará de nuevo los tiros libres. El juego continuará como después de cualquier último tiro libre normal, a menos que el partido se haya reanudado y se detuviese para la corrección del error, en cuyo caso el juego se reanudará desde el lugar más cercano a donde se detuvo para corregir el error.

44.4.5 Conceder o anular puntos por error

Los puntos se concederán o anularán según proceda. El acta será corregida.

El juego se reanudará desde el lugar más cercano a donde se detuvo para corregir el error.

44.4.6 Marcar a la mesa una falta al jugador, entrenador o equipo equivocado

Se corregirá el acta. Cualquier jugador o primer entrenador erróneamente excluido o descalificado debido al error en la señalización será readmitido. Cualquier jugador o primer entrenador que deba ser excluido o descalificado en virtud de la corrección será, por tanto, excluido o descalificado.

44.4.7 Los errores de anotación en el acta, incluyendo:

- No anotar o anotar puntos erróneamente.
- No anotar o anotar una falta al jugador, entrenador o equipo equivocado.
- No anotar o anotar un tiempo muerto al equipo equivocado.

Se corregirán en el acta y se aplicará cualquier acción resultante, como la exclusión o readmisión de un jugador.

44.4.8 Los errores del reloj de partido, incluyendo los fallos de funcionamiento al poner en marcha o parar el reloj de partido correctamente, o al ajustar el tiempo correcto en el reloj de partido.

Se corregirá el reloj de partido, añadiendo o restando tiempo, según sea necesario para corregir el error.

44.5 Errores corregibles de categoría 2 – Definición

Los árbitros podrán corregir errores de Categoría 2 si una regla se aplica erróneamente sólo en las siguientes situaciones:

Errores del reloj de tiro, incluidos los fallos de funcionamiento, al poner en marcha o parar el reloj de tiro o al ajustar el tiempo correcto en el reloj de tiro.

44.6 Procedimiento general de los errores corregibles de categoría 2

44.6.1 Para ser corregible, un error debe ser reconocido por los árbitros, el comisario (si está presente) o los oficiales de mesa:

- Mientras el balón está vivo inmediatamente después del error y los árbitros detienen el juego para corregir el error, o
- Durante la primera interrupción del juego por parte de los árbitros por cualquier motivo, si el equipo con control de balón o el equipo con derecho al balón en el momento del error sigue siendo el mismo.

El reloj de tiro se corregirá al tiempo correcto.

44.6.2 Los errores del reloj de tiro ya no son corregibles después:

- De un cambio de posesión de un balón vivo tras el error.
- Si el equipo que controla el balón consigue una canasta válida
- De que el balón quede muerto cuando suene el reloj del partido para el final del encuentro.

INTERPRETACIONES

- 44-1** Afirmación: Los árbitros pueden corregir un error de categoría 1 si una regla se aplica de modo incorrecto únicamente en 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.
- Permitir lanzar uno o varios tiros libres al jugador equivocado.
- Ordenar a un jugador equivocado lanzar uno o varios tiros libres.
- Conceder o anular puntos por error.
- Marcar a la mesa una falta al jugador, entrenador o equipo equivocado.
- Errores de anotación en el acta, que incluyen:
 - No anotar o anotar puntos erróneamente.
 - No anotar o anotar una falta al jugador, entrenador o equipo equivocado.
 - No anotar o anotar un tiempo muerto al equipo equivocado.
- Errores del reloj de partido, que incluyen los fallos de funcionamiento, o errores al poner en marcha o parar el reloj de partido correctamente, o al ajustar el tiempo correcto en el reloj de partido.

Los árbitros pueden corregir un error de categoría 2 si una regla se aplica de modo incorrecto únicamente en estas situaciones:

- Errores del reloj de tiro, que incluyen los fallos de funcionamiento, o errores al poner en marcha o parar el reloj de tiro correctamente, o al ajustar el tiempo correcto en el reloj de tiro.

44-2 Afirmación: Para ser corregible, un error de categoría 1 debe ser identificado y corregido por los árbitros, comisario, si lo hubiera, u oficiales de mesa de la siguiente manera:

- Si el error se produce antes de que el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos del 4º cuarto, el error debe identificarse y corregirse antes de que queden 2:00 minutos o menos del 4º cuarto en el reloj de partido.
- Si el error se produce antes de que el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos del 4º cuarto pero los árbitros detienen el partido por primera vez cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos del 4º cuarto, el error debe identificarse y corregirse antes de que el balón vuelva a estar vivo.
- Si el error se produce después de que el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos del 4º cuarto o durante cualquier prórroga, el error debe identificarse y corregirse antes de que el balón vuelva a estar vivo.

44-3 Ejemplo: Con 3:37 en el reloj de partido en el 2º cuarto, B1 comete falta sobre A1. Es la 4ª falta del equipo B en el cuarto. Se conceden 2 tiros libres a A1 por error. El error se descubre:
(a) Con 4:48 en el reloj de partido en el 4º cuarto.
(b) Con 0:39 en el reloj de partido en el 4º cuarto.

Interpretación:

- (a) El error es corregible.
- (b) La oportunidad de corregir el error ya ha finalizado. El error ya no es corregible y se ignorará.

44-4 Ejemplo: Con 2:18 en el reloj de partido en el 4º cuarto, B1 comete falta sobre A1. Es la 6ª falta del equipo B en el 4º cuarto. Se conceden 2 tiros libres a A1. En lugar de A1, los árbitros ordenan a A2 lanzar los tiros libres. El error se descubre:

- a) Cuando se para el partido con 1:49 en el reloj de partido en el 4º cuarto (primera ocasión en que se para el partido después de los tiros libres).
- b) Cuando se para el partido con 1:23 en el reloj de partido en el 4º cuarto (tercera ocasión en que se para el partido después de los tiros libres).

Interpretación:

- a) El error es corregible.
- b) La oportunidad de corregir el error ya ha finalizado. El error ya no es corregible y se ignorará.

- 44-5 Ejemplo: Con 1:14 en el reloj de partido en el 4º cuarto, B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro de 2 puntos. El balón no entra en la canasta. Por error el árbitro concede 2 puntos y 1 tiro libre a A1. Se descubre el error:
- Antes de que se reanude el partido tras el tiro libre.
 - La primera vez que se detiene el partido después de que continuase el juego tras el tiro libre, cuando el reloj de partido muestra 0:59 en el 4º cuarto.
 - Durante el intervalo de juego entre el 4º cuarto y la primera prórroga.
 - Con 3:59 en el reloj de partido en la prórroga.
- Interpretación:
- El error es aún corregible.
 - d) La oportunidad de corregir el error ya ha finalizado. El error ya no es corregible y se ignorará.
- 44-6 Afirmación: Si el error consiste en que los árbitros conceden uno o más tiros libres a los que no se tenía derecho, y si el error se descubre dentro del plazo recogido en las reglas, dicho error se corregirá de este modo:
- Se cancelarán el tiro o tiros libres lanzados a consecuencia del error y el juego se reanudará del siguiente modo:
- Si el reloj de partido no se ha puesto en marcha tras el error, se concederá un saque desde la prolongación de la línea de tiros libres al equipo al que se le han cancelado los tiros libres.
 - Si el reloj de partido ya se ha puesto en marcha tras el error, el partido se reanudará desde el lugar más cercano a donde se detuvo para corregir el error.
- 44-7 Ejemplo: Con 3:37 en el reloj de partido en el 2º cuarto, B1 comete falta sobre A1. Es la 4ª falta del equipo B en ese cuarto. Por error el árbitro concede 2 tiros libres a A1. El error se descubre:
- Después de que el balón esté a disposición de A1 para el primer tiro libre.
 - Después de que A1 finalice ambos tiros libres, pero antes de que el reloj de partido se ponga en marcha después del 2º tiro libre.
 - Con 4:48 en el reloj de partido en el 4º cuarto.
- Interpretación: En todos los casos, el error es corregible. Se cancelarán los tiros libres, se hayan convertido o fallado.
- El partido se reanudará con un saque del equipo A desde la prolongación de la línea de tiros libres, en el lateral opuesto a la mesa de oficiales, con 14 segundos en el reloj de tiro.
 - Tras la corrección del error el partido se reanudará desde el lugar más cercano a donde se detuvo para corregir el error.
- 44-8 Afirmación: Si el error consiste en no conceder uno o más tiros libres merecidos, y el error se descubre dentro de los plazos previstos en las reglas, dicho error se podrá corregir de este modo:
- 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 cualquier último tiro libre.
 - Si el mismo equipo logra una canasta tras habérsele concedido por error el saque, se ignorará el error.
 - Si el reloj del partido se ha puesto en marcha y ha habido un cambio de posesión tras la corrección del error, el partido se reanudará desde el lugar más cercano a donde se detuvo para corregir el error.
- 44-9 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en el 2º cuarto. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto. Se concede por error un saque al equipo A. Justo después A2 está botando el balón:
- En su pista delantera.
 - En su pista delantera y B2 palmea el balón fuera del terreno de juego.
 - Y consigue una canasta.

Interpretación:

- a) b) El error es corregible. A1 lanzará 2 tiros libres y el partido continuará tras el 2º tiro libre como después de cualquier último tiro libre.
- c) El equipo A ha conseguido anotar tras el error. El error ya no es corregible y se ignorará.

44-10 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en el 2º cuarto. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto. Se concede por error un saque al equipo A. A2 consigue una canasta tras habérseles concedido por error el saque. Se descubre el error:

- a) Cuando el balón está a disposición de B1 para un saque de fondo tras la canasta de A2.
- b) Cuando los árbitros detienen el partido después de 3 minutos de juego.
- c) Durante el descanso.
- d) Con 2:54 en el reloj de partido en el 4º cuarto.

Interpretación: En todos los casos se ignorará el error puesto que el equipo A consiguió una canasta después de habérsele concedido por error el saque.

44-11 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que está en acción de tiro. Después se sanciona una falta técnica al primer entrenador del equipo B. Por error se conceden al equipo A solo los 2 tiros libres por la falta de B1. A1 lanza ambos tiros libres, el 2º de los cuales es válido. El error se descubre:

- a) Cuando el balón está a disposición de B2 para un saque de fondo tras el 2º tiro libre de A1.
- b) Cuando los árbitros detienen el partido después de 3 minutos de juego.
- c) Durante el descanso.
- d) Con 1:54 en el reloj de partido en el 4º cuarto.

Interpretación:

- a) b) c) El error es corregible.

A1 lanzará el tiro libre sin rebote. El partido se reanudará desde el lugar más cercano a donde se detuvo para corregir el error.

- d) La oportunidad de corregir el error ha finalizado. El error ya no es corregible y se ignorará.

44-12 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que está regateando, en el 3º cuarto. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto. Se conceden 2 tiros libres a A1. Tras el primer tiro libre fallado, B1 coge el rebote y el partido continúa por error. El error se descubre:

- a) Cuando B2 está regateando.
- b) Con 2:54 en el reloj de partido en el 4º cuarto.
- c) Con 0:38 en el reloj de partido en el 4º cuarto.
- d) Con 4:32 en el reloj de partido en la prórroga.

Interpretación:

- a) b) El error es corregible. A1 lanzará el 2º tiro libre al que tenía derecho. Si A1 está en el banquillo y sigue estando facultado para jugar, volverá al terreno de juego para lanzar el tiro libre. Si A1 ha sido excluido o descalificado, el primer entrenador del equipo A designará al lanzador del tiro libre.

El tiro libre se lanzará sin rebote. El partido se reanudará desde el lugar más cercano a donde se detuvo para corregir el error.

- c) d) La oportunidad de corregir el error ha finalizado. El error ya no es corregible y se ignorará.

44-13 Afirmación: Si el error consiste en permitir lanzar uno o varios tiros libres al jugador equivocado, el tiro o tiros libres, convertidos o fallados, se cancelarán. Si el partido aún no se ha reanudado, se concederá al equipo contrario un saque desde la prolongación de la línea de tiros libres, en el lateral opuesto a la mesa de oficiales.

Si el partido ya se ha reanudado, se parará para corregir el error. Tras la corrección, el partido se reanudará desde el lugar más cercano a donde se detuvo.

Si los árbitros descubren que el jugador que va a lanzar los tiros libres no es el correcto antes de que el balón haya abandonado las manos del lanzador en el primer tiro libre, se sustituirá de inmediato al lanzador por el jugador correcto sin ninguna penalización.

44-14 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que está regateando cuando suena la señal del reloj de partido para el final del 3º cuarto. Es la sexta falta del equipo B en el cuarto. Los árbitros deciden que la falta de B1 se produjo con 0.3 segundos en el reloj de partido. Se conceden 2 tiros libres a A1. En lugar de A1, es A2 el que lanza los 2 tiros libres. El error se descubre después de que el balón haya abandonado las manos de A2 en el primer tiro libre. Interpretación: Se cancelarán los 2 tiros libres de A2. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres en pista trasera, **en el lateral opuesto a la mesa de oficiales**, con 0.3 segundos en el reloj de partido.

44-15 Ejemplo: Con 3 segundos en el reloj de partido en el 3º cuarto, B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro. Se conceden 2 tiros libres a A1. En lugar de A1, es A2 quien lanza los 2 tiros libres. Finaliza el cuarto y el error se descubre:

- a) Durante el intervalo de juego entre el 3º y 4º cuarto.
- b) Después de que el balón pase a estar vivo para comenzar el 4º cuarto, **cuando quedan más de 2 minutos en el reloj de partido en el 4º cuarto.**
- c) **Con 2:00 o menos en el reloj de partido en el 4º cuarto.**

Interpretación:

a) b) **El error es corregible.** Se cancelarán los 2 tiros libres de A2.

a) El 4º cuarto comenzará con un saque por posesión alterna en la prolongación de la línea central.

b) **El partido se reanudará desde el lugar más próximo a donde se detuvo para corregir el error.**

c) **La oportunidad de corregir el error ya ha finalizado. El error ya no es corregible y se ignorará. Continuará el partido.**

44-16 **Afirmación: Si el error consiste en que los árbitros ordenan lanzar uno o varios tiros libres al jugador equivocado, se cancelarán los tiros libres, convertidos o fallados, y los volverá a lanzar el jugador correcto.**

El partido continuará como después de cualquier último tiro libre, a menos que el partido ya se hubiese reanudado y se haya parado para corregir el error, en cuyo caso el partido se reanudará con un saque desde el lugar más cercano a donde se detuvo para corregir el error.

44-17 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que está regateando, cuando suena la señal del reloj de partido al final del 3º cuarto. Es la sexta falta del equipo B en el cuarto. Los árbitros deciden que la falta de B1 se produjo con 0.3 segundos en el reloj de partido. Se conceden 2 tiros libres a A1. En lugar de A1, los árbitros ordenan lanzar los tiros libres a A2. El error se descubre después de que el balón haya salido de las manos de A2 en el primer tiro libre.

Interpretación: Se cancelarán los 2 tiros libres de A2, convertidos o fallados. A1 lanzará 2 tiros libres. El partido continuará como después de cualquier último tiro libre.

44-18 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro. Se conceden 2 tiros libres a A1. En su lugar, los árbitros ordenan lanzar los 2 tiros libres a A2. Durante el 2º tiro libre el balón toca el aro, A3 coge el rebote y encesta. Se descubre el error antes de que el balón esté a disposición del equipo B para el saque de fondo.

Interpretación: Se cancelarán los tiros libres de A2, convertidos o fallados. La canasta de A3 seguirá siendo válida. A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde se detuvo para corregir el error, en este caso desde detrás de su línea de fondo.

- 44-19 **Afirmación:** Si el error consiste en que el árbitro concede o anula puntos por error y se descubre el error dentro de los plazos previstos en las reglas, se corregirá el error en el acta del partido del siguiente modo:
- Se cancelarán o concederán los puntos según corresponda.
 - Si se han concedido uno o varios tiros libres por error, se cancelarán el o los tiros libres lanzados, si se convirtieron, como consecuencia de la corrección del error.
 - Si no se han concedido uno o varios tiros libres por error, dichos tiros libres los lanzará el jugador que tenía derecho a ellos como consecuencia de la corrección del error.
- 44-20 **Ejemplo:** Con 0:57 en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 ha soltado el balón para un tiro de dos puntos cuando A2 comete una falta lejos del balón. El balón entra legalmente en la canasta pero los árbitros cancelan la canasta por error. El error se descubre:
- a) Con 0:43 en el reloj de partido en el 4º cuarto, cuando los árbitros detienen el partido por primera vez tras el error.
- b) Después de que el balón pase a estar vivo después de que se detuviese el partido con 0:43 en el reloj de partido en el 4º cuarto.
- Interpretación:**
- a) El error es corregible. Se corregirá el acta del partido añadiendo 2 puntos al equipo A. El partido se reanudará desde el lugar en que se detuvo para corregir el error.
- b) La oportunidad de corregir el error ya ha finalizado. El error ya no es corregible y se ignorará.
- 44-21 **Ejemplo:** Con 3:32 en el reloj de partido en el 2º cuarto, B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro de 2 puntos. El balón no entra en la canasta. El árbitro concede 2 puntos a A1 por error y 1 tiro libre adicional. El error se descubre cuando se detiene el partido con:
- a) 5:21 en el reloj de partido en el 3º cuarto.
- b) 1:02 en el 4º cuarto o en cualquier momento de la prórroga.
- Interpretación:** Conceder erróneamente una canasta de 2 puntos en el 2º cuarto se puede corregir en cualquier momento antes de que queden 2 minutos o menos en el reloj del partido del 4º cuarto.
- a) El error es corregible. El anotador, después de consultar al árbitro principal, cancelará la canasta concedida erróneamente. A1 lanzará 1 tiro libre, independientemente de que el primer tiro libre del segundo cuarto se haya convertido o se haya fallado. A1 deberá volver al terreno de juego para lanzar 1 tiro libre a menos que haya sido excluido o descalificado. Si A1 ha sido excluido o descalificado, cualquier jugador o sustituto del equipo A designado por su primer entrenador lanzará el tiro libre. El partido se reanudará desde el lugar más cercano a donde se detuvo.
- b) La oportunidad de corregir el error ha finalizado. El error ya no es corregible y se ignorará.
- 44-22 **Afirmación:** Si el error consiste en que el árbitro marca a la mesa una falta al jugador, entrenador o equipo equivocado, y el error se descubre dentro de los plazos establecidos en las reglas, el error se corregirá del siguiente modo:
- Se corregirá el acta del partido, y se readmitirá a cualquier jugador o entrenador que haya sido excluido o descalificado involuntariamente a consecuencia del error en el marcaje a la mesa. Igualmente, se excluirá o descalificará a cualquier jugador o entrenador que deba ser excluido o descalificado a consecuencia de la corrección. No se aplicará ninguna penalización.
- 44-23 **Ejemplo:** Con 5:47 en el reloj de partido en el 1º cuarto, B1 comete falta sobre A1. El árbitro marca la falta a B2. El error se descubre:
- a) Durante el descanso.
- b) Cuando se detiene el partido con 2:21 en el reloj de partido en el 4º cuarto.
- c) Cuando se detiene el partido con 2:00 en el reloj de partido en el 4º cuarto o en cualquier momento de la prórroga.

Interpretación: El error de marcar una falta al jugador equivocado se puede corregir en cualquier momento antes de que el reloj de partido muestre 2:00 o menos en el 4º cuarto.

a) b) El error es corregible. El anotador, después de consultar al árbitro principal, corregirá el acta del partido eliminando la falta anotada por error a B2 y anotando la falta a B1. Si B2 había sido excluido por error deberá ser readmitido. Si B1 debería haber sido excluido antes, será excluido ahora. No se aplicará ninguna penalización adicional.

c) La oportunidad de corregir el error ha finalizado. El error ya no es corregible y se ignorará.

44-24 **Afirmación: Si se descubre un error de anotación en el acta del partido, incluyendo no anotar o:**

- Anotar puntos por error o
- Anotar una falta al jugador, entrenador o equipo equivocado, o
- Anotar un tiempo muerto al equipo equivocado,

dentro de los plazos establecidos en las reglas, se corregirá el acta del partido. Se readmitirá a cualquier jugador o entrenador que haya sido excluido o descalificado involuntariamente a consecuencia del error en la señalización de la falta y se excluirá o descalificará a cualquier jugador o entrenador que deba ser excluido o descalificado debido a la corrección del error. No se aplicará ninguna penalización.

44-25 **Ejemplo: Con 3:45 en el reloj de partido en el 4º cuarto, el equipo A solicita su segundo tiempo muerto de la segunda parte. El anotador anota por error el tiempo muerto como segundo tiempo muerto del equipo B de la segunda parte. El balón sale fuera del terreno de juego y los árbitros detienen el partido:**

- a) Con 2:02 en el reloj de tiro en el 4º cuarto, y se concede el tiempo muerto al equipo B.
b) Con 1:45 en el reloj de tiro en el 4º cuarto, y se concede el tiempo muerto al equipo B. Se comunica al equipo B que es su tercer tiempo muerto de la segunda parte y que por tanto no le quedan más tiempos muertos al equipo B. El primer entrenador del equipo B insiste en que se ha producido un error. El anotador consulta al árbitro principal y se descubre el error.

Interpretación:

- a) El error es corregible. El anotador, tras consultar al árbitro principal, corregirá el acta del partido eliminando el tiempo muerto cargado al equipo B y anotando el tiempo muerto al equipo A.
b) El error de anotar el tiempo muerto al equipo equivocado ya no es corregible puesto que el error debe descubrirse antes de que el reloj de partido muestre 2:00 o menos en el 4º cuarto.

Si el tiempo muerto ha comenzado, el equipo B está disfrutando de su último tiempo muerto de la segunda parte. Si el tiempo muerto no ha comenzado aún, el primer entrenador del equipo B puede retirar la solicitud de tiempo muerto.

44-26 **Ejemplo: Con 3:34 en el reloj de partido en el 1º cuarto, se sanciona una falta técnica al primer entrenador del equipo A. El anotador anota por error dicha falta técnica al primer entrenador del equipo A. El error se descubre:**

- a) Durante el descanso.
b) Cuando se detiene el partido con 3:31 en el reloj de partido en el 4º cuarto.
c) Cuando se detiene el partido con 1:02 en el reloj de partido en el 4º cuarto o en cualquier momento de la prórroga.

Interpretación: El error de anotar una falta técnica al equipo equivocado se puede corregir antes de que el reloj de partido muestre 2:00 o menos en el 4º cuarto.

- a) b) El error es corregible. El anotador, tras consultar al árbitro principal, corregirá el acta del partido eliminando la falta técnica anotada al primer entrenador del equipo B y anotándola correctamente al primer entrenador del equipo A. No se aplicará ninguna penalización.

c) La oportunidad de corregir el error ha finalizado. El error ya no es corregible y se ignorará. El partido se reanudará desde el lugar en que se detuvo para corregir el error.

44-27 **Afirmación:** Los errores que impliquen al reloj de juego, incluyendo su mal funcionamiento, o errores al iniciar o parar el reloj de partido o a la hora de ajustar el tiempo correcto en el reloj de partido se corregirán del siguiente modo:
Si se descubre el error dentro del plazo establecido en las reglas, se corregirá el reloj de partido, añadiendo o restando el tiempo correspondiente para corregir el error.

44-28 **Ejemplo:** Con 2:44 en el reloj de partido en el 1º cuarto, se para el dispositivo en una situación de fuera. Tras el saque, con 24 segundos en el reloj de tiro, debido a un mal funcionamiento del reloj de partido, este no muestra ninguna cifra. Los árbitros detienen el partido con 15 segundos en el reloj de tiro.
Interpretación: El error del reloj de partido al no iniciarse es corregible. El partido se reanudará desde donde se detuvo con 2:35 en el reloj de partido y 15 segundos en el reloj de tiro.

