



REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO 2018 INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA

De aplicación a partir del 1 de octubre de 2018

Este documento es la traducción al español realizada por la FEB del documento original de FIBA. Hemos corregido las siguientes erratas del documento original de FIBA:

- 17-19 Ejemplo: “(...) se concede un saque al equipo A desde (...)” por “(...)se concede un saque al equipo A1 desde (...)”
- 17-24 Ejemplo: b) “(...) A1 hace falta a B1 sobre la línea central (...)” por “(...) B1 hace falta a A1 sobre la línea central (...)”

En caso de discrepancia entre ambos documentos, el documento original en inglés prevalecerá. Si quieres realizar algún comentario, puedes comunicarlo directamente a maperez@feb.es

Tienes en tus manos la **edición 1.2** de la traducción al castellano de las *Interpretaciones Oficiales FIBA 2018*, publicada el **30/11/2018**. En el Club del Árbitro FEB (www.clubdelarbitro.com) está publicada la última edición disponible. Por favor, comprueba que dispones de la actualización correspondiente.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Introducción	5
Art. 5	Jugadores: lesión.....6
Art. 7	Entrenadores: obligaciones y derechos7
Art. 8	Tiempo de juego, tanteo empatado y prórroga.....8
Art. 9	Comienzo y final de un cuarto, una prórroga o de un partido.....8
Art. 10	Estado del balón.....10
Art. 12	Salto entre dos y posesión alterna11
Art. 13	Cómo se juega el balón.....14
Art. 14	Control del balón14
Art. 15	Jugador en acción de tiro15
Art. 16	Canasta: Cuándo se convierte y su valor.....15
Art. 17	Saque17
Art. 18/19	Tiempo muerto / Sustitución26
Art. 23	Jugador fuera de banda y balón fuera de banda31
Art. 24	Regate.....31
Art. 25	Avance ilegal32
Art. 28	8 segundos32
Art. 29/50	24 segundos35
Art. 30	Balón devuelto a pista trasera.....45
Art. 31	Interposición e Interferencia48
Art. 33	Contacto: Principios generales51
Art. 35	Falta doble.....52
Art. 36	Falta técnica53
Art. 37	Falta antideportiva63
Art. 38	Falta descalificante65
Art. 39	Enfrentamientos67
Art. 42	Situaciones especiales.....68
Art. 44	Error rectificable71
Art. 46	<i>Crew Chief</i> (Árbitro principal): obligaciones y facultades74

TABLA DE DIAGRAMAS

Diagrama 1	Canasta convertida.....17
Diagrama 2	Balón en contacto con el aro.....50
Diagrama 3	Balón dentro de la canasta51
Diagrama 4	Posición de un jugador dentro/fuera de la zona de semicírculo de no-carga52

Las interpretaciones que se presentan en este documento son las Interpretaciones Oficiales FIBA de las Reglas Oficiales de Baloncesto 2018 y entran en vigor el 1 de octubre de 2018. Este documento reemplaza a todas las Interpretaciones Oficiales FIBA publicadas con anterioridad.

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

Introducción

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

Las reglas intentan exponerse de la manera más clara y comprensible posible, pero expresan principios más que situaciones de juego. Sin embargo, no pueden abarcar la gran variedad de casos específicos que pueden ocurrir durante un partido de baloncesto.

El objetivo de este documento es convertir los principios y conceptos del Libro de Reglas de FIBA en situaciones prácticas y específicas del modo en que podrían surgir durante un partido de baloncesto.

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

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

Para una mayor consistencia de estas Interpretaciones, el 'equipo A' es el equipo que ataca (inicialmente), el 'equipo B' es el equipo que defiende. A1-A5, B1-B5 son jugadores; A6-A12, B6-B12 son sustitutos.

ART. 5 Jugadores - Lesión

5-1 Situación. Si un jugador se lesiona o parece estar lesionado y, como consecuencia, el entrenador, el entrenador ayudante, un sustituto, un jugador excluido o un miembro de la delegación acompañante del mismo equipo entra en el terreno de juego, se considera que el jugador ha recibido tratamiento, haya sido o no administrado dicho tratamiento.

5-2 Ejemplo: A1 parece tener un tobillo lesionado y se detiene el partido. Del equipo A:

- (a) El médico entra en el terreno de juego y trata el tobillo lesionado de A1.
- (b) El médico entra en el terreno de juego pero A1 ya se ha recuperado.
- (c) El entrenador entra en el terreno de juego para buscar a su jugador lesionado.
- (d) El entrenador ayudante, un sustituto o cualquier miembro de la delegación acompañante entran en el terreno de juego pero no asisten a A1.

Interpretación: En todos los casos, se considera que A1 ha recibido tratamiento y será sustituido.

5-3 Situación. No hay límite de tiempo para que un jugador gravemente lesionado sea retirado del terreno de juego si, en opinión del médico el traslado es peligroso para el jugador.

5-4 Ejemplo: A1 se encuentra gravemente lesionado y el juego se detiene durante 15 minutos porque el médico estima que su traslado puede ser peligroso para el jugador.

Interpretación: Será el médico quien determine el tiempo apropiado para la retirada del jugador lesionado del terreno de juego. Después de la sustitución, el juego se reanudará sin ninguna sanción.

5-5 Situación. Si un jugador está lesionado o sangrando, o presenta una herida abierta, y no puede seguir jugando de inmediato (aproximadamente en 15 segundos), debe ser sustituido. Si se concede un tiempo muerto a cualquier equipo en el mismo período de reloj de partido parado y el jugador se recupera durante el tiempo muerto, podrá continuar jugando solo si la señal del anotador para solicitar el tiempo muerto ha sonado antes de que el árbitro haya autorizado la entrada del sustituto.

5-6 Ejemplo: A1 se lesiona y se detiene el partido. Como A1 no puede continuar jugando de inmediato, un árbitro hace sonar su silbato a la vez que efectúa la señal de sustitución. El Entrenador A (o el Entrenador B) solicita un tiempo muerto:

- (a) Antes de que el sustituto de A1 haya entrado al juego.
- (b) Después de que el sustituto de A1 haya entrado al juego.

Al finalizar el tiempo muerto, parece que A1 se ha recuperado y solicita permanecer en el terreno de juego.

Interpretación:

- (a) Si A1 se recupera durante el tiempo muerto podrá continuar jugando.
- (b) Un sustituto para A1 ya ha entrado en el partido, por lo tanto A1 no puede volver a entrar hasta la próxima fase de partido con reloj en marcha haya finalizado.

5-7 Situación. Los jugadores que han sido designados por su entrenador para iniciar el partido o que reciban asistencia entre tiros libres pueden ser sustituidos en caso de lesión. En tal caso, el equipo adversario tiene derecho también a sustituir el mismo número de jugadores si así lo desea.

5-8 Ejemplo: A1 recibe una falta y se le conceden 2 tiros libres. Tras el primer tiro libre, los árbitros se percatan de que A1 está sangrando. A1 es reemplazado por A6, que lanzará el segundo tiro libre. El equipo B solicita sustituir a 2 jugadores.

Interpretación: El equipo B tiene derecho a sustituir a 1 solo jugador.

5-9 Ejemplo: A1 recibe una falta y se le conceden 2 tiros libres. Tras el primer tiro libre, los árbitros se percatan de que B3 está sangrando. B3 es sustituido por B6. El equipo A solicita sustituir a 1 jugador.

Interpretación: El equipo A tiene derecho a sustituir a 1 jugador.

ART. 7 Entrenadores: obligaciones y derechos

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

El entrenador es el responsable directo de asegurarse de que los números que aparecen en la lista se corresponden con los números de las camisetas de los jugadores. Al menos 10 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada entrenador dará su conformidad a los nombres y números correspondientes de los miembros de su equipo, así como los nombres del entrenador, entrenador ayudante y capitán mediante la firma del acta.

7-2 Ejemplo: El equipo A presenta a su debido tiempo la lista del equipo al anotador. Los números de 2 jugadores no son los mismos que los números que aparecen en sus camisetas o se omite el nombre de un jugador en el acta. Este hecho se descubre:

- (a) Antes del comienzo del partido.
- (b) Después del comienzo del partido.

Interpretación:

- (a) Se corrigen los números equivocados o se añade el nombre del jugador en el acta sin ninguna sanción.
- (b) El árbitro detiene el partido cuando no coloque en desventaja a ninguno de los equipos. Se corrigen los números equivocados sin ninguna sanción pero, sin embargo, no se puede añadir el nombre del jugador al acta.

7-3 Situación. Al menos 10 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada entrenador indicará los 5 jugadores que comenzarán el encuentro. Antes del inicio, el anotador comprobará si existe algún error relacionado con estos 5 jugadores y, en tal caso, lo comunicará al árbitro más cercano en cuanto sea posible. Si esta circunstancia se descubre antes del inicio del partido se corregirá el quinteto inicial. Si se descubre una vez iniciado el partido, se ignorará.

7-4 Ejemplo: Se descubre que 1 de los jugadores que está en la pista no es 1 de los indicados en el quinteto inicial. Este hecho se descubre:

- (a) Antes del comienzo del partido.
- (b) Después del comienzo del partido.

Interpretación:

- (a) Se reemplazará al jugador por 1 de los 5 jugadores que debían comenzar el encuentro sin ninguna sanción.
- (b) Se ignora el error y el juego continúa sin ninguna sanción.

7-5 Ejemplo: El entrenador pide al anotador marcar en el acta la 'x' minúscula para sus 5 jugadores que van a empezar el partido.

Interpretación: El entrenador personalmente indicará los 5 jugadores de su equipo que empezarán el partido marcando una 'x' minúscula al lado del número del jugador, en la columna de "Entrada" del acta.

Art. 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y prórroga

8-1 Situación. Un intervalo de juego comienza:

- 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
- Cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final de un cuarto o de una prórroga.
- En caso de revisión de Instant Replay System (IRS) al final de un cuarto o una prórroga, después de que el *crew chief* (árbitro principal) haya comunicado la decisión final.

8-2 Ejemplo: A1 en su acción de tiro recibe una falta cuando suena simultáneamente la señal del reloj de partido que indica el final del cuarto. Se le conceden 2 tiros libres a A1.

Interpretación: Los tiros libres se administrarán inmediatamente. El cronometrador iniciará su reloj para medir el intervalo de juego después de que se hayan completado los tiros libres.

8-3 Ejemplo: A1 en su acción de tiro recibe una falta cuando suena simultáneamente la señal del reloj de partido que indica el final del cuarto. Los árbitros no tienen claro si conceder 2 o 3 tiros libres. Los árbitros deciden usar el Instant Replay System (IRS).

Interpretación: El cronometrador iniciará su cronómetro para controlar el tiempo del intervalo de juego cuando la decisión de la revisión haya sido comunicada y se hayan completado los 2 o 3 tiros libres.

Art. 9 Comienzo y final de un cuarto, una prórroga o del partido

9-1 Situación. Un partido no dará comienzo a menos que ambos equipos dispongan de un mínimo de 5 jugadores facultados para jugar sobre el terreno de juego preparados para jugar. Si a la hora de inicio del encuentro hay menos de 5 jugadores, los árbitros deben ser sensibles ante cualquier circunstancia inesperada que pudiera explicar el retraso. Si se ofrece una explicación razonable, no se sancionará una falta técnica. Sin embargo, si no se ofrece ninguna explicación, puede dar como resultado una falta técnica al entrenador, anotada como 'B₁' y/o la pérdida del partido por incomparecencia tras la llegada de más jugadores facultados para jugar.

9-2 Ejemplo: A la hora de inicio programada, el equipo B tiene menos de 5 jugadores sobre el terreno de juego preparados para jugar. El representante del equipo B:

- (a) Facilita una explicación razonable y aceptable de la demora de los jugadores.
- (b) No facilita una explicación razonable y aceptable de la demora de los jugadores.

Interpretación:

Se retrasará el comienzo del partido un máximo de 15 minutos. Si los jugadores que faltan llegan al terreno de juego y están preparados para jugar antes de que hayan pasado los 15 minutos:

- (a) El partido comenzará sin ninguna sanción.
- (b) Se puede sancionar una falta técnica al entrenador del equipo B, anotada como 'B₁'. Cualquier jugador del equipo A intentará 1 tiro libre sin jugadores colocados para el rebote. El partido comenzará con un salto entre dos.

En ambos casos, si los jugadores que faltan no han llegado al terreno de juego preparados para jugar antes de que hayan pasado los 15 minutos, el partido puede concederse a favor del equipo A por incomparecencia con un resultado de 20-0. El *crew chief* (árbitro principal) informará, al dorso del acta, al organizador de la competición.

9-3 Ejemplo: Al comienzo de la segunda parte, el equipo A no dispone de 5 jugadores facultados para jugar en el terreno de juego debido a lesiones, descalificaciones, etc.

Interpretación: La obligación de presentar un mínimo de 5 jugadores solo se aplica para el comienzo del partido. El equipo A continuará jugando con menos de 5 jugadores.

9-4 Ejemplo: Cerca del final del partido, A1 comete su quinta falta y abandona el partido. El equipo A continuará el partido con solo 4 jugadores al no disponer de más sustitutos. Como el equipo B va venciendo por más de 15 puntos, el entrenador B, demostrando juego limpio, quiere retirar a 1 de sus jugadores para continuar jugando también con 4 jugadores.

Interpretación: Se negará la solicitud del entrenador B de jugar con 4 jugadores. Mientras un equipo disponga de los jugadores necesarios, habrá 5 jugadores en el terreno de juego.

9-5 Situación. El Artículo 9 aclara qué canasta debe defender un equipo y qué canasta debe atacar. Si, por error, cualquier cuarto o prórroga comienza con ambos equipos atacando/defendiendo la canasta equivocada, se corregirá esta situación tan pronto como se descubra, sin poner a ningún equipo en desventaja. Los puntos logrados, el tiempo transcurrido, las faltas sancionadas, etc. antes de detenerse el juego serán válidos.

9-6 Ejemplo: Tras el inicio del partido, los árbitros se dan cuenta de que los equipos están jugando en la dirección equivocada.

Interpretación: Se parará el partido tan pronto como sea posible sin poner en desventaja a ningún equipo. Los equipos intercambiarán las canastas. El juego se reanudará desde el punto más cercano a donde se detuvo como si de un espejo invertido se tratara.

9-7 Situación: El partido comenzará con un salto entre dos en el círculo inicial.

9-8 Ejemplo: Durante el intervalo de juego anterior al inicio del partido, se sanciona una falta técnica a A1. Antes del inicio del partido, el entrenador del equipo B designa a B1 para intentar 1 tiro libre, sin embargo B1 no es uno de los jugadores del quinteto inicial del equipo B.

Interpretación: 1 de los jugadores designados en el quinteto inicial del equipo B debe intentar el tiro libre. No se permitirán sustituciones antes de que el tiempo de juego haya comenzado.

El partido comenzará con un salto entre dos.

9-9 Ejemplo: Durante el intervalo de juego anterior al inicio del partido, un miembro del equipo A comete una falta antideportiva sobre un miembro del equipo B.

Interpretación: Ese miembro del equipo B intentará los 2 tiros libres antes del inicio del partido. Si ese miembro de equipo está designado como 1 de los 5 jugadores para iniciar el partido, permanecerá en el terreno de juego.

Si ese miembro de equipo no está designado como 1 de los 5 jugadores para iniciar el partido, no permanecerá en el terreno de juego y será reemplazado por 1 de los jugadores designados en el quinteto inicial del equipo B.

El partido comenzará con un salto entre dos.

Art. 10 Estado del balón

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

10-2 Ejemplo: A1 ha comenzado su acción de tiro para una canasta de campo cuando B2 comete una falta sobre A2. Esta es la tercera falta de equipo del equipo B en el cuarto. A1 finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo.

Interpretación: La canasta, si se convierte, será válida. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde la falta fue sancionada.

10-3 Ejemplo: A1 ha comenzado su acción de tiro para una canasta de campo cuando B2 comete una falta sobre A2. Esta es la quinta falta de equipo del equipo B en el cuarto. A1 finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo.

Interpretación: La canasta, si se convierte, será válida. A2 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

10-4 Ejemplo: A1 ha comenzado su acción de tiro para una canasta de campo cuando A2 comete falta sobre B2. A1 finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo.

Interpretación: El balón pasa a estar muerto cuando A2 comete una falta. La canasta, si se convierte, no será válida. Independientemente del número de faltas del equipo A en el cuarto, el partido se reanudará con un saque para el equipo B desde el lugar más cercano a donde la falta fue sancionada.

Art.12 Salto entre dos y posesión alterna

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

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

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

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

12-3 Ejemplo: El *crew chief* (árbitro principal) lanza el balón en el salto entre dos inicial. Justo después de que el balón sea legalmente palmeado por el saltador A1, el balón:

- (a) Sale directamente fuera del terreno de juego.
- (b) Es obtenido por A1 antes de que haya tocado a uno de los jugadores que no saltó o haya tocado el suelo.

Interpretación: En ambos casos, se concede un saque al equipo B como resultado de la violación de A1. El equipo B tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento si el saque se administra en la pista trasera y 14 segundos en el reloj de lanzamiento si es en la pista delantera. Tras el saque, el equipo que no obtenga el control del balón vivo en el terreno de juego, tendrá derecho a la primera posesión alterna en el lugar más cercano a donde suceda la siguiente situación de salto.

12-4 Ejemplo: El equipo B tiene derecho a un saque por el procedimiento de posesión alterna. Un árbitro y/o el anotador comete un error y el balón se concede por error al equipo A para que efectúe el saque.

Interpretación: Una vez que el balón toque o sea legalmente tocado por un jugador en el terreno de juego, el error no puede corregirse. Sin embargo, el equipo B no perderá su derecho para el siguiente saque por posesión alterna en la próxima situación de salto como consecuencia del error.

12-5 Ejemplo: Al mismo tiempo que suena la señal del reloj de partido indicando el final del primer cuarto, B1 comete una falta antideportiva sobre A1. El equipo A tiene derecho al saque de posesión alterna para comenzar el segundo cuarto.

Interpretación: A1 lanzará 2 tiros libres, sin jugadores alineados en el pasillo y sin tiempo de juego restante. Después de los 2 minutos de intervalo, el juego se reanudará con un saque para el equipo A en la línea de saque de su pista delantera, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento. El equipo A no perderá su derecho al saque en la siguiente situación de posesión alterna.

12-6 Ejemplo: Poco después de que haya sonado la señal del reloj de partido al final del tercer cuarto, B1 comete una falta antideportiva sobre A1. El equipo A tiene el derecho al saque por posesión alterna para comenzar el cuarto cuarto.

Interpretación: A1 lanzará 2 tiros libres antes del comienzo del cuarto cuarto, sin jugadores alineados en los lugares acotados del pasillo de tiros libres. El cuarto cuarto comenzará con un saque para el equipo A en la línea de saque de su pista delantera, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento. El equipo A no perderá su derecho en el próximo saque de posesión alterna cuando se produzca la siguiente situación de salto.

12-7 Ejemplo: A1 salta con el balón y es taponado legalmente por B1. A continuación ambos jugadores vuelven a tocar la pista agarrando ambos firmemente el balón con 1 mano o con ambas manos.

Interpretación: Se señalará balón retenido.

12-8 Ejemplo: A1 y B1 están en el aire con sus manos firmemente sobre el balón. Al volver a pisar el terreno de juego, A1 sitúa 1 pie sobre la línea limítrofe.

Interpretación: Se señalará balón retenido.

12-9 Ejemplo: A1 salta con el balón desde su pista delantera y es taponado legalmente por B1. A continuación ambos jugadores vuelven a tocar el terreno de juego agarrando ambos el balón firmemente con 1 mano o con ambas manos. A1 vuelve a tocar el suelo con 1 pie en su pista trasera.

Interpretación: Se señalará balón retenido.

12-10 Ejemplo: El *crew chief* (árbitro principal) lanza el balón para el salto entre dos inicial. Antes de que el balón haya sido legalmente tocado, el saltador A1 toca el balón.

