

Si el saque se administra en la pista trasera, se concederá una nueva cuenta de veinticuatro (24) segundos.

Si el saque se administra en la pista delantera, el dispositivo de veinticuatro (24) segundos se reiniciará del siguiente modo:

- Si en el momento en que se detuvo el partido, el dispositivo de veinticuatro (24) segundos refleja catorce (14) segundos o más, no se reiniciará el dispositivo de veinticuatro (24) segundos, sino que continuará con el tiempo que restaba al detenerse.
- Si en el momento en que se detuvo el partido, el dispositivo de veinticuatro (24) segundos refleja trece (13) segundos o menos, el dispositivo de veinticuatro (24) segundos se reiniciará con catorce (14) segundos.

Sin embargo si, a juicio de los árbitros, se pone en desventaja al equipo contrario, la cuenta de veinticuatro (24) segundos continuará desde donde se detuvo.

29.2.2 Si la señal de veinticuatro (24) segundos suena por error mientras un equipo tiene el control del balón o ningún equipo lo tiene, se ignorará la señal y el juego continuará.

No obstante si, a juicio de los árbitros, se pone en desventaja al equipo que tiene el control del balón, se detendrá el juego, se corregirá el dispositivo de veinticuatro (24) segundos y se concederá **la posesión del** balón a ese equipo.

## Art.30 Balón devuelto a pista trasera

### 30.1 Definición

30.1.1. **Un balón vivo que se encuentra en la pista delantera de un equipo pasa a la pista trasera** del equipo cuando:

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

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

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

### 30.2 Regla

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

### 30.3 Penalización

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

## Art.31 Interposiciones e Interferencias

### 31.1 Definición

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

- **Comienza** cuando el balón abandona la(s) mano(s) de un jugador en acción de tiro.

- **Finaliza** cuando el balón:
  - Entra en la canasta directamente por la parte superior y permanece en su interior o la atraviesa.
  - Ya no tiene posibilidad de entrar en la canasta.
  - Toca el aro.
  - Toca el suelo.
  - Queda muerto.

## 31.2 Regla

31.2.1 Se produce una **interposición** durante un **tiro de campo** cuando un jugador toca el balón que está completamente por encima del nivel del aro y:

- Está en trayectoria descendente hacia la canasta, o
- Después de haber tocado el tablero.

31.2.2 Se produce una **interposición** durante un **tiro libre** cuando un jugador toca el balón en trayectoria hacia canasta antes de que toque el aro.

31.2.3 Las restricciones de interposiciones se aplican hasta que:

- El balón ya no tenga posibilidad de entrar en la canasta.
- El balón haya tocado el aro.

31.2.4 Se produce una **interferencia** cuando:

- Después de un tiro de campo o el último o único tiro libre, un jugador toca la canasta o el tablero mientras el balón está en contacto con el aro.
- Después de un tiro libre que debe ser seguido por otro u otros tiros libres, un jugador toca el balón, la canasta o el tablero mientras el balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta.
- Un jugador introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.
- Un defensor toca el balón o la canasta mientras el balón está dentro de la canasta, impidiendo así que el balón la atraviese.
- Un jugador hace que la canasta vibre o agarra el aro de manera que, a juicio del árbitro, ha impedido que el balón entre en la canasta o ha provocado que el balón entre en la canasta.
- Un jugador agarra el aro para jugar el balón.

31.2.5 Cuando:

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

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

**Se aplicarán todas las restricciones** referentes a interposiciones e interferencias.

## 31.3 Penalización

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

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

- Un (1) punto cuando se tratase de un tiro libre.
- Dos (2) puntos cuando el balón haya sido lanzado desde la zona de tiro de dos puntos.
- Tres (3) puntos cuando el balón haya sido lanzado desde la zona de tiro de tres puntos.

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

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



**FIBA**

## REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO FIBA 2012 INTERPRETACIONES OFICIALES



### **Ejemplo 2:**

A4 tiene ambos pies en pista trasera cerca de la línea central e intenta un pase picado para A5, que también tiene ambos pies en pista trasera cerca de la línea central. En el pase, el balón toca pista delantera antes de tocar a A5.

### **Interpretación:**

Jugada legal.

### **Ejemplo 3:**

A4 se encuentra en su pista trasera y pasa el balón hacia pista delantera. El balón es desviado por un árbitro que se encuentra con un pie a cada lado de la línea central, dentro del terreno de juego, y el balón a continuación es tocado por A5, que aún se encuentra en pista trasera.