44-29 **Ejemplo:** Con 2:43 en el reloj de partido en el 4º cuarto, se para el dispositivo en una situación de fuera. Antes del saque, el reloj de partido se apaga y deja de mostrar el tiempo restante. El cronometrador reinicia el sistema. Una vez que vuelve a estar en funcionamiento, se ajusta erróneamente el reloj de partido en 1:43. Se descubre el error:

- a) Cuando se detiene el partido con 0:27 en el reloj de partido en el 1º cuarto.
- b) Durante el descanso.
- c) Durante el intervalo entre el 3º y 4º cuarto.
- d) Cuando se detiene el partido con 2:21 en el reloj de partido en el 4º cuarto.
- e) Cuando se detiene el partido con 1:15 en el reloj de partido en el 4º cuarto o en cualquier momento de la prórroga.

Interpretación: En a), b), c) y d) el error por ajustar erróneamente el reloj de partido es corregible.

- a) Debe añadirse 1 minuto al reloj de partido. El partido se reanudará con un saque desde el lugar donde se detuvo con 1:27 en el reloj de partido.
- b) Tras el intervalo, los equipos jugarán 1 minuto en la misma dirección en que jugaron la primera parte, con las mismas faltas de equipo y los mismos tiempos muertos desde que se detuvo el partido para el descanso. El 1:00 de juego comenzará con un saque por posesión alterna. Después del 1:00 de juego, el tercer cuarto comenzará con un saque por posesión alterna para el equipo con derecho al siguiente saque por posesión alterna.
- c) El 4º cuarto durará 11 minutos.
- d) Se añadirá 1 minuto al reloj de partido. El partido se reanudará desde el lugar donde se detuvo, con 3:21 en el reloj de tiro.
- e) La oportunidad de corregir el error ha finalizado. El error ya no es corregible.

44-30 **Afirmación:** Para ser corregible, un error del reloj de tiro de categoría 2 debe ser descubierto y corregido por los árbitros, comisario, si lo hubiera, o los oficiales de mesa:

- Cuando el balón está vivo inmediatamente después del error y los árbitros detienen el partido para corregir el error, o
- Cuando los árbitros detienen el partido por primera vez por cualquier razón, si el equipo que tenía el control del balón o el derecho al mismo cuando se detuvo el partido sigue siendo el mismo equipo que tenía el control del balón cuando se produjo el error.

El reloj de tiro se corregirá al tiempo correcto.
Los errores del reloj de tiro ya no son corregibles después de que:

- Cambie la posesión de un balón vivo tras el error.
- El equipo que controla el balón consiga un cesto válido.
- El balón quede muerto cuando suene el reloj de partido para el final del partido.

- 44-31 Ejemplo: Con 20 segundos en el reloj de tiro, A1 regatea en pista delantera cuando el reloj de tiro se reinicia a 24 segundos. El error se descubre 4 segundos después:
- a) Cuando los árbitros detienen el partido.
 - b) Cuando se detiene el partido como resultado de un fuera de banda de B3 al palmejar el balón.
- Interpretación: En ambos casos se concede un saque al equipo A desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido. El reloj de tiro mostrará 16 segundos.
- 44-32 Ejemplo: Se concede un saque en pista delantera al equipo A. El reloj de tiro debería mostrar 14 segundos pero por error se ajusta en 24 segundos. A1 coge el balón en el terreno de juego y regatea en pista delantera durante 10 segundos. El error se descubre:
- a) Cuando los árbitros detienen el partido.
 - b) Cuando se detiene el partido como resultado de un fuera de banda de B1 al palmejar el balón.
- Interpretación: En ambos casos se concede un saque en pista delantera al equipo A desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido. El reloj de tiro mostrará 4 segundos.
- 44-33 Ejemplo: Se concede un saque en pista trasera al equipo A. El reloj de tiro debería mostrar 24 segundos pero por error se ajusta en 14 segundos. A1 coge el balón en el terreno de juego y regatea hasta pista delantera. El error se descubre 8 segundos después:
- a) Cuando los árbitros detienen el partido.
 - b) Cuando se detiene el partido como resultado de un fuera de banda de B1 al palmejar el balón.
- Interpretación: En ambos casos se concede un saque al equipo A desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido. El reloj de tiro mostrará 16 segundos.
- 44-34 Ejemplo: Se concede un saque en pista trasera al equipo A. El reloj de tiro debería mostrar 24 segundos pero por error se ajusta en 14 segundos. A1 coge el balón en el terreno de juego, regatea hasta pista delantera y lanza a canasta. Suena la señal del reloj de tiro con el balón en el aire. El balón:
- a) No toca el aro y es inmediatamente agarrado por A2. Los árbitros detienen el partido sancionando una violación del reloj de tiro.
 - b) No toca el aro y es inmediatamente agarrado por B2. Los árbitros detienen el partido sancionando una violación del reloj de tiro.
- Los oficiales de mesa reconocen el error al ajustar erróneamente el reloj de tiro.
- Interpretación: En ambos casos se ignorará la violación del reloj de tiro.
- a) Se concederá un saque al equipo A desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido con 10 segundos en el reloj de tiro.
 - b) Como el equipo B obtuvo una nueva posesión, se concederá un saque al equipo A desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido con 24 segundos en el reloj de tiro.
- 44-35 Ejemplo: Se concede un saque en pista trasera al equipo A. El reloj de tiro debería mostrar 24 segundos pero por error se ajusta en 14 segundos. A1 coge el balón en el terreno de juego, regatea hasta pista delantera y lanza a canasta.
- a) El tiro de A1 no entra, tras lo que B2 obtiene el control del balón y comienza a regatear.
 - b) El tiro de A1 entra.
- Los árbitros descubren el error y detienen el partido para corregir el reloj de tiro.
- Interpretación: En ambos casos el error ya no es corregible, porque tras el error:
- a) Ha habido un cambio de posesión.
 - b) El mismo equipo consiguió una canasta.

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

Artículo 45 – Árbitros, oficiales de mesa y comisario

- 45.1 Los **árbitros** serán 1 árbitro principal y 1 o 2 árbitros auxiliares. Serán ayudados por los oficiales de mesa y un comisario, si lo hubiera.
- 45.2 Los **oficiales de mesa** serán un anotador, un ayudante de anotador, un cronometrador y un operador del reloj de tiro.
- 45.3 El **comisario**, si lo hubiera, 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 al auxiliar/los auxiliares en el correcto desarrollo del partido.
- 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, si lo hubiera, dirigirán el partido de acuerdo con estas reglas y no tienen autoridad para modificarlas.**
- 45.6 El uniforme de los árbitros consistirá de 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.

Artículo 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 reloj de tiro, el cronómetro y reconocerá a los oficiales de mesa.
- 46.3 Elegirá el balón de juego entre los al menos 2 balones usados que proporcionará el equipo local. En caso de que ninguno de estos 2 balones sea adecuado como balón de juego, puede escoger el mejor balón disponible.
- 46.4 No permitirá que ningún jugador utilice objetos que puedan causar lesiones a los demás jugadores.
- 46.5 Administrará el salto entre dos para comenzar el primer cuarto y el saque de posesión alterna para comenzar los demás cuartos y prórrogas.
- 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 del partido al final del tiempo de juego y siempre que lo considere necesario.

- 46.9 Aprobará con su firma el acta del partido al final del tiempo de juego, **concluyendo** así la administración y **vinculación** de los árbitros con el partido. La **autoridad** de los árbitros **comenzará** cuando lleguen al terreno de juego 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido y **finalizará** cuando suene la señal del reloj de partido indicando la conclusión del mismo, tal como aprobó el árbitro principal.
- 46.10 Hará constar en el reverso del acta del partido, en el vestuario antes de firmarla,
- Cualquier incomparecencia o falta descalificante,
 - Cualquier conducta antideportiva de los miembros de equipo, primeros entrenadores, primeros entrenadores ayudantes y acompañantes de equipo que se produzca antes de los 20 minutos previos al inicio del partido o entre el final del partido y la aprobación y firma del acta del partido.
- En tal caso, el árbitro principal (o el comisario, si está presente) deberá enviar un informe detallado a los organizadores de la competición.
- 46.11 Tomará la decisión final cuando sea necesario o cuando los árbitros no se pongan de acuerdo. Puede consultar al árbitro auxiliar, al comisario, si lo hubiera, y/o a los oficiales de mesa para tomar la decisión final.
- 46.12 Para partidos en los que se utilice el sistema de “Instant Replay”, ver el Apéndice F.
- 46.13 Después de ser notificado por el cronometrador, hará sonar su silbato antes del primer y tercer cuarto cuando quedan 3 minutos y 1.5 minutos para el comienzo del cuarto. El árbitro principal también hará sonar su silbato antes del segundo y cuarto cuarto y de cada prórroga cuando queden 30 segundos para el comienzo del cuarto y de la prórroga.
- 46.14 **Tendrá autoridad para tomar decisiones sobre cualquier aspecto que no se contemple expresamente en estas reglas.**

Artículo 47 – Árbitros: Obligaciones y Derechos

- 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 limítrofes, incluyendo la mesa de oficiales, los banquillos 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 cuarto o una prórroga o cuando lo consideren necesario para detener el juego. No harán sonar su silbato después de un tiro conseguido, un tiro libre válido o cuando el balón pase a estar vivo.
- 47.3 Al determinar si se debe sancionar un contacto o una violación, los árbitros deberán considerar y sopesar en cada caso los siguientes principios fundamentales:
- El espíritu y el propósito de las reglas y la necesidad de mantener la integridad del juego.
 - Consistencia en la aplicación del concepto de ‘ventaja/desventaja’. Los árbitros no deben interrumpir el juego sin necesidad para sancionar contactos personales que son incidentales y que no conceden ninguna ventaja al infractor ni ponen en desventaja a su adversario.
 - Consistencia al aplicar el sentido común en cada partido, teniendo presente el talento de los jugadores implicados y su actitud y conducta durante el partido.

	REGLAS + INTERPRETACIONES – DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN CIVAOEBA	Marzo 2026 Página 142 de 209
---	---	--

- 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 (o el comisario, si estuviera presente), tras recibir el informe de las razones de la protesta, informará por escrito del incidente a los organizadores de la competición.
- 47.5 Si un árbitro se lesiona o si por cualquier otra razón no puede continuar con su labor antes de 5 minutos, el partido se reanudará. El/los otro(s) árbitro(s) continuará(n) hasta el final del partido, a menos que exista la posibilidad de sustituir al árbitro lesionado por otro árbitro cualificado. Después de consultar con el comisario, si lo hubiera, el árbitro o árbitros restantes decidirá(n) sobre la posible sustitución.
- 47.6 En todos los partidos internacionales, cualquier comunicación verbal que sea necesaria para aclarar una decisión se realizará en inglés.
- 47.7 **Cada árbitro tiene autoridad para tomar decisiones dentro de los límites de sus obligaciones, pero no tiene autoridad para ignorar o cuestionar las decisiones adoptadas por el otro u otros árbitros.**
- 47.8 **La ejecución e interpretación de las Reglas Oficiales de Baloncesto por parte de los árbitros, independientemente de que se haya tomado o no una decisión explícita, es definitiva y no puede ser refutada o ignorada, excepto en los casos en que se permita una protesta (ver Anexo C).**

Artículo 48 – El anotador y el ayudante de anotador: Obligaciones

- 48.1 El **anotador** dispondrá de un acta del partido y guardará un registro de:
- Los equipos, anotando los nombres y números de los jugadores que van a empezar el partido y de los sustitutos que participan en el partido. Cuando se produzca una infracción de las reglas relativa a los 5 jugadores que comienzan el partido, sustituciones o número de los jugadores, **avisará al árbitro más cercano en cuanto sea posible.**
 - El tanteo arrastrado, anotando las canastas y tiros libres conseguidos.
 - Las faltas señaladas a cada jugador. **El anotador** anotará las faltas señaladas a cada primer entrenador y advertirá a un árbitro en cuanto un primer entrenador deba ser descalificado. Del mismo modo, **el anotador** debe comunicarle al árbitro que un jugador debe ser descalificado **después de cometer** 2 faltas técnicas, 2 faltas antideportivas o 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.
 - Tiempos muertos. **El anotador** notificará al primer entrenador, a través de un árbitro, que no dispone de más tiempos muertos en una parte o prórroga.
 - La siguiente posesión alterna, manejando la flecha de posesión alterna. El anotador cambiará la dirección de la flecha en cuanto finalice la primera parte, puesto que los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda parte.
 - Para cada equipo, el “challenge” del primer entrenador confirmado por los árbitros. **El anotador** notificará a los árbitros cuando un primer entrenador solicite un segundo “challenge” **de forma errónea.**

48.2 El **ayudante de anotador** manejará el marcador y ayudará al anotador y al cronometrador. En caso de que exista alguna discrepancia irresoluble entre el marcador y el acta del partido, ésta tendrá prioridad y el marcador se corregirá en consecuencia.

48.3 Si se descubre **un error de anotación** en el acta del partido:

- Durante el partido, el cronometrador debe esperar al primer balón muerto antes de hacer sonar **su señal**.
- El anotador consultará con el árbitro principal y corregirá los errores en el acta del partido cuando el error esté dentro de los límites definidos en el Artículo 44 Errores corregibles.
- Si el error no está dentro de los límites definidos en el Artículo 44 Errores Corregibles, el error no puede corregirse. El árbitro principal o el comisario, si lo hubiese, enviará un informe detallado a los organizadores de la competición.

Artículo 49 – Cronometrador: Obligaciones

49.1 El cronometrador dispondrá de un reloj de partido y un cronómetro y:

- Medirá el tiempo de juego, los tiempos muertos y los intervalos de juego.
- Se asegurará de que la señal del reloj de partido suena de manera potente y automática al final de un cuarto o prórroga.
- Empleará cualquier medio posible para avisar a los árbitros de manera inmediata si su señal no suena o no es oída.
- Indicará el número de faltas que comete cada jugador levantando el indicador de faltas de manera visible para ambos primeros entrenadores.
- Deberá avisar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador cometa 5 faltas.
- Indicará cuando un jugador o entrenador haya sido descalificado del partido, mostrando el indicador GD.
- Manejará las señales de faltas de equipo, cada una situada **al final** de la mesa de oficiales en su extremo más cercano al banquillo de cada equipo. La señal de faltas de equipo mostrará el número de faltas de equipo sancionadas en cada momento y será completamente rojo, sin mostrar ningún número, una vez que el balón pase a estar vivo después de la cuarta falta de equipo en cada cuarto.
- Notificará las sustituciones.
- Notificará los tiempos muertos. Cuando se haya solicitado un tiempo muerto, debe avisar a los árbitros en la siguiente oportunidad de tiempo muerto.
- Hará sonar su señal solo cuando el balón pase a estar muerto y antes de que vuelva a estar vivo. **La señal del cronometrador** no detiene el reloj de partido ni el juego ni tampoco provoca que el balón quede muerto.

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 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 cuarto y una prórroga, si el propio reloj de partido no lo detiene automáticamente.
- Un árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo.
- Se consigue una canasta en contra del equipo que ha solicitado un tiempo muerto.
- Se consigue una canasta cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga.
- Suena la señal del reloj de tiro mientras un equipo tiene el control de balón.

49.3 El cronometrador medirá un **tiempo muerto** del siguiente modo:

- Iniciaré el cronómetro en cuanto el árbitro haga sonar su silbato y realice la señal del tiempo muerto.
- Hará sonar su señal cuando hayan transcurrido 50 segundos del tiempo muerto.
- Hará sonar su señal cuando finalice el tiempo muerto.

49.4 El cronometrador también medirá un **intervalo de juego** de este modo:

- Iniciaré el dispositivo en cuanto finalice un cuarto o prórroga.
- Notificaré a los árbitros antes del primer y tercer cuarto cuando queden 3 minutos y 1 minuto y medio para su inicio.
- Hará sonar su señal antes del segundo y del cuarto cuarto y de cada prórroga cuando queden 30 segundos para su inicio.
- Hará sonar su señal y al mismo tiempo detendrá el cronómetro en cuanto finalice un intervalo de juego.

Artículo 50 – Operador del reloj de tiro: Obligaciones

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

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

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

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

- Un balón que sale fuera.
- Un jugador del mismo equipo resulta lesionado.
- Una falta técnica cometida por ese equipo.
- Una situación de salto.
- Una doble falta.
- Una cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos.

Detendrá, pero no reiniciará la cuenta, mostrando el tiempo restante, cuando el mismo equipo que tenía el control de balón deba realizar un saque en su pista delantera como consecuencia de una falta o violación y el reloj de tiro muestre 14 segundos o más.

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

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

50.4 Detendrá y volverá a 14 segundos, mostrando 14 segundos, cuando:

- El mismo equipo que tenía previamente el control del balón deba realizar un saque en su pista delantera y el reloj de tiro muestre 13 segundos o menos:
 - A consecuencia de una falta o violación (no cuando el balón sale fuera).
 - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con el equipo que controla el balón.
 - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con ninguno de los equipos, a menos que se coloque a los adversarios en desventaja.
- El equipo que previamente no tenía el control del balón deba realizar un saque en su pista delantera como resultado de una:
 - Falta personal o una violación (incluyendo cuando el balón sale fuera),
 - situación de salto.
- Se conceda un saque a un equipo desde la línea de saque en su pista delantera como consecuencia de una falta antideportiva o descalificante.
- Después de que el balón toque el aro tras un tiro a canasta no conseguido, un último tiro libre fallado, o durante un pase, si el equipo que obtiene el control del balón es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que el balón tocara el aro.
- El reloj del partido muestra 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto o en cada prórroga después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón desde su pista trasera y el primer entrenador decide que el partido se reanude con un saque para su equipo desde la línea de saque en su pista delantera y el reloj de tiro muestre 14 segundos o más en el momento en que se detuvo el reloj del juego.

50.5 Apagará el dispositivo, después de que el balón quede muerto y se haya detenido el reloj de partido en cualquier cuarto o prórroga cuando cualquier equipo obtenga un nuevo control de balón y queden menos de 14 segundos en el reloj de partido.

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

APÉNDICE A — SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

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

Señales del reloj de partido

DETENER EL RELOJ

DETENER EL RELOJ

INICIAR EL RELOJ

POR UNA FALTA



Palma abierta



Un puño cerrado



Cortar con la mano

Tanteo

1 PUNTO

2 PUNTOS

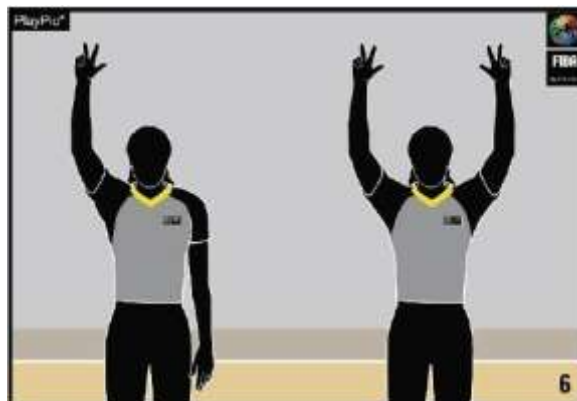
3 PUNTOS



1 dedo, bajar la
muñeca



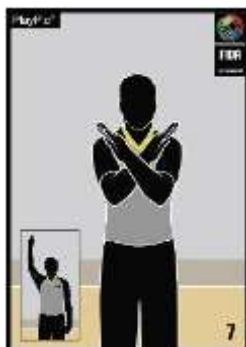
2 dedos, bajar la
muñeca



3 dedos extendidos
Un brazo: Intento
Dos brazos: Convertido

Sustitución y Tiempo Muerto

SUSTITUCIÓN



Antebrazos cruzados

AUTORIZACIÓN



Palma abierta, acercar al cuerpo

TIEMPO MUERTO



Forma de T, mostrar el dedo índice

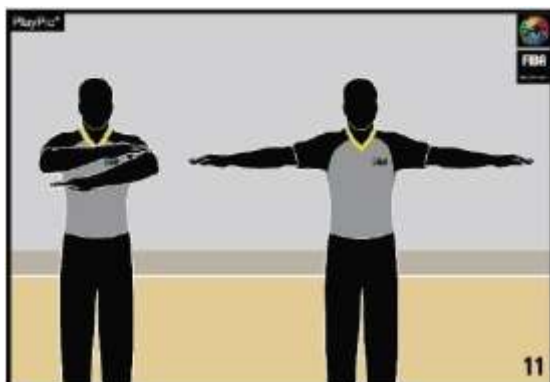
TIEMPO MUERTO DE TV



Brazos abiertos con puños cerrados

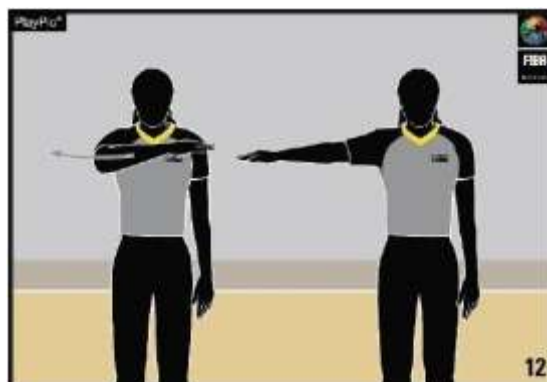
Informativas

ANULAR CANASTA, CANCELAR JUEGO



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

CUENTA VISIBLE



Contar mientras se mueve la palma

COMUNICACIÓN



Dedo pulgar hacia arriba

REINICIO DEL RELOJ DE TIRO



Rotar la mano, dedo índice extendido

DIRECCIÓN DE JUEGO Y/O FUERA



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

BALÓN RETENIDO/ SITUACIÓN DE SALTO



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

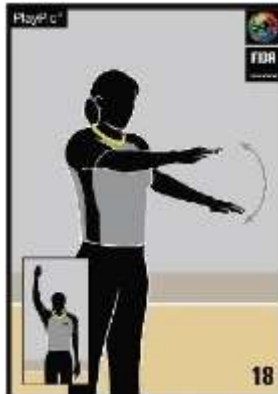
Violaciones

AVANCE ILEGAL/PASOS



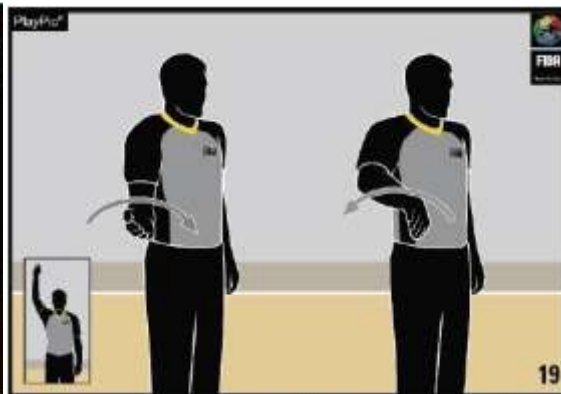
Rotar los puños

REGATE ILEGAL: DOBLE REGATE



Palmeo las manos

REGATE ILEGAL: ACOMPAÑAMIENTO DE BALÓN



Media rotación con la mano

3 SEGUNDOS



Brazo extendido, Mostrar 5 dedos
Mostrar 3 dedos

5 SEGUNDOS



8 SEGUNDOS



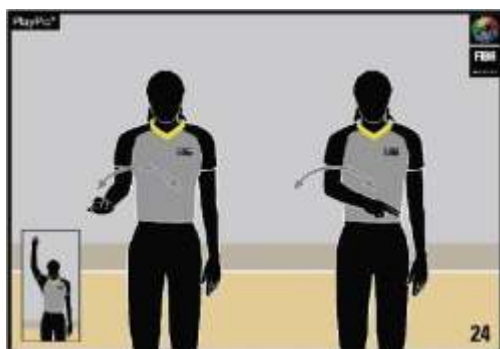
Mostrar 8 dedos

24 SEGUNDOS



Tocarse el hombro con
los dedos

BALÓN DEVUELTO A PISTA TRASERA



Mover el brazo frente al cuerpo

GOLPEAR EL BALÓN CON EL PIE



Señalarse el pie

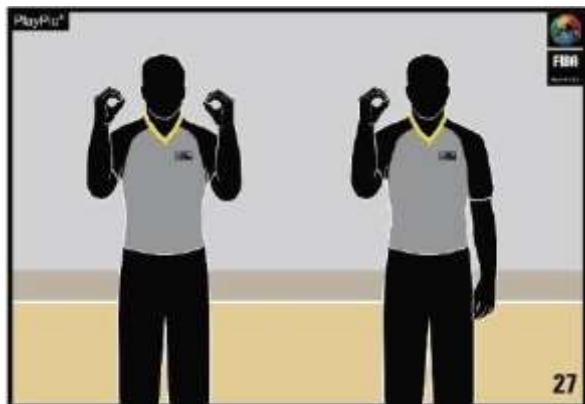
INTERPOSICIÓN/ INTERFERENCIA



Girar el dedo índice extendido
trazando un círculo sobre la otra mano

Número de los jugadores

Nº 00 y 0



Ambas manos muestran
el número 0

La mano derecha muestra
el número 0

Nº 1-5

Nº 6-10

Nº 11-15



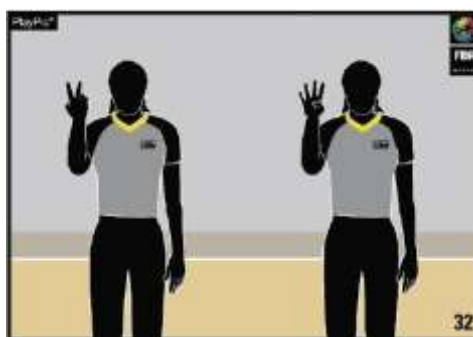
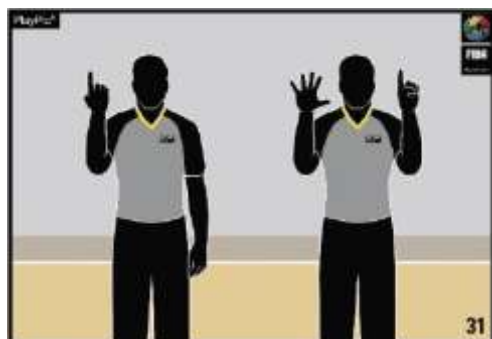
La mano derecha muestra
el número del 1 al 5

La mano derecha muestra el
número 5, la mano izquierda
muestra el número del 1 al 5

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

Nº 16

Nº 24



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

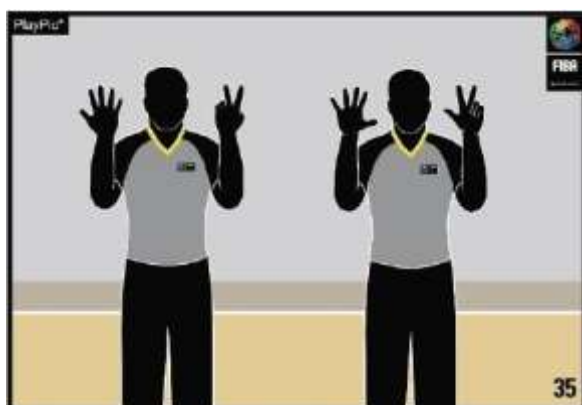
Primero la mano con la palma hacia el árbitro
muestra el número 2 correspondiente a la decena,
luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales
muestra el número 4 de la unidad.