Interpretación: A1 ha cometido una violación durante el salto entre dos. Se concederá un saque al equipo B desde su pista delantera, cerca de la línea central en el lugar más cercano donde se cometió la violación, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

12-11 Ejemplo: El *crew chief* (árbitro principal) lanza el balón para el salto entre dos inicial. Antes de que el balón haya sido legalmente tocado, A2 (no saltador) entra en el círculo desde su pista trasera.

Interpretación: A2 ha cometido una violación durante el salto entre dos. Se concederá un saque al equipo B desde su pista delantera, cerca de la línea central en el lugar más cercano donde se cometió la violación, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

12-12 Ejemplo: El *crew chief* (árbitro principal) lanza el balón para el salto entre dos inicial. Antes de que el balón haya sido legalmente tocado, A2 (no saltador) entra en el círculo desde su pista delantera.

Interpretación: A2 ha cometido una violación durante el salto entre dos. Se concederá un saque al equipo B desde su pista trasera, cerca de la línea central en el lugar más cercano donde se cometió la violación, con 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

12-13 Situación. Se produce una situación de salto que implica un saque de 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. Bajo el procedimiento de posesión alterna el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos cuando el equipo atacante tenga derecho al saque, o a 24 segundos cuando sea el equipo de los oponentes quien tiene derecho al saque.

12-14 Ejemplo: Durante un lanzamiento de campo de A1, el balón se encaja entre el aro y el tablero. El equipo A tiene derecho al saque por posesión alterna.

Interpretación: Después del saque desde la línea de fondo, el equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

12-15 Ejemplo: En un lanzamiento a canasta de A1, el balón se encaja entre el aro y el tablero:

- (a) El equipo A,
- (b) El equipo B

tiene derecho a un saque bajo el procedimiento de la posesión alterna.

Interpretación: Después del saque desde la línea de fondo:

- (a) El equipo A tendrá 14 segundos,
- (b) El equipo B tendrá 24 segundos

en el reloj de lanzamiento.

12-16 Ejemplo: El balón va por el aire en un lanzamiento a canasta de A1 cuando suena la señal del reloj de lanzamiento, tras lo cual el balón se encaja entre el aro y el tablero. El equipo A tiene derecho al siguiente saque de posesión alterna.

Interpretación: Después del saque desde la línea de fondo, el equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

12-17 Ejemplo: A1 en su acción de tiro a canasta de 2 puntos recibe falta de B2. El árbitro sanciona a B2 con una falta antideportiva. Durante el último tiro libre:

- (a) El balón se encaja entre el aro y el tablero.
- (b) A1 pisa la línea de tiro libre al soltar el balón.
- (c) El balón no toca el aro.

Interpretación: En todos los casos, el tiro libre se considerará no convertido. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde la línea de saque desde su pista delantera, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

12.18 Ejemplo: Después del saque de A1 desde la línea central para comenzar el segundo cuarto, el balón queda encajado entre el aro y el tablero en la pista delantera del equipo A. El árbitro sanciona una situación de salto.

Interpretación: La dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará inmediatamente a favor del equipo B. El partido se reanudará con un saque de posesión alterna para el equipo B desde la línea de fondo, excepto detrás del tablero, con 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

12-19 Ejemplo: La flecha de posesión favorece al equipo A. Durante un intervalo de juego después del primer cuarto, B1 comete una falta antideportiva sobre A1. A1 lanza 2 tiros libres sin rebote, seguidos por un saque para el equipo A desde la línea de saque de su pista delantera para empezar el segundo cuarto. La flecha de posesión que favorece al equipo A permanece

sin cambiar. Después del saque el balón se ha encajado entre el aro y el tablero en la pista delantera del equipo A. El árbitro sanciona una situación de salto.

Interpretación: El partido se reanuda con un saque de posesión alterna para el equipo A desde la línea de fondo en su pista delantera, excepto directamente detrás del tablero, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará inmediatamente después de que el saque el equipo A haya finalizado.

12-20 Situación. Se produce un balón retenido cuando 1 o más jugadores de equipos oponentes tienen 1 mano o ambas manos firmemente sobre el balón de modo que ningún jugador pueda obtener el control sin una fuerza excesiva.

12-21 Ejemplo: A1, con el balón en las manos, está efectuando un movimiento continuo hacia la canasta para encestar. En ese momento, B1 coloca las manos firmemente sobre el balón y A1 da más pasos de los permitidos por la regla del avance.

Interpretación: Se señalará balón retenido.

12-22 Situación. Una violación cometida por un equipo durante su saque de posesión alterna provoca que dicho equipo pierda el saque de posesión alterna.

12-23 Ejemplo: Con 4:17 restantes en el reloj de partido en el tercer cuarto durante un saque de posesión alterna:

- (a) El jugador que saca, A1, pisa el terreno de juego con el balón en las manos.
- (b) A2 extiende sus manos más allá de la línea limítrofe antes de que el balón haya cruzado la línea limítrofe.
- (c) El jugador que saca, A1, tarda más de 5 segundos en soltar el balón.

Interpretación: En todos los casos, el equipo que efectúa el saque comete una violación. Se concederá el balón a los oponentes para un saque desde el lugar del saque original. La dirección de la flecha de alternancia se cambiará inmediatamente.

Art.13 Cómo se juega el balón

13-1 Situación: Colocar el balón entre las piernas para simular un pase es una violación.

13-2 Ejemplo: A1 ha finalizado su regate. Antes de pasar el balón lo coloca entre sus piernas y simula un pase.

Interpretación: Esto es una violación.

Art.14 Control del balón

14-1 Situación. Un equipo obtiene el control del balón cuando un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo al sostenerlo o botarlo o tiene un balón vivo a su disposición para un saque o un tiro libre.

14-2 Ejemplo: A juicio de los árbitros, independientemente de si el reloj de partido está detenido o no, un jugador deliberadamente demora el proceso de coger el balón.

Interpretación: El balón pasa a estar vivo cuando el árbitro lo deja en el suelo junto al lugar del saque o de la línea de tiro libre.

14-3 Ejemplo: El equipo A ha tenido el control del balón durante 15 segundos. A1 intenta pasar el balón a A2 y el balón se mueve cerca de la línea limítrofe. B1 intenta coger el balón y salta desde el terreno de juego por encima de la línea limítrofe. B1 está aún en el aire, cuando:

- (a) Palmea el balón con 1 o ambas manos,
 - (b) Agarra el balón por B1 con ambas manos o el balón llega a descansar en 1 de sus manos.
- y el balón vuelve al terreno de juego, donde es cogido por A2.

Interpretación:

- (a) El equipo A mantiene el control del balón. El reloj de lanzamiento continúa.
- (b) El equipo B ha obtenido el control del balón. Se reiniciará el reloj de lanzamiento con 24 segundos para el equipo A.

Art.15 Jugador en acción de tiro

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

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

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

Art.16 Canasta: Cuándo se convierte y su valor

16-1 Situación. El valor de un lanzamiento de campo se define por el lugar sobre el terreno de juego desde donde se efectuó el lanzamiento. Un lanzamiento desde la zona de 2 puntos vale 2 puntos, un lanzamiento desde la zona de 3 puntos vale 3 puntos. La canasta se concede al equipo que ataca el cesto de los adversarios en el que entró el balón.

16-2 Ejemplo: A1 lanza el balón en un tiro desde la zona de 3 puntos. El balón en su trayectoria ascendente, es legalmente tocado por cualquier jugador que se encuentra dentro de la zona de lanzamiento de 2 puntos del equipo A. El balón continúa su trayectoria y entra en el cesto.

Interpretación: Se concederán 3 puntos al equipo A, puesto que el lanzamiento de A1 se efectuó desde la zona de lanzamiento de 3 puntos.

16-3 Ejemplo: A1 suelta el balón en un lanzamiento desde la zona de 2 puntos. En trayectoria ascendente es legalmente tocado por B1, que saltó desde la zona de lanzamiento de 3 puntos del equipo A. El balón continúa su trayectoria y entra en el cesto.

Interpretación: Se concederán 2 puntos al equipo A, puesto que el lanzamiento de A1 se efectuó desde la zona de lanzamiento de 2 puntos.

16-4 Situación. Si el balón entra en la canasta, el valor del lanzamiento de campo se define dependiendo de que el balón:

- (a) Haya entrado en la canasta directamente, o
- (b) En el pase haya sido tocado por cualquier jugador o haya tocado el suelo antes de entrar en la canasta.

16-5 Ejemplo: A1 pasa el balón desde la zona de 3 puntos y el balón entra directamente en la canasta.

Interpretación: Se concederán 3 puntos al equipo A puesto que el pase de A1 se efectuó desde la zona de 3 puntos.

16-6 Ejemplo: A1 pasa el balón desde la zona de 3 puntos y el balón es tocado por cualquier jugador o el balón toca el suelo:

(a) En la zona de 2 puntos del equipo A, o

(b) En la zona de 3 puntos del equipo A,

antes de que entre en la canasta.

Interpretación: En ambos casos, se conceden 2 puntos al equipo A puesto que el balón no entró en la canasta directamente.

16-7 Situación. Durante un saque o un rebote después del último tiro libre, siempre hay un período de tiempo desde que el jugador en el terreno de juego toca el balón hasta que el balón sale de sus manos en un lanzamiento a cesto. Este hecho cobra especial importancia en final de un cuarto o de una prórroga. Debe existir un tiempo mínimo para ese lanzamiento antes de que finalice el tiempo. Si el reloj de partido muestra 0:00.3, es deber del árbitro determinar si el lanzador soltó el balón antes de que sonara la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o de una prórroga. Sin embargo, si el reloj de partido solo muestra 0:00.2 o 0:00.1, los únicos lanzamientos que puede efectuar un jugador en el aire son palmeo o hundir directamente el balón.

16-8 Ejemplo: Se concede un saque al equipo A con:

(a) 0:00.3,

(b) 0:00.2 o 0:00.1,

visibles en el reloj de lanzamiento.

Interpretación:

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

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

16-9 Situación. Se convierte una canasta cuando un balón vivo entra en el cesto por arriba y permanece en él o lo atraviesa por completo. Cuando:

(a) Un equipo defensor solicita un tiempo muerto en cualquier momento del partido después de que se haya convertido una canasta, o

(b) El reloj del partido muestra 2:00 minutos o menos del cuarto o de la prórroga,

el reloj del partido se detendrá cuando el balón haya pasado completamente a través del cesto, tal como se muestra en el diagrama 1.



Diagrama 1 - Canasta convertida.

16-10 Ejemplo: Al inicio de un cuarto, el equipo A está defendiendo su canasta cuando B1 regatea por error hacia su propia canasta y logra un cesto.

Interpretación: Se concederán 2 puntos al capitán en el terreno de juego del equipo A.

16-11 Ejemplo: A1 realiza un lanzamiento de campo. B1 toca el balón cuando está dentro de la canasta pero cuando todavía no ha atravesado el cesto completamente.

Interpretación: Esto es una violación de interferencia. La canasta de 2 o 3 puntos contará.

Art.17 Saque

17-1 Situación. Antes de que el jugador que efectúa un saque haya soltado el balón, es posible que el movimiento de saque pueda provocar que las manos del jugador con el balón crucen el plano imaginario sobre la línea lateral que separa el terreno de juego del espacio situado más allá de las líneas limítrofes. En tales situaciones, el jugador defensor sigue teniendo la responsabilidad de evitar interferir el saque y no debe tocar el balón mientras siga estando en las manos del jugador que saca.

17-2 Ejemplo: Con 4:37 restantes en el reloj del partido en el tercer cuarto, se concede un saque a A1. Mientras agarra el balón:

- (a) La(s) mano(s) de A1 cruza(n) el plano de la línea limítrofe de tal modo que el balón está encima del terreno de juego. B1 agarra el balón que está en la(s) mano(s) de A1 o palmea el balón para quitárselo a A1 sin provocar contacto físico con A1.
- (b) B1 mueve sus manos sobre la línea limítrofe hacia A1 para detener su pase hacia A2 que está en el terreno de juego.

Interpretación: En ambos casos, B1 ha interferido en el saque, por lo tanto retrasando el partido. El árbitro sanciona la violación. Además se dará un aviso verbal a B1 y se le comunicará al entrenador del equipo B. Este aviso se hará extensible a todos los jugadores del equipo B por lo que reste de partido. Si cualquier jugador del equipo B repite una acción similar, se puede sancionar una falta técnica.

17-3 Situación. Cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga, el jugador del equipo defensor no moverá ninguna parte de su cuerpo sobre la línea limítrofe para interferir en el saque.

17-4 Ejemplo: Con 0:54 restantes en el reloj de partido en el cuarto cuarto, el equipo A tiene derecho a un saque. Antes de entregar el balón al sacador A1, el árbitro muestra la señal de aviso de cruce ilegal de la línea limítrofe. Después de esto, B1 mueve su mano hacia A1 sobre la línea limítrofe antes de que el balón haya sido lanzado sobre la línea limítrofe.

Interpretación: Se sancionará una falta técnica a B1.

17-5 Situación. El jugador que efectúa un saque debe pasar el balón (no ponérselo en la mano) a un compañero que esté sobre el terreno de juego.

17-6 Ejemplo: El sacador A1 pone el balón en las manos de A2, que está en el terreno de juego.

Interpretación: A1 ha cometido una violación del saque. El balón debe abandonar la(s) mano(s) del jugador para que el saque se considere legal. Se concederá un saque al equipo B desde el mismo lugar del saque original.

17-7 Situación. En un saque, ningún(o de los) jugador(es) tendrá ninguna parte del cuerpo sobre la línea limítrofe antes de que el balón la haya cruzado.

17-8 Ejemplo: El sacador A1 ha recibido el balón de un árbitro y:

(a) Coloca el balón en el suelo y después lo coge A2.

(b) Entrega el balón a A2 en la mano, que está fuera del terreno de juego.

Interpretación: En ambos casos, violación de A2 por mover su cuerpo sobre la línea limítrofe antes de que A1 haya soltado el balón por encima de la línea limítrofe.

17-9 Ejemplo: Después de que el equipo A logre un cesto o un último tiro libre, se concede tiempo muerto al equipo B. Tras el tiempo muerto, el árbitro entrega el balón a B1 para que realice el saque desde la línea de fondo. B1 entonces:

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

(b) Entrega el balón a B2 en la mano, que también se encuentra detrás de la línea de fondo.

Interpretación: En ambos casos, se produce una jugada legal. La única restricción para el equipo B es que sus jugadores que deben pasar el balón al terreno de juego en menos de 5 segundos.

17-10 Situación. Si se concede un tiempo muerto al equipo al que se le ha concedido la posesión del balón en su pista trasera cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos del cuarto cuarto o de cualquier prórroga, después del tiempo muerto el entrenador tiene el derecho a decidir si el saque se efectuará desde la línea de saque en la pista delantera del equipo o desde la pista trasera del equipo.

Después de que el entrenador del equipo A haya tomado su decisión, esta es final e irreversible. Las peticiones posteriores de ambos equipos para cambiar el lugar del saque, después de tiempos muertos adicionales en el mismo periodo de reloj de partido parado, no conducirán a un cambio de la decisión original.

Después de un tiempo muerto que sigue a una falta antideportiva o descalificante o a una situación de enfrentamiento, el partido se reanudará con un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo.

17-11 Ejemplo: En el último minuto del partido, A1 ha regateado en su pista trasera cuando un jugador del equipo B palmea el balón fuera de banda en la prolongación de la línea de tiros libres. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: Como máximo después del tiempo muerto, el árbitro principal preguntará al entrenador del equipo A sobre su decisión acerca de dónde será administrado el saque. El entrenador dirá en voz alta en inglés "pista delantera" o "pista trasera" y al mismo tiempo señalando con su brazo el lugar (pista trasera o pista delantera), donde el saque será

administrado. La decisión del entrenador del equipo A es final e irreversible. El *crew chief* (árbitro principal) informará al entrenador del equipo B de la decisión del entrenador del equipo A.

El partido se reanudará con un saque del equipo A solamente si las posiciones de los jugadores de ambos equipos en el terreno de juego claramente indican que entienden desde dónde se reanudará el partido.

17-12 Ejemplo: Durante el último minuto del partido con 17 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 ha regateado en su pista trasera cuando un jugador del equipo B palmea el balón fuera de banda a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres. Después de esto:

- (a) Se concede un tiempo muerto al equipo B.
- (b) Se concede un tiempo muerto al equipo A.
- (c) Se concede primero un tiempo muerto al equipo B e inmediatamente después al equipo A (o viceversa).

Interpretación:

- (a) El juego se reanudará con un saque para el equipo A desde la prolongación de la línea de tiros libres en su pista trasera. El equipo A tendrá 17 segundos en su reloj de lanzamiento.
- (b) y (c) Si el entrenador del equipo A elige el saque desde su pista delantera, el partido se reanudará con un saque desde la línea de saque en su pista delantera con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

Si el entrenador del equipo A elige el saque desde su pista trasera, el equipo A tendrá 17 segundos en el reloj de lanzamiento.

17-13 Ejemplo: Con 0:57 restantes en el reloj de partido en el cuarto cuarto, A1 lanza 2 tiros libres. Durante el segundo tiro libre, A1 pisa la línea de tiro libre mientras está lanzando y se sanciona violación. Se concede un tiempo muerto al equipo B.

Interpretación: Tras el tiempo muerto, si el entrenador del equipo B elige reanudar el partido con un saque desde:

- (a) La línea de saque en la pista delantera del equipo, el equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.
- (b) La pista trasera del equipo, el equipo B tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

17-14 Ejemplo: Con 0:26 restantes en el reloj de partido en el cuarto cuarto, A1 ha regateado en su pista trasera durante 6 segundos cuando:

- (a) B1 palmea el balón y lo lanza fuera del terreno de juego,
- (b) B1 comete la tercera falta de su equipo en el cuarto.

Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: Tras el tiempo muerto:

Si el entrenador del equipo A elige el saque desde la línea de saque de la pista delantera del equipo, en ambos casos, el equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

Si el entrenador del equipo A elige el saque desde la pista trasera del equipo, el equipo A tendrá:

- (a) 18 segundos,
- (b) 24 segundos

en el reloj de lanzamiento.

17-15 Ejemplo: Con 1:24 restantes en el reloj de partido en el cuarto cuarto, A1 ha regateado en su 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 del terreno de juego en la pista trasera del equipo A con:

- (a) 6 segundos,
- (b) 17 segundos

en el reloj de lanzamiento. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: Tras el tiempo muerto:

Si el entrenador del equipo A elige el saque desde la línea de saque de la pista delantera del equipo, el equipo A tendrá:

- (a) 6 segundos,
- (b) 14 segundos

en el reloj de lanzamiento.

Si el entrenador del equipo A elige el saque desde la pista trasera del equipo, el equipo A tendrá:

- (c) 6 segundos,
- (d) 17 segundos

en el reloj de lanzamiento.

17-16 Ejemplo: Restando 0:48 en el reloj del partido en el cuarto cuarto, A1 ha regateado el balón en su pista delantera cuando B1 palmea el balón hacia la pista trasera del equipo A, donde cualquier jugador del equipo A inicia un nuevo regate. B2 entonces comete la tercera falta del equipo en el cuarto en la pista trasera del equipo A con:

- (a) 6 segundos,
- (b) 17 segundos

en el reloj de lanzamiento. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: Tras el tiempo muerto:

Si el entrenador del equipo A decide sacar desde la línea de saque en la pista delantera, en ambos casos el equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

Si el entrenador del equipo A decide sacar desde la pista trasera, en ambos casos el equipo A tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

17-17 Ejemplo: Restando 1:32 en el reloj del partido en el cuarto cuarto, el equipo A ha controlado el balón en su pista trasera durante 5 segundos cuando se descalifica a A1 y B1 por pelearse entre sí. Las penalizaciones de las faltas descalificantes se compensan entre sí. Antes de administrarse el saque, se concede un tiempo muerto al entrenador del equipo A.