### **Interpretación:**

Jugada legal. No existe violación de balón devuelto a pista trasera puesto que ningún jugador del equipo A ha tocado el balón en su pista delantera. Sin embargo, como el balón ha pasado a pista delantera, la cuenta de ocho (8) segundos finaliza en el momento en que el balón es tocado por el árbitro y comenzará de nuevo tan pronto como A5 toque el balón.

## Art. 31 Interposición e Interferencia

### **Situación 1**

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

### **Ejemplo 1:**

Durante el último o único tiro libre de A4:

- (a) antes de que el balón toque el aro
  - (b) después de que el balón toque el aro mientras existe la posibilidad de que entre en el cesto
- B4 introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.

### **Interpretación:**

Violación de B4 por tocar el balón ilegalmente.

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

### **Situación 2**

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

### **Ejemplo 1:**

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

### **Interpretación:**

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



# REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO FIBA 2012 INTERPRETACIONES OFICIALES



## Situación 3

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

### **Ejemplo 1:**

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

### **Interpretación:**

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

## Situación 4

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

### **Ejemplo 1:**

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

- (a) A7.
- (b) B7.

### **Interpretación:**

El contacto con el balón de A5 o B5 en su trayectoria ascendente es legal y no cambia el estado de lanzamiento. No obstante, el siguiente contacto con el balón en su trayectoria descendente por parte de A7 o B7 es violación.

- (a) Se concede el balón al equipo B para un saque en la prolongación de la línea de tiros libres.
- (b) Se conceden dos (2) o tres (3) puntos al equipo A

## Situación 5

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

### **Ejemplo 1:**

A4 intenta un lanzamiento de tres (3) puntos cerca del final del partido. Mientras el balón está en el aire suena la señal del reloj de partido indicando el final de partido. Tras la señal, B4 hace que vibre el tablero o el aro y, por consiguiente, impide que el balón, a juicio del árbitro, entre en la canasta.

### **Interpretación:**

Incluso después de que suene la señal del reloj de partido indicando el fin del partido, el balón permanece vivo y se produce una interferencia. Se conceden tres (3) puntos al equipo A.

## Situación 6

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



# REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO FIBA 2012 INTERPRETACIONES OFICIALES



## **Ejemplo 1:**

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

## **Interpretación:**

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

## **Art.33 Contacto: Principios generales**

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

#### **Situación 1**

El propósito de la regla del semicírculo de no-carga es no premiar a un defensor que ha adoptado una posición debajo de su propia canasta con el único fin de obtener una falta de un atacante que penetra hacia el cesto con el control del balón.

Para que se aplique la regla del semicírculo de no-carga:

- (a) El defensor debe tener ambos pies dentro de la zona de semicírculo (ver Esquema 1). La línea de semicírculo **no** forma parte de la zona de semicírculo.
- (b) El atacante se dirigirá hacia la canasta a través de la línea de semicírculo y lanzará a cesto o pasará mientras se encuentre en el aire.

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

- (a) En todas las situaciones de juego que se produzcan fuera de la zona de semicírculo de no-carga, también las que evolucionen en el espacio comprendido entre la zona de semicírculo y la línea de fondo.
- (b) En todas las situaciones de rebote cuando, después de un lanzamiento de campo, el balón rebote y se produzca un contacto.
- (c) En cualquier uso ilegal de manos, brazos, piernas o cuerpo, tanto del atacante como del defensor.

## **Ejemplo 1:**

A4 lanza en suspensión, iniciando el movimiento fuera de la zona de semicírculo, y carga contra B4 que se encuentra dentro de la zona de semicírculo.

## **Interpretación:**

La acción de A4 es legal puesto que se aplica la regla del semicírculo de no-carga.

## **Ejemplo 2:**

A4 regatea por la línea de fondo y, tras llegar a la zona que se encuentra detrás del tablero, salta en diagonal o hacia atrás y carga contra B4, que ha establecido una posición legal de defensa dentro de la zona de semicírculo.

## **Interpretación:**

Carga de A4. La regla del semicírculo de no-carga no se aplica, puesto que A4 ha entrado en la zona de semicírculo de no-carga desde la parte del terreno de juego directamente detrás del tablero y la línea de prolongación imaginaria (ver Esquema 1).

## **Ejemplo 3:**

El lanzamiento de A4 toca el aro y se produce una situación de rebote. A5 salta, coge el balón y luego carga contra B4, que ha establecido una posición legal de defensa dentro de la zona de semicírculo.

## **Interpretación:**

Carga de A5. La regla del semicírculo de no-carga no se aplica.