Nº 40



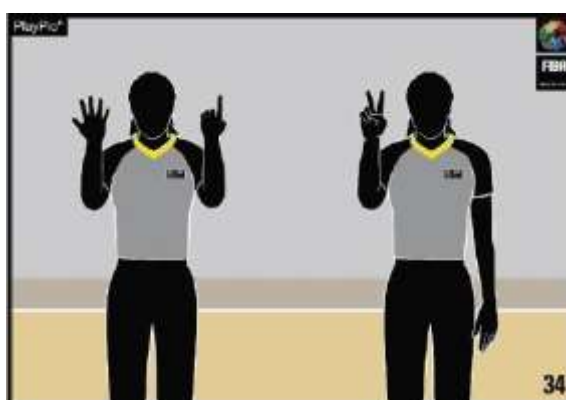
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 4 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 0 de la unidad.

Nº 78



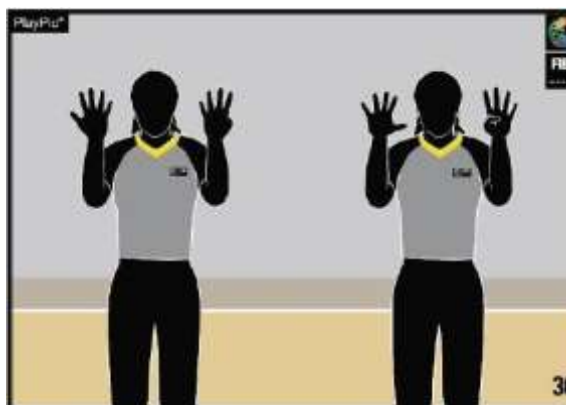
Primero las manos con las palmas hacia el árbitro muestran el número 7 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 8 de la unidad.

Nº 62



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

Nº 99



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

Tipo de faltas

AGARRAR



Agarrarse la muñeca hacia abajo

BLOQUEO (DEFENSA) PANTALLA ILEGAL (ATAQUE)



Ambas manos en las caderas

EMPUJAR O CARGAR SIN BALÓN



Imitar un empujón

TACTEO



Agarrarse la palma y desplazar hacia delante

USO ILEGAL DE MANOS



Golpearse la muñeca

CARGAR CON BALÓN



Golpear palma abierta con puño cerrado

CONTACTO ILEGAL SOBRE LA MANO



Golpear la palma abierta contra el otro antebrazo

RODEAR CON EL BRAZO (REBAÑAR)



Mover el antebrazo hacia atrás

CILINDRO ILEGAL



Mover ambos brazos verticalmente con palmas abiertas arriba y abajo

BALANCEO EXCESIVO DE Codos



Balancear el codo hacia atrás

GOLPE EN LA CABEZA



Imitar el contacto en la cabeza

FALTA DEL EQUIPO CON CONTROL DE BALÓN



Señalar con el puño cerrado la canasta del equipo infractor

FALTA EN ACCIÓN DE TIRO

FALTA NO EN ACCIÓN DE TIRO

PASE TRAS FALTA



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



Un brazo con el puño cerrado señalando después el suelo



Mover ambos brazos con las palmas abiertas hacia el lado

Faltas especiales

FALTA DOBLE



Cruzar los puños cerrados de ambas manos

FALTA TÉCNICA



Forma de T, mostrando la palma

FALTA ANTIDeportiva



Agarrarse la muñeca en alto

FALTA DESCALIFICANTE



Puños cerrados de ambas manos

SIMULAR UNA FALTA



Levantar el antebrazo dos veces

INVASIÓN ILEGAL DE LA LÍNEA LIMÍTROFE



Agitar el brazo paralelo a la línea de banda (en los dos últimos minutos del cuarto cuarto y prórroga)

Sistema de Instant Replay

REVISIÓN DEL INSTANT REPLAY

“CHALLENGE” DEL PRIMER ENTRENADOR



Rotar la mano con el dedo



Trazar un rectángulo en el aire Índice extendido

Administración de penalización de falta - Señales a la mesa de oficiales

TRAS FALTA SIN TIRO(S) LIBRE(S)



Señalar dirección del juego, brazo paralelo a la línea lateral

TRAS FALTA DEL EQUIPO CON CONTROL DEL BALÓN



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

1 TIRO LIBRE



Levantar 1 dedo

2 TIROS LIBRES



Levantar 2 dedos

3 TIROS LIBRES



Levantar 3 dedos

Administración de tiros libres - Árbitro Activo (Cabeza)

1 TIRO LIBRE



1 dedo horizontal

2 TIROS LIBRES



2 dedos horizontales

3 TIROS LIBRES



3 dedos horizontales

Administración de tiros libres - Árbitro Pasivo (Cola en Mecánica de 2 – Centro en Mecánica de 3)

1 TIRO LIBRE



Dedo índice

2 TIROS LIBRES



Dedos juntos en ambas manos

3 TIROS LIBRES



Tres dedos extendidos en ambas manos

APÉNDICE B - ACTA DEL PARTIDO



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A										Team B									
Competition _____					Date _____					Time _____					Crew chief _____				
Game No. _____					Place _____					Umpire 1 _____					Umpire 2 _____				
Team A Time-outs _____ H1 _____ H2 _____ OT _____ Team fouls Q1 1 2 3 4 Q2 1 2 3 4 Q3 1 2 3 4 Q4 1 2 3 4 HCC _____										Team B Time-outs _____ H1 _____ H2 _____ OT _____ Team fouls Q1 1 2 3 4 Q2 1 2 3 4 Q3 1 2 3 4 Q4 1 2 3 4 HCC _____									
Players Licence no. _____ No. _____ Player is _____ Fouls _____ 1 2 3 4 5										Players Licence no. _____ No. _____ Player is _____ Fouls _____ 1 2 3 4 5									
Head coach _____										Head coach _____									
First assistant coach _____										First assistant coach _____									
Scorer _____										Scorer _____									
Assistant scorer _____										Assistant scorer _____									
Timer _____										Timer _____									
Shot clock operator _____										Shot clock operator _____									
Crew Chief _____										Crew Chief _____									
Umpire 1 _____										Umpire 2 _____									
Captain's signature in case of protest _____										Captain's signature in case of protest _____									

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

Scores		Quarter ①	A _____	B _____
		Quarter ②	A _____	B _____
		Quarter ③	A _____	B _____
		Quarter ④	A _____	B _____
		Overtimes	A _____	B _____

Final Score		Team A _____	Team B _____
Name of winning team _____			
Game ended at (hh:mm) _____			

Diagrama 9 El acta del partido

B.1. El acta oficial del partido que se muestra en el Diagrama 9 es la aprobada por la Comisión Técnica de FIBA.

B.2. Consta de 1 original y 3 copias, siendo cada una de un color de papel diferente. El original, en papel blanco, es para FIBA. La primera copia, en papel azul, es para los organizadores de la competición; la segunda copia, de color rosa, es para el equipo ganador; y la última copia, en papel amarillo, es para el equipo perdedor.

Nota:

1. El anotador utilizará 2 bolígrafos de diferente color, ROJO para el primer y el tercer cuarto y AZUL o NEGRA para el segundo y cuarto cuarto. Para todas las prórrogas, todas las anotaciones se realizarán en AZUL o en NEGRO (del mismo color utilizado en el segundo y cuarto cuarto)
2. El acta del partido se puede preparar y cumplimentar electrónicamente.

B.3. **Al menos 40 minutos antes del inicio del partido**, el anotador preparará el acta de la siguiente manera:

B.3.1. Inscribirá los nombres de los 2 equipos en el encabezamiento del acta del partido. El **equipo 'A'** será siempre el equipo local o, en torneos o partidos disputados en una pista neutral, el citado en primer lugar del programa. El otro equipo será el **equipo 'B'**.

B.3.2. Posteriormente reflejará:

- El nombre de la competición.
- El número de encuentro.
- La fecha, la hora y el lugar de juego.
- El nombre del árbitro principal y el/los árbitro(s) auxiliar(es) y sus nacionalidades (código del COI).

		FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION SCORESHEET	
Team A HOOPERS		Team B POINTERS	
Competition WCM	Date 22.11.2017	Time 20:00	Crew chief WALTON, M. (USA)
Game No. 5	Place GENEVA	Umpire 1 CHANG, Y. (CHN) Umpire 2 BARTOK, K. (HUN)	

Diagrama 10 Encabezamiento del acta del partido

B.3.3. El equipo "A" ocupará la parte superior del acta del partido y el equipo "B", la inferior.

B.3.3.1. En la primera columna, el anotador inscribirá el número (3 últimas cifras) de licencia de cada jugador, primer entrenador y primer entrenador ayudante. En torneos, solo se indicará el número de las licencias en el primer partido disputado por los equipos.

B.3.3.2. En la segunda columna, el anotador inscribirá el primer apellido y las iniciales del nombre de cada jugador en el orden de los números de las camisetas, todo en LETRAS MAYÚSCULAS, utilizando la lista de miembros de equipo facilitada por el primer entrenador o su representante. Se indicará el capitán del equipo escribiendo (CAP) justo después de su nombre.

B.3.3.3. Si un equipo presenta menos de 12 jugadores, el anotador trazará una línea que cruce los espacios destinados al número de licencia del jugador, nombre, número y entrada, en la línea debajo del

último jugador inscrito. Si hay menos de 11 jugadores, se dibujará la línea horizontal hasta llegar a la sección de faltas de jugador y continuará diagonalmente hacia abajo hasta llegar a la base.

- B.3.4. En la parte inferior del espacio destinado a cada equipo, el anotador inscribirá (en LETRAS MAYÚSCULAS) los nombres del primer entrenador y del primer entrenador ayudante.
- B.3.5. En la parte inferior del acta del partido, el anotador escribirá (en LETRAS MAYÚSCULAS) su nombre, el del ayudante de anotador, cronometrador y operador del reloj de tiro.

Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls				
					1	2	3	4	5
001	MAYER,	F.	5						
002	JONES,	M.	8						
003	SMITH,	E.	9						
004	FRANK,	Y.	12						
010	NANCE,	L.	18						
012	KING,	H. (CAP)	22						
014	WONG,	P.	24						
015	RUSH,	S.	25						
021	MARTINEZ,	M.	33						
022	SANCHES,	N.	42						
Head coach		788	LOOR,	A.					
First assistant coach		555	MONTA,	B.					

Diagrama 11 Equipos en el acta del partido (antes del partido)

- B.4. **Al menos 10 minutos antes de la hora de inicio programada**, cada primer entrenador:
- B.4.1. Confirmará su acuerdo con los nombres y números correspondientes de los componentes de su equipo.
- B.4.2. Confirmará los nombres del primer entrenador y del primer entrenador ayudante. Si no hay primer entrenador ni primer entrenador ayudante, el capitán actuará como jugador-primer entrenador y se inscribirá escribiendo (CAP) después de su nombre.

Head coach	607	KING,	H. (CAP)			
First assistant coach						

- B.4.3. Indicará los 5 jugadores que van a comenzar el encuentro, marcando con una pequeña 'x' junto al número del jugador en la columna 'Entrada'.
- B.4.4. Firmará el acta.
El primer entrenador del equipo "A" será el primero que proporcione esta información.
- B.5. **Al inicio del partido**, el anotador rodeará con un círculo la 'x' de los 5 jugadores de cada equipo que iniciarán el partido.
- B.6. **Durante el partido**, el anotador trazará una pequeña 'x' (sin círculo) en la columna de 'Entrada' cuando un sustituto se incorpore por primera vez al partido como jugador.
- B.7. **Tiempos muertos**

- B.7.1. Los tiempos muertos concedidos se anotarán en el acta del partido, debajo del nombre del equipo, anotando el minuto de juego del cuarto o de la prórroga en las casillas apropiadas, junto a H1 para la primera mitad, junto a H2 para la segunda mitad y junto a OT para hasta 3 prórrogas.
- B.7.2. Al final de cada mitad y de la prórroga, las casillas no utilizadas se marcarán mediante 2 líneas horizontales paralelas. Si no se concediese al equipo su primer tiempo muerto antes de que el reloj del partido muestre 2:00 minutos en el cuarto cuarto, el anotador trazará 2 líneas horizontales en la primera casilla de la segunda parte de ese equipo.

Time-outs			Team fouls			
H1	7	=	Q1	X X X X X	Q2	X X X X X
H2	=	9 10	Q3	X X X X 4	Q4	X X X X X
OT	=	=	HCC	Q4	9	

Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls				
					1	2	3	4	5
001	MAYER,	F.	5	X	P ₂				
002	JONES,	M.	8	X	P	P ₂			
003	SMITH,	E.	9	X	P ₂	U ₂	P	P ₁	—
004	FRANK,	Y.	12	X	T ₁	U ₂	GD		
010	NANCE,	L.	18	X	P	U ₁			
012	KING,	H. (CAP)	22	X	P ₁				
014	WONG,	P.	24						
015	RUSH,	S.	25	X	P ₃	P ₂			
021	MARTINEZ,	M.	33	X	T ₁	P	P ₂	T ₁	GD
022	SANCHES,	N.	42	X	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD
024	MANOS,	K.	55	X	P ₂	D ₂			
Head coach		788	LOOR,	A.			C ₁	B ₁	—
First assistant coach		555	MONTA,	B.					

Diagrama 12 Los equipos en el acta del partido (después del partido)

- B.8. **Faltas**
- B.8.1. Las faltas de los jugadores pueden ser personales, técnicas, antideportivas o descalificantes y se le anotarán al jugador correspondiente.
- B.8.2. Las faltas sancionadas al primer entrenador, primer entrenador ayudante, sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes de equipo pueden ser técnicas o descalificantes y se le anotarán al primer entrenador. Además, las faltas descalificantes sancionadas durante un enfrentamiento a las personas inscritas en el acta del partido se les anotarán a dichas personas.
- B.8.3. Todas las faltas deben anotarse de la siguiente manera:

	REGLAS + INTERPRETACIONES – DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN CIVAOEBA	Marzo 2026 Página 159 de 209
---	---	--

- B.8.3.1 Una falta personal se anotará inscribiendo una 'P'.
- B.8.3.2 Una falta técnica a un jugador se anotará con una 'T'. Una segunda falta técnica también se anotará con una 'T', seguido de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.
- B.8.3.3 Una falta técnica al primer entrenador por su comportamiento personal antideportivo se anotará con una 'C'. Una segunda falta técnica similar también se anotará con una 'C', seguido de 'GD' en el siguiente espacio.
- B.8.3.4 Una falta técnica al primer entrenador por cualquier otra razón se anotará con una 'B'. Una tercera falta técnica (una de ellas podría ser una C) se anotará con una B o una C (según corresponda), seguida de 'GD' en el siguiente espacio.
- B.8.3.5 Una falta antideportiva a un jugador se anotará con una 'U'. Una segunda falta antideportiva también se anotará con una 'U', seguido de 'GD' en el siguiente espacio.
- B.8.3.6 Una falta técnica sancionada a un jugador que ya tenía una falta antideportiva anterior o una falta antideportiva sancionada a un jugador que ya tenía una falta técnica anterior también se anotará con una U o una T seguida de 'GD' en el siguiente espacio.
- B.8.3.7 Un entrenador-jugador será descalificado al cometer:
- Una falta técnica como entrenador, registrada como 'C' y una falta antideportiva o falta técnica como jugador, o
 - Una falta técnica como entrenador, registrada como 'B', una falta técnica como entrenador, registrada como 'C' y una falta antideportiva o falta técnica como jugador, o
 - Dos faltas técnicas como entrenador, registradas como 'B' y una falta antideportiva o falta técnica como jugador.
- Después de que se haya registrado la última falta técnica o falta antideportiva, irá seguida de un 'GD' en el espacio siguiente.
- B.8.3.8 Una falta descalificante se anotará con una 'D'.
- B.8.3.9 Cualquier falta que implique tiros libres se anotará añadiendo el número de tiros libres (1, 2 o 3) junto a la 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' o 'D'.
- B.8.3.10 Todas las faltas en contra de ambos equipos que impliquen sanciones de la misma gravedad y que se compensen de acuerdo al Art. 42 (Situaciones especiales) se anotarán escribiendo una pequeña 'c' junto a la 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' o 'D'.
- B.8.3.11 Una falta descalificante sancionada al primer entrenador ayudante, un sustituto, un jugador excluido o acompañante de equipo, incluido el caso de abandonar la zona de banquillo de equipo en una situación de enfrentamiento, se señalará como una falta técnica sancionada al primer entrenador anotando una "B₂".
- B.8.3.12 Se anotará una "F", después de la "D₂" o "D", en todos los espacios restantes del primer entrenador, primer entrenador ayudante, sustituto o jugador excluidos que hayan sido descalificados durante un enfrentamiento.

B.8.3.13 Ejemplos de faltas descalificantes al primer entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o acompañante de equipo:

Una **falta descalificante al primer entrenador** se anotará del siguiente modo:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

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

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D		

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

001	MAYER, F.	5	⊗	D				
-----	-----------	---	---	---	--	--	--	--

y

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Una **falta descalificante a un jugador excluido** se anotará del siguiente modo

015	RUSH, S.	25	⊗	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

y

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Una **falta descalificante a un acompañante de equipo** se anotará del siguiente modo:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

B.8.3.14 Ejemplos de faltas descalificantes por abandonar la zona de banquillo durante un enfrentamiento al primer entrenador, primer entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o acompañante de equipo:

Independientemente del número de personas descalificadas por abandonar la zona de banquillo, se anotará una única falta técnica al primer entrenador con una “B₂” o una “D₂”.

Una falta descalificante al **primer entrenador** y al **primer entrenador ayudante** se anotará de la forma siguiente:

Si solo se descalifica al **primer entrenador**:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Si solo se descalifica al **primer entrenador ayudante**:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Si se descalifica al **primer entrenador** y al **primer entrenador ayudante**:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Una falta descalificante a un **sustituto** se anotará de la forma siguiente:

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

003	SMITH, E.	9	⊗	P ₂	P ₂	D	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

Y

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Si constituye la quinta falta del sustituto, se inscribirá una 'D' en la última casilla, seguida de una 'F' en la columna después del último espacio de faltas:

002	JONES, M.	8	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---	---

Y

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Una falta descalificante a un **jugador excluido** se anotará de la forma siguiente:

Como el jugador excluido no tiene más espacios de falta, entonces se anotará una 'D', seguida de una 'F' en la columna después del último espacio de faltas:

015	RUSH, S.	25	⊗	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D	F
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---	---

Y

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Una falta descalificante a un **acompañante de equipo** se sancionará al primer entrenador y se anotará de la forma siguiente:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂	(B)	
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Cada falta descalificante a un acompañante de equipo se sancionará al primer entrenador, anotada como (B) pero no contará como 1 de las 3 faltas técnicas para su descalificación.

B.8.3.15 Ejemplos de faltas descalificantes por la participación activa durante un enfrentamiento del primer entrenador, primer entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o acompañante de equipo:

Independientemente del número de personas descalificadas por abandonar la zona de banquillo, se anotará una única falta técnica al primer entrenador con una “B₂” o una “D₂”.

Si el **primer entrenador** participa activamente en el enfrentamiento, será sancionado únicamente con una falta descalificante “D₂”

Una falta descalificante al primer entrenador y al primer entrenador ayudante se anotarán del siguiente modo:

Si solo se descalifica al **primer entrenador**:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Si solo se descalifica al **primer entrenador ayudante**:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D ₂	F	F

Si se descalifica al **primer entrenador** y al **primer entrenador ayudante**:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D ₂	F	F

Una falta descalificante a un **sustituto** se anotará de la forma siguiente:

Si el sustituto tiene menos de 4 faltas, se anotará una ‘D₂’ seguida de una ‘F’ en todos los espacios libres:

001	MAYER,	F.	5	⊗	P ₂	P ₂	D ₂	F	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	---	---

Y

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Si constituye la quinta falta del sustituto, se inscribirá una ‘D₂’, seguida de una ‘F’ en la columna después del último espacio de faltas:

002	JONES,	M.	8	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D ₂	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Y

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Una falta descalificante a un **jugador excluido** se anotará de la forma siguiente:

Como el jugador excluido no tiene más espacios de falta, entonces se anotará una ‘D₂’, seguida de una ‘F’ en la columna después del último espacio de faltas:

015	RUSH,	S.	25	⊗	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D ₂	F
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Y

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Una falta descalificante a un **acompañante de equipo** se sancionará al primer entrenador y se anotará de la forma siguiente:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂	B ₂
First assistant coach	555	MONTA, B.		

Una falta descalificante a 2 acompañantes de equipos se sancionarán al primer entrenador y se anotarán de la siguiente forma:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂	B ₂	B ₂
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Cada falta descalificante a un acompañante de equipo se sancionará al primer entrenador, anotada como **B₂** pero no contará como 1 de las 3 faltas técnicas para su descalificación.

Nota: Las faltas técnicas o descalificantes por el Art. 39 no contarán como faltas de equipo.

- B.8.4 Al final del segundo cuarto, el anotador trazará una línea gruesa entre los espacios utilizados y los no utilizados en las columnas de las faltas de los jugadores y entrenadores.
Al final del partido, el anotador inutilizará los espacios restantes con una línea horizontal gruesa.