Interpretación: El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde la pista trasera del equipo A. Sin embargo, después del tiempo muerto, si el entrenador del equipo A decide sacar desde la pista delantera del equipo, el equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de lanzamiento. Si el entrenador del equipo A decide sacar desde la pista trasera del equipo, el equipo A tendrá 19 segundos en el reloj de lanzamiento.

17-18 Ejemplo: Con 1:29 restantes en el reloj del partido en el cuarto cuarto, el equipo A ha tenido el control del balón en su pista trasera durante 5 segundos cuando A6 y B6 son descalificados por entrar en el terreno de juego en una situación de enfrentamiento. Las faltas descalificantes se cancelan entre sí. Se concede el saque al equipo A en el lugar más cercano a donde el balón estaba situado, cuando comenzó el enfrentamiento. Antes de que el saque sea administrado, se concede un tiempo muerto al entrenador del equipo A.

Interpretación: Después del tiempo muerto, el partido se reanudará con un saque desde la línea de saque en pista delantera del equipo A con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

17-19 Ejemplo: Con 1:18 restantes en el reloj del partido en el cuarto cuarto, se concede un saque al equipo A desde su pista trasera. En este momento se concede un tiempo muerto al equipo A. Después del tiempo muerto, el entrenador del equipo A decide que el saque se administrará en la pista delantera de su equipo. Antes de que se administre el saque, el entrenador del equipo B solicita un tiempo muerto.

Interpretación: La decisión original del entrenador del equipo A de administrar el saque del equipo A en su pista delantera no se puede cambiar posteriormente dentro del mismo período de reloj de partido parado. Esto también será válido si al entrenador del equipo A se le concede un segundo tiempo muerto, seguido del primero.

17-20 Situación. Al principio de todos los cuartos que no sean el primero y de todas las prórrogas, un saque será administrado desde la prolongación de la línea central. El sacador tendrá un pie a cada lado de la línea central. Si el sacador comete una violación de saque, el balón se concederá a los oponentes para un saque desde la prolongación de la línea central.

Sin embargo, si una infracción se comete en el terreno de juego directamente sobre la línea central, el saque se administrará desde la pista delantera en el lugar más cercano a la línea central.

17-21 Ejemplo: Al principio del segundo cuarto el sacador A1 comete una violación en la prolongación de la línea central.

Interpretación: El balón se concederá al equipo B para un saque desde el lugar del saque original, con 24 segundos en el reloj de lanzamiento. El jugador que realiza el saque tendrá derecho a pasar el balón a un compañero en cualquier lugar del terreno de juego.

17-22 Ejemplo: Al principio del tercer 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 pista:

- (a) Delantera del equipo A.
- (b) Trasera del equipo A.

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

- (a) Pista trasera con 24 segundos,
 - (b) Pista delantera con 14 segundos
- en el reloj de lanzamiento.

17-23 Ejemplo: Durante el saque desde la prolongación de la línea central para comenzar el segundo cuarto, el sacador A1 pisa en el terreno de juego.

Interpretación: El partido se reanuda con un saque para el equipo B desde el lugar del saque original en la línea central, con 10:00 en el reloj del partido. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará a favor del equipo B.

17-24 Ejemplo: Las siguientes infracciones pueden cometerse sobre la línea central:

- (a) A1 provoca que el balón salga fuera de banda en la línea central.
- (b) A1 hace falta a B1 sobre la línea central. Esta es la tercera falta de equipo del equipo A en el cuarto.
- (c) A1 comete una violación de avance ilegal sobre la línea central.

Interpretación: En todos los casos, se concederá un saque al equipo B desde su pista delantera en el lugar más cercano a la línea central, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

17-25 Situación. Después de una falta antideportiva o descalificante, el partido se reanuda con un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo.

17-26 Ejemplo: A1 comete una falta antideportiva sobre B1 durante el intervalo de juego entre el primer y segundo cuarto.

Interpretación: B1 intentará 2 tiros libres, sin rebote, antes del inicio del segundo cuarto. El partido se reanuda con un saque desde la línea de saque de la pista delantera del equipo B. El equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento. La dirección de la flecha de posesión permanece sin cambio.

17-27 Situación. Durante un saque, se pueden producir las siguientes situaciones:

- (a) Se pasa el balón por encima de la canasta y un jugador de cualquier equipo lo toca introduciendo una mano por debajo de la canasta.
- (b) El balón se encaja entre el tablero y el aro.
- (c) Se lanza intencionadamente el balón contra el aro para reiniciar el reloj de lanzamiento.

17-28 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: Esto es una violación. El juego se reanuda con un saque por parte de los oponentes desde la prolongación de la línea de tiros libres. Si el equipo defensor comete la violación, un equipo atacante no puede anotar ningún punto puesto que el balón no provenía del interior del terreno de juego.

17-29 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: Se trata de una situación de salto. El partido se reanudará con la aplicación del procedimiento de posesión alterna:

- Si el equipo A tiene derecho al saque, el partido se reanudará con un saque del equipo A desde la línea de fondo en su pista delantera, cerca del tablero. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.
- Si el equipo B tiene derecho al saque, el partido se reanudará con un saque del equipo B desde la línea de fondo en su pista trasera, cerca del tablero. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos.

17-30 Ejemplo: Cuando quedan 5 segundos en el reloj de lanzamiento, el sacador A1 pasa el balón hacia la canasta del equipo B donde toca el aro.

Interpretación: El operador del reloj de lanzamiento no concederá una nueva cuenta puesto que el reloj de partido aún no se ha puesto en marcha. El reloj de partido se pondrá en marcha simultáneamente con el reloj de lanzamiento. Si el equipo A obtiene el control del balón, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos. Si el equipo B obtiene el control del balón, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos.

17-31 Situación. Después de que se haya puesto el balón a disposición del jugador que va a efectuar el saque, el jugador no puede botar el balón de tal forma que el balón toque dentro del terreno de juego y luego el jugador toque 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: Se concede un saque a A1. A continuación, A1 entonces bota el balón que toca:

- (a) El suelo dentro del terreno de juego,
- (b) El suelo fuera del terreno de juego,

y a continuación vuelve a cogerlo.

Interpretación:

- (a) A1 ha cometido una violación del saque. Una vez que el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador que realiza el saque y toca el terreno de juego, dicho jugador no puede volver a tocarlo hasta que el balón toque (o sea tocado) por otro jugador dentro del terreno de juego.
- (b) Si el jugador no se movió más de 1 metro en total entre el bote del balón y cuando lo recupera otra vez, la acción es legal y continuará el período de 5 segundos.

17-33 Situación. El jugador que efectúa un saque no provocará que el balón toque fuera del terreno de juego una vez que ha salido de sus manos en el saque.

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

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

a A2. El balón sale fuera de banda sin tocar a ningún jugador en el terreno de juego.

Interpretación: Violación de A1. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar del saque original en la:

- (a) Pista trasera, con 24 segundos,

(b) Pista delantera, con 14 segundos

en el reloj de lanzamiento.

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

Interpretación: Violación de A2. El partido se reanudará con un saque del equipo B en el lugar más cercano al lugar donde A2 ha tocado la línea limítrofe.

17-36 Ejemplo: Se concede un saque a A1 desde la línea lateral cerca de la línea central:

(a) En su pista trasera cerca de la línea central, con derecho a pasar el balón a cualquier parte del terreno de juego.

(b) En su pista delantera cerca de la línea central, con derecho a pasar el balón solo a su pista delantera.

(c) Al comienzo del segundo cuarto, desde la prolongación de la línea central enfrente de la mesa de oficiales, con derecho a pasar el balón a cualquier parte del terreno de juego.

Tras tener el balón a su disposición, A1 da 1 paso lateral normal, modificando su posición en lo que respecta a pista trasera o delantera.

Interpretación: En todos los casos, A1 mantiene el derecho a pasar el balón a pista delantera o trasera tal cual lo tenía en la posición inicial.

17-37 Situación. Después de una canasta de campo o último tiro libre convertido, el jugador que saca desde su línea de fondo puede moverse lateralmente y/o hacia atrás y el balón puede pasarse entre compañeros detrás de la línea de fondo pero sin tardar más de 5 segundos. Esto también es válido cuando se sanciona una violación del equipo defensivo, y cuando el saque debe por tanto repetirse.

17-38 Ejemplo: En el segundo cuarto después del último tiro libre convertido de A1, B1 tiene el balón para el saque desde su línea de fondo. A2 atraviesa con sus manos por encima de la línea limítrofe antes de que el balón haya sido lanzado a través de la línea limítrofe. El árbitro sanciona la violación.

Interpretación: El saque se repetirá. B1 mantendrá todavía su derecho a moverse a través de la línea de fondo antes de sacar o pasar el balón a un compañero.

17-39 Situación: 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 el balón situado cuando se sancionó la falta técnica, a menos que haya una situación de salto o antes del comienzo del primer cuarto.

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

- Si hay 14 segundos o más, el reloj de lanzamiento no se reiniciará, sino que continuará desde el tiempo en el que fue detenido.
- Si hay 13 segundos o menos, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

Si la falta técnica se sanciona al equipo atacante, el equipo atacante tendrá el tiempo restante que tenía en el reloj de lanzamiento, si el saque se administra desde la pista trasera. Si el saque se administra desde la pista delantera, el reloj de lanzamiento se reiniciará de la forma siguiente:

- Si hay 14 segundos o más, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.
- Si hay 13 segundos o menos, el reloj de lanzamiento no se reiniciará, sino que continuará desde el tiempo en el que fue detenido.

Si se concede un tiempo muerto y se sanciona una falta técnica durante el mismo periodo de reloj de partido parado, el tiempo muerto se administrará primero, 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 desde la línea de saque en la pista delantera del equipo con 14 segundos restantes.

17-40 Ejemplo: Con 1:47 restantes en el reloj del partido en el cuarto cuarto, A1 bota en su pista trasera y es sancionado con una falta técnica. Se concede ahora al equipo A un tiempo muerto.

Interpretación: Como máximo al final del tiempo muerto, el entrenador del equipo A informará al *crew chief* (árbitro principal) del lugar del saque (pista delantera o pista trasera). Después del final del tiempo muerto, cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A de acuerdo con la decisión del entrenador.

Si el entrenador del equipo A decide sacar desde la línea de saque en la pista delantera, el equipo A dispondrá de 14 segundos o del tiempo restante que había en el reloj de lanzamiento, si quedaban 13 segundos o menos.

Si el entrenador del equipo A decide sacar desde la pista trasera, el equipo A dispondrá del tiempo restante que tenía en el reloj de lanzamiento.

17-41 Ejemplo: Con 1:47 restantes en el reloj del partido en el cuarto cuarto, A1 bota en su pista trasera y es sancionado con una falta técnica. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre. Se concede ahora al equipo A un tiempo muerto.

Interpretación: Como máximo al final del tiempo muerto, el entrenador del equipo A informará al *crew chief* (árbitro principal) del lugar del saque (pista delantera o pista trasera). Después del final del tiempo muerto, el partido se reanudará con un saque para el equipo A de acuerdo con la decisión del entrenador.

Si el entrenador del equipo A decide sacar desde la línea de saque en la pista delantera, el equipo A dispondrá de 14 segundos o del tiempo restante que había en el reloj de lanzamiento, si quedaban 13 segundos o menos.

Si el entrenador del equipo A decide sacar desde la pista trasera, el equipo A dispondrá del tiempo restante que tenía en el reloj de lanzamiento.

17-42 Ejemplo: Con 1:47 restantes en el reloj del partido en el cuarto cuarto, A1 bota en su pista trasera cuando B1 provoca que el balón salga fuera de banda. Se concede ahora al equipo A un tiempo muerto. Inmediatamente después, A1 es sancionado con una falta técnica.

Interpretación: Como máximo al final del tiempo muerto, el entrenador del equipo A informará al *crew chief* (árbitro principal) del lugar del saque (pista delantera o pista trasera). Después

del final del tiempo muerto, cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A de acuerdo con la decisión del entrenador.

Si el entrenador del equipo A decide sacar desde la línea de saque en la pista delantera, el equipo A dispondrá de 14 segundos o del tiempo restante que había en el reloj de lanzamiento, si quedaban 13 segundos o menos.

Si el entrenador del equipo A decide sacar desde la pista trasera, el equipo A dispondrá del tiempo restante que tenía en el reloj de lanzamiento.

Art.18/19 Tiempo muerto/Sustituciones

18/19-1 Situación. No se puede conceder un tiempo muerto antes de que haya comenzado el tiempo de juego de un cuarto o prórroga ni después de que el tiempo de juego de un cuarto o prórroga haya finalizado.

No se puede conceder una sustitución antes de que haya comenzado el tiempo de juego del primer cuarto ni después de que haya finalizado el tiempo de juego del partido. Se puede conceder cualquier sustitución entre los intervalos de juego entre los cuartos y las prórrogas.

18/19-2 Ejemplo: Después de que el balón haya salido de las manos del *crew chief* (árbitro principal) en el salto entre dos pero antes de ser legalmente palmeado, el saltador A5 comete una violación. El balón se concede al equipo B para un saque. En ese momento, cualquier equipo solicita un tiempo o una sustitución.

Interpretación: A pesar del hecho de que el partido ya ha comenzado, no se puede conceder el tiempo muerto ni la sustitución porque el reloj de partido aún no se ha puesto en marcha.

18/19-3 Ejemplo: Aproximadamente al mismo tiempo que suena el reloj de partido indicando el final de un cuarto o prórroga, B1 comete falta sobre A1 y se le conceden 2 tiros libres. En ese momento, cualquiera de los equipos solicita:

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

Interpretación:

- (a) No se puede conceder un tiempo muerto porque ha finalizado el tiempo de juego de un cuarto o prórroga.
- (b) Solo se puede conceder una sustitución después de que ambos tiros libres hayan sido completados y antes de que el intervalo de juego para el próximo cuarto o prórroga haya finalizado.

18/19-4 Situación. Si la señal del reloj de lanzamiento suena mientras el balón está en el aire durante un lanzamiento a cesto, no se trata de una violación y no se detiene el reloj de partido. Si se convierte el lanzamiento, en algunas situaciones se trata de una oportunidad de tiempo muerto o sustitución para ambos equipos.

18/19-5 Ejemplo: Durante un lanzamiento a cesto, mientras el balón está en el aire suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón entra en el cesto. En ese momento uno o ambos equipos solicitan:

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

Interpretación:

(a) Se trata de una oportunidad de tiempo muerto solo para el equipo que recibió la canasta.
Si se concede un tiempo muerto al equipo que ha recibido el cesto, también se podrá conceder tiempo muerto al otro equipo y se pueden conceder sustituciones a ambos equipos, si las solicitan.

(b) Es una oportunidad de sustitución solo para el equipo que ha recibido el cesto y únicamente cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos del cuarto cuarto o de cada prórroga.

Si se concede una sustitución al equipo que recibió el cesto, también puede concederse una sustitución a los oponentes y, si lo solicitan, se puede conceder tiempo muerto a ambos equipos.

18/19-6 Situación. Si se solicita un tiempo muerto o sustitución (de cualquier jugador, incluyendo al lanzador de tiros libres) después de que el balón esté a disposición del lanzador de tiros libres para el primer tiro libre, se podrá conceder el tiempo muerto o la sustitución 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 permanecerá muerto después del último tiro libre.

18/19-7 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 tiros libres A1.

(b) Después de intentar el primer tiro libre.

(c) Después del segundo tiro libre convertido pero antes de que el balón esté a disposición del jugador que efectuará el saque.

(d) Después del segundo tiro libre convertido pero después de que el balón esté a disposición del jugador que va a efectuar el saque.

Interpretación:

(a) El tiempo muerto o la sustitución se 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 válido.

(c) El tiempo muerto o la sustitución se concederá inmediatamente, antes del saque.

(d) El tiempo muerto o la sustitución no se concederá.

18/19-8 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 la línea de tiro libre mientras está lanzando y se señala la violación.
- (e) B1 entra en la zona restringida antes de que el balón salga de las manos de A1. Se sanciona la violación de B1 y el tiro libre de A1 no es convertido.

Interpretación:

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

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

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

Interpretación: La oportunidad de tiempo muerto no comenzará hasta que haya concluido la comunicación de la falta a la mesa de oficiales y un sustituto de B1 haya pasado a ser jugador.

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

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

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

18/19-13 Ejemplo: Una oportunidad de sustitución acaba de finalizar cuando el sustituto A6 corre hacia la mesa de oficiales solicitando en voz alta una sustitución. El anotador reacciona haciendo sonar la señal por error. El árbitro hace sonar su silbato e interrumpe el juego.

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

18/19-14 Ejemplo: Se produce una violación de interposición o interferencia en cualquier momento del partido. Un tiempo muerto ha sido solicitado por cualquier equipo o los sustitutos de cualquier equipo o de ambos equipos están esperando en la mesa de oficiales.

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

18/19-15 Ejemplo: A1 recibe una falta de B1 en su intento de canasta de campo de 2 puntos. Después de que A1 haya lanzado el primero de sus 2 tiros libres, se sanciona una falta técnica a A2. Cualquier equipo solicita ahora una sustitución o un tiempo muerto.

Interpretación: Cualquier jugador del equipo B intentará 1 tiro libre sin rebote. A1 lanzará su segundo tiro libre y el partido se reanudará como después de cualquier tiro libre. El tiempo muerto o la sustitución se concederá a ambos equipos cuando el reloj del partido esté parado y el balón está muerto.

18/19-16 Ejemplo: A1 recibe una falta de B1 en su intento de canasta de campo de 2 puntos. Después de que A1 haya lanzado el primero de sus 2 tiros libres, se sanciona una falta técnica a A2. Cualquier jugador del equipo B ha lanzado 1 tiro libre, sin rebote. Cualquier equipo solicita ahora una sustitución o un tiempo muerto.

Interpretación: A1 lanzará su segundo tiro libre y el partido se reanudará como después de cualquier tiro libre. El tiempo muerto o la sustitución se concederá a ambos equipos cuando el reloj del partido esté parado y el balón está muerto.

18/19-17 Ejemplo: Se sanciona una falta técnica a A1. B6 solicita una sustitución para lanzar el tiro libre.

Interpretación: Esta es una oportunidad de sustitución para ambos equipos. Después de convertirse en jugador, B6 lanzará 1 tiro libre pero no puede ser sustituido hasta que el siguiente periodo de reloj de partido en marcha haya finalizado.

18/19-18 Situación: Cada tiempo muerto durará 1 minuto. Los equipos deben regresar sin demora al terreno de juego después de que el árbitro haga sonar su silbato y les ordene reincorporarse a la pista. Si un equipo prolonga el tiempo muerto más allá del minuto asignado, está obteniendo una ventaja por prolongar dicho tiempo muerto y ocasionando también un retraso en la reanudación del partido. El árbitro debe advertir al entrenador de ese equipo. Si ese entrenador no reacciona al aviso, se cargará otro tiempo muerto al equipo infractor. Si no dispusiese de más tiempos muertos, puede sancionarse al entrenador una falta técnica por retrasar el juego, anotada como 'B₁'. Si ese equipo no regresa al terreno de juego inmediatamente después del intervalo de juego de la media parte, se cargará un tiempo muerto al equipo infractor. Dicho tiempo muerto anotado no durará 1 minuto y el partido se reanudará inmediatamente.

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

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

Interpretación:

- (a) Una vez que el equipo comience a regresar a la pista, el árbitro advierte al entrenador de que si se repitiese el mismo comportamiento, se cargará otro tiempo muerto adicional al equipo A.
- (b) Se cargará, sin avisar, otro tiempo muerto al equipo A. Si dicho equipo no dispone de más tiempos muertos, se sancionará al entrenador A una falta técnica por retrasar el juego, anotada como 'B₁'.

18/19-20 Ejemplo: Después del intervalo de juego en la mitad del partido, el equipo A está todavía en su vestuario y, por lo tanto, se retrasa el inicio del tercer cuarto.

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

18/19-21 Situación. Si no se ha concedido a un equipo un tiempo muerto durante la segunda parte, antes de que el reloj de partido muestre 2:00 del cuarto cuarto, el anotador trazará 2 líneas horizontales en el acta, en la primera casilla de la segunda parte de ese equipo. El marcador electrónico mostrará el primer tiempo muerto como si se hubiese disfrutado.