B.9. Faltas de equipo

- B.9.1. Se dispone de 4 espacios en el acta del partido para cada cuarto (justo debajo del nombre del equipo y encima de los nombres de los jugadores) para registrar las faltas de equipo.
- B.9.2. Siempre que un jugador cometa una falta personal, técnica, antideportiva o descalificante, el anotador la registrará contra el equipo de dicho jugador trazando una 'X' de gran tamaño en los espacios designados al efecto.
- B.9.3. Al final de cada cuarto, el anotador inutilizará los espacios restantes con 2 líneas paralelas horizontales.

B.10. Tanteo arrastrado

- B.10.1 El anotador llevará un resumen cronológico arrastrado de los puntos conseguidos por cada equipo.
- B.10.2 Hay 4 columnas principales para el tanteo arrastrado en el acta del partido.
- B.10.3 Cada columna se subdivide a su vez en 4 columnas. Las 2 de la izquierda son para el equipo “A” y las 2 de la derecha, para el “B”. Las columnas centrales son para el tanteo arrastrado (160 puntos) de cada equipo.

El anotador:

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

B.11 Tanteo arrastrado: instrucciones adicionales

- B.11.1 Una canasta de 3 puntos se registrará trazando un círculo alrededor del número del jugador que la consiguió.
- B.11.2 Una canasta marcada accidentalmente por un jugador en su propio cesto se registrará como si la hubiera conseguido el capitán en cancha del equipo de los oponentes.
- B.11.3 Los puntos conseguidos cuando el balón no entra en la canasta (Art. 31) se registrarán como si los hubiera anotado el jugador que tiró a canasta.
- B.11.4 Al final de cada cuarto o prórroga(s), el anotador trazará un círculo grueso ○ alrededor del último total de puntos anotado por cada equipo y una línea horizontal gruesa bajo esos puntos, así como debajo del número de jugador que los anotó.
- B.11.5 Al comienzo de cada cuarto o prórroga(s), el anotador continuará llevando el registro cronológico de los puntos anotados desde el lugar en que se interrumpió.
- B.11.6 Siempre que sea posible, el anotador debe comprobar su tanteo arrastrado con el marcador del partido. Si existe alguna discrepancia, y si su tanteo es correcto, deberá adoptar de inmediato las medidas necesarias para que se corrija el marcador. En caso de duda o si alguno de los equipos presenta objeciones a dicha corrección, deberá informar al árbitro principal tan pronto como el balón quede muerto y se detenga el reloj de partido.
- B.11.7 Los árbitros pueden corregir cualquier error de anotación relacionado con la puntuación, número de faltas, número de tiempos muertos según las disposiciones recogidas en las Reglas. El árbitro principal firmará las correcciones. Las correcciones se detallarán más extensamente al dorso del acta del partido.

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

Diagrama 13
Tanteo arrastrado

B.12 Tanteo arrastrado: Resumen

- B.12.1 Al final de cada cuarto y de la última prórroga, el anotador anotará el tanteo de ese cuarto y de todas las prórrogas en el apartado correspondiente situado en la parte inferior del acta del partido.
- B.12.2 Inmediatamente al finalizar el partido, el anotador registrará la hora en la columna de “Partido finalizado a las (hh:mm)”.
- B.12.3 Al finalizar el partido, el anotador trazará 2 líneas horizontales gruesas debajo del total de puntos final de cada equipo y de los números de los jugadores que los consiguieron. También trazará una línea diagonal hasta la parte inferior de la columna para inutilizar los números restantes (tanteo arrastrado) de cada equipo.
- B.12.4 Al final del partido, el anotador registrará el tanteo final y el nombre del equipo ganador.
- B.12.5 Todos los oficiales de mesa firmarán después el acta del partido junto a sus nombres.
- B.12.6 Una vez que el acta del partido haya sido firmada por el/los árbitro(s) auxiliar(es), el árbitro principal será el último en aprobarla y firmarla. Con este acto finaliza la administración y conexión de los árbitros con el partido.

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

Diagrama 14
Resumen

Nota: En caso de que el capitán (CAP) firme el acta del partido bajo protesta (utilizando el espacio marcado ‘Firma del capitán en caso de protesta’), los oficiales de mesa y el/los árbitro(s) auxiliar(es) permanecerán a disposición del árbitro principal hasta que autorice su marcha.

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

Diagrama 15 Parte inferior del acta del partido

B.13 “Challenge” del Primer Entrenador

- B.13.1 En los partidos en los que se utiliza el sistema de “Instant Replay” (IRS), cada equipo dispone de un “challenge” del primer entrenador (HCC, por sus siglas en inglés). Si se concede, el HCC se anotará en el acta del partido, debajo del nombre del equipo, en las casillas junto a HCC. En la primera casilla, el anotador introducirá el cuarto o la prórroga (Q1, Q2, Q3, Q4 o OT) y en la segunda casilla el minuto del tiempo de juego del cuarto o la prórroga.
- B.13.2 Al final del juego, el anotador deberá inutilizar las casillas no utilizadas para el HCC con 2 líneas paralelas horizontales.

B-1 Ejemplos de faltas descalificantes de varias personas:

Por abandonar la zona de banquillo y no ayudar o intentar ayudar a los árbitros		Por la participación activa en el enfrentamiento																																																	
1	Solo se descalifica al primer entrenador	<table><tr><td>Primer entrenador</td><td>D₂</td><td>F</td><td>F</td></tr><tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="4">Penalización: 2 tiros libres + posesión</td></tr></table>	Primer entrenador	D ₂	F	F	Primer entrenador ayudante				Penalización: 2 tiros libres + posesión				<table><tr><td>Primer entrenador</td><td>D₂</td><td>F</td><td>F</td></tr><tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="4">Penalización: 2 tiros libres + posesión</td></tr></table>	Primer entrenador	D ₂	F	F	Primer entrenador ayudante				Penalización: 2 tiros libres + posesión																											
Primer entrenador	D ₂	F	F																																																
Primer entrenador ayudante																																																			
Penalización: 2 tiros libres + posesión																																																			
Primer entrenador	D ₂	F	F																																																
Primer entrenador ayudante																																																			
Penalización: 2 tiros libres + posesión																																																			
2	Solo se descalifica al primer entrenador ayudante	<table><tr><td>Primer entrenador</td><td>B₂</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td>D</td><td>F</td><td>F</td></tr><tr><td colspan="4">Penalización: 2 tiros libres + posesión</td></tr></table>	Primer entrenador	B ₂			Primer entrenador ayudante	D	F	F	Penalización: 2 tiros libres + posesión				<table><tr><td>Primer entrenador</td><td>B₂</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td>D₂</td><td>F</td><td>F</td></tr><tr><td colspan="4">Penalización: 4 tiros libres + posesión</td></tr></table>	Primer entrenador	B ₂			Primer entrenador ayudante	D ₂	F	F	Penalización: 4 tiros libres + posesión																											
Primer entrenador	B ₂																																																		
Primer entrenador ayudante	D	F	F																																																
Penalización: 2 tiros libres + posesión																																																			
Primer entrenador	B ₂																																																		
Primer entrenador ayudante	D ₂	F	F																																																
Penalización: 4 tiros libres + posesión																																																			
3	Se descalifica al primer entrenador y al primer entrenador ayudante	<table><tr><td>Primer entrenador</td><td>D₂</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td>D</td><td>F</td><td>F</td></tr><tr><td colspan="4">Penalización: 2 tiros libres + posesión</td></tr></table>	Primer entrenador	D ₂			Primer entrenador ayudante	D	F	F	Penalización: 2 tiros libres + posesión				<table><tr><td>Primer entrenador</td><td>D₂</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td>D₂</td><td>F</td><td>F</td></tr><tr><td colspan="4">Penalización: 4 tiros libres + posesión</td></tr></table>	Primer entrenador	D ₂			Primer entrenador ayudante	D ₂	F	F	Penalización: 4 tiros libres + posesión																											
Primer entrenador	D ₂																																																		
Primer entrenador ayudante	D	F	F																																																
Penalización: 2 tiros libres + posesión																																																			
Primer entrenador	D ₂																																																		
Primer entrenador ayudante	D ₂	F	F																																																
Penalización: 4 tiros libres + posesión																																																			
4	Se descalifica a un sustituto	<table><tr><td>Primer entrenador</td><td>B₂</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Jugador 7</td><td>P₂</td><td>P₂</td><td>D F F</td></tr><tr><td colspan="4">Penalización: 2 tiros libres + posesión</td></tr></table>	Primer entrenador	B ₂			Primer entrenador ayudante				Jugador 7	P ₂	P ₂	D F F	Penalización: 2 tiros libres + posesión				<table><tr><td>Primer entrenador</td><td>B₂</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Jugador 7</td><td>P₂</td><td>P₂</td><td>D₂ F F</td></tr><tr><td colspan="4">Penalización: 4 tiros libres + posesión</td></tr></table>	Primer entrenador	B ₂			Primer entrenador ayudante				Jugador 7	P ₂	P ₂	D ₂ F F	Penalización: 4 tiros libres + posesión																			
Primer entrenador	B ₂																																																		
Primer entrenador ayudante																																																			
Jugador 7	P ₂	P ₂	D F F																																																
Penalización: 2 tiros libres + posesión																																																			
Primer entrenador	B ₂																																																		
Primer entrenador ayudante																																																			
Jugador 7	P ₂	P ₂	D ₂ F F																																																
Penalización: 4 tiros libres + posesión																																																			
5	Se descalifica a dos sustitutos y a un jugador excluido	<table><tr><td>Primer entrenador</td><td>B₂</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Jugador 7</td><td>P₂</td><td>P₂</td><td>D F F</td></tr><tr><td>Jugador 10</td><td>P₂</td><td>T₁</td><td>P P D F</td></tr><tr><td>Jugador 11</td><td>P₂</td><td>T₁</td><td>P P P DF</td></tr><tr><td colspan="4">Penalización: 2 tiros libres + posesión</td></tr></table>	Primer entrenador	B ₂			Primer entrenador ayudante				Jugador 7	P ₂	P ₂	D F F	Jugador 10	P ₂	T ₁	P P D F	Jugador 11	P ₂	T ₁	P P P DF	Penalización: 2 tiros libres + posesión				<table><tr><td>Primer entrenador</td><td>B₂</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Jugador 7</td><td>P₂</td><td>P₂</td><td>D₂ F F</td></tr><tr><td>Jugador 10</td><td>P₂</td><td>T₁</td><td>P P D₂ F</td></tr><tr><td>Jugador 11</td><td>P₂</td><td>T₁</td><td>P P P D₂ F</td></tr><tr><td colspan="4">Penalización: 8 tiros libres + posesión</td></tr></table>	Primer entrenador	B ₂			Primer entrenador ayudante				Jugador 7	P ₂	P ₂	D ₂ F F	Jugador 10	P ₂	T ₁	P P D ₂ F	Jugador 11	P ₂	T ₁	P P P D ₂ F	Penalización: 8 tiros libres + posesión			
Primer entrenador	B ₂																																																		
Primer entrenador ayudante																																																			
Jugador 7	P ₂	P ₂	D F F																																																
Jugador 10	P ₂	T ₁	P P D F																																																
Jugador 11	P ₂	T ₁	P P P DF																																																
Penalización: 2 tiros libres + posesión																																																			
Primer entrenador	B ₂																																																		
Primer entrenador ayudante																																																			
Jugador 7	P ₂	P ₂	D ₂ F F																																																
Jugador 10	P ₂	T ₁	P P D ₂ F																																																
Jugador 11	P ₂	T ₁	P P P D ₂ F																																																
Penalización: 8 tiros libres + posesión																																																			
6	Se descalifica a un acompañante de equipo	<table><tr><td>Primer entrenador</td><td>B₂</td><td>B</td><td></td></tr><tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="4">Penalización: 2 tiros libres + posesión</td></tr></table>	Primer entrenador	B ₂	B		Primer entrenador ayudante				Penalización: 2 tiros libres + posesión				<table><tr><td>Primer entrenador</td><td>B₂</td><td>B₂</td><td></td></tr><tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="4">Penalización: 4 tiros libres + posesión</td></tr></table>	Primer entrenador	B ₂	B ₂		Primer entrenador ayudante				Penalización: 4 tiros libres + posesión																											
Primer entrenador	B ₂	B																																																	
Primer entrenador ayudante																																																			
Penalización: 2 tiros libres + posesión																																																			
Primer entrenador	B ₂	B ₂																																																	
Primer entrenador ayudante																																																			
Penalización: 4 tiros libres + posesión																																																			
7	Se descalifica a dos acompañantes de equipo	<table><tr><td>Primer entrenador</td><td>B₂</td><td>B</td><td>B</td></tr><tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="4">Penalización: 2 tiros libres + posesión</td></tr></table>	Primer entrenador	B ₂	B	B	Primer entrenador ayudante				Penalización: 2 tiros libres + posesión				<table><tr><td>Primer entrenador</td><td>B₂</td><td>B₂</td><td>B₂</td></tr><tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="4">Penalización: 6 tiros libres + posesión</td></tr></table>	Primer entrenador	B ₂	B ₂	B ₂	Primer entrenador ayudante				Penalización: 6 tiros libres + posesión																											
Primer entrenador	B ₂	B	B																																																
Primer entrenador ayudante																																																			
Penalización: 2 tiros libres + posesión																																																			
Primer entrenador	B ₂	B ₂	B ₂																																																
Primer entrenador ayudante																																																			
Penalización: 6 tiros libres + posesión																																																			

B-2 Ejemplos de faltas técnicas al primer entrenador por comportamiento personal antideportivo o por cualquier otra razón, combinadas con la descalificación de un acompañante de equipo por abandonar la zona de banquillo durante un enfrentamiento:

- 1 En el primer cuarto hay un enfrentamiento con la descalificación de **un acompañante de equipo**. En el tercer cuarto, se sanciona una falta técnica al **primer entrenador** por comportamiento personal antideportivo

Primer entrenador	B ₂	B	C ₁
Primer entrenador ayudante			
Penalización: 2 tiros libres + posesión			

No se descalifica al primer entrenador

- 2 En el primer cuarto hay un enfrentamiento con la descalificación de **un acompañante de equipo**. En el tercer cuarto, se sanciona una falta técnica al **primer entrenador** por cualquier otra razón

Primer entrenador	B ₂	B	B ₁
Primer entrenador ayudante			
Penalización: 2 tiros libres + posesión			

No se descalifica al primer entrenador

- 3 En el primer cuarto hay un enfrentamiento con la descalificación de **un acompañante de equipo**. En el tercer cuarto, se sanciona una falta técnica al **primer entrenador** por comportamiento personal antideportivo. En el cuarto cuarto, se sanciona una falta técnica al **primer entrenador** por comportamiento personal antideportivo.

Primer entrenador	B ₂	B	C ₁	C ₁ GD
Primer entrenador ayudante				
Penalización: 2 tiros libres + posesión				

Se descalifica por 2 faltas técnicas **C** al primer entrenador

- 4 En el primer cuarto hay un enfrentamiento con la descalificación de **un acompañante de equipo**. En el tercer cuarto, se sanciona una falta técnica al **primer entrenador** por cualquier otra razón. En el cuarto cuarto, se sanciona una falta técnica al **primer entrenador** por cualquier otra razón.

Primer entrenador	B ₂	B	B ₁	B ₁ GD
Primer entrenador ayudante				
Penalización: 2 tiros libres + posesión				

Se descalifica por 3 faltas técnicas **B** al primer entrenador

APÉNDICE C — PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA

- C.1 Un equipo puede presentar una protesta si sus intereses han sido afectados negativamente por:
- Un error en el acta del partido, en el manejo del reloj de partido o del reloj de tiro **que los árbitros estaban autorizados a corregir conforme a lo dispuesto en el presente reglamento y había pruebas disponibles en el momento de la decisión para corregir el error en virtud del artículo 44 (Errores corregibles), pero no se hizo.**
 - Una decisión de incomparecencia, cancelación, aplazamiento, no reanudación o no disputarse el partido.
 - Una violación de las reglas de elegibilidad de aplicación.
- C.2 Para que sea admisible, la protesta deberá cumplir con el procedimiento siguiente:
- El capitán (CAP) del equipo, como máximo 15 minutos después del final del partido, informará al árbitro principal de que su equipo protesta contra el resultado del partido y firmará el acta del partido en el espacio reservado 'Firma del capitán en caso de protesta'.
 - El equipo presentará las razones de la protesta por escrito al árbitro principal como máximo 1 hora después del final del partido.
 - Se aplicará una tasa de 1.500 CHF y se pagará en el caso de que la protesta sea rechazada.
- C.3 Después de recibir las razones de la protesta, el árbitro principal (o el comisario, si lo hubiera) informará por escrito del incidente que motivó la protesta al representante de FIBA o al organismo competente. **Al recibir el documento de motivos de la protesta, el árbitro principal (o el comisario, si está presente) anotará en el documento la hora en la que se recibió la protesta.**
- C.4 El organismo competente emitirá todas las solicitudes de procedimiento que considere oportunas y decidirá sobre la protesta lo antes posible y, en cualquier caso, a más tardar 24 horas después del final del partido. El organismo competente utilizará cualquier prueba fiable y podrá tomar cualquier decisión pertinente, incluida, sin limitación, la repetición parcial o total del partido. El organismo competente no podrá decidir cambiar el resultado del partido a menos que exista una prueba clara y concluyente de que, de no haber sido por el error que dio lugar a la protesta, el nuevo resultado se habría materializado con total certeza.
- C.5 La decisión del organismo competente también se considera una decisión sobre las reglas adoptada en el terreno de juego y no está sujeta a otra revisión o apelación. Excepcionalmente, las decisiones sobre elegibilidad pueden ser apeladas según lo estipulado en las regulaciones aplicables.
- C.6 Reglas especiales para las competiciones de FIBA o competiciones que no dispongan lo contrario en sus reglamentos:
- En caso de que la competición sea en formato de torneo, el organismo competente para todas las protestas será el Comité Técnico (ver Reglamento Interno FIBA, Libro 2).
 - En el caso de partidos a ida y vuelta, el organismo competente para las protestas relacionadas con cuestiones sobre elegibilidad será el Comité Disciplinario de la FIBA. Para todas las demás cuestiones que den lugar a una protesta, el organismo competente será FIBA actuando a través de una o más personas con experiencia en la implementación e interpretación de las Reglas Oficiales de Baloncesto (ver Reglamento Interno FIBA, Libro 2).

APÉNDICE D — CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS

D.1. Procedimiento

- D.1.1. La clasificación de los equipos se establecerá según su balance de victorias y derrotas, otorgando 2 puntos de clasificación por cada partido ganado, 1 punto de clasificación por cada partido perdido (incluidos los perdidos por inferioridad) y 0 puntos de clasificación por un partido perdido por incomparecencia.
- D.1.2. El procedimiento se aplicará en todas las competiciones disputadas por sistema de liga (todos contra todos).
- D.1.3. Si 2 o más equipos tienen el mismo balance de victorias y derrotas considerando todos los partidos del grupo, los partidos disputados entre estos 2 o más equipos decidirán la clasificación. Si 2 o más equipos tienen el mismo balance de victorias y derrotas en los partidos disputados entre ellos, se aplicarán estos criterios, en este orden:
- Mayor diferencia de puntos en los partidos disputados entre ellos.
 - Mayor número de puntos anotados en los partidos disputados entre ellos.
 - Mayor diferencia de puntos en todos los partidos del grupo.
 - Mayor número de puntos anotados en todos los partidos del grupo.

Si al aplicar estos criterios no se puede llegar a una decisión definitiva al término de la fase de grupos, el ranking FIBA correspondiente determinará la clasificación final de las Competiciones de Selecciones Nacionales. En todas las otras competencias donde no exista un ranking FIBA, la clasificación final será determinada mediante un sorteo.

- D.1.4. Si al aplicar estos criterios uno o más equipos ya están clasificados, el procedimiento reflejado en D.1.3. se repetirá desde el principio para el resto de equipos que no se hayan clasificado aún.

D.2 Ejemplos

D.2.1. Ejemplo 1

A - B	100 - 55	B - C	100 - 95
A - C	90 - 85	B - D	80 - 75
A - D	75 - 80	C - D	60 - 55

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
A	3	2	1	5	265:220	+ 45
B	3	2	1	5	235:270	- 35
C	3	1	2	4	240:245	- 5
D	3	1	2	4	210:215	- 5

Clasificación: 1º A - ganador contra B 3º C - ganador contra D
 2º B 4º D

D.2.2 Ejemplo 2

A - B	100 - 55	B - C	100 - 85
A - C	90 - 85	B - D	75 - 80
A - D	120 - 75	C - D	65 - 55

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
A	3	3	0	6	310:215	+ 95
B	3	1	2	4	230:265	- 35
C	3	1	2	4	235:245	- 10
D	3	1	2	4	210:260	- 50

Clasificación: 1º A

Clasificación de los partidos entre B, C, D:

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
B	2	1	1	3	175:165	+ 10
C	2	1	1	3	150:155	- 5
D	2	1	1	3	135:140	- 5

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

D.2.3 Ejemplo 3

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

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
A	3	0	3	3	215:310	- 95
B	3	2	1	5	265:265	0
C	3	2	1	5	260:210	+ 50
D	3	2	1	5	260:215	+ 45

Clasificación: 4º A

Clasificación de los partidos entre B, C, D:

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
B	2	1	1	3	175:180	- 5
C	2	1	1	3	160:155	+ 5
D	2	1	1	3	140:140	0

Clasificación: 1º C 2º D 3º B

D.2.4. Ejemplo 4

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

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
A	3	0	3	3	215:310	- 95
B	3	2	1	5	265:260	+ 5
C	3	2	1	5	255:210	+ 45
D	3	2	1	5	260:215	+ 45

Clasificación: 4º A

Clasificación de los partidos entre B, C, D:

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
B	2	1	1	3	175:175	0
C	2	1	1	3	155:155	0
D	2	1	1	3	140:140	0

Clasificación: 1º B 2º C 3º D

D.2.5. Ejemplo 5

A - B	100 - 55	B - F	110 - 90
A - C	85 - 90	C - D	55 - 60
A - D	120 - 75	C - E	90 - 75
A - E	80 - 100	C - F	105 - 75
A - F	85 - 80	D - E	70 - 45
B - C	100 - 95	D - F	65 - 60
B - D	80 - 75	E - F	75 - 80
B - E	75 - 80		

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
A	5	3	2	8	470:400	+ 70
B	5	3	2	8	420:440	- 20
C	5	3	2	8	435:395	+ 40
D	5	3	2	8	345:360	- 15
E	5	2	3	7	375:395	- 20
F	5	1	4	6	385:440	- 55

Clasificación: 5º E 6º F

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

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
A	3	2	1	5	305:220	+ 85
B	3	2	1	5	235:270	- 35
C	3	1	2	4	240:245	- 5
D	3	1	2	4	210:255	- 45

Clasificación: 1º A - ganador contra B 3º D - ganador contra C
2º B 4º C

D.2.6 Ejemplo 6

A - B	71 – 65	B – F	95 - 90
A - C	85 – 86	C – D	95 - 100
A - D	77 – 75	C – E	82 - 75
A - E	80 – 86	C – F	105 - 75
A - F	85 – 80	D – E	68 - 67
B - C	88 – 87	D – F	65 - 60
B - D	80 – 75	E – F	80 - 75
B - E	75 – 76		

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
A	5	3	2	8	398:392	+ 6
B	5	3	2	8	403:399	+ 4
C	5	3	2	8	455:423	+ 32
D	5	3	2	8	383:379	+ 4
E	5	3	2	8	384:380	+ 4
F	5	0	5	5	380:430	- 50

Clasificación: 6º F

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

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
A	4	2	2	6	313:312	+ 1
B	4	2	2	6	308:309	- 1
C	4	2	2	6	350:348	+ 2
D	4	2	2	6	318:319	-1
E	4	2	2	6	304:305	-1

Clasificación: 1º C 2º A

Clasificación de los partidos entre B, D, E:

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
B	2	1	1	3	155:151	+ 4
D	2	1	1	3	143:147	- 4
E	2	1	1	3	143:143	0

Clasificación: 3º B 4º E 5º D

D.2.7. Ejemplo 7

A - B	73 - 71	B - F	95 - 90
A - C	85 - 86	C - D	95 - 96
A - D	77 - 75	C - E	82 - 75
A - E	90 - 96	C - F	105 - 75
A - F	85 - 80	D - E	68 - 67
B - C	88 - 87	D - F	80 - 7

B - D 80 - 79 E - F 80 - 75
 B - E 79 - 80

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
A	5	3	2	8	410:408	+ 2
B	5	3	2	8	413:409	+ 4
C	5	3	2	8	455:419	+ 36
D	5	3	2	8	398:394	+ 4
E	5	3	2	8	398:394	+ 4
F	5	0	5	5	395:445	- 50

Clasificación: 6º F

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

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
A	4	2	2	6	325:328	-3
B	4	2	2	6	318:319	-1
C	4	2	2	6	350:344	+ 6
D	4	2	2	6	318:319	-1
E	4	2	2	6	318:319	-1

Clasificación: 1º C 5º A

Clasificación de los partidos entre B, D, E:

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
B	2	1	1	3	159:159	0
D	2	1	1	3	147:147	0
E	2	1	1	3	147:147	0

Clasificación: 2º B 3º D - ganador contra E 4º E

D.3 Incomparecencia

- D.3.1 Un equipo que no se presenta a jugar, sin una razón justificada, un partido programado o que se retira del terreno de juego antes del final del partido, perderá el partido por incomparecencia y recibirá 0 puntos en la clasificación.
- D.3.2 Si el equipo pierde por incomparecencia un segundo partido, se anularán todos los resultados de sus partidos.
- D.3.3 Si el equipo pierde por incomparecencia un segundo partido en una competición jugada por grupos, y el/los mejor(es) equipo(s) de cada grupo se clasifica(n) para la siguiente ronda de la competición, los resultados de todos los partidos jugados por el último equipo del grupo de cruces serán también anulados.

Ejemplo

El equipo 4A en el grupo A no comparece en 2 ocasiones, por ello se anularán todos sus partidos:

Clasificaciones finales:

Grupo A	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 A	4	0	8
2 A	2	2	6
3 A	0	4	4
4 A			

Grupo B	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 B	6	0	12
2 B	4	2	10
3 B	1	5	7
4 B	1	5	7

Los resultados de los partidos jugados entre los equipos 3B y 4B:

3B – 4B 88-71

4B – 3B 76-75

Por lo tanto: 3º 3 B y 4º 4 B.

La clasificación final corregida del grupo B será:

Grupo B	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 B	4	0	8
2 B	2	2	6
3 B	0	4	4

D.4 Clasificaciones entre grupos

D.4.1 Con el fin de clasificar equipos de diferentes grupos (por ejemplo, para determinar el mejor segundo o el mejor tercero) se empleará el siguiente criterio:

Si todos los equipos de todos los grupos han jugado el mismo número de partidos, los equipos que ocupen la misma posición de cada grupo formarán parte de un grupo y se aplicará el siguiente criterio en este mismo orden.

- Mejor balance de victorias-derrotas en todos los partidos jugados en la clasificación final revisada de su grupo.
- Mayor diferencia de puntos en todos los partidos en la clasificación final revisada de su grupo.
- Mayor número de puntos anotados en todos los partidos en la clasificación final revisada de su grupo.
- Si todavía estos criterios no dilucidan la clasificación, se decidirá por el ranking FIBA correspondiente.

Grupo A	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 A	8	0	16
2 A	6	2	14
3 A	4	4	12
4 A	2	6	10
5 A	0	8	8

Grupo B	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 B	8	0	16
2 B	6	2	14
3 B	4	4	12
4 B	2	6	10
5 B	0	8	8

Grupo C	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 C	8	0	16
2 C	6	2	14
3 C	3	5	11
4 C	3	5	11
5 C	0	8	8

Grupo D	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 D	7	1	15
2 D	7	1	15
3 D	4	4	12
4 D	2	6	10
5 D	0	8	8

Para determinar el mejor segundo equipo:

Grupo	VICTORIAS	DERROTAS	AVERAGE	PUNTOS	DIFERENCIA
2 D	7	1	628:521	15	
2 B	6	2	551:488	14	+63
2 A	6	2	531:506	14	+25
2 C	6	2	525:500	14	+25

D.4.2 Si después de agrupar a los equipos en la misma posición en cada grupo, dichos equipos han jugado un número de partidos distintos en sus respectivos grupos, se anularán los partidos disputados entre el último equipo de cada grupo y los equipos con más partidos jugados. Se repetirá este proceso en todos los grupos hasta que el número de partidos disputados sea el mismo en todos los grupos. Entonces se aplicarán estos criterios:

- Mejor balance de victorias-derrotas en todos los partidos disputados en la clasificación final revisada de su grupo.
- Mayor diferencia de puntos en todos los partidos en la clasificación final revisada de su grupo.
- Mayor número de puntos anotados en todos los partidos en la clasificación final revisada de su grupo.
- Si todavía estos criterios no dilucidan la clasificación, se decidirá por el ranking FIBA correspondiente.

Nota: Para evitar cualquier duda, la anulación de partidos mencionada arriba, con el propósito de clasificar a los diferentes grupos, no alterará la clasificación inicial de los equipos en un grupo concreto.

Ejemplo

Grupo A	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 A	5	0	10
2 A	4	1	9
3 A	3	2	8
4 A	2	3	7
5 A	1	4	6
6 A	0	5	5

Grupo B	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 B	4	1	9
2 B	4	1	9
3 B	4	1	9
4 B	2	3	7
5 B	1	4	6
6 B	0	5	5

Grupo C	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 C	4	0	8
2 C	3	1	7
3 C	2	2	6
4 C	1	3	5
5 C	0	4	4

Grupo D	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 D	3	1	7
2 D	3	1	7
3 D	2	2	6
4 D	2	2	6
5 D	0	4	4

Para determinar el mejor tercer equipo se incluirán en un mismo grupo a todos los terceros:

Grupo X	Victorias	Derrotas	Puntos
3 B	4	1	9
3 A	3	2	8
3 D	2	2	6
3 C	2	2	6

Sin embargo, los equipos 3A y 3B han jugado 5 partidos mientras que los equipos 3D y 3C han jugado 4.

Deben anularse los partidos de los últimos clasificados en los grupos A y B para que todos los terceros hayan disputado 4 partidos, y se reformulará una nueva tabla.

Los partidos de los grupos A y B quedarían así:

GRUPO A

Local \ Visitante	2 A	3 A	4 A	5 A	6 A
1 A	71-65	86-85	77-75	86-80	85-80
2 A		80-75	90-84	98-79	87-85
3 A			87-67	101-76	86-74
4 A				78-54	87-81
5 A					84-65

GRUPO B

Local \ Visitante	2 B	3 B	4 B	5 B	6 B
1 B	81-76	85-86	77-75	90-80	85-69
2 B		90-85	96-79	81-73	87-85
3 B			87-67	101-76	84-74
4 B				78-54	87-81
5 B					84-65

Tras la anulación de los partidos jugados por 6 A y 6 B, la clasificación revisada del grupo para determinar el mejor tercer equipo es la siguiente:

Grupo X	Victorias	Derrotas	Average	Puntos	Diferencia
3 B	3	1	359:323	7	
3 A	2	2	348:309	6	+39
3 D	2	2	363:359	6	+4
3 C	2	2	302:298	6	+4

D.5 Clasificaciones de los equipos en un Torneo por Fases

- D.5.1. En un torneo en el que los resultados de los partidos de un grupo se arrastren de una fase a otra, si un equipo se retira o si no comparece en dos ocasiones por cualquier razón, los resultados de

todos los partidos por dichos equipos se anularán de todas las fases relevantes. Después se aplicará el siguiente criterio:

- Mejor balance de victorias-derrotas en todos los partidos disputados en la clasificación final revisada de su grupo.
- Mayor diferencia de puntos en todos los partidos en la clasificación final revisada de su grupo.
- Mayor número de puntos anotados en todos los partidos en la clasificación final revisada de su grupo.
- Si todavía estos criterios no dilucidan la clasificación, se decidirá por el ranking FIBA correspondiente.

Ejemplo

Fase 1

2 grupos de 4 equipos cada uno, a ida y vuelta, con esta clasificación:

Grupo A	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 A	6	0	12
2 A	4	2	10
3 A	2	4	8
4 A	0	6	6

Grupo B	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 B	5	1	11
2 B	4	2	10
3 B	2	4	8
4 B	1	5	7

Grupo A:

V \ L	1 A	2 A	3 A	4 A
1 A		71-65	86-85	101-76
2 A	80-86		80-75	90-84
3 A	80-85	79-98		87-67
4 A	75-77	85-87	74-86	

Grupo B:

V \ L	1 B	2 B	3 B	4 B
1 B		71-65	86-85	101-76
2 B	80-86		80-75	90-84
3 B	80-85	79-98		87-67
4 B	75-77	85-87	74-86	

Fase 2

Los primeros 3 equipos del Grupo A y B van al Grupo C, arrastrando los resultados y los puntos en la clasificación. La clasificación inicial sería la siguiente:

Grupo C	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
1 A	6	0	12	506:461	+45
1 B	5	1	11	503:462	+41
2 A	4	2	10	500:480	+20
2 B	4	2	10	495:489	+6
3 A	2	4	8	492:490	+2
3 B	2	4	8	490:490	0

Los equipos juegan a ida y vuelta contra los equipos que no estaban antes en su grupo con estos resultados:

Visitante \ Local	1 A	1 B	2 A	2 B	3 A	3 B
1 A						
1 B						
2 A						
2 B						
3 A						
3 B						

1 A		77-98		100-89		95-74
1 B	87-83		87-75		99-92	
2 A		71-96		87-86		88-84
2 B	65-76		INCOMP.		INCOMP.	
3 A		87-97		69-73		83-81
3 B	68-96		82-81		74-67	

Puesto que el equipo 2B ha incomparecido en 2 ocasiones, se anularán todos los resultados de los partidos en los que ha participado el equipo 2B (en ambas fases), quedando así:

Resultados revisados de la Fase 1:

V L	1 B	2 B	3 B	4 B
1 B		71-65	86-85	101-76
2 B	81-76		80-75	90-84
3 B	80-92	98-79		87-67
4 B	75-77	85-100	86-54	

Resultados revisados de la Fase 2:

V L	1 A	1 B	2 A	2 B	3 A	3 B
1 A		77- 98		100-89		95-74
1 B	87-83		87-75		99-92	
2 A		71- 96		87-86		88-84
2 B	65-76		INCOMP.		INCOMP.	
3 A		87- 97		69-73		83-81
3 B	68-96		82-81		74-67	

Clasificación final:

Grupo C	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
1 B	10	0	20	916:801	+115
1 A	8	2	18	857:788	+69
2 A	5	5	15	815:785	+30
3 A	4	6	14	825:837	-12
3 B	3	7	13	780:841	-61

D.6 Partidos a ida y vuelta (puntuación total)

- D.6.1 Para un sistema de competición de 2 partidos a ida y vuelta (puntuación total), los 2 partidos se considerarán como 1 partido de 80 minutos de duración.
- D.6.2 Si el tanteo está empatado al final del primer partido, no se jugará ninguna prórroga.
- D.6.3 Si la puntuación total de ambos partidos está empatada, el segundo partido continuará con tantas prórrogas de 5 minutos como sean necesarias para deshacer el empate.



- D.6.4 El ganador de la serie será el equipo que:
- Sea el ganador en ambos partidos.
 - Haya anotado el mayor número de puntos en la puntuación total al final del 2º partido, si cada equipo ha ganado 1 partido.

D.7 Ejemplos

D.7.1 Ejemplo 1

A - B 80 – 75
B - A 72 – 73

El equipo A es el ganador de la serie (ganador en ambos partidos)

D.7.2 Ejemplo 2

A - B 80 – 75
B - A 73 – 72

El equipo A es el ganador de la serie (puntuación total A 152 – B 148)

D.7.3 Ejemplo 3

A - B 80 – 80
B - A 92 – 75

El equipo B es el ganador de la serie (puntuación total A 165 – B 172). No se juega prórroga en el 1º partido.

D.7.4 Ejemplo 4

A - B 80 – 85
B - A 75 – 75

El equipo B es el ganador de la serie (puntuación total A 155 – B 160). No se juega prórroga en el 2º partido.

D.7.5 Ejemplo 5

A - B 83 – 81
B - A 79 – 77

Puntuación total A 160 – B 160. Tras la(s) prórroga(s) del 2º partido:

B - A 95 – 88

El equipo B es el ganador de la serie (puntuación total A 171 – B 176).

D.7.6 Ejemplo 6

A - B 76 – 76
B - A 84 – 84

Puntuación total A 160 – B 160. Tras la(s) prórroga(s) del 2º partido:

B - A 94 – 91

El equipo B es el ganador de la serie (puntuación total A 167 – B 170).

APÉNDICE E — TIEMPOS MUERTOS PARA TV

E.1 Definición

El organizador de la competición podrá decidir si se aprobarán tiempos muertos para TV y, en tal caso, su duración (60, 75, 90 o 100 segundos):

E.2 Regla

E.2.1 Se puede conceder 1 tiempo muerto para TV en cada cuarto, además de los tiempos muertos normales. No se concederán tiempos muertos para TV en las prórrogas.

E.2.2 El primer tiempo muerto (de equipo o para TV) en cada cuarto tendrá una duración de 60, 75, 90 o 100 segundos.

E.2.3 El resto de tiempos muertos de cada cuarto durará 60 segundos.

E.2.4 Ambos equipos tienen derecho a 2 tiempos muertos durante la primera parte y 3 durante la segunda.

Estos tiempos muertos pueden solicitarse en cualquier momento del partido y pueden tener una duración de:

- 60, 75, 90 o 100 segundos si se considera como tiempo muerto para TV, es decir, el primero de un cuarto, o
- 60 segundos si no se considera como tiempo muerto para TV, es decir, si lo solicita cualquier equipo después de que se haya concedido el tiempo muerto para TV.

E.3. Procedimiento

E.3.1. Lo ideal sería que el tiempo muerto para TV se concediese antes de que queden 5 minutos para el final del cuarto. No obstante, no se puede garantizar que esto sea así.

E.3.2. Si ningún equipo ha solicitado un tiempo muerto antes de que queden 5 minutos para el final del cuarto, se concederá un tiempo muerto para TV en la primera ocasión en que el balón está muerto y el reloj de partido esté parado. Este tiempo muerto no se le anotará a ninguno de los dos equipos.

E.3.3. Si se concede a alguno de los equipos un tiempo muerto antes de que queden 5 minutos para el final del cuarto, ese tiempo muerto se utilizará como si fuese un tiempo muerto para TV.

Este tiempo muerto se considerará como tiempo muerto de TV y como tiempo muerto del equipo que lo solicitó.

E.3.4. De acuerdo con este procedimiento, habrá un mínimo de 1 tiempo muerto en cada cuarto y un máximo de 6 en la primera parte y de 8 en la segunda.

APÉNDICE F —SISTEMA DE “INSTANT REPLAY”

F.1. Definición

La revisión del Sistema de “Instant Replay” (IRS) es el método de trabajo utilizado por los árbitros para verificar sus decisiones visualizando las situaciones de juego en los monitores de video aprobados.

F.2. Procedimiento

F.2.1 Los árbitros están autorizados para utilizar el IRS hasta que el árbitro principal firme el acta del partido después del mismo, dentro de los límites establecidos en este Apéndice.

F.2.2 La revisión del IRS tendrá lugar tan pronto como los árbitros hayan detenido el partido, por cualquier motivo, una vez que se haya producido la situación que da lugar a la revisión, salvo que se indique lo contrario en el Art. 44 (Errores Corregibles).

F.2.3 Para utilizar el IRS se aplicará el siguiente procedimiento:

- El árbitro principal aprobará el equipo del IRS antes del partido, si está disponible.
- El árbitro principal toma la decisión de utilizar o no la revisión del IRS.
- Si una decisión de los árbitros es susceptible a revisión con IRS, los árbitros deben comunicar la decisión inicial en el terreno de juego.
- Después de obtener toda la información de los otros árbitros, de los oficiales de mesa y del comisario, si estuviera presente, la revisión comenzará lo antes posible.
- El árbitro principal y al menos un árbitro auxiliar (el que tomó la decisión) efectuarán la revisión. Si fue el árbitro principal es quien tomó la decisión, elegirá a uno de los árbitros auxiliares para acompañarlo en la revisión.
- Durante la revisión del IRS el árbitro principal se asegurará de que ninguna persona sin autorización tenga acceso al monitor del IRS.
- La revisión tendrá lugar antes de que se administren tiempos muertos o sustituciones, antes de que se inicie un intervalo de juego o antes de que se reanude el juego.
- Si ya ha comenzado un tiempo muerto o se ha producido una sustitución cuando los árbitros deciden que es necesaria la revisión del IRS, el tiempo muerto y cualquier sustitución se cancelarán hasta que se comunique la decisión final.
- Una vez comunicada la decisión final, cualquiera de los entrenadores podrá solicitar un tiempo muerto o retirarlo, o cualquiera de los jugadores podrá solicitar una sustitución.
- Después de la revisión, el árbitro que tomó la decisión inicial comunicará la decisión final y el partido se reanudará como corresponda.
- La decisión inicial del/los árbitro(s) solamente puede corregirse si la revisión del IRS proporciona a los árbitros una evidencia visual clara y concluyente para la corrección.

F.3. Regla

Se pueden revisar las siguientes situaciones ocurridas durante un partido:

F.3.1 Al final del cuarto o de la prórroga:

- Si un tiro de campo convertido se lanzó antes de que sonara la señal de partido para indicar el final del cuarto o de la prórroga.
- si el reloj de partido debe mostrar tiempo restante, y cuánto, si:

- se produjo una violación de fuera del lanzador.
- se produjo una violación del reloj de tiro.
- se produjo una violación de 8 segundos.
- se cometió una falta antes del final del cuarto o de la prórroga.

El intervalo de juego no comenzará hasta después de que se comunique la decisión del IRS y se haya finalizado cualquier tiempo de juego adicional en el cuarto o prórroga.

F3.2. Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga:

- Si un tiro de campo convertido se lanzó antes de que sonara la señal del reloj de tiro.
 - Los árbitros están autorizados para detener el partido inmediatamente para revisar si un tiro de campo convertido fue lanzado antes de que sonara la señal del reloj de tiro.
 - Los árbitros deberán decidir si la revisión del IRS es necesaria y la revisión deberá tener lugar después del tiro de campo en la primera ocasión en que los árbitros hayan detenido el juego por cualquier motivo.
- Cuando se comete una falta lejos de la situación de tiro.
 - Si la cuenta en el reloj del partido o en el reloj de tiro ya había finalizado.
 - Si la acción de tiro se había iniciado cuando la falta es cometida por un contrario, o
 - Si el balón estaba aún en las manos del lanzador, cuando la falta es cometida por un compañero del tirador.
- Si se sancionó correctamente una violación de interposición o interferencia.

Cuando la revisión determine que se sancionó incorrectamente la violación de interposición o interferencia, el juego se reanudará del siguiente modo. Si tras la sanción:

 - El balón ha entrado legalmente en el cesto, la canasta será válida y el equipo defensor tendrá derecho a un saque desde la línea de fondo.
 - Un jugador de cualquier equipo ha obtenido un control del balón inmediato y claro, ese equipo dispondrá de un saque desde el lugar más próximo a donde se encontrase el balón cuando se sancionó la violación.
 - Ningún equipo ha obtenido un control del balón inmediato y claro, se produce una situación de salto.
- Para identificar al jugador que provocó que el balón saliese del terreno de juego.

F3.3. En cualquier momento del partido:

- Si un tiro de campo convertido es lanzado desde la zona de 2 o 3 puntos.
 - Los árbitros están autorizados para detener el partido inmediatamente para revisar si un tiro de campo convertido fue lanzado desde la zona de 2 o 3 puntos.
 - Los árbitros deberán decidir si la revisión del IRS es necesaria y la revisión deberá tener lugar después del tiro de campo en la primera ocasión en que los árbitros hayan detenido el juego por cualquier motivo.
- Si se otorgan 2 o 3 tiros libres, después de que se haya sancionado una falta sobre un jugador que realiza un tiro de campo que no convierte.
- Si una falta personal, antideportiva o descalificante cumple con los criterios para considerarse como tal o si debe ser aumentada o rebajada o si se considera como una falta técnica.

- Si una falta técnica se considerará una falta antideportiva o una falta descalificadora.
- Si se ha producido un error corregible de categoría 1 y aún es corregible dentro de los límites definidos en el artículo 44 (Errores Corregibles). En caso afirmativo:
 - Los árbitros están autorizados a detener el partido inmediatamente para revisar si se ha producido un error corregible de categoría 1.
 - El error solo podrá corregirse según lo definido en el artículo 44 (Errores Corregibles).
- Si se ha producido un error corregible de categoría 2 y aún es corregible dentro de los límites definidos en el artículo 44 (Errores Corregibles). En caso afirmativo, el error solo podrá corregirse según lo definido en el artículo 44 (Errores Corregibles).
- Después de que ocurra un mal funcionamiento del reloj de juego o del reloj de tiro, verificar en cuanto tiempo se corregirán los relojes.
- Para identificar al correcto lanzador de tiros libres.
- Para identificar la implicación de miembros de equipo, primeros entrenadores, primeros entrenadores ayudantes y acompañantes de equipo durante un enfrentamiento.
 - Los árbitros están autorizados para detener el partido inmediatamente para revisar un acto de violencia o que puede derivar en un acto de violencia.
 - Los árbitros deberán decidir si la revisión del IRS es necesaria y la revisión deberá tener lugar después de un acto de violencia o que pueda derivar en un acto de violencia en la primera ocasión en que los árbitros hayan detenido el juego por cualquier motivo.

F.4 “Challenge” del Primer Entrenador

F.4.1. En todos los partidos en los que se aplique el Sistema de Instant Replay (IRS), se puede solicitar un “challenge” del primer entrenador (HCC, por sus siglas en inglés): pedir al árbitro principal que verifique su decisión utilizando el IRS para revisar una situación del partido.

F.4.2. Para la revisión por “challenge” del primer entrenador se aplicará el siguiente procedimiento:

- El entrenador principal solo podrá solicitar un “challenge” por partido, independientemente de si la solicitud es exitosa o no.
- Solo se podrán revisar las situaciones del partido indicadas en el Apéndice F, Artículo F.3.
- Las restricciones de tiempo establecidas en el Apéndice F.3.2 y 3.3 no se aplican. El “challenge” del primer entrenador puede solicitarse en cualquier momento del partido.
- El primer entrenador que solicita la revisión establecerá contacto visual con el árbitro más cercano y pedirá claramente un “challenge”. Dirá en voz alta y en inglés “challenge”, al tiempo que muestra la señal de “challenge” del primer entrenador (dibujando un rectángulo con las manos). La solicitud será definitiva e irreversible.
- Solicitado el “challenge”, la revisión del IRS deberá tener lugar a más tardar cuando los árbitros hayan detenido el juego por primera vez después de la decisión.
- La solicitud del “challenge” del entrenador principal podrá cancelarse hasta que el árbitro la apruebe con la señal de revisión.
- El entrenador principal deberá solicitar el “challenge” y esta deberá realizarse, como máximo, cuando los árbitros hayan detenido el partido por primera vez tras la decisión, salvo que se indique lo contrario en este reglamento.
- Si el juego continúa sin interrupción, los árbitros están autorizados a detenerlo inmediatamente cuando se percaten del “challenge” del primer entrenador, siempre y cuando no se ponga en desventaja a ninguno de los dos equipos.

- El primer entrenador indicará al árbitro más cercano la situación del juego que debe ser revisada.
- El árbitro notificará al anotador, utilizando la señal Nº 59, que se ha concedido el “challenge” del primer entrenador.
- Durante la revisión del IRS, los jugadores deberán permanecer en el terreno de juego.
- Si la revisión del IRS se muestra favorable al equipo solicitante, se anulará la decisión inicial.
- Si la revisión del IRS se muestra desfavorable al equipo solicitante, se mantendrá la decisión inicial.
- Los árbitros utilizarán el mismo procedimiento que en la regla de revisión del IRS.
- Después de que el árbitro haya comunicado la decisión final de la revisión, el partido se reanudará como después de cualquier revisión del IRS.