18/19-22 Ejemplo: Con 2:00 restantes del cuarto cuarto en el reloj de partido, ninguno de los equipos ha disfrutado de un tiempo muerto en la segunda parte.

Interpretación: El anotador trazará 2 líneas horizontales en el acta, en la primera casilla de la segunda parte de cada equipo. El marcador electrónico mostrará el primer tiempo muerto como disfrutado.

18/19-23 Ejemplo: Con 2:09 restantes del cuarto cuarto en el reloj de partido, el entrenador A solicita su primer tiempo muerto de la segunda parte con el partido en juego. Con 1:58 restantes en el reloj de partido, el balón sale fuera del terreno de juego y se detiene el reloj de partido. Entonces se concede el tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: El anotador trazará 2 líneas horizontales en el acta en la primera casilla del equipo A puesto que el tiempo muerto no se concedió antes de que el reloj del partido haya mostrado 2:00 minutos en el cuarto 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. Después del tiempo muerto, el marcador electrónico mostrará los 2 tiempos muertos como disfrutados.

18/19-24 Situación. Siempre que se solicite un tiempo muerto, ya sea antes o después de que se sancione una falta técnica, antideportiva o descalificante, el tiempo muerto se concederá antes 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 el tiempo muerto haya finalizado.

18/19-25 Ejemplo: El equipo B ha solicitado un tiempo muerto. A1 comete una falta antideportiva sobre B1, seguida de una falta técnica de A2.

Interpretación: El tiempo muerto se concederá al equipo B en este momento. Después del tiempo muerto del equipo B se concederá 1 tiro libre por la falta técnica de A2, sin rebote. B1 intentará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde la línea de saque en su pista delantera, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

18/19-26 Ejemplo: El equipo B ha solicitado un tiempo muerto. A1 comete una falta antideportiva sobre B1. El tiempo muerto se concede ahora 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 por la falta técnica de A2, sin rebote. B1 intentará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde la línea de saque en su pista delantera, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

Art.23 Jugador fuera de banda y balón fuera de banda.

23-1 Situación. Es una violación cuando un jugador abandona el terreno de juego por la línea de fondo para evitar cometer una violación de 3 segundos y luego vuelve a entrar en el área restringida.

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

Interpretación: A1 ha cometido una violación de 3 segundos.

Art.24 Regate

24-1 Situación. Si un jugador lanza intencionadamente el balón contra el tablero (sin intentar un lanzamiento legítimo a cesto), esto no se considerará como un regate.

24-2 Ejemplo: A1 no ha iniciado aún un regate y permanece de pie cuando lanza el balón contra el tablero propio o el de los oponentes y lo vuelve a coger antes de que otro jugador lo haya tocado.

Interpretación: Juego legal. Después de coger el balón, A1 puede lanzar, pasar o comenzar un regate.

24-3 Ejemplo: Después de finalizar un regate, ya sea estando parado como en movimiento continuo, A1 lanza el balón contra el tablero propio o el de los oponentes y lo vuelve a coger o lo toca de nuevo antes de que haya tocado a otro jugador.

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

24-4 Ejemplo: El tiro para una canasta de campo de A1 no toca el aro. A1 atrapa el balón y lo lanza contra el tablero, después coge o toca el balón otra vez antes de que haya tocado a otro jugador.

Interpretación: Juego legal. Después de coger el balón, A1 puede lanzar, pasar o comenzar un regate.

24-5 Ejemplo: A1 bota el balón y se detiene. Después:

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

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

Interpretación: Acción legal en ambos casos. A1 no movió el pie de pivote.

24-6 Ejemplo: A1 comienza a regatear:

(a) Lanzando el balón sobre su oponente.

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

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

Interpretación: Acción legal en ambos casos. El balón ha tocado el terreno de juego antes de que A1 ha vuelto a tocar el balón nuevamente en su regate.

Art.25 Avance ilegal

25-1 Situación. 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 se caiga al suelo. También es legal que el jugador, después de caer al suelo con el balón, se deslice una distancia corta. Sin embargo, si el jugador a continuación rueda para evitar la defensa o intenta levantarse mientras sostiene el balón, es una violación.

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

Interpretación: La caída en el suelo de A1 es legal.

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

- (a) Pasa el balón a A2.
- (b) Comienza un regate mientras aún está caído en el suelo.
- (c) Intenta levantarse mientras bota el balón.
- (d) Intenta levantarse mientras sostiene el balón.

Interpretación:

- (a), (b) y (c) Acción legal.
- (d) Violación de avance ilegal.

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

Interpretación: La acción de A1 al deslizarse no es una violación. Sin embargo, si A1 a continuación rueda para evitar la defensa o intenta levantarse mientras sostiene el balón, se produce una violación de avance ilegal.

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

25-6 Ejemplo: A1 ha comenzado la acción de tiro para una canasta de campo de 2 puntos penetrando hacia la canasta, con el balón en ambas manos. En su movimiento continuo recibe falta de B1, tras lo cual A1 comete una violación de avance ilegal y el balón entra en el cesto.

Interpretación: La canasta no será válida y se concederán 2 tiros libres.

25-7 Situación. Es una violación aupar a un compañero para jugar el balón.

25-8 Ejemplo: A1 agarra con los brazos a su compañero de equipo A2 y lo aúpa debajo de la canasta de los oponentes. A3 pasa el balón a A2 que entonces lo hunde dentro de la canasta.

Interpretación: Esto es una violación. La canasta no cuenta. Se concederá un saque al equipo B desde la línea lateral en la prolongación de la línea de tiros libres en su pista trasera.

Art.28 8 segundos

28-1 Situación. El reloj de lanzamiento se detiene por una situación de salto. Si el saque de posesión alterna resultante se concede al equipo que tenía el control del balón en su pista trasera, ese equipo tendrá solo el tiempo restante en el período de 8 segundos.

28-2 Ejemplo: El equipo A ha tenido control del balón durante 5 segundos en su pista trasera cuando se produce un balón retenido. El equipo A tiene derecho al siguiente saque por posesión alterna.

Interpretación: El equipo A solo dispondrá de 3 segundos para pasar el balón a su pista delantera.

28-3 Situación. Durante un regate desde pista trasera a pista delantera, el balón pasa a la pista delantera de un equipo cuando ambos pies del jugador que regatea y el balón están completamente en contacto con la pista delantera.

28-4 Ejemplo: A1 tiene un pie a cada lado de la línea central y recibe el balón de A2, que se encuentra en pista trasera. A continuación A1 vuelve a pasar el balón a A2, quien aún se encuentra en la pista trasera del equipo A.

Interpretación: Jugada legal. A1 no tiene ambos pies completamente en contacto con su pista delantera y por tanto tiene derecho a pasar el balón a la pista trasera. La cuenta de 8 segundos continuará.

28-5 Ejemplo: A1 está regateando el balón desde su pista trasera y finaliza el regate con un pie a cada lado de la línea central, sosteniendo el balón en sus manos. Después, A1 pasa el balón a A2, que también tiene un pie a cada lado de la línea central.

Interpretación: Jugada legal. A1 no tiene ambos pies completamente en contacto con su pista delantera y por tanto tiene derecho a pasar el balón a A2 que tampoco está en su pista delantera. La cuenta de 8 segundos continuará.

28-6 Ejemplo: A1 está efectuando un regate desde su pista trasera y tiene un pie (pero no ambos) ya en pista delantera. Después, A1 efectúa un pase a A2, quien tiene un pie a cada lado de la línea central. A continuación, A2 comienza un regate hacia su pista trasera.

Interpretación: Jugada legal. A1 no tiene ambos pies en contacto con su pista delantera y por tanto tiene derecho a pasar el balón a A2 que tampoco está en su pista delantera. A2 tiene derecho a comenzar un regate en la pista trasera. La cuenta de 8 segundos continuará.

28-7 Ejemplo: A1 está efectuando un regate desde su pista trasera y finaliza su movimiento hacia delante pero continúa botando mientras tiene

- (a) Un pie a cada lado de la línea central.
- (b) Ambos pies en la pista delantera pero con el balón aún botando en pista trasera.
- (c) Ambos pies en la pista delantera mientras sigue botando el balón en pista trasera, tras lo cual A1 vuelve a colocar ambos pies en pista trasera.
- (d) Ambos pies en pista trasera pero con el balón botando en pista delantera.

Interpretación: En todos los casos, A1 sigue estando en pista trasera hasta que ambos pies, así como el balón, estén completamente en contacto con la pista delantera. La cuenta de 8 segundos continuará.

28-8 Situación. Cada vez que la cuenta de 8 segundos continúe con el tiempo que reste y el mismo equipo que tenía previamente el control del balón deba efectuar un saque en su pista trasera, el árbitro que entregue el balón al jugador que va a efectuar el saque le informará del tiempo que resta en la cuenta de 8 segundos.

28-9 Ejemplo: A1 bota durante 6 segundos en su pista trasera cuando se sanciona una doble falta en la:

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

Interpretación:

- (a) El partido se reanudará con un saque para el equipo A en la pista trasera desde el lugar más cercano a donde ocurrió la doble falta, con 2 segundos para pasar el balón a su pista delantera.
- (b) El partido se reanudará con un saque para el equipo A en la pista delantera desde el lugar más cercano a donde ocurrió la doble falta.

28-10 Ejemplo: A1 regatea durante 4 segundos en su pista trasera cuando B1 palmea el balón fuera del terreno de juego en la pista trasera del equipo A.

Interpretación: El juego se reanudará con un saque del equipo A en su pista trasera con 4 segundos para pasar el balón a su pista delantera.

28-11 Situación. Si un árbitro detiene el partido por cualquier razón válida sin conexión con ninguno de los equipos y si, a juicio de los árbitros, se colocara en desventaja a los oponentes, el período de 8 segundos continuará desde donde se detuvo.

28-12 Ejemplo: Con 0:25 restantes en el reloj del partido en el cuarto cuarto y con el resultado A 72 – B 72, el equipo A obtiene el control del balón. A1 bota el balón durante 4 segundos en su pista trasera cuando los árbitros detienen el partido debido a que:

- (a) El reloj de partido o el reloj de lanzamiento no se ponen en marcha.
- (b) Una botella se lanza al terreno de juego.
- (c) El reloj de lanzamiento se resetea por error.

Interpretación: En todos los casos, el partido se reanudará con un saque del equipo A en la pista trasera con 4 segundos restantes en el período de 8 segundos. El equipo B sería puesto en desventaja si se reanudara el partido con un nuevo período de 8 segundos.

28-13 Situación: Después de una violación de 8 segundos, el lugar del saque se determina por la posición del balón cuando se produjo la violación.

28-14 Ejemplo: La cuenta de 8 segundos finaliza para el equipo A y se sanciona la violación cuando:

- (a) El equipo A controla el balón en su pista trasera.
- (b) El balón está en el aire en un pase de A1 desde su pista trasera a su pista delantera.

Interpretación: El saque del equipo B se administrará en su pista delantera, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento, desde el lugar más cercano a la:

- (a) Posición del balón donde se produjo la violación de 8 segundos, excepto directamente detrás del tablero.
- (b) Línea central.

Art.29/50 24 segundos

29/50-1 Situación. Se intenta un lanzamiento cerca del final del período del reloj de lanzamiento y suena la señal del reloj de lanzamiento estando el balón en el aire. Si el balón no toca el aro, se produce una violación a menos que los adversarios hayan obtenido un control del balón inmediato y claro. Se concederá el balón a los oponentes para que efectúen un saque desde el lugar más cercano a donde el árbitro detuvo el juego, excepto directamente detrás del tablero.

29/50-2 Ejemplo: El balón está en el aire durante un lanzamiento de A1 cuando suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón toca el tablero y luego rueda por el suelo, donde es tocado por B1, después por A2 y finalmente controlado por B2.

Interpretación: Violación del reloj de lanzamiento. El balón no tocó el aro y no hubo un posterior control del balón inmediato y claro por parte de los adversarios.

29/50-3 Ejemplo: Durante un lanzamiento de A1, el balón toca el tablero, pero no el aro. En el rebote, el balón 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 lanzamiento.

Interpretación: Violación del reloj de lanzamiento.

29/50-4 Ejemplo: A1 lanza a cesto al final del período del reloj de lanzamiento. El balón es taponado legalmente por B1 y luego suena la señal del reloj de lanzamiento. Tras la señal B1 comete falta sobre A1.

Interpretación: Violación del reloj de lanzamiento. La falta de B1 sobre A1 se ignorará a menos que sea una falta antideportiva o descalificante.

29/50-5 Ejemplo: El balón está en el aire durante un lanzamiento de A1 cuando suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón no toca el aro e inmediatamente después se produce un balón retenido entre A2 y B2.

Interpretación: Violación del reloj de lanzamiento. El equipo B no obtuvo un control del balón inmediato y claro.

29/50-6 Ejemplo: A1 lanza a canasta. Cuando el balón está en el aire suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón no toca el aro, luego lo toca B1 provocando que el balón salga del terreno de juego.

Interpretación: Violación del reloj de lanzamiento. El equipo B no obtuvo un control claro del balón.

29/50-7 Situación. Si suena la señal del reloj de lanzamiento en una situación en la que, a juicio de los árbitros, los oponentes obtendrán un control del balón inmediato y claro, se ignorará la señal y continuará el juego.

29/50-8 Ejemplo: Cuando el período del reloj de lanzamiento está próximo a finalizar, A2 no logra recibir el pase de A1 (ambos jugadores están en su pista delantera) y el balón rueda hacia la pista trasera del equipo A. Antes de que B1 obtenga el control del balón y no haya oposición hasta la canasta de los adversarios, suena la señal del reloj de lanzamiento.

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

29/50-9 Situación. Si se concede un saque por posesión alterna a un equipo que tenía el control de balón, dicho equipo solo dispondrá del tiempo que quedase en el reloj de lanzamiento cuando se produjo la situación de salto.

29/50-10 Ejemplo: El equipo A controla el balón en su pista delantera cuando quedan 10 segundos en el reloj de lanzamiento y se señala un balón retenido. Se concede el saque por posesión alterna al:

(a) Equipo A.

(b) Equipo B.

Interpretación:

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

(b) El equipo B dispondrá de un nuevo período de 24 segundos del reloj de lanzamiento.

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

(a) Equipo A.

(b) Equipo B.

Interpretación:

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

(b) El equipo B dispondrá de un nuevo período de 24 segundos del reloj de lanzamiento.

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

- Si el reloj de lanzamiento muestra 14 segundos o más en el momento en el que se detuvo el partido, no reiniciará el reloj de lanzamiento, sino que continuará desde el tiempo donde se detuvo.
- Si el reloj de lanzamiento muestra 13 segundos o menos en el momento en el que se detuvo el partido, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

29/50-13 Ejemplo: B1 provoca una violación de fuera de banda en la pista delantera del equipo A. El reloj de lanzamiento muestra 8 segundos.

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

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

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

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

(a) A1, o

(b) B1

se lesiona. Los árbitros detienen el juego.

Interpretación: El equipo A dispondrá de:

(a) 4 segundos,

(b) 14 segundos,

en el reloj de lanzamiento.

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

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

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

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

29/50-18 Ejemplo: Con:

a) 16 segundos,

b) 12 segundos,

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

Interpretación: En ambos casos, violación de B1. El partido se reanudará con un saque en la pista delantera para el equipo A con:

a) 16 segundos,

b) 14 segundos,

en el reloj de lanzamiento.

29/50-19 Ejemplo: Durante un saque de A1 en el tercer cuarto, B1 en su pista trasera coloca los brazos por encima de la línea limítrofe e intercepta el pase con:

a) 19 segundos,

b) 11 segundos,

en el reloj de lanzamiento.

Interpretación: En ambos casos, violación de B1. El partido se reanudará con un saque para el equipo A en su pista delantera con:

(a) 19 segundos,

(b) 14 segundos,

en el reloj de lanzamiento.

29/50-20 Ejemplo: A1 bota el balón en su pista delantera cuando B2 comete una falta antideportiva sobre A2 con 6 segundos en el reloj de lanzamiento.

Interpretación: Independientemente de si se consiguen los tiros libres o no, el equipo A dispondrá de un saque desde la línea de saque en su pista delantera con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

Se aplica esta misma interpretación en caso de una falta descalificante.

29/50-21 Situación. Si un árbitro detiene el partido por cualquier razón válida sin conexión con ninguno de los equipos y si, a juicio de los árbitros, se pondría en desventaja a los oponentes, el reloj de lanzamiento continuará desde donde se detuvo.

29/50-22 Ejemplo: Con 0:25 restantes en el reloj del partido en el cuarto cuarto y con el marcador de A 72 – B 72, el equipo A obtiene el control del balón en su pista delantera. A1 ha regateado durante 20 segundos cuando los árbitros detienen el partido debido a que:

(a) El reloj de partido o el reloj de lanzamiento dejan de funcionar.

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

(c) Se reinicia por error el reloj de lanzamiento.

Interpretación: En todos estos casos, el partido se reanudará con un saque del equipo A con 4 segundos en el reloj de lanzamiento. Se pondría en desventaja al equipo B si el partido se reanudase con 14 segundos del reloj de lanzamiento.

29/50-23 Ejemplo: Después de un lanzamiento a canasta de A1, el balón rebota en el aro y luego es controlado por A2. 9 segundos después, el reloj de lanzamiento suena por error. Los árbitros detienen el partido.

Interpretación: Se pondría en desventaja al equipo A, con el control del balón, si se tratase de una violación del reloj de lanzamiento. Tras consultar con el comisario, si lo hubiera, y con el operador del reloj de lanzamiento, los árbitros reanudarán el juego con un saque para el equipo A con 5 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-24 Ejemplo: Cuando quedan 4 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 lanza a canasta. El balón no toca el aro pero el operador del reloj de lanzamiento reinicia el reloj por error. A2 consigue el rebote y tras un espacio de tiempo A3 consigue un cesto. En ese momento se informa a los árbitros del error.

Interpretación: Los árbitros, tras consultar con el comisario, si lo hubiera, confirmarán que el balón no tocó el aro tras el lanzamiento a canasta de A1. Si es así, decidirán entonces si el balón ha salido de la(s) mano(s) de A3 antes de que hubiese sonado la señal del reloj de lanzamiento si no se hubiese reiniciado. Si es así, la canasta será válida; si no, se produce una violación del reloj de lanzamiento y el cesto de A3 no será válido.

29/50-25 Situación. Cuando se concede un saque como consecuencia de una falta antideportiva o descalificante, el saque siempre se administrará desde la línea de saque de la pista delantera del equipo. El reloj de lanzamiento se reiniciará con 14 segundos.

29/50-26 Ejemplo: Con 1:12 restantes en el reloj de partido en el cuarto cuarto, A1 está regateando en su pista delantera con 6 segundos en el reloj de lanzamiento cuando B1 comete una falta antideportiva sobre A1. Después del primer tiro libre de A1 ahora se solicita un tiempo muerto por el entrenador A o el entrenador B.

Interpretación: A1 lanzará su segundo tiro libre sin rebote. Después del tiempo muerto el partido se reanudará con un saque del equipo A desde la línea de saque de su pista delantera. El reloj de lanzamiento se reiniciará con 14 segundos.

29/50-27 Situación. Cuando se haya efectuado un lanzamiento a canasta y se sancione una falta a un jugador defensor en su pista trasera, el reloj de lanzamiento se reiniciará con 14 segundos.

29/50-28 Ejemplo: Cuando quedan 17 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 lanza el balón en un tiro a cesto. Cuando el balón está en el aire, B2 comete una falta sobre A2. Es la segunda 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 A1 es válida.

En todos los casos, el partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde se sancionó la falta, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-29 Ejemplo: Con 10 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 lanza el balón en un tiro a cesto. Cuando el balón está en el aire, B2 comete una falta sobre A2. Es la segunda 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 A1 es válida.

En todos los casos, el partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde se sancionó la falta, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

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

En todos los casos, el partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde se sancionó la falta, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-31 Ejemplo: Con 10 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 lanza el balón en un tiro a cesto. Cuando el balón está en el aire, B2 comete una falta sobre A2. Es la quinta 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 A1 es válida.

En todos los casos, se concederán 2 tiros libres a A2.

29/50-32 Ejemplo: A1 lanza el balón en un tiro a cesto. Cuando el balón está en el aire suena la señal del reloj de lanzamiento y luego B2 comete una falta sobre A2. Es la quinta 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 A1 es válida.

En ninguno de los casos, ha ocurrido violación del reloj de lanzamiento. A2 lanzará 2 tiros libres.

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

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

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

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

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

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

Interpretación: En ambos casos, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos tan pronto como A2 obtenga el control del balón en cualquier lugar del terreno de juego.

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

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

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

Interpretación: El partido se reanuda con un saque para el equipo A desde el punto más próximo a donde el balón salió fuera de banda. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos independientemente del lugar del terreno de juego desde donde se administre el saque.

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

Interpretación: El partido se reanuda con un saque para el equipo A desde su pista trasera desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera de banda. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

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

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

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

Interpretación: El partido se reanuda con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde se sancionó la falta. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

29/50-41 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento a canasta. El balón entra en el cesto y entonces B2 comete falta sobre A2. Se trata de la tercera falta del equipo B en el cuarto.

Interpretación: La canasta es válida. El partido se reanuda con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde se sancionó la falta. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

29/50-42 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento a canasta. El balón toca el aro y en el rebote se señala un balón retenido entre A2 y B2. La flecha de posesión favorece al equipo A.

Interpretación: El partido se reanuda con un saque para el equipo A desde el punto más próximo a donde se produjo el balón retenido. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

29/50-43 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento a canasta. El balón se encaja entre el aro y el tablero. La flecha de posesión favorece al equipo A. El reloj de lanzamiento muestra 8 segundos.

Interpretación: El partido se reanuda con un saque para el equipo A desde la línea de fondo junto al tablero. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

29/50-44 Ejemplo: A1 en su pista delantera pasa el balón para que A2 efectúe un alley-hoop. A2 no consigue coger el balón, que toca el aro. Después A3 obtiene el control del balón.

Interpretación: El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos tan pronto como A3 obtenga el control del balón. Si A3 toca el balón en su pista trasera, se trata de una violación de balón devuelto a pista trasera.

29/50-45 Ejemplo: Después de un rebote defensivo de A1, B1 palmea el balón quitándoselo a A1 de las manos. Después el balón es capturado por B2.

Interpretación: Como el equipo que ha obtenido el control del balón no es el mismo equipo que lo controlaba antes de que tocara el aro, el equipo B dispondrá de una nueva cuenta de 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-46 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento a canasta con 6 segundos en el reloj de lanzamiento. El balón toca el aro, rebota y A2 obtiene el control del balón en su pista trasera. Posteriormente A2 es objeto de falta por parte de B1. Esta es la tercera falta del equipo B en el cuarto.

Interpretación: El juego se reanudará con un saque de banda para el equipo A desde su pista trasera con un nuevo período de 24 segundos en su reloj de lanzamiento.

29/50-47 Situación: Mientras el reloj del partido esté funcionando, siempre que un equipo obtenga una nueva posesión de un balón vivo tanto en la pista trasera como en la pista delantera, ese equipo dispondrá de 24 segundos en su reloj de lanzamiento.

29/50-48 Ejemplo: Mientras el reloj del partido está funcionando, A1 obtiene un nuevo control del balón en el terreno de juego en la:

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

Interpretación: En ambos casos el equipo tendrá 24 en el reloj de lanzamiento.

29/50-49 Situación. Cuando un equipo obtenga la posesión de un balón vivo tanto en su pista trasera como en su pista delantera y queden 14 segundos o menos en el reloj de partido, se apagará el reloj de lanzamiento.

29/50-50 Ejemplo: Con 12 segundos restantes en el reloj de partido, se concede al equipo A una nueva posesión del balón.

Interpretación: Se apagará el reloj de lanzamiento.

29/50-51 Ejemplo: Con 18 segundos restantes en el reloj de partido y 3 segundos en el reloj de lanzamiento, el jugador B1 en su pista trasera, golpea intencionadamente el balón con el pie.

Interpretación: El partido se reanudará con un saque del equipo A en su pista delantera con 18 segundos restantes en el reloj de partido y 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-52 Ejemplo: Con 7 segundos restantes en el reloj de partido y 3 segundos en el reloj de lanzamiento, el jugador B1 en su pista trasera, golpea intencionadamente el balón con el pie.

Interpretación: El partido se reanudará con un saque del equipo A en su pista delantera con 7 segundos restantes en el reloj de partido. El reloj de lanzamiento se apagará.

29/50-53 Ejemplo: Con 23 segundos restantes en el reloj de partido, el equipo A establece un nuevo control del balón. Con 19 segundos restantes en el reloj de partido A1 intenta un lanzamiento a canasta. El balón toca el aro y A2 consigue el rebote.

Interpretación: El reloj de lanzamiento no se reiniciará cuando el equipo A obtenga originalmente el nuevo control del balón. Sin embargo, se reiniciará a 14 segundos tan pronto como A2 obtenga el control del balón, puesto que todavía hay más de 14 segundos restantes en el reloj de partido.

29/50-54 Ejemplo: Con 58 segundos restantes en el reloj de partido en el cuarto cuarto, B1 golpea deliberadamente el balón con el pie o B1 hace falta a A1 en la pista trasera del equipo A. Esta es la tercera falta del equipo B en el cuarto. El equipo A tiene 19 segundos en el reloj de lanzamiento. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: El entrenador del equipo A decidirá si el saque se administra desde la línea de saque de la pista delantera del equipo A o desde su pista trasera.

Si el entrenador del equipo A se decanta por un saque desde la línea de saque en la pista delantera, el equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

Si el entrenador del equipo A se decanta por un saque desde la pista trasera, el equipo A tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-55 Ejemplo: Con 30 segundos restantes en el reloj de partido en el cuarto cuarto, A1 regatea en su pista delantera. B1 palmea el balón hasta la pista trasera del equipo A donde A2 ahora controla el balón. B2 golpea deliberadamente el balón con el pie o B2 comete falta sobre A2. Esta es la tercera falta del equipo B en el cuarto. El equipo A tiene 8 segundos en el reloj de lanzamiento. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: El entrenador del equipo A decidirá si el saque se administra desde la línea de saque de la pista delantera del equipo A o desde su pista trasera.

Si el entrenador del equipo A se decanta por un saque desde la línea de saque en la pista delantera, el equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

Si el entrenador del equipo A se decanta por un saque desde la pista trasera, el equipo A tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-56 Ejemplo: Con 58 segundos restantes en el reloj de partido en el cuarto cuarto, A1 recibe una falta en su pista trasera por parte de B1. El equipo A tiene 19 segundos en el reloj de lanzamiento. Esta es la tercera falta del equipo B en el cuarto. Se concede un tiempo muerto al equipo B.

Interpretación: El partido se reanudará con un saque para el equipo A en su pista trasera con un nuevo periodo de 24 segundos en su reloj de lanzamiento.

29/50-57 Ejemplo: Con 30 segundos restantes en el reloj del partido en el cuarto cuarto, A1 regatea en su pista trasera donde B1 palmea el balón fuera de banda con 19 segundos en el reloj de lanzamiento. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: El entrenador del equipo A decidirá si el saque se administra desde la línea de saque de la pista delantera del equipo A o desde su pista trasera.

Si el entrenador del equipo A se decanta por un saque desde la línea de saque en la pista delantera, el equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

Si el entrenador del equipo A se decanta por un saque desde la pista trasera, el equipo A tendrá 19 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-58 Ejemplo: Con 30 segundos restantes en el reloj del partido en el cuarto cuarto, A1 regatea en su pista delantera. B1 palmea el balón hacia la pista trasera del equipo A donde A2 ahora controla el balón. B2 palmea el balón fuera de banda en la pista trasera del equipo A con 8 segundos en el reloj de lanzamiento. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: El entrenador del equipo A decidirá si el saque se administra desde la línea de saque de la pista delantera del equipo A o desde su pista trasera. En ambos casos, el equipo A tendrá 8 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-59 Ejemplo: Con 25,2 segundos restantes en el reloj de partido del segundo cuarto, el equipo A obtiene el control del balón. Con 1 segundo en el reloj de lanzamiento, A1 intenta un lanzamiento a canasta. Con el balón en el aire, suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón no toca el aro y después de otros 1,2 segundos suena la señal del reloj del partido para finalizar el cuarto.

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

29/50-60 Ejemplo: Con 25,2 segundos restantes en el reloj de partido del segundo cuarto, el equipo A obtiene el control del balón. Con 1 segundo en el reloj de lanzamiento, A1 intenta un lanzamiento a canasta. Con el balón en el aire, suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón no toca el aro y el árbitro sanciona la violación con el reloj del partido mostrando 0,8 segundos.

Interpretación: Violación del reloj de lanzamiento. Se concederá el balón al equipo B para que efectúe un saque desde la línea de fondo del equipo B con 0,8 segundos restantes en el reloj de partido.

29/50-61 Ejemplo: Con 25,2 segundos restantes en el reloj de partido del segundo cuarto, el equipo A obtiene el control del balón. Con 1,2 segundos restantes en el reloj del partido y teniendo A1 el balón en su(s) mano(s), suena la señal del reloj de lanzamiento. El árbitro sanciona la violación con el reloj del partido mostrando 0,8 segundos.

Interpretación: Violación del reloj de lanzamiento. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido, con 1,2 segundos en el reloj de partido.

29/50-62 Ejemplo: En el tercer cuarto, se concede un saque a A1 desde su pista trasera. Mientras A1 sostiene el balón, B1 cruza con su(s) brazo(s) el plano de la línea limítrofe.

Interpretación: Violación de B1. Se volverá a conceder un saque a A1. El equipo A tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-63 Ejemplo: En el tercer cuarto, se concede un saque a A1 desde su pista delantera. Mientras A1 sostiene el balón, B1 cruza con su(s) brazo(s) el plano de la línea limítrofe, con

- (a) 7 segundos,
- (b) 17 segundos

en el reloj de lanzamiento.

Interpretación: Violación de B1. Se volverá a conceder un saque a A1. El equipo A tendrá:

- (a) 14 segundos,
- (b) 17 segundos

en el reloj de lanzamiento.

Art.30 Balón devuelto a pista trasera

30-1 Situación. Se considera que un jugador que se encuentra en el aire ocupa la misma posición que la última posición que ocupaba sobre la pista en el momento de efectuar el salto. Sin embargo, cuando un jugador que está en el aire salta desde su pista delantera y obtiene el control del balón mientras todavía se encuentra en el aire, él es el primer jugador de su equipo en establecer un nuevo control del balón.

Si la inercia lo lleva a su pista trasera, es inevitable que también regrese con el balón a pista trasera. Por tanto, si un jugador en el aire establece un nuevo control del balón para su equipo, no se determinará la posición de ese jugador en lo concerniente a pista delantera/trasera hasta que dicho jugador vuelva a tocar con ambos pies el suelo.

30-2 Ejemplo: A1 en su pista trasera intenta un pase de contra-ataque hacia A2 en la pista delantera. B1 salta desde la pista delantera del equipo B, coge el balón en el aire, y cae:

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

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

30-3 Ejemplo: En el salto entre dos inicial entre A1 y B1 que da comienzo al primer cuarto, el balón ha sido palmeado legalmente cuando A2 salta desde su pista delantera, coge el balón en el aire y cae:

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

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

30-4 Ejemplo: El sacador A1 en su pista delantera intenta un pase a A2. A2 salta desde su pista trasera, coge el balón en el aire y cae:

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

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

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

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

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

30-6 Ejemplo: El sacador A1 en su pista trasera intenta un pase a A2 en su pista delantera. B1 salta desde su pista delantera, coge el balón en el aire y, antes de caer en pista trasera, pasa el balón a B2 en su pista trasera.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

30-13 Ejemplo: A1 regatea desde su pista trasera hasta su pista delantera. Teniendo ambos pies en su pista delantera bota todavía el balón en su pista trasera. Entonces el balón toca su pierna y bota en su pista trasera donde A2 comienza un regate.

Interpretación: Juego legal. A1 no ha establecido aún el control del balón en su pista delantera.

30-14 Ejemplo: A1 en su pista trasera pasa el balón a A2 que está en su pista delantera. A2 toca el balón, que regresa a A1 que está todavía en la pista trasera.

Interpretación: Juego legal. A2 no ha establecido aún el control del balón en su pista delantera.

30-15 Ejemplo: En el saque desde su pista delantera, A1 pasa el balón a A2. A2 salta por encima de la línea central, agarra el balón, cae sobre el terreno de juego con su pie izquierdo en su pista delantera y con el pie derecho aún en el aire. Después, coloca el pie derecho en su pista trasera.

Interpretación: A2 ha provocado que el balón vuelva ilegalmente a su pista trasera, puesto que el sacador A1 ya había establecido el control de su equipo en la pista delantera del equipo A.

30-16 Ejemplo: A1 regatea en su pista delantera cerca de la línea central cuando B1 palmea el balón hacia la pista trasera del equipo A. A1 todavía con ambos pies en su pista delantera continua botando el balón que está en su pista trasera.

Interpretación: Juego legal. A1 no fue el último en tocar el balón en su pista delantera. A1 podría incluso continuar su regate completamente en su pista trasera con un nuevo período de 8 segundos.

30-17 Ejemplo: A1 en su pista trasera pasa el balón a A2. A2 salta desde su pista delantera, agarra el balón mientras está en el aire y cae:

- (a) Con ambos pies en su pista trasera.
- (b) Tocando la línea central.
- (c) A caballo en la línea central.

Interpretación: En todos los casos el equipo A ha devuelto ilegalmente el balón a pista trasera. A2 ha establecido el control del equipo A en la pista delantera al atrapar el balón en el aire.

Art.31 Interposición e Interferencia

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

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

(a) Antes de que el balón toque el aro, o

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

Interpretación: Violación de B1 por tocar el balón ilegalmente.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

(a) A3

(b) B3

Interpretación: Una violación de interferencia.

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

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

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

- (a) A3
(b) B3

Interpretación: Una violación de interferencia.

- (a) No se concederá ningún punto. A2 intentará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde la prolongación de la línea de tiros libres.
(b) Se concederá 1 punto a A1. A2 intentará 2 tiros libres y el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

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

- (a) A2
(b) B2

Interpretación: Una violación de interferencia.

- (a) No se concederá ningún punto.
(b) Se concederán 2 o 3 puntos a A1.

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

31-12 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento de campo. El balón está en su trayectoria ascendente cuando es tocado por A2 o por B2. En su trayectoria descendente hacia la canasta el balón es tocado por:

- (a) A3.
(b) B3.

Interpretación: El contacto con el balón de A2 o B2 en su trayectoria ascendente es legal y no cambia el estado de lanzamiento. Sin embargo, el contacto de A3 o B3 con el balón en su trayectoria descendente es violación.

- (a) Se concederá un saque para el equipo B desde la prolongación de la línea de tiros libres.
(b) Se concederán 2 o 3 puntos a A1.

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

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

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

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



Diagrama 2 - Balón en contacto con el aro

31-16 Ejemplo: Después del lanzamiento de campo de A1, el balón ha rebotado en el aro y vuelve a posarse sobre el aro. B1 toca la canasta o el tablero mientras el balón está posado sobre el aro.

Interpretación: Violación de B1. Las restricciones de interferencia se aplican mientras exista alguna posibilidad de que el balón entre en el cesto.

31-17 Ejemplo: Un lanzamiento a canasta de A1 en su trayectoria descendente y completamente por encima del nivel del aro es tocado simultáneamente por A2 y B2. El balón luego:

- a) Entra en la canasta.
- b) No entra en la canasta.

Interpretación: Interferencia cometida simultáneamente por A2 y B2. En ningún caso se concederán puntos. Esta es una situación de salto.

31-18 Situación. Es una violación de interferencia si un jugador agarra la canasta para jugar el balón.

31-19 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento a canasta de 3 puntos. El balón rebota en la canasta cuando:

- (a) A2 se agarra de la canasta y palmea el balón dentro de la canasta.
- (b) B1 se agarra de la canasta y palmea el balón alejándolo de la canasta.

Interpretación: Interferencia cometida tanto por A2 como por B1.

- (a) No se concederán puntos. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde la prolongación de la línea de tiros libres.
- (b) Se conceden 3 puntos a A1.

- 31-20 Situación.** Es una violación de interferencia si un defensor toca el balón mientras está dentro de la canasta



Diagrama 3 - Balón dentro de la canasta

- 31-21 Ejemplo:** A1 intenta un lanzamiento a canasta. Mientras el balón gira alrededor del aro con su mínima parte dentro o por debajo del nivel del aro, B1 toca el balón.

Interpretación: Interferencia de B1. El balón está dentro de la canasta cuando una mínima parte del balón está dentro y por debajo del nivel del aro.

Art.33 Contacto: principios generales

33.10 Zonas de semicírculo de no-carga

- 33-1 Situación.** El propósito de la regla del semicírculo de no-carga es no premiar a un defensor que ha adoptado una posición debajo de su propia canasta con el único fin de obtener una falta de un atacante que penetra hacia el cesto con el control del balón.

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

- El defensor debe tener uno o ambos pies en contacto con la zona de semicírculo (ver Diagrama 4). La línea de semicírculo forma parte de la zona de semicírculo.
- 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):

- 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.
- En todas las situaciones de rebote cuando, después de un lanzamiento de campo, el balón rebote y se produzca un contacto.
- En cualquier uso ilegal de manos, brazos, piernas o cuerpo, tanto del atacante como del defensor.

- 33-2 Ejemplo:** A1 intenta un tiro en suspensión que comienza fuera de la zona de semicírculo, y carga contra B1, que se encuentra en contacto con la zona de semicírculo.

Interpretación: Jugada legal de A1. Se aplicará la regla del semicírculo de no-carga.

33-3 Ejemplo: A1 regatea por la línea de fondo y, tras llegar a la zona que se encuentra detrás del tablero, salta en diagonal o hacia atrás y carga contra B1, que ha establecido una posición legal de defensa en contacto con la zona de semicírculo.

Interpretación: Falta por carga de A1. La regla del semicírculo de no-carga no se aplicará. A1 ha entrado en la zona de semicírculo de no-carga desde la parte del terreno de juego directamente detrás del tablero y la línea de prolongación imaginaria.

33-4 Ejemplo: El lanzamiento de A1 rebota en el aro. A2 salta, coge el balón y luego carga contra B1, que ha establecido una posición legal de defensa en contacto con la zona de semicírculo.

Interpretación: Falta por carga de A2. La regla del semicírculo de no-carga no se aplicará.

33-5 Ejemplo: A1 regatea hacia canasta y se encuentra en su acción de tiro. En lugar de finalizar el lanzamiento, pasa el balón a A2, que le va siguiendo. Entonces A1 carga contra B1, que se encuentra en contacto con la zona de semicírculo de no-carga. Aproximadamente al mismo tiempo, A2 con el balón en sus manos, está regateando directamente hacia canasta para intentar encestar.

Interpretación: Falta por carga de A1. La regla del semicírculo de no-carga no se aplicará. A1 está empleando ilegalmente el cuerpo para despejar el camino a canasta de A2.

33-6 Ejemplo: A1 regatea hacia canasta en su acción de tiro. Mientras todavía está en el aire, en lugar de finalizar el lanzamiento, A1 pasa el balón a A2, que se encuentra en la esquina del terreno de juego. Entonces A1 carga contra B1, que se encuentra en contacto con la zona de semicírculo de no-carga.

Interpretación: Jugada legal de A1. Se aplicará la regla del semicírculo de no-carga.



Diagrama 4 - Posición de un jugador dentro/fuera de la zona de semicírculo de no-carga

Art.35 Falta doble

35-1 Situación. Para ser consideradas como una falta doble, ambas faltas deben tener las mismas penalizaciones.