INTERPRETACIONES

Apéndice F Sistema de Instant Replay (IRS)

F-1 Definición

F-1.1 Afirmación: Antes del partido el árbitro principal aprobará el IRS e informará a ambos primeros entrenadores de su disponibilidad. Solo puede utilizarse el IRS aprobado por el árbitro principal para las revisiones de IRS.

F-1.2 Ejemplo: A1 logra una canasta cuando suena la señal del reloj de partido para el final del partido. No hay disponible un sistema de IRS aprobado pero el delegado del equipo B afirma que ellos han grabado el partido con la cámara de vídeo del equipo desde una posición elevada y entrega a los árbitros el material de video para su revisión.

Interpretación: La petición del delegado del equipo B para usar el material de video para una revisión de IRS será denegada.

F-2 Principios generales

F-2.1 Afirmación: Los árbitros mantendrán a ambos equipos en el terreno de juego al final del cuarto o de la prórroga si debe utilizarse el IRS. El intervalo de juego entre cuartos o antes de la prórroga comenzará cuando el árbitro comunique la decisión final.

F-2.2 Ejemplo: A1 logra una canasta. Aproximadamente al mismo tiempo, suena el reloj de partido para el final del cuarto. Los árbitros no están seguros si el tiro se efectuó durante el tiempo de juego y deciden utilizar el IRS. Los equipos se van hacia sus banquillos.

Interpretación: Los árbitros mantendrán a ambos equipos en el terreno de juego. El intervalo de juego comenzará después de que el árbitro comunique la decisión final.

F-2.3 Afirmación: La revisión del IRS la realizarán los árbitros en la primera oportunidad después de producirse la situación a revisar. Esta oportunidad se produce cuando el reloj de partido está parado y el balón está muerto. Sin embargo, si después de una canasta válida los árbitros no detienen el partido, la revisión se efectuará durante la primera ocasión en que los árbitros detengan el partido sin colocar en desventaja a ninguno de los equipos.

- F-2.4 Ejemplo: A1 logra una canasta de 3. El partido se reanuda con un saque de B1 y el equipo B sale en contraataque. Los árbitros no están seguros si el tiro de A1 se lanzó desde la zona de 3 y deciden utilizar el IRS.

Interpretación: La primera oportunidad de detener el juego para la revisión se produce cuando el balón queda muerto tras la canasta. Puede ocurrir que durante el partido no haya tiempo suficiente para que los árbitros reaccionen para la revisión. En este caso, los árbitros detendrán el partido sin poner en desventaja al equipo B tan pronto como finalice el contraataque o cuando se detenga el partido por primera vez tras la canasta.

- F-2.5 Afirmación: Una solicitud de tiempo muerto o sustitución puede anularse después de finalizar la revisión del IRS y de que el árbitro haya comunicado la decisión final.**

- F-2.6 Ejemplo: A1 consigue una canasta. El primer entrenador del equipo B solicita un tiempo muerto. Los árbitros no están seguros si el tiro de A1 se lanzó desde la zona de 3 y deciden utilizar el IRS. Durante la revisión el primer entrenador del equipo B quiere anular la solicitud de tiempo muerto.

Interpretación: La solicitud del equipo B no se administrará hasta que el árbitro comunique la decisión final. La solicitud del tiempo muerto puede retirarse en cualquier momento durante la revisión hasta después de que el árbitro comunique la decisión final y esté preparado para administrar el tiempo muerto.

- F-2.7 Ejemplo: Se sanciona una falta antideportiva a B1. El primer entrenador del equipo B solicita un tiempo muerto. Los árbitros no están seguros si la falta de B1 fue falta antideportiva. B6 solicita una sustitución por B1. Durante la revisión, B6 regresa al banquillo.

Interpretación: La petición de sustitución de B6 y la solicitud del primer entrenador del equipo B no se administrarán hasta que el árbitro comunique la decisión final. La solicitud de sustitución puede retirarse en cualquier momento durante la revisión hasta después de que el árbitro comunique la decisión final y esté preparado para administrar el tiempo muerto.

F-3.1 Al final de cada cuarto o prórroga

- F-3.1.1 Ejemplo: A1 consigue una canasta cuando suena la señal del reloj de partido para el final del cuarto. Los árbitros no están seguros si el tiro de A1 fue lanzado antes del final del tiempo de juego.

Interpretación: El IRS puede utilizarse para decidir, al final del cuarto, si la canasta conseguida por A1 se lanzó antes de que sonase la señal del reloj de partido para el final del cuarto.

Si la revisión confirma que el balón se lanzó después del final del tiempo de juego del cuarto, se anulará la canasta de A1.

Si la revisión confirma que el balón se lanzó antes del final del tiempo de juego del cuarto, el árbitro principal confirmará la canasta anotada por A1.

- F-3.1.2 Ejemplo: El equipo B va ganando por 2 puntos. B1 comete falta sobre A1 cuando suena la señal del reloj de partido para el final de la primera prórroga. Es la 5ª falta del equipo B en el 4º cuarto. Los árbitros no están seguros si la falta de B1 se cometió antes del final de la primera prórroga.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, al final en cada prórroga, si la falta se cometió antes del final del tiempo de juego.

Si la revisión confirma que la falta de B1 se produjo antes de que sonase la señal del reloj de partido, A1 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre con el tiempo que quedase en el reloj de partido cuando se produjo la falta.

Si la revisión confirma que la falta de B1 se produjo después de que sonase la señal del reloj de partido, se ignorará la falta de B1. **Solamente se informará de cualquier acción antideportiva a los organizadores de la competición.**

- F-3.1.3 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro de 2 puntos que no convierte cuando suena la señal del reloj de partido para el final de la segunda prórroga.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, al final de la segunda prórroga si la falta de B1 se cometió antes de que sonara la señal del reloj de partido para el final de la segunda prórroga.

Si la revisión confirma que la falta de B1 se produjo antes del final de la segunda prórroga, A1 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre con el tiempo que quedase en el reloj de partido cuando se produjo la falta.

Si la revisión confirma que la falta de B1 se produjo después del final de la segunda prórroga, la falta de B1 se ignorará a menos que cumpla el criterio para considerarse una falta antideportiva o una falta descalificante y haya que jugar una tercera prórroga.

- F-3.1.4 Ejemplo: A1 consigue una canasta de 3 cuando suena la señal del reloj de partido para el final del cuarto. Los árbitros no están seguros si A1 tocó la línea límite durante el tiro.

Interpretación: La revisión de IRS puede utilizarse para decidir, al final del cuarto, si el tiro convertido por A1 se lanzó antes de que la señal del reloj de partido sonase para el final del cuarto. Si es así, la revisión puede utilizarse también para decidir si se produjo una violación de fuera del tirador y, en tal caso, cuánto tiempo deberá mostrar el reloj de partido.

- F-3.1.5 Ejemplo: A1 consigue una canasta de 2 cuando la señal del reloj de partido suena para el final del cuarto. Los árbitros no están seguros si ocurrió una violación del reloj de tiro del equipo A.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, al final de un cuarto, si el tiro convertido de A1 se lanzó antes de que sonara la señal del reloj de partido para el final del cuarto. Si es así, la revisión del IRS puede utilizarse además para decidir si se produjo una violación del reloj de tiro del equipo A.

Si la revisión confirma que el tiro convertido por A1 se lanzó 0.4 segundos antes de que sonara la señal del reloj de partido para el final del cuarto y si la revisión confirma además que el balón estaba aún en las manos de A1 y que la señal del reloj de tiro sonó 0.2 segundos antes de que el tiro convertido por A1 fuera lanzado, la canasta de A1 no será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde se produjo la violación del reloj de tiro. El equipo B dispondrá de 0.6 segundos en el reloj de partido. Se apagará el reloj de tiro.

- F-3.1.6 Ejemplo: A1 consigue una canasta cuando suena la señal del reloj de partido para el final del 2º cuarto. Los árbitros no están seguros si el tiro convertido por A1 se lanzó antes de que sonara la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto y si, en tal caso, el equipo A cometió una violación de 8 segundos.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, al final de un cuarto, si el tiro convertido de A1 se lanzó antes de que sonara la señal del reloj de partido para el final del cuarto. La revisión del IRS puede utilizarse además para decidir si se produjo una violación de 8 segundos del equipo A.

Si la revisión confirma que el tiro convertido por A1 se lanzó antes de que sonara la señal del reloj de partido para el final del cuarto y si la revisión confirma además que antes del tiro convertido de A1, el equipo A cometió una violación de 8 segundos cuando el reloj de partido mostraba 3.4 segundos, la canasta de A1 no será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B en pista delantera desde el lugar más cercano a donde se cometió la violación de 8 segundos. El equipo B dispondrá de 3.4 segundos en el reloj de partido. El reloj de tiro se apagará.

Si la revisión confirma que el equipo A no cometió violación de la regla de 8 segundos, la canasta de A1 será válida. El 2º cuarto ha finalizado. La segunda parte comenzará con un saque por posesión alterna en la prolongación de la línea central.

F-3.1.7 Ejemplo: Con 2.5 segundos en el reloj de partido, A1 tira a canasta. El balón toca el aro, B1 coge el rebote y comienza un regate. En este momento, suena la señal del reloj de partido para el final del partido. Los árbitros no están seguros si B1 pisó fuera cuando aterrizó con el balón en el terreno de juego durante el rebote.

Interpretación: La revisión del IRS no puede utilizarse para comprobar si un jugador que no está tirando a canasta está fuera de banda.

F-3.2 Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en cada cuarto o prórroga

F-3.2.1 Ejemplo: Con 1:41 en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 consigue una canasta cuando suena la señal del reloj de tiro. Los árbitros no están seguros si el balón estaba todavía en las manos de A1 cuando sonó la señal del reloj de tiro y:

- (a) Antes de que el balón pase a estar vivo para el saque de B después de la canasta.
- (b) Después de que el balón pase a estar vivo para el saque de B después de la canasta cuando los árbitros detienen el partido por primera vez por cualquier razón.
- (c) Después de que el balón pase a estar vivo después de la primera vez en que los árbitros detuvieron el partido.

Interpretación: Se puede utilizar el IRS para decidir, cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto, si el tiro convertido por A1 se lanzó antes de que sonase la señal del reloj de tiro.

Los árbitros pueden detener el partido de inmediato para revisar si un tiro se efectuó antes de que sonase la señal del reloj de tiro cuando el balón entra en la canasta y el reloj de partido está parado. La revisión puede realizarse como muy tarde cuando el balón pase a estar vivo después de que los árbitros detengan el partido por primera vez.

- (a) Los árbitros detendrán el partido de inmediato y llevarán a cabo la revisión antes de reanudar el partido.
- (b) Los árbitros llevarán a cabo la revisión cuando hayan detenido el partido por cualquier razón después de producirse la situación revisable.

- (c) El tiempo límite para llevar a cabo la revisión finalizó cuando el balón pasó a estar vivo después de la primera vez en que los árbitros detuvieron el partido. Se mantiene la decisión inicial.
- (a) y (b) Si la revisión confirma que el balón estaba todavía en las manos de A1 cuando sonó la señal del reloj de tiro, es violación del reloj de tiro del equipo A. La canasta del equipo A no será válida.
- (a) El partido se reanudará con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres.
- (b) El partido se reanudará con un saque del equipo que tenía el control del balón o derecho al balón desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se detuvo el partido, o con tiros libres si fuese el caso.
- (a) y (b) Si la revisión confirma que el balón había salido ya de las manos de A1 cuando sonó la señal del reloj de tiro, no es violación del reloj de tiro del equipo A. Se ignorará la señal del reloj de tiro. La canasta del equipo A será válida.
- (a) El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo como después de cualquier canasta válida.
- (b) El partido se reanudará con un saque del equipo que tenía el control del balón o derecho al balón desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se detuvo el partido, o con tiros libres si fuese el caso.

F-3.2.2 Ejemplo: Con 1:39 en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 está en acción de tiro cuando se produce una falta lejos del balón. Se sanciona la falta a:

- (a) B2 sobre A2. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto.
- (b) B2 sobre A2. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto.
- (c) A2 sobre B2.

Interpretación: Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto, se puede utilizar el IRS para decidir si:

- (i) La acción de tiro había comenzado cuando se sancionó la falta a un oponente del lanzador; o
 - (ii) El balón estaba aún en las manos del tirador cuando se sancionó la falta a un compañero del tirador.
-
- (a) Si la revisión confirma que A1 no estaba en acción de tiro, el balón queda muerto cuando se produce la falta de B2 y la canasta de A1, si se convierte, no será válida. Si la revisión confirma que A1 estaba en acción de tiro, la canasta, si se convierte, será válida. En ambos casos el partido se reanudará con un saque del equipo A en el lugar más cercano a donde se produjo la falta de B2.
 - (b) Si la revisión confirma que A1 no estaba en acción de tiro, el balón queda muerto cuando se produce la falta de B2 y la canasta de A1, si se convierte, no será válida. Si la revisión confirma que A1 estaba en acción de tiro, la canasta, si se convierte, será válida. En ambos casos A2 lanzará 2 tiros libres como consecuencia de la falta de B2. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

- (c) Si la revisión confirma que el balón había salido de las manos de A1 la canasta, si se convierte, será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B en el lugar más cercano a donde se produjo la falta de A2. Si la revisión confirma que el balón estaba aún de las manos de A1, el balón queda muerto cuando se produce la falta de A2 y la canasta, si se convierte, no será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres.

F-3.2.3 Ejemplo: Con 1:37 en el reloj de partido en el 4º cuarto, suena la señal del reloj de tiro. Aproximadamente al mismo tiempo, A1 consigue una canasta desde pista delantera y A2 comete falta sobre B2 lejos del balón en pista delantera del equipo A. Es la 3ª falta del equipo A en el cuarto. Los árbitros no están seguros si el balón estaba aún en las manos de A1 cuando sonó la señal del reloj tiro y cuando se produjo la falta de A2.

Interpretación: Se puede utilizar el IRS para decidir, cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto, si el balón estaba aún en las manos del tirador cuando sonó la señal del reloj de tiro, y cuando se cometió una falta lejos del tiro.

- a) Si la revisión confirma que el balón había salido de las manos de A1 en el tiro antes de que sonara la señal del reloj de tiro y antes de que se produjera la falta de A2, se anotará la falta de A2 y la canasta de A1 será válida. Se ignorará la señal del reloj de tiro.
 - b) Si la revisión confirma que la falta de A2 se produjo antes de que el balón hubiera salido de las manos de A1 en el tiro y antes de que sonara la señal del reloj de tiro, se anotará la falta de A2 y la canasta de A1 no será válida. Se ignorará la señal del reloj de tiro.. El equipo B dispondrá del tiempo restante en el reloj de partido y 24 segundos en el reloj de tiro.
 - c) Si la revisión confirma que la señal del reloj de tiro sonó antes de que el balón hubiese salido de las manos de A1 en el tiro y antes de que se produjese la falta de A2, es violación del reloj de tiro del equipo A, se ignorará la falta de A2 y la canasta de A1 no será válida.
- a) El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta de A2.
 - b) c) El partido se reanudará con un saque del equipo B en pista trasera en la prolongación de la línea de tiros libres

F-3.2.4 Ejemplo: Con 1:34 en el reloj de partido en el 4º cuarto, suena la señal del reloj de tiro. Aproximadamente al mismo tiempo, A1 consigue una canasta desde pista delantera y B2 comete falta sobre A2 lejos del balón en pista delantera del equipo A. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto. Los árbitros no están seguros si el balón estaba aún en las manos de A1 cuando sonó la señal del reloj tiro y cuando se produjo la falta de B2.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto, para confirmar si el balón estaba todavía en las manos del tirador cuando sonó la señal del reloj de tiro, y cuando se ha cometido una falta lejos del tiro.

Si la revisión confirma que la falta de B2 se produjo antes de que sonase la señal del reloj de tiro y que la falta de B2 se produjo cuando A1 estaba en acción de tiro, se anotará la falta de B2 y la canasta de A1 será válida. No es violación del reloj de tiro del equipo A. Se ignorará la señal del reloj de tiro. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar en pista delantera más cercano a donde se produjo la falta de B2. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

F-3.2.5 Ejemplo: Con 1:39 en el reloj de partido en el 4º cuarto, B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro. Aproximadamente al mismo tiempo, lejos del balón, B2 comete falta sobre A2. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto.

Interpretación: Se puede utilizar el IRS para decidir, cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto, si la acción de tiro había comenzado cuando se produjo la falta de B1 y cuando se produjo la falta lejos del balón.

Si la revisión confirma que la falta de B1 se produjo primero y que A1 no estaba en acción de tiro cuando se produjo la falta de B2, el balón quedó muerto cuando se produjo la falta de B1 y la canasta, si se convirtió, no será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta de B1. Se ignorará la falta de B2, a menos que cumpla el criterio para considerarse una falta antideportiva o una falta descalificante, puesto que se cometió después de que el balón quedase muerto.

Si la revisión confirma que la falta de B1 se produjo primero y que A1 estaba en acción de tiro cuando se produjo la falta de B1, la canasta de A1, si se convierte, será válida. A1 lanzará 1 tiro libre. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre. Se ignorará la falta de B2, a menos que cumpla el criterio para considerarse una falta antideportiva o una falta descalificante, puesto que se cometió después de que el balón quedase muerto.

Si la revisión confirma que la falta de B2 se produjo primero y que A1 estaba en acción de tiro cuando se produjo la falta de B1, la canasta, si se convierte, será válida. Si la falta de B2 es la tercera falta del equipo B en ese cuarto, el juego se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta de B2. Si la falta de B2 es la quinta falta del equipo B en ese cuarto, A2 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre. Se ignorará la falta de B1, a menos que la falta de B1 cumpla el criterio para considerarse una falta antideportiva o una falta descalificante, puesto que se cometió después de que el balón quedase muerto.

F-3.2.6 Ejemplo: Con 7.5 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto y justo antes de que el sacador A1 suelte el balón desde pista delantera, se sanciona una falta técnica a B1. Aproximadamente al mismo tiempo, otro árbitro sanciona una falta antideportiva a B2 sobre A2. Los árbitros no están seguros en qué orden se produjeron las faltas.

Interpretación: La revisión del IRS no puede utilizarse para decidir el orden de las faltas. Ambas faltas se mantendrán. La penalización de la falta técnica se administrará primero. Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. Luego A2 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanudará después con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera.

F-3.2.7 Afirmación: Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto, se puede utilizar el IRS para decidir si se sancionó correctamente una violación de interposición o interferencia. Si la revisión confirma que se sancionó incorrectamente la violación de interposición o interferencia, el juego se reanudará de la siguiente manera. Si después del silbato señalando la violación:

- El balón ha entrado legalmente en la canasta, la canasta será válida y el nuevo equipo atacante tendrá derecho a un saque desde detrás de la línea de fondo.
- Un jugador de cualquier equipo ha obtenido un control del balón inmediato y claro, ese equipo tendrá derecho a un saque desde el lugar más cercano a donde estaba el balón al sancionarse la violación.
- Ningún equipo ha obtenido un control del balón inmediato y claro, se produce una situación de salto.

El control del balón inmediato y claro tiene lugar cuando, después del silbato, un jugador consigue directamente el control del balón en el terreno de juego.

El control del balón inmediato y claro debe ser la primera acción después del silbato. Cualquier contacto ilegal para obtener la posesión del balón o si el balón toca o es tocado por varios jugadores, no es un control del balón inmediato y claro.

Cuando el balón sale fuera sin que ningún jugador de ninguno de los equipos haya conseguido la posesión del balón, se considera que el equipo oponente al que provocó que el balón saliese fuera ha obtenido un control del balón inmediato y claro.

F-3.2.8 Ejemplo: Con 1:33 en el reloj de partido en el 4º cuarto, se sanciona una violación de interposición a B1. Los árbitros no están seguros si el balón estaba ya en trayectoria descendente hacia canasta. El balón no entra.

Interpretación: Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto, puede utilizarse la revisión del IRS para decidir si una violación de interposición se sancionó correctamente.

Si la revisión confirma que el balón estaba en trayectoria descendente hacia canasta, la violación de interposición se mantendrá.

Si la revisión confirma que el balón no estaba aún en trayectoria descendente hacia canasta, se retirará la decisión de interposición. Como el balón no entró en la canasta:

- el equipo que obtuvo un control del balón inmediato y claro tendrá derecho a un saque desde el lugar más cercano a donde estaba el balón al sancionarse la violación.
- si ningún equipo obtuvo un control del balón inmediato y claro, se produce una situación de salto.

Si se concede el saque al equipo A, el reloj de tiro mostrará el tiempo que quedaba al sancionarse.

Si se concede el saque al equipo B en pista trasera, el equipo dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro. Si el saque del equipo B es en pista delantera, 14 segundos.

F-3.2.9 Ejemplo: Con 1:27 en el reloj de partido en el 4º cuarto, se sanciona una violación de interferencia a B1. El balón entra en la canasta.

Interpretación: Como el balón ha entrado en la canasta, no hay necesidad de revisar la violación de interferencia. La canasta será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo, con 24 segundos en el reloj de tiro.

F-3.2.10 Ejemplo: Con 1:23 en el reloj de partido en el 4º cuarto, se sanciona una violación de interposición a B1 o A1. Después del silbato, se sanciona una violación de interferencia a:

(a) B2

(b) A2

El balón entra en la canasta.

Interpretación: La revisión del IRS confirma que no se produjo la violación de interposición de B1 o A1. Además, la revisión del IRS confirma que sí se produjo la violación de interferencia de B2 o A2. Se administrará la penalización por la violación de interferencia. Si se sanciona contra:

(a) B2, la canasta será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo, con 24 segundos en el reloj de tiro.

(b) A2, la canasta no será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres, con 24 segundos en el reloj de tiro.

F-3.2.11 Ejemplo: Con 1:19 en el reloj de partido en el 4º cuarto, se sanciona una violación de interferencia a:

(a) B1

(b) A1

El balón no entra en la canasta ni toca el aro y cualquiera de los equipos obtiene un control del balón inmediato y claro.

Interpretación: La revisión del IRS confirma que no se produjo la violación de interferencia. En ambos casos, el equipo que ha obtenido un control del balón inmediato y claro tendrá derecho a un saque desde el lugar más cercano a donde estaba el balón al sancionarse la violación. Si se concede el saque al equipo A, ese equipo dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro. Si se concede el saque al equipo B, ese equipo dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

F-3.2.12 Ejemplo: Con 1:15 en el reloj de partido en el 4º cuarto, se sanciona una violación de interposición a:

(a) B1

(b) A1

El balón no entra en la canasta pero toca el aro y cualquiera de los equipos obtiene un control del balón inmediato y claro.

Interpretación: La revisión del IRS confirma que no se produjo la violación de interposición. En ambos casos, el equipo que ha obtenido un control del balón inmediato y claro tendrá derecho a un saque desde el lugar más cercano a donde estaba el balón al sancionarse la violación. Si se concede el saque al equipo A, ese equipo dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro. Si se concede el saque al equipo B, ese equipo dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

F-3.2.13 Ejemplo: Con 1:11 en el reloj de partido en el 4º cuarto, se sanciona una violación de interferencia a:

(a) B1

(b) A1

El balón no entra en la canasta y sale directamente fuera sin que ninguno de los equipos obtenga un control del balón inmediato y claro.

F-3.2.14 Ejemplo: Con 1:07 en el reloj de partido en el 4º cuarto, se sanciona una violación de interposición a:

(a) B1

(b) A1

El balón no entra en la canasta ni toca el aro. Después del silbato, A2 palmea el balón, luego lo palmean B2 y B3 y finalmente lo coge A4.

Interpretación: La revisión del IRS confirma que no se produjo la violación de interposición. En ambos casos, ningún equipo obtuvo un control del balón inmediato y claro. Es una situación de salto.

Si se concede el saque al equipo A, ese equipo dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

Si se concede el saque al equipo B en pista trasera, ese equipo dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro. Si se le concede el saque en pista delantera, de 14 segundos.