35-2 Ejemplo: El equipo A tiene 2 faltas de equipo y el equipo B tiene 3 faltas de equipo en el cuarto. El regateador A1 y B1 cometen ahora una falta el uno contra el otro aproximadamente en el mismo momento.

Interpretación: Como las penalizaciones de falta contra ambos equipos son iguales, es una falta doble. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde la falta doble ha tenido lugar.

35-3 Ejemplo: El equipo A tiene 2 faltas de equipo y el equipo B tiene 5 faltas de equipo en el cuarto. El regateador A1 y B1 cometen ahora una falta el uno contra el otro aproximadamente en el mismo momento.

Interpretación: Las penalizaciones contra ambos equipos no son iguales, por tanto no es una falta doble. La falta de A1 será penalizada con un saque del equipo B. La falta de B1 será penalizada con 2 tiros libres. Los árbitros aplicarán la regla de situaciones especiales y decidirán qué falta ha ocurrido primero.

En el caso de que la falta de B1 haya ocurrido primero, A1 lanzará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde las faltas han ocurrido.

En el caso de que la falta de A1 haya ocurrido primero, el saque del equipo B se cancelará. A1 lanzará 2 tiros libres y el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

35-4 Ejemplo: El equipo A tiene 2 faltas de equipo y el equipo B tiene 3 faltas de equipo en el cuarto. Entonces:

- (a) En la lucha por la posición de poste, A1 y B1 se están empujando mutuamente mientras el equipo A tiene el control del balón.
- (b) En un rebote, A1 y B1 se están empujando mutuamente.
- (c) Al recibir un pase de A2, A1 y B1 se están empujando mutuamente.

Interpretación: En todos los casos, se trata de una doble falta. El partido se reanudará con:

- (a) y (c) Un saque para el equipo A en el lugar más cercano a donde han sucedido las faltas.
- (b) Un saque de posesión alterna.

Art.36 Falta técnica

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

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

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

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

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

36-4 Ejemplo: A1 está efectuando un lanzamiento cuando B1 intenta distraerlo gritando o pisando fuertemente en el suelo. El lanzamiento es:

- (a) Convertido.
- (b) No convertido.

Interpretación:

- (a) La canasta de A1 es válida. Se avisará a B1 y se comunicará esta advertencia al entrenador B. Si algún miembro del equipo B ha sido avisado previamente por un comportamiento similar, B1 será sancionado con una falta técnica.
- (b) Se sancionará una falta técnica a B1.

36-5 Situación. Si los árbitros descubren que están más de 5 jugadores del mismo equipo jugando en el terreno de juego al mismo tiempo, el error debe corregirse lo antes posible sin poner en desventaja a los adversarios.

Asumiendo que los árbitros y los oficiales de mesa están desarrollando su labor de modo correcto, 1 jugador debe haber entrado o permanecido en el terreno de juego ilegalmente. Por tanto, los árbitros ordenarán que se retire 1 jugador de inmediato y sancionarán una falta técnica al entrenador de ese equipo, anotada como tipo 'B₁'. El entrenador es el responsable de asegurarse de que las sustituciones se realizan correctamente y de que el jugador sustituido abandona el terreno de juego inmediatamente después de la sustitución.

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

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

Interpretación:

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

En ambos casos, el jugador que ha vuelto a entrar (o que ha permanecido) en el partido ilegalmente debe abandonar el terreno de juego y se sancionará una falta técnica al entrenador A, anotada como tipo 'B₁'.

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

36-8 Ejemplo: Con el reloj del partido funcionando, el equipo A tiene 6 jugadores en el terreno de juego. Esto es descubierto y el partido se interrumpe después de que:

- (a) A1 cometa una falta de ataque.
- (b) A1 anote una canasta de campo.
- (c) B1 cometa una falta sobre A1 durante su lanzamiento de campo no convertido.
- (d) El sexto jugador haya abandonado el terreno de juego.

Interpretación:

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

- (c) A1 intentará 2 o 3 tiros libres.
- (a), (b) y (c) El sexto jugador debe abandonar el terreno de juego. En todos los casos, además se cargará una falta técnica al entrenador del equipo A, registrada como 'B₁'.
- (d) Se cargará una falta técnica al entrenador del equipo A, registrada como 'B₁'.

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

36-10 Ejemplo: Tras cometer su quinta falta, se comunica a B1 que ya no está facultado para jugar. Más tarde, B1 vuelve al terreno de juego como sustituto. La participación ilegal de B1 se descubre antes de que:

- (a) El balón esté vivo para reanudarse del partido.

O después de que:

- (b) El balón esté vivo mientras el equipo A tiene el control del balón.
- (c) El balón esté vivo mientras el equipo B tiene el control del balón.
- (d) El balón esté de nuevo muerto después de que B1 entrase al terreno de juego.

Interpretación:

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

En todos los casos, se cargará una falta técnica al entrenador del equipo B, anotada como 'B₁'.

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

36-12 Ejemplo: Tras haber cometido su quinta falta, se le comunica a A1 que ya no está facultado para jugar. A1 vuelve posteriormente al terreno de juego como sustituto. La participación ilegal de A1 se descubre después de que:

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

Interpretación:

- (a) El cesto de A1 será válido.
- (b) La falta de A1 es una falta de jugador y se anotará en el acta en el espacio posterior a su quinta falta.
- (c) El sustituto de A1 lanzará 2 tiros libres.

En todos los casos, se sancionará una falta técnica al entrenador A, anotada como 'B₁'.

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

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

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

Interpretación:

No se sancionará nada por la participación ilegal de A1.

- (a) Se detendrá el juego y A1 se retirará inmediatamente, será reemplazado por un sustituto, sin poner al equipo B en desventaja.
- (b) El cesto de A1 es válido.
- (c) La falta cometida por A1 es una falta de jugador y se penalizará consecuentemente. Se anotará en el acta en el espacio posterior a su quinta falta.
- (d) El sustituto de A1 intentará 2 o 3 tiros libres.

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

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

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

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

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

Interpretación: El árbitro avisa a A1 por su primera simulación con la cabeza mostrándole dos veces la señal de "levantar el antebrazo". A1 será sancionado con una falta técnica por su simulación al dejarse caer al suelo por su segunda simulación, aunque no hubo una interrupción del partido para comunicar el aviso ni a A1 ni al entrenador del equipo A por su primera simulación.

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

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

36-19 Situación. Cuando un jugador se deja caer para simular una falta para conseguir una ventaja por una falta sancionada injustamente a un oponente o creando una atmósfera antideportiva entre los espectadores hacia los árbitros, dicho comportamiento se considerará antideportivo.

36-20 Ejemplo: A1 regatea hacia canasta cuando el defensor B1 cae de espaldas al suelo sin que se haya producido contacto entre ambos jugadores o un contacto insignificante de A1 es seguido por la posterior exhibición teatral de B1. Ya se había advertido por este hecho a los jugadores del equipo B a través de su entrenador.

Interpretación: Tal comportamiento es claramente antideportivo y enturbia el buen discurrir del partido. Se sancionará una falta técnica a B1.

36-21 Situación. Cuando se permite un balanceo excesivo de los codos puede producirse una grave lesión, especialmente en situaciones de rebote y de defensas muy próximas. Si tal acción provoca un contacto, debe sancionarse falta personal, antideportiva o incluso descalificante. En caso de no existir contacto, puede sancionarse una falta técnica.

36-22 Ejemplo: A1 salta, consigue el rebote y vuelve al suelo. A1 es defendido estrechamente de inmediato por B1. Sin contactar con B1, A1 balancea excesivamente los codos en un intento de intimidar a B1 o para crear un espacio suficiente donde poder pivotar, pasar o regatear.

Interpretación: La acción de A1 no se ajusta al espíritu e intención de las Reglas. Puede sancionarse una falta técnica a A1.

36-23 Situación. Se descalificará a un jugador que sea sancionado con 2 faltas técnicas.

36-24 Ejemplo: A1 ha cometido su primera falta técnica durante la primera parte por colgarse del aro. Se le sanciona una segunda falta técnica durante la segunda parte por su comportamiento antideportivo.

Interpretación: A1 será descalificado automáticamente. La segunda falta técnica es la única que será penalizada y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar a un árbitro de forma inmediata cuando un jugador haya cometido 2 faltas técnicas y deba ser descalificado.

36-25 Situación: Después de haber cometido su quinta falta personal un jugador se convierte en un jugador excluido. Tras su quinta falta cualquier otra falta técnica sancionada contra él será anotada a su entrenador como falta técnica 'B₁'. Esto también es válido si una de sus 5 faltas era una falta técnica o una falta antideportiva. No será descalificado y puede permanecer en su área de banquillo de equipo.

36-26 Ejemplo: B1 ha cometido una falta técnica durante el primer cuarto. En el cuarto cuarto, B1 ha cometido su quinta falta. Esta es la segunda falta del equipo B en el cuarto. En su recorrido hacia su banquillo de equipo, se sanciona a B1 con una falta técnica.

Interpretación: Con su quinta falta B1 se ha convertido en un jugador excluido. Cualquier otra falta técnica con la que sea sancionado se anotará a su entrenador y anotada como 'B₁'. B1 no está descalificado. Cualquier jugador del equipo A puede intentar 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado, cuando se sancionó la falta técnica.

36-27 Ejemplo: B1 ha cometido una falta antideportiva durante el tercer cuarto. En el cuarto cuarto, B1 ha cometido su quinta falta. Esta es la tercera falta del equipo B en el cuarto. En su recorrido hacia su banquillo de equipo, se sanciona a B1 con una falta técnica.

Interpretación: Con su quinta falta B1 se ha convertido en un jugador excluido. Cualquier otra falta técnica con la que sea sancionado se anotará a su entrenador y anotada como 'B₁'. B1 no está descalificado. Cualquier jugador del equipo A puede intentar 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado, cuando se sancionó la falta técnica.

36-28 Ejemplo: A1 está botando cuando recibe una falta personal de B1, que es la quinta falta personal de B1 y la segunda falta del equipo B en el cuarto. En su recorrido hacia su banquillo de equipo se sanciona a B1 con una falta descalificante.

Interpretación: Con su quinta falta B1 se ha convertido en un jugador excluido. Cualquier falta descalificante con la que sea sancionado se anotará a su entrenador como una falta técnica y anotada como 'B₂'. Cualquier jugador del equipo A intentará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

36-29 Ejemplo: A1 está botando cuando recibe una falta personal de B1, que es la quinta falta personal de B1 y la quinta falta del equipo B en el cuarto. En su recorrido hacia su banquillo de equipo se sanciona a B1 con una falta descalificante.

Interpretación: Con su quinta falta B1 se ha convertido en un jugador excluido. Cualquier falta descalificante con la que sea sancionado se anotará a su entrenador como una falta técnica y anotada como 'B₂'. A1 lanzará 2 tiros libres, sin rebote. Posteriormente cualquier jugador del equipo A intentará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

36-30 Situación: Un jugador será descalificado cuando cometa 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.

36-31 Ejemplo: A1 ha cometido una falta técnica durante la primera parte por retrasar el partido. Se sanciona una falta antideportiva contra él durante la segunda parte por una falta dura contra B1.

Interpretación: A1 será automáticamente descalificado. La falta antideportiva será la única en ser penalizada y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar a un árbitro inmediatamente cuando un jugador ha cometido 1 falta técnica y 1 falta antideportiva y deberá ser descalificado. B1 lanzará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde la línea de saque en su pista delantera con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

36-32 Ejemplo: A1 ha cometido una falta antideportiva durante la primera parte por detener con un contacto innecesario el progreso del equipo atacante en transición. Mientras A2 está botando en su pista trasera, se sanciona una falta técnica a A1 durante la segunda parte por simular haber recibido una falta lejos del balón.

Interpretación: A1 será automáticamente descalificado. La falta técnica será la única falta en ser penalizada y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar a un árbitro inmediatamente cuando un jugador ha cometido 1 falta antideportiva y 1 falta técnica y deberá ser automáticamente descalificado. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba situado el balón, cuando se sancionó la falta técnica con el tiempo restante en el reloj de lanzamiento.

36-33 Situación: Un jugador entrenador será descalificado si es sancionado con las siguientes faltas:

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

36-34 Ejemplo: El jugador entrenador A1 ha cometido una falta técnica durante el primer cuarto por simular una falta como jugador. En el cuarto cuarto, A2 está botando cuando el jugador entrenador A1 ha sido sancionado con una falta técnica por su comportamiento personal antideportivo como entrenador, anotada como 'C₁'.

Interpretación: El jugador entrenador A1 será descalificado automáticamente. La segunda falta técnica será la única en ser penalizada y no se administrará una penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador entrenador ha cometido 1 falta técnica como jugador y 1 falta técnica como entrenador y deba ser descalificado. Cualquier jugador del equipo B intentará 1 tiro libre, sin rebote. El partido se

reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde se encontraba el balón, cuando se sancionó la falta técnica.

36-35 Ejemplo: El jugador entrenador A1 ha cometido una falta antideportiva durante el segundo cuarto sobre B1 como jugador. En el tercer cuarto, A2 está botando cuando el entrenador jugador A1 ha sido sancionado con una falta técnica por el comportamiento antideportivo de su fisioterapeuta, anotada como 'B₁' y en el cuarto cuarto ha sido sancionado con una falta técnica al sustituto A6, anotada como 'B₁' en la casilla del entrenador.

Interpretación: El jugador entrenador A1 será descalificado automáticamente. La segunda falta técnica será la única en ser penalizada y no se administrará una penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador entrenador ha cometido 1 falta antideportiva como jugador y 2 faltas técnicas como entrenador por su personal de banquillo de equipo y deba ser descalificado. Cualquier jugador del equipo B intentará 1 tiro libre. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde se encontraba el balón, cuando se sancionó la falta técnica.

36-36 Ejemplo: El jugador entrenador A1 ha cometido una falta técnica durante el segundo cuarto por su comportamiento personal antideportivo, anotada como 'C₁'. En el cuarto cuarto ha cometido una falta antideportiva sobre B1 como jugador.

Interpretación: El jugador entrenador A1 será descalificado automáticamente. La falta antideportiva es la única falta que se penalizará y no se administrará una penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador entrenador ha cometido 1 falta técnica como entrenador y 1 falta antideportiva como jugador y deba ser automáticamente descalificado. B1 lanzará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde la línea de saque en su pista delantera con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

36-37 Ejemplo: Con 21 segundos en el reloj de lanzamiento A1 bota en su 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 para el equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba situado el balón cuando se sancionó la falta técnica. El equipo A tendrá una nueva cuenta de 8 segundos y el reloj de lanzamiento se reiniciará con 24 segundos.

36-38 Ejemplo: Con 21 segundos en el reloj de lanzamiento A1 bota en su 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 para el equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba situado el balón cuando se sancionó la falta técnica. El equipo A tendrá 5 segundos para pasar el balón hacia su pista delantera y 21 segundos en su reloj de lanzamiento.

36-39 Situación. Cuando el reloj del partido muestra 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga, y hay un saque para ser administrado con un jugador defendiendo al sacador, se aplicará el siguiente procedimiento:

- El árbitro usará la señal de cruce ilegal de línea limítrofe como aviso antes de entregar el balón al sacador.

- Si después el defensor mueve cualquier parte de su cuerpo sobre la línea limítrofe para interferir con el saque, se sancionará una falta técnica sin ningún aviso.

Se aplicará también el mismo procedimiento después de una canasta de campo o último tiro libre convertido, cuando el balón no se entrega al sacador.

36-40 Ejemplo: Con 1:08 restantes en el reloj del partido en el cuarto cuarto y con 11 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 tiene el balón en sus manos para un saque desde su pista delantera. B1 coloca sus manos sobre la línea limítrofe para impedir el saque de A1.

Interpretación: Como se ha dado un aviso oficial antes de que él entregara 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 para el equipo A desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado cuando se sancionó la falta técnica. El equipo A tendrá 14 segundos en su reloj de lanzamiento.

36-41 Ejemplo: Con 1:08 restantes en el reloj del partido en el cuarto cuarto y con 21 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 tiene el balón en sus manos para un saque desde su pista trasera. B1 coloca sus manos sobre la línea limítrofe para impedir el saque de A1.

Interpretación: Como se ha dado un aviso oficial antes de que él entregara el balón a A1, B1 será sancionado con una falta técnica por interferir con el saque. Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 libre, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado cuando se sancionó la falta técnica. El equipo A tendrá 24 segundos en su reloj de lanzamiento.

36-42 Situación. Cuando se sanciona una falta técnica, la penalización de tiro libre se administrará inmediatamente, sin rebote. Después de que el tiro libre haya sido administrado, el partido se reanudará desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado, cuando se sancionó la falta técnica.

36-43 Ejemplo: A1 recibe una falta de B1 durante su lanzamiento para canasta de campo de 2 puntos. Antes de la administración del primer tiro libre, se sanciona una falta técnica a A2.

Interpretación: Después de la administración del tiro libre por cualquier jugador del equipo B por la falta técnica de A2, A1 lanzará 2 tiros libres.

36-44 Ejemplo: A1 recibe una falta de B1 durante su lanzamiento para canasta de campo de 2 puntos. Después de que A1 haya intentado el primero de sus dos tiros libres, se sanciona una falta técnica a A2.

Interpretación: Después de la administración del tiro libre por cualquier jugador del equipo B por la falta técnica de A2, A1 lanzará su segundo tiro libre.

36-45 Ejemplo: Durante un tiempo muerto se sanciona una falta técnica a A1.

Interpretación: Se completará el tiempo muerto. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre, sin rebote. El partido se reanudará desde el punto en el que fue interrumpido por el tiempo muerto.

36-46 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento de campo a canasta. Cuando el balón está en el aire se sanciona una falta técnica a:

- a) B1.
- b) A2.

Interpretación: Después de la administración del tiro libre por:

- a) Cualquier jugador del equipo A por la falta técnica de B1,
- b) Cualquier jugador del equipo B por la falta técnica de A2,

Si el lanzamiento de A1 entra en el cesto, la canasta es válida. El partido se reanuda con un saque del equipo B desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo.

Si el lanzamiento de A1 no entra en la canasta, el partido se reanuda con un saque de posesión alterna.

36-47 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento de campo a canasta. Cuando el balón está en el aire se sanciona una falta técnica al médico del:

- c) Equipo B.
- d) Equipo A.

Interpretación: Después de la administración del tiro libre por:

- c) Cualquier jugador del equipo A por la falta técnica del médico del equipo B,
- d) Cualquier jugador del equipo B por la falta técnica del médico del equipo A,

Si el lanzamiento de A1 entra en el cesto, la canasta es válida. El partido se reanuda con un saque del equipo B desde cualquier lugar detrás de su línea de fondo.

Si el lanzamiento de A1 no entra en la canasta, el partido se reanuda con un saque de posesión alterna.

36-48 Ejemplo: A1 tiene el balón en sus manos durante su acción de tiro cuando se sanciona una falta técnica a:

- a) B1.
- b) A2.

Interpretación: Después de la administración del tiro libre por parte de:

- a) Cualquier jugador del equipo A por la falta técnica de B1:

- Si el tiro de A1 entra en el cesto, la canasta es válida. El partido se reanuda con un saque para el equipo B desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo.
- Si el tiro de A1 no entra en el cesto, el partido se reanuda con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba situado el balón cuando se sancionó la falta técnica.

- b) Cualquier jugador del equipo B por la falta técnica de A2:

- Si el tiro de A1 entra en el cesto, la canasta no es válida. El partido se reanuda con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba situado el balón cuando se sancionó la falta técnica.
- Si el tiro de A1 no entra en el cesto, el partido se reanuda con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba situado el balón cuando se sancionó la falta técnica.