F-3.2.15 Ejemplo: Con 1:03 en el reloj de partido en el 4º cuarto, se sanciona una violación de interferencia a:

(a) B1

(b) A1

El balón no entra en la canasta ni toca el aro. Durante el rebote, se sanciona una falta a B2 o A2 antes de que se establezca un control del balón inmediato y claro.

Interpretación: La revisión del IRS confirma que no se produjo la violación de interferencia. En ambos casos se penalizará la falta de B2 o A2.

F-3.2.16 Ejemplo: Con 1:03 en el reloj de partido en el 4º cuarto, se sanciona una violación de interposición a:

(a) B1

(b) A1

El balón no entra en la canasta ni toca el aro. Durante el rebote, se sanciona una falta a B2 o A2 antes de que se establezca un control del balón inmediato y claro.

Interpretación: La revisión del IRS confirma que sí se produjo la violación de interposición. En ambos casos se ignorará la falta de B2 o A2, a menos que se haya sancionado como una falta antideportiva o descalificante, puesto que se produjo con balón muerto.

(a) La canasta será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo como después de cualquier canasta válida.

(b) La canasta no será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo desde el lugar más cercano a donde se produjo la violación de A1, excepto directamente detrás del tablero.

F-3.2.17 Ejemplo: Con 38 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 tira a canasta. El balón toca el tablero por encima del nivel del aro y luego es tocado por B1. El árbitro decide que el toque de B1 es legal y por tanto no sancionó una violación de interposición.

Interpretación: La revisión del IRS solo puede utilizarse si los árbitros han sancionado una violación de interposición.

F-3.2.18 Ejemplo: Con 36 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro. El balón toca el tablero por encima del nivel del aro y luego es tocado por B2. El árbitro no sanciona una violación de interposición. Los árbitros no están seguros si B2 tocó el balón legalmente.

Interpretación: La revisión del IRS solo puede utilizarse si los árbitros han sancionado una violación de interposición.

F-3.2.19 Ejemplo: Con 28 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro de 2 puntos. B2 toca el balón en su trayectoria a canasta. El árbitro sanciona violación de interposición. El balón no entra en la canasta. Los árbitros no están seguros si B2 tocó el balón ilegalmente.

Interpretación: Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto, la revisión del IRS puede utilizarse para decidir si los árbitros sancionaron correctamente la interposición de B2.

Si la revisión confirma que B2 tocó el balón en trayectoria descendente, la violación de interposición se mantendrá. Se concederán 2 puntos a A1. A1 lanzará además 1 tiro libre y el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

Si la revisión confirma que B2 tocó el balón en trayectoria ascendente, se cancelará la violación de interposición. A1 lanzará 2 tiros libres y el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

F-3.2.20 Ejemplo: Con 1:37 en el reloj de partido en el 4º cuarto, el balón sale fuera. Se concede un saque al equipo A. Se concede un tiempo muerto al equipo A. Los árbitros no están seguros del jugador que provocó que el balón saliera fuera.

Interpretación: Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto, la revisión del IRS puede utilizarse para identificar al jugador que provocó que el balón saliera fuera. El tiempo muerto no comenzará hasta que finalice la revisión y el árbitro haya comunicado la decisión final.

F-3.2.21 Ejemplo: Con 5:53 en el reloj de partido en el 1º cuarto, el balón rueda sobre el terreno de juego cerca de la línea lateral cuando A1 y B1 tratan de obtener el control del balón. El balón sale fuera. Se concede un saque al equipo A. Los árbitros no están seguros del jugador que provocó que el balón saliera fuera.

Interpretación: La revisión del IRS puede usarse para identificar al jugador que provocó que el balón saliera fuera solo cuando el reloj de partido muestre 2:00 o menos en el 4º cuarto.

F-3.2.22 Ejemplo: Con 1:45 en el reloj de partido en la prórroga, A1 cerca de la línea lateral pasa el balón a A2. Durante el pase B1 palmea el balón fuera. Los árbitros no están seguros si A1 estaba ya fuera cuando pasó el balón a A2.

Interpretación: No puede utilizarse la revisión del IRS para decidir si un jugador que no estaba en acción de tiro estaba fuera.

F-3.3 En cualquier momento del partido

F-3.3.1 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro. A1 anota la canasta. Los árbitros no están seguros si:

- a) A1 ya había comenzado la acción de tiro cuando se produjo la falta de B1.
- b) La falta de B1 se produjo antes que A1 volviese con ambos pies al terreno de juego.

Interpretación: No puede utilizarse la revisión del IRS en ningún momento del partido para comprobar si la falta de B1 sobre A1 es considerada en acción de tiro.

F-3.3.2 Ejemplo: Con 3:47 en el reloj de partido en el 2º cuarto, A1 consigue una canasta de 3 puntos. Los árbitros no están seguros si el tiro se efectuó desde la zona de 2 o 3 puntos:

- a) antes de que el balón esté vivo para el saque de B después de la canasta.
- b) después de que el balón esté vivo para el saque de B después de la canasta, cuando un saque inmediato no permite que el árbitro reaccione para la revisión.
- c) después de que el balón esté vivo para el saque de B después de la canasta y el partido se detiene para un tiempo muerto del equipo A.

Interpretación: Se puede utilizar la revisión en cualquier momento del partido para decidir si una canasta válida fue de 2 o 3 puntos. La revisión debe efectuarse en la primera ocasión en que se detenga el reloj y el balón quede muerto. Sin embargo, los árbitros están autorizados para detener el juego para la revisión inmediatamente.

- a) Los árbitros detendrán el partido inmediatamente y efectuarán la revisión antes de que el balón pase a estar vivo.
- b) Los árbitros detendrán el partido inmediatamente sin colocar en desventaja a ninguno de los equipos. La revisión debe efectuarse tras la canasta cuando los árbitros detengan el partido por primera vez por cualquier razón y antes de que el balón pase a estar vivo de nuevo. Esto también se aplicará en los 2 últimos minutos del 4º cuarto o de cualquier prórroga.
- c) Los árbitros efectuarán la revisión antes de administrar el tiempo muerto. Una vez que se haya comunicado la decisión final, comenzará el tiempo muerto a menos que el primer entrenador retire la solicitud de tiempo muerto.

En todos los casos, después de que se haya comunicado la decisión final, y en c) después del tiempo muerto, el partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo como después de cualquier canasta válida.

F-3.3.3 Ejemplo: Con 3:44 en el reloj de partido en el 2º cuarto, A1 consigue una canasta de 3 puntos. Los árbitros no están seguros si el tiro se efectuó desde la zona de 2 o 3 puntos después de que el balón esté vivo para el saque de B después de la canasta, cuando los árbitros paran el partido por una falta de A2 sobre B2 en acción de tiro.

Interpretación: Se puede utilizar la revisión en cualquier momento del partido para decidir si una canasta válida fue de 2 o 3 puntos. La revisión debe efectuarse en la primera ocasión en que se detenga el reloj y el balón quede muerto. Sin embargo, los árbitros están autorizados para detener el juego para la revisión inmediatamente.

Los árbitros efectuarán la revisión cuando detengan el partido por la falta de A2 puesto que el partido se ha detenido por primera vez después de la canasta. Después de comunicarse la decisión final, el partido se reanudará con los tiros libres de B2.

- F-3.3.4** Ejemplo: Con 3:43 en el reloj de partido en el 2º cuarto, A1 consigue una canasta de 3 puntos. Los árbitros no están seguros si el tiro se efectuó desde la zona de 2 o 3 puntos después de que el balón esté vivo para el saque de B después de la canasta, cuando A2 comete una falta sobre B2 en acción de tiro y después de que el balón esté vivo para el primer o único tiro libre de B2.

Interpretación: El tiempo límite para la utilizar el IRS finaliza cuando el balón pasa a estar vivo para el primer o único tiro libre de B2. Se mantiene la decisión inicial

- F-3.3.5** Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro. El balón no entra. Se conceden 3 tiros libres a A1. Los árbitros no están seguros si el tiro de A1 fue lanzado desde la zona de 3 puntos.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse en cualquier momento del partido para decidir si un jugador que recibe una falta en acción de tiro debe lanzar 2 o 3 tiros libres. La revisión debe efectuarse antes de que el balón pase a estar vivo para el primer tiro libre.

- F-3.3.6** Ejemplo: Con 40 segundos en el reloj de partido durante el 4º cuarto, el sacador A1 tiene el balón en las manos o a su disposición cuando se sanciona una falta antideportiva a B2 sobre A2. Los árbitros no están seguros si el contacto de B2 debe sancionarse como falta antideportiva.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, en cualquier momento del partido, si la falta antideportiva de B2 debe rebajarse a falta personal.

Si la revisión confirma que la falta cumple con el criterio de la falta antideportiva, la falta de B2 seguirá siendo una falta antideportiva.

Si la revisión confirma que la falta no cumple con el criterio de la falta antideportiva, la falta de B2 será rebajada a falta personal. Se trata de una falta de saque.

- F-3.3.7** Ejemplo: Se sanciona una falta antideportiva a B1 por golpear con el codo a A1. Los árbitros no están seguros si B1 golpeó a A1 con el codo.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, en cualquier momento del partido, si una falta personal, antideportiva o descalificante debe considerarse como una falta técnica.

Si la revisión confirma que no hay contacto de B1 sobre A1 al balancear los codos, la falta de B1 se cambiará por una falta técnica.

- F-3.3.8** Ejemplo: Se sanciona una falta personal a B1. Los árbitros no están seguros si la falta debería aumentarse a falta antideportiva o si hubo algún contacto.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, en cualquier momento del partido, si una falta personal aumentará a falta antideportiva. Sin embargo, si la revisión confirma que no hubo contacto, la falta personal no puede anularse.

- F-3.3.9** Ejemplo: A1 regatea a canasta en contraataque sin ningún defensor entre él y la canasta de los oponentes. B1 intenta llegar al balón con el brazo y contacta lateralmente con A1. Se sanciona

falta antideportiva a B1. Los árbitros no están seguros si la falta de B1 fue correctamente sancionada como falta antideportiva.

Interpretación: La revisión del IRS puede usarse para decidir, en cualquier momento del partido, si una falta antideportiva puede rebajarse a falta personal o aumentarse a falta descalificante. Sin embargo, si la revisión confirma que el responsable del contacto fue A1 por golpear el brazo de B1, la falta antideportiva de B1 puede rebajarse a falta personal pero no cancelarse ni cambiarse por falta en ataque de A1.

F-3.3.10 Ejemplo: B1 hace falta a A1, que está regateando. Los árbitros no están seguros si la falta de B1 debería aumentarse a falta antideportiva.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, en cualquier momento del partido si una falta personal puede aumentarse a falta antideportiva. Sin embargo, si la revisión confirma que el responsable del contacto fue A1 por cargar sobre B1, la falta defensiva de B1 no puede cancelarse ni cambiarse por una falta en ataque de A1.

F-3.3.11 Ejemplo: A1 regatea y comete una violación de pasos, seguida de una falta antideportiva de B1 sobre A1. Los árbitros no están seguros si la falta de B1 fue correctamente sancionada como falta antideportiva.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, en cualquier momento del partido, si una falta antideportiva puede rebajarse a falta personal o aumentarse a falta descalificante. Si la revisión confirma que la falta de B1 fue una falta antideportiva, la falta seguirá siendo antideportiva. Si la revisión confirma que la falta de B1 fue una falta personal, se ignorará la falta porque se produjo después de la violación de avance ilegal.

F-3.3.12 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro, seguida de una falta antideportiva de B2 sobre A1 que aún sigue en acción de tiro. El balón no entra en la canasta. Los árbitros no están seguros si la falta de B2 fue una falta antideportiva.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, en cualquier momento del partido, si una falta antideportiva puede rebajarse a falta personal o aumentarse a falta descalificante. Si la revisión confirma que la falta de B2 fue falta antideportiva, la falta seguirá siendo antideportiva. A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote por la falta personal de B1. A1 lanzará otros 2 tiros libres sin rebote por la falta antideportiva de B2. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

Si la revisión confirma que la falta de B2 fue falta personal, dicha falta se ignorará porque se produjo después de la 1ª falta. A1 lanzará 2 tiros libres por la falta personal de B1 y el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

F-3.3.13 Ejemplo: En el 3º cuarto se sanciona una falta antideportiva de B1 sobre A2. En el 4º cuarto, B1 comete una falta sobre A1 en acción de tiro, que convierte. Los árbitros no están seguros si la falta de B1 debe aumentarse a falta antideportiva. Durante la revisión, se sanciona una falta técnica a B1.

Interpretación: Si la revisión del IRS confirma que la falta de B1 sobre A1 es falta antideportiva, B1 será descalificado automáticamente por su 2ª falta antideportiva. La falta técnica de B1 se

ignoraré y no le será anotada ni a B1 ni al primer entrenador del equipo B. A1 lanzará 1 tiro libre sin rebote por la falta antideportiva de B1. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

Si la revisión confirma que la falta de B1 sobre A1 es falta personal, la canasta de A1 será válida. B1 será descalificado por ser sancionado con 1 falta técnica y 1 falta antideportiva. Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. Después A1 lanzará 1 tiro libre. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

F-3.3.14 Afirmación: Se puede emplear el IRS en cualquier momento del partido para decidir, tras un mal funcionamiento del reloj de partido o del reloj de tiro, cuánto tiempo debe mostrar el reloj de partido o el reloj de tiro.

Al determinar el tiempo correcto que debe mostrar el reloj de tiro, los árbitros considerarán si el balón tocó el aro o no en un tiro a canasta y si se estableció un nuevo control de balón por parte de un equipo antes de que se detuviese el partido.

F-3.3.15 Ejemplo: Con 57.8 segundos en el reloj de partido en el 2º cuarto y 0.7 segundos en el reloj de tiro A1 lanza de 3 puntos. El tiro no entra y después:

- a) A2 consigue un nuevo control de balón cerca de la canasta.
- b) B1 palmea el balón y lo envía fuera del terreno de juego.
- c) A2 consigue un nuevo control de balón cerca de la canasta, tras lo cual B1 palmea el balón y lo envía fuera del terreno de juego.

Los árbitros se dan cuenta de que el reloj de tiro no muestra ninguna cifra.

Interpretación: Puede usarse el IRS para decidir, en cualquier momento, cuánto tiempo debe mostrar el reloj de tiro en caso de un mal funcionamiento del reloj de tiro.

- a) Los árbitros detendrán el juego inmediatamente.

En todos los casos, si la revisión confirma que el balón no tocó el aro y los árbitros deciden que el reloj de tiro habría finalizado antes de que se detuviese el partido, se produce una violación del reloj de tiro. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de su línea de fondo con 24 segundos en el reloj de tiro.

En todos los casos, si la revisión confirma que el balón tocó el aro, no se produce una violación del reloj de tiro. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde detrás de la línea de fondo en su pista delantera con 14 segundos en el reloj de tiro.

F-3.3.16 Ejemplo: Con 57.8 segundos en el reloj de partido en el 2º cuarto y 0.7 segundos en el reloj de tiro A1 lanza de 3 puntos. El tiro no entra y después:

- a) B1 consigue un nuevo control de balón cerca de la canasta.
- b) B1 consigue un nuevo control de balón cerca de la canasta, e inmediatamente lo envía fuera del terreno de juego.

Los árbitros se dan cuenta de que el reloj de tiro no muestra ninguna cifra.

Interpretación: Puede usarse el IRS para decidir, en cualquier momento, cuánto tiempo debe mostrar el reloj de tiro en caso de un mal funcionamiento del reloj de tiro.

a) Los árbitros detendrán el juego inmediatamente.

En ambos casos, si la revisión confirma que el balón no tocó el aro y los árbitros deciden que el reloj de tiro habría finalizado antes de que se detuviese el partido, se produce una violación del reloj de tiro. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de su línea de fondo con 24 segundos en el reloj de tiro.

a) Si la revisión confirma que el balón tocó el aro, no se produce una violación del reloj de tiro. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de su línea de fondo con 24 segundos en el reloj de tiro.

b) Si la revisión confirma que el balón tocó el aro, no se produce una violación del reloj de tiro. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde detrás de la línea de fondo en su pista delantera con 14 segundos en el reloj de tiro.

F-3.3.17 Ejemplo: Con 7 segundos en el reloj de tiro, el lanzamiento de A1 para un gol falla y no toca el aro. A2 atrapa el balón y el operador del reloj de tiro reinicia erróneamente el reloj a 14 segundos. Después de algunos regates y pases, todavía con el equipo A en control del balón, A3 anota un gol. En este momento, se reconoce el error y los árbitros detienen el juego.

Interpretación:

Si la revisión determina que el reloj de tiro habría expirado antes de que A3 anotara el gol, ha ocurrido una violación del reloj de tiro y el gol de A3 no contará. El juego se reanudará con un saque de banda del equipo B desde la línea de tiros libres extendida, con 24 segundos en el reloj de tiro.

Si la revisión determina que el reloj de tiro no habría expirado antes de que A3 anotara el gol, no ha ocurrido una violación del reloj de tiro y el gol de A3 contará. El juego se reanudará con un saque de banda del equipo B desde detrás de su línea de fondo, con 24 segundos en el reloj de tiro.

F-3.3.18 Ejemplo: Con 42.2 segundos en el reloj de juego en el segundo cuarto, A1 dribla hacia la cancha delantera. En este momento, los árbitros se dan cuenta de que el reloj de juego y el reloj de tiro no tienen visualización visible.

Interpretación: El juego se detendrá inmediatamente. La revisión del IRS se puede utilizar para decidir, en cualquier momento del juego, cuánto tiempo se mostrará en ambos relojes. Después de la revisión, el juego se reanudará con un saque de banda del equipo A desde el lugar más cercano a donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego. El equipo A tendrá el tiempo restante en el reloj de juego y en el reloj de tiro.

F-3.3.19 Ejemplo: A2 intenta un segundo tiro libre. El balón entra en la canasta. En este momento, los árbitros dudan si A2 era el lanzador de tiros libres correcto.

Interpretación: La revisión del IRS se puede utilizar para identificar, en cualquier momento del juego, al lanzador de tiros libres correcto antes de que el balón se vuelva vivo tras el primer balón muerto después de que el reloj de juego comenzó siguiendo el error.

Si la revisión identifica a un lanzador de tiros libres incorrecto, ha ocurrido un error corregible por permitir que el jugador equivocado intente el(los) tiro(s) libre(s). Los tiros libres de A2, independientemente de si se convirtieron o se fallaron, serán cancelados. El juego se reanudará con un saque de banda del equipo B desde la línea de tiros libres extendida en su cancha trasera. El equipo B tendrá 24 segundos en el reloj de tiro.

F-3.3.20 Ejemplo: A1 y B1 comienzan a lanzarse puñetazos, seguidos por más jugadores y personas permitidas para sentarse en los banquillos de equipo que entran a la cancha, todos involucrándose en una pelea. Después de unos minutos, los árbitros restablecieron el orden en la cancha.

Interpretación: Después de restablecer el orden, los árbitros pueden usar la revisión del IRS para identificar, en cualquier momento del juego, la participación de otros jugadores y de todas las personas permitidas para sentarse en los banquillos de equipo durante cualquier acto de violencia. Después de reunir evidencia clara y concluyente de la pelea, el jefe de equipo comunicará la decisión final ante la mesa de anotación y a ambos entrenadores principales.

F-3.3.21 Ejemplo: Dos oponentes comienzan a hablar agresivamente y a empujarse ligeramente. Los árbitros detienen el juego. Después de restablecer el orden en la cancha, los árbitros dudan sobre los jugadores y personas involucradas.

Interpretación: Después de restablecer el orden, los árbitros pueden usar la revisión del IRS para identificar, en cualquier momento del juego, la participación de jugadores y personas permitidas para sentarse en los banquillos de equipo durante cualquier acto de violencia. Después de reunir evidencia clara y concluyente de la pelea, el jefe de equipo comunicará la decisión final ante la mesa de anotación y a ambos entrenadores principales.

F-3.3.22 Ejemplo: Los árbitros sancionan una falta contra B1. Antes de comunicar la falta en la mesa de anotación, los árbitros dudan si después de pitar la falta ha ocurrido un acto de violencia en la cancha.

Interpretación: La revisión del IRS se puede utilizar para identificar, en cualquier momento durante el juego, la participación de los jugadores en cualquier acto de violencia. Los árbitros pueden realizar la revisión antes de haber comunicado la falta a la mesa de anotación.

Si la revisión determina que han ocurrido actos de violencia, el árbitro comunica la falta de B1 seguida del acto de violencia y el juego se reanuda con las penalizaciones.

F-3.3.23 Declaración: En situaciones cuando ocurre un acto de violencia que no se llama de inmediato, los árbitros están autorizados a detener el juego en cualquier momento para revisar cualquier acto de violencia o acto de violencia potencial. Los árbitros deben identificar la necesidad de la revisión IRS y la revisión debe llevarse a cabo cuando los árbitros hayan detenido el juego por primera vez. Si la revisión determina que hubo un acto de violencia, los árbitros deben llamar la infracción y sancionar todas las violaciones ya llamadas, incluyendo el acto de violencia, en el orden en que ocurrieron las infracciones. Lo que sea que haya ocurrido durante el intervalo entre el acto de violencia y la detención del juego permanecerá válido. Si la revisión determina que no hubo un acto de violencia, la decisión original permanece válida. El juego se reanudará desde el lugar más cercano a donde se interrumpió el juego para la revisión.

Un acto de violencia es un acto de fuerza que causa o pretende causar daño, o un acto que resulta o podría resultar en un riesgo de lesión. Un acto que no cumple con los criterios de una falta descalificante o una falta antideportiva, una falta técnica, o que no cumple con los criterios para una violencia amenazada, no es un acto de violencia.

F-3.3.24 Ejemplo: A1 driblea cuando A2 golpea a B2 con un codo. Los árbitros no llaman una falta contra A2 y después de 15 segundos los árbitros detienen el juego cuando

- (a) A1 continúa dribleando.
- (b) el equipo B hace que la pelota salga de la cancha.

Interpretación: En ambos casos, la revisión IRS se puede utilizar para identificar, en cualquier momento durante el juego, la participación de los miembros del equipo durante cualquier acto de violencia. Los árbitros están autorizados a detener el juego de inmediato sin poner a ningún equipo en desventaja o pueden utilizar la interrupción del juego para la revisión.

Si la revisión determina que A2 ha golpeado a B2 con un codo, los árbitros pueden cargar a A2 con una falta antideportiva. B2 intentará 2 tiros libres sin alineación.

Si la revisión determina que A2 ha cometido una falta personal o una falta técnica que no constituye un acto de violencia o no ha hecho nada, una falta personal o técnica no se puede cargar.

En todos los casos, el juego se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se detuvo el juego. El derecho a la posesión por la penalización de la falta antideportiva se pierde como resultado de una acción posterior después de la falta de A2.

El equipo A tendrá el tiempo restante en el reloj de tiro y el reloj de juego continuará desde el punto en que se detuvo.

F-3.3.25 Ejemplo: B1 comete falta contra A1 en el acto de lanzamiento para un gol de 2 puntos. A1 golpea a

(a) antes de que se lance el tiro.

(b) después de que se lance el tiro.

Los árbitros no llaman una falta contra A1. La pelota entra en la canasta.

Interpretación: En ambos casos, el IRS se puede utilizar para identificar, en cualquier momento del juego, la participación de miembros del equipo durante cualquier acto de violencia.

La revisión IRS determina que A1 ha golpeado a B1 con un codo, antes de la falta de B1.

Los árbitros pueden cargar a A1 con una falta antideportiva. La falta de B1 también debe ser cargada. En ambos casos, el gol de A1 contará.

Las penalizaciones por falta se administrarán en el orden en que ocurrieron. B1 intentará 2 tiros libres sin alineación por la falta antideportiva de A1. El derecho a posesión como parte de la penalización por falta antideportiva se pierde como resultado de la falta de B1.

A1 recibirá 1 tiro libre y el juego continuará como después de cualquier último tiro libre. El reloj del juego continuará desde el punto en que se detuvo.

F-3.3.26 Ejemplo: A1 driblea cuando A2 golpea a B2 con un codo. Los árbitros no pitan falta contra A2. Después de otros 5 segundos, B3 comete falta sobre el dribbleador A1.

(a) La falta de B3 es la tercera falta del equipo en el cuarto.

(b) La falta de B3 es la quinta falta del equipo en el cuarto.

Interpretación: La revisión de IRS se puede utilizar para identificar, en cualquier momento del juego, la participación de los miembros del equipo durante cualquier acto de violencia.

Si la revisión determina que A2 ha golpeado a B2 con un codo, los árbitros pueden cargar a A2 con una falta antideportiva.

La falta de B3 también será cargada. Las penalizaciones por falta se administrarán en el orden en que ocurrieron. B2 intentará 2 tiros libres sin alineación. El derecho a posesión como parte de la penalización por falta antideportiva se pierde como resultado de la falta de B3.

En (a), el juego se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se detuvo el juego.

En (b), A1 recibirá 2 tiros libres y el juego continuará como después de cualquier último tiro libre.

El reloj del juego continuará desde el punto en que se detuvo.

F-3.3.27 Ejemplo: A1 driblea cuando A2 golpea a B2 con un codo. Los árbitros no pitan falta contra A2. Después de otros 5 segundos, se pita una falta personal contra el dribbleador A1 en el área del equipo A

(a) cancha delantera.

(b) cancha trasera.

Interpretación: La revisión de IRS se puede utilizar para identificar, en cualquier momento del juego, la participación de los miembros del equipo durante cualquier acto de violencia.

Si la revisión determina que A2 ha golpeado a B2 con un codo, los árbitros pueden cargar a A2 con una falta antideportiva. La falta de A1 también será cargada.

Las penalizaciones por falta se administrarán en el orden en que ocurrieron. B2 intentará 2 tiros libres sin alineación. El derecho a posesión como parte de la penalización por falta antideportiva se pierde como resultado de la falta posterior del dribbleador A1.

El juego se reanuda con un saque del equipo B en el punto más cercano a donde se detuvo el juego.

En (a), el equipo B tendrá 24 segundos en el reloj de tiro.

En (b), el equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de tiro.

El reloj del juego continuará desde el punto en que se detuvo.

F-3.3.28 Ejemplo: A1 golpea a B1 con un codo. Los árbitros no pitan falta contra A1. Cuatro segundos después, B1 es cargado con una falta antideportiva contra A1 en el acto de tiro para un gol de (a) 2 puntos.

(b) Canasta de 3 puntos.

El balón entra en la canasta.

Interpretación: La revisión del IRS se puede utilizar para identificar, en cualquier momento del juego, la participación de los miembros del equipo durante cualquier acto de violencia.

Si la revisión determina que A1 golpeó a B1 con un codo, los árbitros pueden cargar a A1 con una falta antideportiva. La canasta de A1 contará.

En ambos casos, las penalizaciones de falta antideportiva no equivalentes se administrarán en el orden en que ocurrieron.

B1 intentará dos tiros libres sin alineación.

El derecho a la posesión como parte de la penalización por falta antideportiva se pierde como resultado de la falta antideportiva subsiguiente de B1.

A1 intentará un tiro libre y el juego se reanuda con un saque del Equipo A en la línea de saque del frontcourt. El Equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de tiro.

El reloj del juego continuará desde el punto en que se detuvo.

F-3.3.29 Ejemplo: A1 driblea cuando A2 golpea a B2 con un codo. Los árbitros no pitan falta contra A2. Después de otros 5 segundos, se pita una falta técnica contra A1 o B1.

Interpretación: La revisión del IRS se puede utilizar para identificar, en cualquier momento durante el juego, la participación de los miembros del equipo durante cualquier acto de violencia.

Si la revisión determina que A2 golpeó a B2 con un codo, los árbitros pueden cargar a A2 con una falta antideportiva. La penalización por la falta técnica se administrará primero. Cualquier jugador del equipo B o A intentará 1 tiro libre sin alineación. B2 intentará entonces 2 tiros libres sin alineación. El derecho a la posesión por la penalización de falta antideportiva se pierde como resultado de una acción posterior después de la falta de A2.

El juego se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se detuvo el juego. El Equipo A tendrá el tiempo restante en el reloj de tiro.

En ambos casos, el reloj del juego continuará desde el punto en que se detuvo.

F-4 Desafío del entrenador en jefe (HCC)

F-4.1 Declaración: El entrenador en jefe que solicite un HCC debe establecer contacto visual con el árbitro más cercano. El entrenador en jefe dirá en voz alta en inglés "challenge" y mostrará la señal oficial del HCC, dibujando un rectángulo con las manos.

La solicitud del entrenador en jefe para un HCC puede ser cancelada hasta que el árbitro conceda solicitud con la señal del HCC. Un entrenador en jefe solo puede desafiar las situaciones del juego mencionadas en el OBR, Apéndice F.3.

Se puede solicitar un HCC en cualquier momento del juego para todas las situaciones revisables por el IRS, incluso cuando el reloj del juego muestra 2:00 o menos en el cuarto período o tiempo extra.

F-4.2 Ejemplo: El entrenador en jefe del equipo B solicita un HCC. El entrenador en jefe establece contacto visual con el árbitro más cercano y dice en voz alta en inglés "challenge", y muestra la señal del HCC. Inmediatamente después, y antes de que el árbitro conceda la solicitud con la señal del HCC, el entrenador en jefe del equipo B pide cancelar la solicitud.

Interpretación: El entrenador en jefe del equipo B ha pedido cancelar la solicitud de un HCC, antes de que el árbitro concediera la solicitud mostrando la señal de HCC. La solicitud de HCC deberá ser cancelada. El entrenador en jefe del equipo B aún no ha utilizado el 1 HCC al que tiene derecho el equipo A.

F-4.3 Ejemplo: Con 22 segundos en el reloj de juego en el segundo cuarto, A1 intenta un tiro de campo. El balón toca el tablero por encima del nivel del aro y luego es tocado por B1. El árbitro decidió que el toque de B1 es legal y por lo tanto no pitó una violación de tapón ilegal (goaltending). El entrenador en jefe del equipo A cree que la decisión no es correcta y solicita un HCC, utilizando el procedimiento adecuado.

Interpretación: El tapón ilegal o interferencia puede ser desafiado solo cuando los árbitros hayan pitado una violación de tapón ilegal o interferencia. La solicitud del entrenador en jefe para desafiar la decisión no será concedida.

F-4.4 Ejemplo: Con 4:16 en el reloj de juego en el tercer cuarto, A1 avanza hacia la canasta y anota. El entrenador en jefe del equipo B cree que hubo una violación clara de pasos por parte de A1 antes de que se anotara la canasta. El entrenador en jefe del equipo B solicita un HCC, utilizando el procedimiento adecuado.

Interpretación: El HCC del equipo B no será concedido. Solo se pueden desafiar las situaciones de juego que figuran en el OBR, Apéndice F.3. Las violaciones de pasos, independientemente de si se pitaron o no, no se pueden desafiar.

F-4.5 Ejemplo: Con 9 segundos en el reloj de juego en el cuarto cuarto, A1 anota un gol de 2 puntos. El marcador es ahora A 82 – B 80. Después del saque del equipo B desde su línea de fondo, el entrenador en jefe del equipo A cree que el gol de A1 debería contar como 3 puntos y solicita un HCC. Los árbitros reconocen la solicitud mientras B1 driblea en la cancha delantera.

Interpretación: El HCC del equipo A será concedido. Los árbitros deberán detener el juego inmediatamente sin poner a ninguno de los equipos en desventaja.

Si la revisión de IRS determina que el tiro de A1 fue intentado desde la zona de gol de 2 puntos, el juego se reanudará con el marcador A 82 – B 80,

Si la revisión de IRS determina que el tiro de A1 fue intentado desde la zona de gol de 3 puntos, el juego se reanudará con el marcador A 83 – B 80,

y en ambos casos, con un saque del equipo B en la cancha delantera desde el lugar más cercano a donde se detuvo el juego durante el regate de B1 y con el tiempo restante en el reloj de juego.

F-4.6 Ejemplo: Con 8 segundos en el reloj de juego en el cuarto cuarto, A1 anota un gol de 2 puntos. El marcador es ahora A 82 – B 80. Después del saque del equipo B desde su línea de fondo, el entrenador en jefe del equipo A cree que el gol de A1 debería contar como 3 puntos y solicita un HCC. Los árbitros reconocen la solicitud después de que B1 anota un gol de 2 puntos con 1 segundo en el reloj de juego. El marcador es ahora A 82 – B 82.

Interpretación: El HCC del equipo A será concedido. Los árbitros deberán detener el juego inmediatamente.

Si la revisión de IRS determina que el tiro de A1 fue intentado desde la zona de gol de 2 puntos, el juego se reanudará con el marcador A 82 – B 82, con un saque del equipo A desde detrás de su línea de fondo y con 1 segundo en el reloj de juego.

Si la revisión de IRS determina que el tiro de A1 fue intentado desde la zona de gol de 3 puntos, el juego se reanudará con el marcador A 83 – B 82, con un saque del equipo A desde su línea de fondo y con 1 segundo en el reloj de juego.

- F-4.7 Ejemplo:** Con 7 segundos en el reloj de juego del cuarto cuarto, A1 anota un gol de 2 puntos. El marcador es ahora A 82 – B 80. Después del saque del equipo B desde su línea de fondo, el entrenador principal del equipo A cree que el gol de A1 debería contar como 3 puntos y solicita un HCC. Los árbitros reconocen la solicitud después de que B1 anota un gol de 2 puntos y suena el reloj de juego mientras el balón estaba en el aire para el final del juego. El marcador es ahora A 82 – B 82.
- Interpretación:** Se concederá el HCC del equipo A. Los árbitros realizarán la revisión del IRS antes de firmar la hoja de anotación.
- Si la revisión determina que el tiro de A1 se intentó desde el área de gol de 2 puntos, el juego se reanudará con un tiempo extra de acuerdo con el procedimiento de posesión alterna.
- Si la revisión determina que el tiro de A1 se intentó desde el área de gol de 3 puntos, el juego habrá terminado con el marcador final A 83 – B 82.
- F-4.8 Ejemplo:** Con 6 segundos en el reloj de juego del cuarto cuarto, A1 anota un gol de 2 puntos. El marcador es ahora A 82 – B 80. Luego, B1 intenta un tiro exitoso para un gol de 2 puntos mientras el balón está en el aire, el reloj de juego suena para el final del juego. El marcador es ahora A 82 – B 82. El entrenador principal del equipo A cree que el gol de A1 debería contar como 3 puntos e inmediatamente solicita un HCC utilizando el procedimiento adecuado.
- Interpretación:** Se concederá el HCC del equipo A. El jefe de cuadrilla puede utilizar la revisión del IRS para el HCC, en cualquier momento del juego, para decidir si el balón contará como 2 o 3 puntos.
- Si la revisión determina que el tiro de A1 se intentó desde el área de gol de 2 puntos, el juego se reanudará con un tiempo extra de acuerdo con el procedimiento de posesión alterna.
- Si la revisión determina que el tiro de A1 se intentó desde el área de gol de 3 puntos, el juego habrá terminado con el marcador final A 83 – B 82.
- F-4.9 Ejemplo:** Con 6:36 en el reloj de juego del cuarto cuarto, el balón sale de la cancha. Los árbitros le otorgan el balón al equipo A. Se concede un tiempo muerto al equipo A. El entrenador principal del equipo B cree que la decisión no es correcta y solicita un desafío, utilizando el procedimiento adecuado.
- Interpretación:** Se concederá el HCC del equipo B. La revisión del IRS se puede utilizar para decidir sobre un HCC, en cualquier momento del juego, si la violación de fuera de la cancha se pitó correctamente.
- El período de tiempo muerto no comenzará hasta que termine la revisión y el árbitro comunique la decisión final. La solicitud de tiempo muerto del equipo A puede retirarse en cualquier momento durante la revisión hasta después de que el árbitro comunique la decisión final del IRS.
- F-4.10 Ejemplo:** Con 5:28 en el reloj de juego del segundo cuarto, A1 driblea cerca de la línea lateral y le pasa el balón a A2, quien anota un gol. El entrenador principal del equipo B cree que el equipo A ha cometido una clara violación de 8 segundos antes de que A2 anotara el gol. El entrenador principal del equipo B solicita un HCC, utilizando el procedimiento adecuado.
- Interpretación:** No se concederá el HCC del equipo B. Solo se pueden desafiar las situaciones de juego en el OBR, Apéndice F.3. Una violación de 8 segundos solo se puede revisar cuando involucra una situación de juego al final del cuarto o tiempo extra.
- El gol contará. El entrenador principal del equipo B aún no ha utilizado el 1 HCC al que tiene derecho el equipo B.
- F-4.11 Ejemplo:** Con 2:30 en el reloj de juego del tercer cuarto, B1 comete una falta sobre A1. A B1 se le carga una falta técnica, seguida de una descalificación de B1 por más abuso verbal a los árbitros. El entrenador principal del equipo A cree que la falta personal contra B1 debería actualizarse a una falta antideportiva y solicita un HCC.

Interpretación: Se concederá el HCC del equipo A. La revisión del IRS se puede utilizar para decidir, en cualquier momento durante el juego, si una falta personal debe elevarse a una falta antideportiva. Si la revisión de la falta establece que la falta personal de B1 fue una falta antideportiva, la falta técnica de B1 dará lugar a la descalificación automática de B1. La descalificación de B1 por el abuso posterior de los árbitros ya no se puede penalizar en el juego y se informará al organismo rector de la competición. Cualquier jugador del equipo A intentará 1 tiro libre sin alineación. Luego, A1 intentará 2 tiros libres sin alineación. El juego se reanudará con un saque de banda del equipo A desde la línea de saque en su pista delantera.

F-4.12 Ejemplo: Faltando 43.4 segundos en el reloj de juego en el tercer cuarto y 1.2 segundos en el reloj de tiro, A1 intenta un tiro para un gol de 3 puntos. El tiro no tiene éxito y no toca el aro, después de lo cual B1 toca el balón cerca de la canasta y el balón sale inmediatamente fuera de banda. Los árbitros otorgan el saque de banda al equipo B cuando se dan cuenta de que el reloj de tiro no tiene una pantalla visible.

El entrenador en jefe del equipo A cree que B1 provocó que el balón saliera fuera de banda y solicita un HCC.

Interpretación: La revisión del IRS se puede utilizar para decidir, en cualquier momento del juego si se concede un HCC, qué equipo provocó una violación de fuera de banda. De ser así, la revisión se puede utilizar además para decidir cuánto tiempo se mostrará en el reloj de tiro, en caso de un mal funcionamiento del reloj de tiro. Si la revisión establece que B1 provocó que el balón saliera fuera de banda y el reloj de tiro habría expirado antes de que el balón saliera fuera de banda, no que da tien esta tiempo en el reloj de tiro para el equipo A, por lo tanto, esto es una violación del reloj de tiro de liel equipo A. El balón se otorgará al equipo B para un saque de banda desde detrás de la línea de fondo con 24 segundos en el reloj de tiro.

El entrenador en jefe del equipo A aún no ha utilizado el 1 HCC al que tiene derecho el equipo A. Si la revisión establece que A1 provocó que el balón saliera fuera de banda, el balón se otorgará al equipo B para un saque de banda desde detrás de la línea de fondo a 24 segundos en el reloj de tiro. El entrenador en jefe del equipo A ha utilizado el 1 HCC al que tiene derecho el equipo A. Si la revisión establece que B1 provocó que el balón saliera fuera de banda y el reloj de tiro no expiró antes de que el balón saliera fuera de banda, el juego se reanuda con un saque de banda del equipo A desde detrás de la línea de fondo en su pista delantera con el tiempo restante en el reloj de tiro. El entrenador en jefe del equipo A ha utilizado el 1 HCC al que tiene derecho el equipo A.

F-4.13 Declaración: Cuando se solicita un HCC después de que haya comenzado un tiempo muerto de cualquiera de los equipos, ese tiempo muerto continuará sin interrupción. La solicitud de HCC no se puede cancelar, y la revisión de HCC se administrará después del tiempo muerto.

F-4.14 Ejemplo: A1 anota un gol de 3 puntos. En este momento, el equipo B solicita un tiempo muerto. Durante el tiempo muerto, el entrenador en jefe del equipo B cree que A1 ha pisado la línea de 3 puntos antes de que se soltara el tiro y solicita un HCC, utilizando el procedimiento adecuado.

Interpretación: Se concederá el HCC del equipo B. La revisión del IRS se puede utilizar para decidir si un gol exitoso fue lanzado desde el área de 2 o 3 puntos. El tiempo muerto continuará sin interrupción. La revisión de HCC se administrará después del tiempo muerto.

F-4.15 Declaración: En todos los juegos donde se usa el Sistema de Repetición Instantánea (IRS), al entrenador en jefe se le puede conceder solo un HCC. Las restricciones de tiempo dentro de las OBR, Apéndice F.3 no se aplican.

F-4.16 Ejemplo: Con 3:23 en el reloj de juego en el segundo cuarto, el balón sale fuera de banda. Los árbitros otorgan el balón al equipo A. El entrenador en jefe del equipo B cree que la decisión no es correcta y solicita un HCC, utilizando el procedimiento adecuado. Esto es:

- (a) el primer HCC del equipo B solicitado en el juego.
- (b) el segundo HCC del equipo B solicitado en el juego.

Interpretación:

- (a) El HCC será concedido. El árbitro principal utilizará la revisión del IRS, en cualquier momento del juego, para decidir si la violación de fuera de banda fue pitada correctamente. Si la revisión establece que la decisión es correcta, el juego se reanudará con un saque de banda del equipo A. Si la revisión establece que la decisión no es correcta, la decisión será corregida. El juego se reanudará con un saque de banda del equipo B. En ambos casos, el entrenador en jefe del equipo B ha utilizado el 1 HCC al que tiene derecho el equipo B.
- (b) El entrenador en jefe del equipo B ya ha utilizado el 1 HCC al que tiene derecho el equipo B. La solicitud no será concedida.

F-4.17 Ejemplo: Con 3:21 en el reloj de juego en el segundo cuarto, el balón sale fuera de banda. Los árbitros otorgan el balón al equipo A. El entrenador en jefe del equipo B cree que la decisión no es correcta y solicita un HCC, utilizando el procedimiento adecuado. El HCC es concedido. Inmediatamente después, el entrenador en jefe del equipo B cambia de opinión y pide que se retire la solicitud.

Interpretación: Una vez que se concede el HCC, la solicitud de desafío será definitiva e irreversible.

F-4.18 Ejemplo: Con 2:35 en el reloj de juego en el segundo cuarto, A1 anota una canasta cerca del final del periodo del reloj de tiro y el juego continúa.

El entrenador en jefe del equipo B cree que la señal del reloj de tiro había sonado antes de que se soltara el tiro. B1 driblea cuando el entrenador en jefe del equipo B solicita un HCC, utilizando el procedimiento adecuado.

Interpretación: El HCC del equipo B será concedido. La revisión del IRS se puede utilizar para decidir, en cualquier momento del juego, si el balón había salido de las manos de A1 en el tiro para canasta antes de que sonara la señal del reloj de tiro.

Se puede solicitar un HCC en cualquier momento del juego. Los árbitros están autorizados a detener inmediatamente y realizar una revisión. Si la revisión establece que el balón fue soltado antes de que sonara la señal del reloj de tiro, la canasta contará. El juego se reanudará con un saque de banda del equipo B desde el lugar más cercano a donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego. El equipo B dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

Si la revisión establece que el balón fue soltado después de que sonara la señal del reloj de tiro, la canasta no contará. El juego se reanudará con un saque de banda del equipo B desde el lugar más cercano a donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego. El equipo B dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

En ambos casos, el entrenador en jefe del equipo B ha utilizado el 1 HCC al que tiene derecho el equipo B.

F-4.19 Ejemplo: Con 2:29 en el reloj de juego en el segundo cuarto, A1 anota una canasta cerca del final del periodo del reloj de tiro y el juego continúa.

Los árbitros detienen el juego en la pista delantera del equipo B cuando A2 hace que el balón salga fuera de banda. En ese momento, el entrenador principal del equipo B cree que la señal del reloj de tiro había sonado antes de que el tiro fuera soltado y solicita un HCC, utilizando el procedimiento adecuado.

Interpretación: Se puede solicitar un HCC en cualquier momento del juego, a más tardar cuando los árbitros hayan detenido el juego por primera vez después de la decisión. Se concederá el HCC del equipo B. La revisión del IRS se puede utilizar para decidir si el balón había salido de las manos de A1 en un tiro para canasta antes de que sonara la señal del reloj de tiro.

Si la revisión establece que el balón fue soltado antes de que sonara la señal del reloj de tiro, la canasta contará.

Si la revisión establece que el balón fue soltado después de que sonara la señal del reloj de tiro, la canasta no contará.

En ambos casos, el juego se reanudará con un saque de banda del equipo B desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera de banda. El equipo B dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro. El entrenador principal del equipo B ha utilizado el 1 HCC al que tiene derecho el equipo B.

F-4.20 Ejemplo: Faltando 7:22 en el reloj de juego en el tercer cuarto, B1 comete falta sobre el driblador A1. Esta es la segunda falta del equipo B en el cuarto.

El entrenador principal del equipo A cree que no hubo un intento legítimo de jugar el balón y que la falta personal de B1 debe ser elevada a falta antideportiva. El entrenador principal del equipo A solicita un HCC, utilizando el procedimiento adecuado.

Interpretación: Se concederá el HCC del equipo A. La revisión del IRS se puede utilizar para decidir, en cualquier momento del juego, si una falta personal, una falta antideportiva o una falta descalificante debe ser elevada o degradada o debe considerarse como una falta técnica.

Si la revisión establece que la falta fue una falta personal, el juego se reanudará con un saque de banda del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba ubicado el balón cuando se pitó la falta personal.

Si la revisión establece que la falta personal fue una falta antideportiva, la falta personal será elevada. El juego se reanudará como después de cualquier otra falta antideportiva.

En ambos casos, el entrenador principal del equipo A ha utilizado el 1 HCC al que tiene derecho el equipo A.

F-4.21 Ejemplo: Faltando 7:16 en el reloj de juego en el tercer cuarto

- (a) B1 comete falta sobre el driblador A1. Esta es la segunda falta del equipo B en el cuarto. El juego se reanuda con un saque de banda del equipo A. A2 anota entonces una canasta de 2 puntos.
- (b) B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro. El balón no entra en la canasta. A1 tiene el balón a su disposición para el primer tiro libre.

El entrenador principal del equipo A cree ahora que no hubo un intento legítimo de jugar el balón y que la falta personal de B1 debe ser elevada a falta antideportiva. El entrenador principal del equipo A solicita un HCC, utilizando el procedimiento adecuado.

Interpretación: No se concederá el HCC del equipo A. Después de que el balón esté a disposición del jugador del equipo A para el

- (a) saque de banda,
- (b) primer tiro libre,

Es demasiado tarde para que el HCC sea concedido. El entrenador principal debe solicitar el HCC y la revisión del IRS debe tener lugar a más tardar cuando los árbitros hayan detenido el juego por primera vez después de la decisión y antes de que el balón se vuelva vivo de nuevo. El entrenador principal del equipo A aún no ha utilizado el 1 HCC al que tiene derecho el equipo A.

F-4.22 Ejemplo: A1 anota una canasta cerca del final del periodo del reloj de tiro y el juego continúa.

El primer entrenador asistente del equipo B cree que la señal del reloj de tiro había sonado antes de que el tiro fuera lanzado y solicita un desafío, utilizando el procedimiento correcto.

Interpretación: La solicitud del primer entrenador asistente del equipo B no será concedida. La revisión del IRS puede ser solicitada solo por el entrenador principal del equipo B.

F-4.23 Ejemplo: El anotador ingresará todos los HCC de equipo solicitados en el acta del partido.

Interpretación: Solo el HCC concedido se ingresará en el acta del partido en las 2 casillas, junto al HCC. En la primera casilla el anotador ingresará el cuarto o la prórroga y en la segunda casilla el minuto del tiempo de juego en el cuarto o la prórroga.