36-49 Ejemplo: A1 tiene el balón en sus manos durante su acción de tiro cuando se sanciona una falta técnica al médico del:

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

Interpretación: Después de la administración del tiro libre por parte de:

- a) Cualquier jugador del equipo A por la falta técnica del médico del equipo B:
 - Si el tiro de A1 entra en el cesto, la canasta es válida. El partido se reanuda con un saque para el equipo B desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo.
 - Si el tiro de A1 no entra en el cesto, el partido se reanuda con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba situado el balón cuando se sancionó la falta técnica.
- b) Cualquier jugador del equipo B por la falta técnica del médico del equipo A:
 - Si el tiro de A1 entra en el cesto, la canasta no es válida. El partido se reanuda con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba situado el balón cuando se sancionó la falta técnica.
 - Si el tiro de A1 no entra en el cesto, el partido se reanuda con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba situado el balón cuando se sancionó la falta técnica.

Art.37 Falta antideportiva

37-1 Situación. El reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos del cuarto cuarto o de cualquier prórroga, y el balón se encuentra todavía fuera de los límites del terreno de juego para efectuarse un saque en manos del árbitro o ya a disposición del jugador que va a realizarlo. Si en este momento un jugador defensor en el terreno de juego provoca un contacto con un jugador del equipo atacante en el terreno de juego y se sanciona una falta, es una falta antideportiva.

37-2 Ejemplo: Con 0:53 restantes en el reloj del partido en el cuarto cuarto, A1 tiene el balón en sus manos o a su disposición para efectuar un saque cuando B2 provoca un contacto en el terreno de juego sobre A2. Se sanciona una falta a B2.

Interpretación: Obviamente, B2 no ha realizado ningún esfuerzo por jugar el balón y obtuvo ventaja al no permitir que el reloj de partido se pusiera en marcha. Debe sancionarse falta antideportiva, sin efectuar ninguna advertencia.

37-3 Ejemplo: Con 0:53 restantes en el reloj del partido en el cuarto cuarto, A1 tiene el balón en sus manos o a su disposición para efectuar un saque cuando A2 provoca un contacto en el terreno de juego sobre B2. Se sanciona una falta a A2.

Interpretación: A2 no obtuvo ninguna ventaja al cometer la falta. Se sancionará una falta personal de A2, a menos que se produzca un contacto excesivo, sancionado como una falta antideportiva. Se concede un saque al equipo B desde el punto más cercano a donde se sancionó la falta.

37-4 Situación. Cuando el reloj de partido muestre 2:00 o menos en el cuarto cuarto o en cualquier prórroga, y después de que el balón haya abandonado las manos del jugador que saca, un defensor, para detener o no reiniciar el reloj del partido, provoca un contacto con un atacante que está a punto de recibir o ha recibido el balón en el terreno de juego. Si tal contacto es un

legítimo intento de jugar directamente el balón, el contacto se sancionará inmediatamente como una falta personal a menos que sea un contacto excesivo sancionado como una falta antideportiva o descalificante.

37-5 Ejemplo: Con 1:02 restante en el reloj del partido del cuarto cuarto y con el resultado de A 83 – B 80, el balón ha abandonado las manos de A1 en un saque, cuando B2 provoca un contacto sobre el terreno de juego con A2, que está a punto de recibir el balón. Se sanciona falta de B2.

Interpretación: Se sancionará inmediatamente una falta personal de B2 a menos que los árbitros consideren que este no es un legítimo intento de jugar directamente el balón o la gravedad del contacto merezca la sanción de una falta antideportiva o descalificante.

37-6 Ejemplo: Con 1:02 restante en el reloj del partido del cuarto cuarto y con el resultado de A 83 – B 80, el balón ha abandonado las manos de A1 en un saque, cuando A2 provoca un contacto en el terreno de juego sobre B2. Se sanciona falta de A2.

Interpretación: A2 no ha obtenido ninguna ventaja al cometer la falta. Se sancionará inmediatamente falta personal de A2, a menos que el contacto sea excesivo. Se concede un saque al equipo B desde el punto más cercano a donde se sancionó la falta.

37-7 Ejemplo: Con 1:02 restante en el reloj del partido del cuarto cuarto y con el resultado de A 83 – B 80, el balón ha abandonado las manos de A1 en un saque, cuando, en una zona del terreno de juego distinta de donde se administra el saque, B2 provoca un contacto sobre A2. Se sanciona falta de B2.

Interpretación: Obviamente, B2 no ha realizado ningún esfuerzo por jugar el balón y ha obtenido una ventaja al no permitir que el reloj de partido se pusiera en marcha. Debe sancionarse falta antideportiva, sin efectuar ninguna advertencia.

37-8 Situación. El contacto por el jugador defensivo desde atrás o lateralmente sobre un oponente en un intento de detener el contraataque y sin otro jugador defensivo entre el jugador y la canasta de los oponentes se sancionará como una falta antideportiva solo hasta que el jugador atacante comience su acción de tiro. Sin embargo, cualquier contacto que no sea un legítimo intento de jugar directamente el balón o sea duro puede ser sancionado como falta antideportiva en cualquier momento del partido.

37-9 Ejemplo: A1 regatea hacia la canasta durante un contraataque y, sin que haya otro defensor entre A1 y la canasta de los oponentes, B1 contacta ilegalmente a A1 por detrás y se sanciona una falta.

Interpretación: Es una falta antideportiva.

37-10 Ejemplo: Terminando su contraataque y antes de que A1 tenga el balón en sus manos para comenzar su acción de tiro B1 contacta su brazo desde detrás:

- (a) Tratando de robar el balón.
- (b) Con un contacto duro excesivo.

Interpretación: En ambos casos es una falta antideportiva.

37-11 Ejemplo: Terminando su contraataque, A1 comienza su acción de tiro cuando B1 contacta su brazo desde detrás:

- (a) Tratando de taponar el balón.
- (b) Con un contacto duro excesivo.

Interpretación:

- (a) Es una falta personal.
- (b) Es una falta antideportiva.

37-12 Situación: Después de que un jugador haya cometido su quinta falta personal, se ha convertido en un jugador excluido. Cualquier otra posterior falta técnica, antideportiva o descalificante se penalizará en consecuencia.

37-13 Ejemplo: A1 ha cometido su quinta falta. En su recorrido hacia su banquillo de equipo, empuja a B1 y es sancionado con una falta antideportiva.

Interpretación: A1 se ha convertido en un jugador excluido. Su falta antideportiva se considerará como una falta técnica del entrenador del equipo A, anotada como 'B₁'. Cualquier jugador del equipo B intentará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado cuando la falta antideportiva de A1 fue sancionada.

37-14 Ejemplo: A1 ha cometido su quinta falta. En su recorrido hacia su banquillo de equipo, insulta verbalmente a un árbitro y es sancionado con una falta técnica.

Interpretación: A1 se ha convertido en un jugador excluido. Su falta técnica se considerará como una falta técnica del entrenador del equipo A, anotada como 'B₁'. Cualquier jugador del equipo B intentará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado cuando la falta técnica de A1 fue sancionada.

37-15 Ejemplo: A1 ha cometido su quinta falta. Esta es la segunda falta del equipo A en el cuarto. En su recorrido hacia su banquillo de equipo, empuja a B1 y es sancionado con una falta antideportiva. B1 devuelve ahora el empujón a A1 y también es sancionado con una falta antideportiva.

Interpretación: A1 se ha convertido en un jugador excluido. Su falta antideportiva se considerará como una falta técnica del entrenador del equipo A, anotada como 'B₁'. La falta antideportiva de B1 se anotará a él, 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 desde la línea de saque en su pista delantera, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

Art.38 Falta descalificante

38-1 Situación. Cualquier persona descalificada ya no se considera miembro de equipo, entrenador, entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o cualquier miembro de la delegación acompañante. Por tanto, ya no puede ser penalizada por su posterior comportamiento antideportivo.

38-2 Ejemplo: A1 es descalificado por flagrante comportamiento antideportivo. Abandona el terreno de juego e insulta de forma verbal a un árbitro.

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

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

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

Interpretación: A1 se ha convertido en un jugador descalificado. Su falta descalificante se le anota a él como 'D₂'. Cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde la línea de saque en su pista delantera, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

38-5 Situación. Cuando un entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o miembro de la delegación acompañante es descalificado, el entrenador será sancionado con una falta técnica, anotada como 'B₂'. La penalización será la misma que cualquier otra falta descalificante.

38-6 Ejemplo: A1 ha sido sancionado con su quinta falta personal. Esta es la segunda falta del equipo A en este cuarto. Frustrado, insulta verbalmente a un árbitro. Se sanciona a A1 con una falta descalificante.

Interpretación: A1 se ha convertido en un jugador descalificado. Su falta descalificante se computa al entrenador del equipo A como 'B₂'. Cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde la línea de saque en su pista delantera.

38-7 Situación. Una falta descalificante es cualquier acción flagrante antideportiva de un jugador, entrenador o entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o cualquier miembro de la delegación acompañante. Puede ser:

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

38-8 Ejemplo: La siguiente acción flagrante antideportiva tiene lugar:

- (a) En el tercer cuarto, 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 de equipo golpea a su compañero de equipo A7.
- (d) A6 golpea la mesa del anotador y daña el reloj de lanzamiento.

Interpretación:

En (a) y (b) A1 será descalificado. Su falta descalificante será anotada a él como 'D₂'.

En (c) y (d) A6 será descalificado. Su falta descalificante será anotada a su entrenador como 'B₂'.

Cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde la línea de saque en su pista delantera, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

Art.39 Enfrentamientos

39-1 Situación. Si después del enfrentamiento todas las penalizaciones se cancelan entre sí, se concederá el balón al equipo que tenía el control del balón cuando comenzó el enfrentamiento para un saque desde la línea de saque en su pista delantera y tendrá en el reloj de lanzamiento solo el tiempo que tenía cuando se detuvo el partido.

39-2 Ejemplo: El equipo A ha controlado el balón durante:

- a) 20 segundos,
- b) 5 segundos

cuando se produce una situación que puede conducir a un enfrentamiento. Los árbitros descalifican a 2 sustitutos de cada equipo por abandonar sus zonas de banco de equipo.

Interpretación: El equipo A, que controlaba el balón antes de que comenzara el enfrentamiento, deberá efectuar un saque desde la línea de saque en su pista delantera con:

- a) 4 segundos,
- b) 19 segundos

en el reloj de lanzamiento.

39-3 Situación. Un entrenador será sancionado con una falta técnica por una descalificación suya, de su entrenador ayudante (si uno o ambos no ayudan a los árbitros a mantener o restaurar el orden), sustituto, jugador excluido o un miembro de la delegación acompañante por abandonar la zona de banquillo de equipo durante una situación de enfrentamiento. La falta técnica se anotará como 'B₂'. La penalización será 2 tiros libres y posesión de balón para los oponentes.

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

Todas las penalizaciones adicionales se administrarán, a menos que haya penalizaciones iguales para el equipo oponente que se cancelarán. En este caso el partido se reanudará desde la línea de saque en la pista delantera del equipo como para cualquier otra falta descalificante. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

39-4 Ejemplo: En una situación de enfrentamiento, A6 ha entrado al terreno de juego y ha sido por tanto descalificado.

Interpretación: El 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 desde la línea de saque en su pista delantera. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

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 su cara.

Interpretación: A1 y B1 serán descalificados, faltas anotadas como 'DC'. A7 será descalificado, falta anotada como D2. En el acta los espacios de falta restantes de A7 se rellenarán con 'F'. A6 y B6 serán descalificados por haber entrado al terreno de juego durante un enfrentamiento. El entrenador del equipo A y el entrenador del equipo B serán sancionados con faltas técnicas anotadas como 'BC'. Los espacios de falta restantes en el acta de A6 y B6 se rellenarán con

'F'. Las penalizaciones de ambas faltas descalificantes (A1, B1) y de ambas faltas técnicas (A6, B6) se cancelarán entre ellas. El sustituto de B1 lanzará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde la línea de saque de su pista delantera. El reloj de lanzamiento se reiniciará con 14 segundos.

39-6 Ejemplo: A1 y B1 comienzan un enfrentamiento en el terreno de juego. A6 y el mánager del equipo A entran al terreno de juego y participan activamente en el enfrentamiento.

Interpretación: A1 y B1 serán descalificados, faltas anotadas como 'DC'. Las penalizaciones de ambas faltas descalificantes (A1, B1) se cancelarán entre ellas. El entrenador del equipo A será sancionado con una falta técnica, anotada como 'B₂'. A6 será descalificado, falta anotada como 'D₂'. En el acta los restantes espacios de falta de A6 se rellenarán con 'F'. El mánager del equipo A será también descalificado. Su falta descalificante será computada contra el entrenador del equipo A anotada como 'B₂'.

Cual(es)quier jugador(es) intentarán 6 tiros libres (2 tiros libres por la falta técnica al entrenador ya que A6 y el mánager del equipo A han abandonado su área de banquillo de equipo, 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 entrenador del equipo A porque el mánager del equipo A ha sido descalificado por su participación activa en el enfrentamiento).

El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde la línea de saque de su pista delantera. El reloj de lanzamiento se reiniciará con 14 segundos.

Art.42 Situaciones especiales

42-1 Situación. En situaciones especiales en que deban administrarse varias penalizaciones producidas 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 deben administrarse y cuáles deben compensarse.

42-2 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento de campo en suspensión. Mientras el balón está en el aire, suena la señal del reloj de lanzamiento. Tras la señal, estando A1 aún en el aire, B1 comete una falta antideportiva sobre A1 y:

- (a) El balón no toca el aro.
- (b) El balón toca el aro pero no entra en el cesto.
- (c) El balón entra en el cesto.

Interpretación:

En todos los casos, la falta antideportiva de B1 no puede ignorarse.

- (a) A1 en su acción de tiro para una canasta de campo recibe una falta de B1. La violación del reloj de lanzamiento del equipo A (el balón no toca el aro) se ignorará porque ha sucedido después de la falta antideportiva. A1 lanzará 2 o 3 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde la línea de saque de su pista delantera.
- (b) No hay violación del reloj de lanzamiento. A1 lanzará 2 o 3 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde la línea de saque de su pista delantera.
- (c) Se concederá a A1 2 o 3 puntos seguidos de 1 tiro libre, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde la línea de saque de su pista delantera.

- 42-3** **Ejemplo:** A1 es objeto de falta por parte de B2 mientras se encontraba lanzando a canasta. Después, mientras A1 continúa en acción de tiro, recibe falta de B1.
- Interpretación:** La falta de B1 se ignorará a menos que sea antideportiva o descalificante.
- 42-4** **Ejemplo:** B1 comete una falta antideportiva sobre A1. Tras la falta, el entrenador A y entrenador B reciben una falta técnica cada uno.
- Interpretación:** Las penalizaciones iguales se compensarán en el orden en que se cometieron. Por tanto, se compensarán las penalizaciones de las faltas técnicas a los entrenadores. A1 lanzará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde la línea de saque de su pista delantera.
- 42-5** **Ejemplo:** B1 comete una falta sobre A1 que intenta un lanzamiento de campo, que convierte. Después se sanciona una falta técnica a A1.
- Interpretación:** La canasta de A1 es válida. Las penalizaciones de ambas faltas son iguales y se cancelan entre sí. El partido se reanudará como después de cualquier canasta de campo.
- 42-6** **Ejemplo:** B1 comete falta antideportiva sobre A1, quien consigue convertir el cesto. A continuación se sanciona falta técnica a A1.
- Interpretación:** La canasta de A1 es válida. Las penalizaciones de ambas faltas no son iguales y no se cancelarán entre sí. Cualquier jugador del equipo B intentará 1 tiro libre, sin rebote. A1 intentará 1 tiro libre, sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde la línea de saque en su pista delantera.
- 42-7** **Ejemplo:** Al intentar conseguir una posición, B1 empuja a A1, y se le sanciona falta personal, tercera falta del equipo B en el cuarto. Después A1 golpea a B1 con su codo, y se sanciona falta antideportiva.
- Interpretación:** No es una doble falta. Las penalizaciones de ambas faltas no son iguales y no se cancelarán entre sí. B1 lanzará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde la línea de saque de su pista delantera.
- 42-8** **Ejemplo:** A1 bota el balón y recibe una falta de B1, tercera falta del equipo B en el cuarto. Después de eso, A1 lanza el balón contra el cuerpo de B1 (manos, piernas, torso, etc.).
- Interpretación:** Se sanciona la falta personal de B1. Se sanciona a A1 con falta técnica. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El juego se reanudará con un saque del equipo A en el lugar más cercano a donde se sancionó la falta de B1.
- 42-9** **Ejemplo:** A1 bota el balón y recibe una falta de B1, quinta falta del equipo B en el cuarto. Después de eso, A1 lanza el balón desde una corta distancia directamente a la cara (cabeza) de B1.
- Interpretación:** Se sanciona la falta personal de B1. Se sanciona a A1 con una falta descalificante. El sustituto de A1 lanzará 2 tiros libres, sin rebote. Tras esto, cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros, sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde la línea de saque de su pista delantera.
- 42-10** **Ejemplo:** A1 bota el balón y recibe una falta de B1, tercera falta del equipo B en el cuarto. Después de eso, A1 lanza el balón desde una corta distancia directamente a la cara (cabeza) de B1.

Interpretación: Se sanciona la falta personal de B1. Se sanciona a A1 con falta descalificante. Cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros, sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde la línea de saque de su pista delantera.

42-11 Ejemplo: A1 bota el balón y recibe una falta de B1, quinta falta del equipo B en el cuarto. Después de eso, A1 lanza el balón contra el cuerpo de B1 (manos, piernas, torso, etc.).

Interpretación: Se sanciona la falta personal de B1. Se sanciona a A1 con falta técnica. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. A1 lanzará 2 tiros libres y el partido continuará como después de cualquier último tiro libre.

42-12 Ejemplo: Con 8 segundos en el reloj de lanzamiento, B1 en su pista trasera hace una falta a A1. Después de esto se sanciona una falta técnica a B2.

- (a) La falta de B1 es la cuarta del equipo B, la falta técnica de B2 es la quinta falta del equipo B en el cuarto.
- (b) La falta de B1 es la quinta del equipo B, la falta técnica de B2 es la sexta falta del equipo B en el cuarto.
- (c) A1 recibió la falta en su acción de tiro y el balón no ha entrado en la canasta.
- (d) A1 recibió la falta en su acción de tiro y el balón ha entrado en la canasta.

Interpretación: En todos los casos cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre por la falta técnica, sin rebote. Después del tiro libre:

- (a) El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano donde se sancionó la falta sobre A1. El reloj de lanzamiento se reiniciará con 14 segundos.
- (b) A1 lanzará 2 tiros libres y el partido continuará como después de cualquier último tiro.
- (c) A1 lanzará 2 o 3 tiros libres y el partido continuará como después de cualquier último tiro libre.
- (d) La canasta de A1 se concede. A1 intentará 1 tiro libre y el partido continuará como después de cualquier último tiro libre.

42-13 Ejemplo: Con 8 segundos en el reloj de lanzamiento, B1 comete una falta antideportiva sobre A1. Tras eso:

- (a) A2
- (b) B2

comete una falta técnica.

Interpretación:

- (a) Cualquier jugador del equipo B intentará 1 tiro libre, sin rebote.
- (b) Cualquier jugador del equipo A intentará 1 tiro libre, sin rebote.

En ambos casos, después del tiro libre de la falta técnica, A1 intentará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde la línea de saque de su pista delantera, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

42-14 Situación. Si se comete una falta doble o faltas con iguales penalizaciones durante unos tiros libres, las faltas se anotarán pero no se administrarán las penalizaciones.

42-15 Ejemplo: Se conceden 2 tiros libres a A1. Tras el primer tiro libre:

- (a) Se sanciona falta doble a A2 y B2.
- (b) Se sancionan faltas técnicas a A2 y B2.

Interpretación: Se anotarán las faltas a A2 y B2, y después A1 lanzará el segundo tiro libre. El partido se reanuda como después de cualquier último tiro libre.

42-16 Ejemplo: Se conceden 2 tiros libres a A1. Convierte ambos. Antes de que el balón pase a estar vivo tras el último tiro libre:

- (a) Se sanciona falta una doble a A2 y B2.
- (b) Se sancionan faltas técnicas a A2 y B2.

Interpretación: Las faltas se anotarán a A2 y B2. El partido se reanuda con un saque para el equipo B desde la línea de fondo como después de cualquier último tiro libre convertido.

42-17 Situación. En el caso de una doble falta y tras compensar penalizaciones iguales contra ambos equipos, si no queda ninguna penalización pendiente de administrarse, el partido se reanuda mediante un saque del equipo que tenía control del balón o derecho al balón antes de la primera infracción.

En caso de que ningún equipo tuviera el control del balón o derecho al balón antes de la primera infracción, se produce una situación de salto. El juego se reanuda con un saque por posesión alterna.

42-18 Ejemplo: Durante el intervalo entre el primer y segundo cuarto se descalifica a los jugadores A1 y B1 o se sancionan sendas faltas técnicas al entrenador A y al entrenador B.

La flecha de posesión alterna favorece:

- (a) Al equipo A.
- (b) Al equipo B.

Interpretación:

- (a) El partido se reanuda con un saque para el equipo A desde la línea central extendida enfrente de la mesa de oficiales. En el momento en el que el balón toca o es legalmente tocado por un jugador en el terreno de juego, la dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará a favor del equipo B.
- (b) El partido se reanuda con un saque para el equipo B desde la línea central extendida enfrente de la mesa de oficiales. En el momento en el que el balón toca o es legalmente tocado por un jugador en el terreno de juego, la dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará a favor del equipo A.

Art.44 Error rectificable

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

Se produce el error durante un balón muerto	El error es rectificable
Balón vivo	El error es rectificable

El reloj se pone o continua en marcha

El error es rectificable

Balón muerto

El error es rectificable

Balón vivo

El error ya no es rectificable

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

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

El error se descubre:

- (a) Antes,
- (b) Después

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

Interpretación:

La canasta de B2 es válida.

- (a) El error es todavía corregible. Cualquier tiro libre convertido será cancelado. Se concederá un saque al equipo A desde la línea de fondo donde se detuvo el partido para corregir el error.
- (b) El error ya no es rectificable y el juego continúa.

- 44-3 Ejemplo:** A1 recibe una falta por parte de B1. Esta es la quinta falta del equipo B en el cuarto. Se conceden 2 tiros libres a A1. Después del primer tiro libre convertido, B2 de forma equivocada toma el balón y lo pasa desde la línea de fondo a B3. Mientras B3 bota en su pista delantera y con 18 segundos en el reloj de lanzamiento, se descubre el error del segundo tiro libre de A1 no ejecutado.

Interpretación: El partido se detendrá inmediatamente. A1 intentará su segundo tiro libre, sin rebote. El partido se reanuda con un saque para el equipo B desde el lugar donde el partido fue interrumpido, con 18 segundos en el reloj de lanzamiento.

- 44-4 Situación.** Si el error consiste en tiros libres lanzados por el jugador equivocado, los tiros libres se cancelarán. Se concederá un saque lateral desde la prolongación de la línea de tiros libres al equipo contrario a menos que el juego ya se haya reanudado. En este caso el balón se concederá un saque desde el lugar más cercano a donde el partido se detuvo, a menos que deban administrarse penalizaciones por otras infracciones. Si los árbitros descubren, antes de que el balón salga de las manos del lanzador del primer tiro libre, que un jugador equivocado tiene la intención de lanzar los tiros libres, debe sustituirse por el lanzador correcto sin ninguna sanción.

- 44-5 Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, sexta falta en el cuarto del equipo B. Se conceden 2 tiros libres a A1. En lugar de A1, es A2 quien lanza 2 tiros libres. El error se descubre:

- (a) Antes de que el balón haya abandonado las manos de A2 para el primer tiro libre.
- (b) Después de que el balón haya abandonado las manos de A2 durante el primer tiro libre.
- (c) Después del segundo tiro libre convertido.

Interpretación:

- (a) El error se corregirá inmediatamente. A1 lanzará 2 tiros libres, sin ninguna sanción para el equipo A.
- (b) y (c) Se cancelarán los 2 tiros libres. El partido se reanudará con un saque de lateral para el equipo B desde la prolongación de la línea de tiros libres en su pista trasera.

Si la falta de B1 es antideportiva, el derecho a la posesión del balón como parte de la penalización se cancelará. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde la prolongación de la línea de tiros libres de su pista trasera.

- 44-6 Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, que intenta un lanzamiento de campo no convertido de 2 puntos. Después de esto se sanciona una falta técnica al entrenador B. En lugar de A1, que debe lanzar los tiros libres de la falta de B1, es A2 quien lanza los 3 tiros libres. El error se descubre antes de que el balón haya abandonado las manos de A2 para su tercer tiro libre.

Interpretación: El primer tiro libre para la penalización de la falta técnica fue legalmente lanzado por A2. Los siguientes 2 tiros libres lanzados por A2 que debía lanzar A1 se cancelarán. El partido se reanudará mediante un saque del equipo B desde la prolongación de la línea de tiros libres en su pista trasera.

- 44-7 Ejemplo:** B1 hace falta a A1, sexta falta del equipo B en el cuarto, cuando el reloj del partido suena para el final del tercer cuarto. Se conceden 2 tiros libres a A1. En lugar de A1, es A2 el que intenta los 2 tiros libres. El error se descubre después de que el balón ha abandonado las manos de A2 para el primer tiro libre.

Interpretación: Los 2 tiros libres se cancelarán. El cuarto cuarto comenzará con un saque para el equipo B desde la prolongación de la línea de tiros libres en su pista trasera, con 24 segundos en el reloj de lanzamiento. La dirección de la flecha permanece sin cambiar.

- 44-8 Situación.** Tras la corrección del error, el juego se reanudará desde el punto en que se interrumpió para la corrección, a menos que la corrección implique conceder tiros libres merecidos y:

- (a) Si no ha habido cambio de posesión de equipo después de que se cometiera el error, el juego se reanudará como después de cualquier último tiro libre.
- (b) Si no ha habido cambio de posesión de equipo después de que se cometiera el error y el mismo equipo consigue un cesto, se ignorará el error y el juego se reanudará como después de cualquier cesto de campo normal.

- 44-9 Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, quinta falta en el cuarto del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los 2 tiros libres a A1. A2 regatea cuando B2 palmea el balón y lo desvía fuera del terreno de juego. El entrenador del equipo A solicita un tiempo muerto. Durante el tiempo muerto, los árbitros se percatan del error o se les comunica que A1 debería haber lanzado 2 tiros libres.

Interpretación: Se concederán 2 tiros libres a A1 y el juego se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

- 44-10 Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, quinta falta en el cuarto del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los 2 tiros libres a A1. Tras el saque A2 lanza a canasta, pero es objeto de falta por parte de B1 durante su lanzamiento de campo no convertido y se le conceden 2 tiros libres.

El entrenador del equipo A solicita un tiempo muerto. Durante el tiempo muerto, los árbitros se percatan del error o se les comunica que A1 debería haber lanzado 2 tiros libres.

Interpretación: A1 lanzará 2 tiros libres, sin rebote. Posteriormente A2 lanzará 2 tiros libres y el juego se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

44-11 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, quinta falta en el cuarto del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los 2 tiros libres a A1. Tras el saque, A2 lanza a canasta y encesta. Antes de que el balón pase a estar vivo, los árbitros se percatan del error.

Interpretación: Se ignora el error. El partido se reanudará como después de cualquier cesto de campo.

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

46-1 Situación. Procedimiento para la aplicación de la revisión del Instant Replay System (IRS).

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

46-2 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento de campo, que convierte, cuando suena la señal del reloj de partido indicando el fin del cuarto o del partido. Los árbitros conceden 2 o 3 puntos. Los árbitros no están seguros si el lanzamiento final de A1 se efectuó después de finalizar el tiempo de juego.

Interpretación: Si la revisión del IRS aporta una prueba visual clara y concluyente de que el balón abandonó las manos del jugador después de haber finalizado el tiempo de juego del cuarto o del partido, se cancela la canasta. Si la revisión del IRS confirma que el balón dejó las manos del lanzador antes del final del tiempo de juego del cuarto o del partido, el *crew chief* (árbitro principal) confirmará los 2 o 3 puntos para el equipo A.

46-3 Ejemplo: El equipo B va venciendo por 2 puntos. La señal del reloj del partido suena para el final del cuarto o del partido cuando A1 intenta un lanzamiento de campo, que convierte, y los árbitros conceden 2 puntos. Los árbitros no están seguros si el lanzamiento de A1 debería ser de 3 puntos.

Interpretación: El IRS puede emplearse en cualquier momento para decidir si un lanzamiento de campo convertido vale 2 o 3 puntos.

46-4 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento de campo, que convierte, de 3 puntos y aproximadamente al mismo tiempo suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto. Los árbitros no están seguros si A1 ha tocado la línea limítrofe al lanzar.

Interpretación: Puede emplearse el IRS para decidir al final del cuarto si el balón había salido de las manos del lanzador en un lanzamiento de campo convertido antes de que sonara la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto. En tal caso, el IRS también puede emplearse para decidir si el reloj de partido debe mostrar tiempo, y cuánto, si se ha producido una violación de fuera del lanzador.

46-5 Ejemplo: Restando 1:37 en el reloj de partido durante el cuarto cuarto, suena la señal del reloj de lanzamiento. Al mismo tiempo, A1 anota una canasta de campo y B1 recibe una falta bajo la canasta por parte de A2. Los árbitros no están seguros de si el balón estaba todavía en las manos de A1 cuando el período del reloj lanzamiento había finalizado.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para determinar si el balón ha sido lanzado para una canasta de campo convertida después de que haya sonado la señal del reloj de lanzamiento.

Si la revisión de IRS establece que el balón ha sido lanzado antes de que el reloj de lanzamiento haya finalizado, la canasta será válida y la falta de A2 debe ser administrada.

Si la revisión de IRS establece que el balón ha sido lanzado después de que el reloj de lanzamiento haya finalizado, la canasta no será válida y la falta de A2 debe ser ignorada.

46-6 Ejemplo: Restando 1:37 en el reloj de partido durante el cuarto cuarto, suena la señal del reloj de lanzamiento. Al mismo tiempo, A1 anota una canasta de campo y A2 recibe una falta debajo de la canasta por parte de B1. Los árbitros no están seguros de si el balón estaba todavía en las manos de A1 cuando el período del reloj de lanzamiento había finalizado.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para determinar si el balón ha sido lanzado a canasta de campo convertida después de que haya sonado la señal del reloj de lanzamiento.

Si la revisión de IRS establece que el balón ha sido lanzado antes de que el reloj de lanzamiento haya finalizado, la canasta será válida y la falta de B1 debe ser administrada.

Si la revisión de IRS establece que el balón ha sido lanzado después de que el reloj de lanzamiento haya finalizado, la canasta no será válida y la falta de B1 debe ser ignorada.

- 46-7 Ejemplo:** Restando 1:16 en el reloj de partido durante el cuarto cuarto, A1 intenta un lanzamiento de campo. El árbitro sanciona una violación de interposición. Los árbitros no están seguros si el balón ya estaba en su trayectoria descendente hacia la canasta.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para determinar si una interposición o interferencia fue sancionada correctamente.

Si la revisión de IRS establece que el balón ya estaba en su trayectoria descendente hacia canasta, la violación de interposición se mantendrá.

Si la revisión de IRS establece que el balón no estaba todavía en su trayectoria descendente hacia canasta, se produce una situación de salto.

- 46-8 Ejemplo:** Restando 0:38 en el reloj de partido durante el cuarto cuarto, A1 intenta un lanzamiento de campo. 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 era legal y no sanciona la violación de interposición.

Interpretación: La revisión del IRS solo puede utilizarse cuando los árbitros han intervenido.

- 46-9 Ejemplo:** Restando 0:40 en el reloj de partido durante el cuarto cuarto, A1 tiene el balón en sus manos o a su disposición para un saque cuando B2 provoca un contacto con A2 en el terreno de juego. Se sanciona una falta antideportiva a B2. Los árbitros no están seguros si el balón estaba todavía en las manos de A1 cuando se sancionó la falta.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse en cualquier momento del partido para decidir si una falta será rebajada a falta normal o ampliada a falta descalificante.

Si la revisión de IRS establece que la falta sucedió antes de que se lanzara el balón, la falta de B2 permanecerá como antideportiva.

Si la revisión de IRS establece que la falta (acción de baloncesto) sucedió después de que se lanzara el balón y el balón estaba en las manos de A2, la falta de B2 será reducida a una falta personal.

- 46-10 Ejemplo:** Se sanciona una falta antideportiva a B1 por golpear con su codo a A1. Los árbitros no están seguros de si B1, al balancear su codo, ha golpeado a A1.

Interpretación: La revisión de IRS puede utilizarse durante cualquier momento del partido para decidir si una falta personal, antideportiva o descalificante será considerada como una falta técnica.

Si la revisión de IRS establece que no ha habido contacto, la falta se actualizará a falta técnica.

- 46-11 Ejemplo:** Se sanciona una falta personal a B1. Los árbitros no están seguros de si la falta era una falta antideportiva.

Interpretación: La revisión de IRS puede utilizarse durante cualquier momento del partido para decidir si una falta personal será actualizada. Sin embargo, si el IRS establece que la falta no ocurrió, la falta personal no puede cancelarse.

- 46-12 Ejemplo:** A1 bota hacia la canasta en un contraataque sin ningún defensor entre él y la canasta de los oponentes. B1 usa su brazo para llegar al balón y contacta con A1 desde el lateral. El

árbitro sanciona una falta antideportiva a B1. El árbitro no está seguro de que la falta fue correctamente sancionada como una falta antideportiva.

Interpretación: La revisión de IRS puede utilizarse durante cualquier momento del partido para decidir si una falta antideportiva debería actualizarse bajándola a falta personal o subiéndola a falta descalificante. Sin embargo, la revisión de IRS muestra que A1 fue el responsable del contacto por golpear el brazo de B1. La falta antideportiva en defensa de B1 no puede cambiarse por la falta en ataque de A1. La decisión inicial de los árbitros permanecerá válida.

46-13 Ejemplo: El árbitro sanciona una falta de B1 sobre A1, que está botando. El árbitro no está seguro de si esa falta debería ser actualizada subiéndola a falta antideportiva.

Interpretación: La revisión de IRS puede utilizarse durante cualquier momento del partido para decidir si una falta debería actualizarse subiéndola a falta antideportiva. Sin embargo, la revisión de IRS muestra que A1 fue el responsable del contacto por cargar sobre B1. La falta en defensa de B1 no puede cambiarse por la falta en ataque de A1. La decisión inicial de los árbitros permanecerá válida.

46-14 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento de campo, que convierte y aproximadamente al mismo tiempo suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto. Los árbitros no están seguros de si se ha producido una violación del reloj de lanzamiento.

Interpretación: Puede emplearse la revisión de IRS para decidir, al final del cuarto o de cada prórroga, si el balón había salido de las manos del lanzador en un lanzamiento de campo convertido antes de que sonara la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto. La revisión de IRS también puede emplearse para decidir si el reloj de partido debe mostrar tiempo, y cuánto, si se ha producido una violación del reloj de lanzamiento.

46-15 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento de campo, que convierte y aproximadamente al mismo tiempo suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto. Los árbitros no están seguros si se ha producido una violación de 8 segundos.

Interpretación: Puede emplearse el IRS para decidir al final del cuarto si el balón había salido de las manos del lanzador en un lanzamiento de campo convertido antes de que sonara la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto. En tal caso, el IRS también puede emplearse para decidir si el reloj de partido debe mostrar tiempo, y cuánto, si se ha producido una violación de 8 segundos.

46-16 Ejemplo: El equipo B va ganando por 2 puntos. Suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o del partido cuando B1 comete falta sobre A1, que está regateando. Se trata de la quinta falta del equipo B.

Interpretación: Puede emplearse el IRS al final del cuarto o de cada prórroga, para decidir si la falta se ha cometido antes del final del tiempo de juego. Si es así, A1 intentará 2 tiros libres. El reloj de partido se modificará para mostrar el tiempo de juego restante.

46-17 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento de campo, que no convierte, y recibe una falta de B1. Aproximadamente al mismo tiempo suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto.

Interpretación: Puede emplearse el IRS al final del cuarto o de cada prórroga, para decidir si la falta de B1 se ha cometido antes de que sonara la señal del reloj de partido.

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

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

46-18 Ejemplo: Con 5:53 restantes en el reloj del partido para finalizar el primer cuarto, el balón rueda por el terreno de juego cerca de la línea lateral cuando A1 y B1 intentan obtener el control del balón. El balón sale fuera del terreno de juego y se concede un saque al equipo A. Los árbitros no están seguros de qué jugador provocó que el balón abandonara el terreno de juego.

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

46-19 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento de campo, que convierte. Los árbitros conceden 3 puntos. Los árbitros no están seguros si el lanzamiento se efectuó desde la zona de 3 puntos.

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

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

46-20 Ejemplo: A1 recibe una falta de B1 y se le conceden 2 tiros libres. Los árbitros no están seguros de quién es el lanzador de tiros libres correcto.

Interpretación: El IRS puede emplearse, durante cualquier momento del partido, para identificar al correcto lanzador de tiros libres antes de que el balón haya abandonado las manos del lanzador de tiros libres para su primer tiro libre. Si la revisión de IRS confirma que se trata del lanzador de tiros libres equivocado, se produce un error rectificable por permitir a un jugador equivocado lanzar un tiro libre. El tiro o tiros libres lanzados, y la posesión del balón si forma parte de la penalización, se cancelarán. El partido se reanudará con un saque de los oponentes desde la prolongación de la línea de tiros libres en su pista trasera.

46-21 Ejemplo: A1 y B1 empiezan a propinarse puñetazos entre sí y después otros jugadores se suman al enfrentamiento. Tras algunos minutos, los árbitros han conseguido restablecer el orden en el terreno de juego.

Interpretación: Una vez restablecido el orden, los árbitros pueden emplear el IRS durante cualquier momento del partido para identificar la implicación de miembros de equipo y miembros de la delegación acompañante durante cualquier acto de violencia. Tras recopilar las pruebas claras y evidentes de la situación de enfrentamiento, el *crew chief* (árbitro principal) comunicará la decisión final delante de la mesa de oficiales y a ambos entrenadores.

46-22 Ejemplo: Cuando resta en el reloj de partido 1:45 de la prórroga, A1 cerca de la línea lateral pasa el balón a A2. En el pase, B1 palmea el balón fuera del terreno de juego. Los árbitros no están seguros de si A1 ya estaba fuera del terreno de juego al efectuar el pase a A2.

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

46-23 Ejemplo: Cuando resta en el reloj de partido 1:37 del cuarto cuarto, el balón sale fuera del terreno de juego. Se concede un saque al equipo A. Se concede tiempo muerto al equipo A. Los árbitros no están seguros qué jugador provocó que el balón saliera del terreno de juego.

Interpretación: El IRS puede emplearse, cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos en el último cuarto, para identificar qué jugador provocó que el balón saliera del terreno de juego. El tiempo muerto de 1 minuto solo comenzará una vez que haya finalizado la revisión del IRS.

46-24 Situación. Antes del partido, el *crew chief* (árbitro principal) aprueba el IRS e informa de su disponibilidad a ambos entrenadores. Solo puede emplearse el IRS aprobado por el *crew chief* (árbitro principal) para revisar el IRS.

46-25 Ejemplo: A1 efectúa un lanzamiento de campo convertido cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final del partido. No existe IRS aprobado en el terreno de juego pero el responsable del equipo B afirma que el partido ha sido grabado por la cámara de su equipo desde la grada y entrega a los árbitros el material de vídeo para su revisión.

Interpretación: Se denegará la revisión.

46-26 Situación. Después de un mal funcionamiento del reloj del juego o del reloj de lanzamiento, se autoriza al *crew chief* (árbitro principal) a utilizar el IRS para decidir con cuánto tiempo se corregirá(n) el/los reloj(es).

46-27 Ejemplo: Con 42,2 segundos restantes en el reloj de partido en el segundo cuarto, A1 bota hacia su pista delantera. En ese momento los árbitros se dan cuenta de que el reloj de partido y el reloj de tiro están apagados y con ningún dígito visible.

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

