



Compilación 2022

Reglas Oficiales de Baloncesto 2022

Interpretaciones Oficiales

De aplicación a partir del 1 de octubre de 2022

Documento editado por el Comité Vasco de Árbitros, a partir de la traducción elaborada por la Federación Española de Baloncesto

(Documento actualizado a 18 de enero de 2023)

Notas del Traductor:

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

El uso del género masculino o femenino en esta publicación incluye siempre a ambos géneros. Debe entenderse como el uso del masculino inclusivo, como norma general del idioma español.

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

- Sistema de “Instant Replay”,
- “Challenge” del primer entrenador.



TABLA DE CONTENIDOS

TABLA DE CONTENIDOS	3
TABLA DE DIAGRAMAS	5
REGLA UNO – EL JUEGO	6
<u>Art. 1 Definiciones</u>	6
REGLA DOS – TERRENO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO	7
<u>Art. 2 Terreno de juego</u>	7
<u>Art. 3 Equipamiento</u>	12
REGLA TRES – LOS EQUIPOS	13
<u>Art. 4 Equipos</u>	13
<u>Art. 5 Jugadores: lesión</u>	16
<u>Art. 6 Capitán: obligaciones y derechos</u>	18
<u>Art. 7 Primer entrenador y primer entrenador ayudante: obligaciones y derechos</u>	18
REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO	21
<u>Art. 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y prórroga</u>	21
<u>Art. 9 Comienzo y final de un cuarto, una prórroga o del partido</u>	23
<u>Art.10 Estado del balón</u>	24
<u>Art.11 Posición de un jugador y de un árbitro</u>	26
<u>Art.12 Salto entre dos y posesión alterna</u>	26
<u>Art.13 Cómo se juega el balón</u>	31
<u>Art.14 Control del balón</u>	32
<u>Art.15 Jugador en acción de tiro</u>	33
<u>Art.16 Canasta: Cuándo se marca y su valor</u>	34
<u>Art.17 Saque</u>	37
<u>Art.18 Tiempo muerto</u>	49
<u>Art.19 Sustituciones</u>	50
<u>Art.20 Partido perdido por incomparecencia</u>	56
<u>Art.21 Partido perdido por inferioridad</u>	56
REGLA CINCO – VIOLACIONES	57
<u>Art.22 Violaciones</u>	57
<u>Art.23 Jugador fuera del terreno de juego y balón fuera del terreno de juego</u>	57
<u>Art.24 Regate</u>	58
<u>Art.25 Avance ilegal</u>	59
<u>Art.26 3 segundos</u>	61
<u>Art.27 Jugador defendido estrechamente</u>	61
<u>Art.28 8 segundos</u>	62



<u>Art.29 24 segundos</u>	64
<u>Art.30 Balón devuelto a pista trasera</u>	74
<u>Art.31 Interposición e Interferencia</u>	77
REGLA SEIS – FALTAS	83
<u>Art.32 Faltas</u>	83
<u>Art.33 Contacto: Principios generales</u>	83
<u>Art.34 Falta personal</u>	89
<u>Art.35 Falta doble</u>	90
<u>Art.36 Falta técnica</u>	92
<u>Art.37 Falta antideportiva</u>	102
<u>Art.38 Falta descalificante</u>	106
<u>Art.39 Enfrentamientos</u>	109
REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES	112
<u>Art.40 5 Faltas de jugador</u>	112
<u>Art.41 Faltas de equipo: Penalización</u>	112
<u>Art.42 Situaciones especiales</u>	112
<u>Art.43 Tiros libres</u>	117
<u>Art.44 Errores corregibles</u>	119
REGLA OCHO – ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISARIO: OBLIGACIONES Y DERECHOS	124
<u>Art.45 Árbitros, oficiales de mesa y comisario</u>	124
<u>Art.46 Árbitro principal: Obligaciones y derechos</u>	124
<u>Art.47 Árbitros: Obligaciones y derechos</u>	125
<u>Art.48 Anotador y ayudante de anotador: Obligaciones</u>	126
<u>Art.49 Cronometrador: Obligaciones</u>	126
<u>Art.50 Operador del reloj de tiro: Obligaciones</u>	127
A – SEÑALES DE LOS ÁRBITROS	129
B – ACTA DEL PARTIDO	137
C – PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA	147
D – CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS	148
E – TIEMPOS MUERTOS PARA TV	159
F – SISTEMA DE INSTANT REPLAY	160



TABLA DE DIAGRAMAS

Diagrama 1 – Terreno de juego de tamaño completo.....	8
Diagrama 2 – Terreno de juego y superficie de juego	9
Diagrama 3 – Zona restringida.....	10
Diagrama 4 –Zona de canasta de 2/3 puntos	11
Diagrama 5 – Mesas de oficiales y sillas de sustitución.....	11
Diagrama 6 – Principio del cilindro	84
Diagrama 7 – Posición de los jugadores durante tiros libres.....	118
Diagrama 8 – Señales de los árbitros.....	129
Diagrama 9 – Acta del partido	137
Diagrama 10 – Encabezamiento del acta del partido	138
Diagrama 11 – Equipos en el acta del partido (antes del partido)	139
Diagrama 12 – Equipos en el acta del partido (después del partido).....	140
Diagrama 13 – Tanteo arrastrado.....	145
Diagrama 14 – Resumen.....	146
Diagrama 15 – Parte inferior del acta del partido	146



REGLA UNO – EL JUEGO

Art. 1 Definiciones

1.1 **El juego del baloncesto**

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

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

1.2 **Canasta: contraria / propia**

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

1.3 **Vencedor de un partido**

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



REGLA DOS – TERRENO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

Art. 2 Terreno de juego

2.1 Terreno de juego

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

2.2 Superficie de juego

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

2.3 Pista trasera

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

2.4 Pista delantera

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

2.5 Líneas

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

2.5.1 Línea limítrofe

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

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

2.5.2 Línea central, círculo central y semicírculos de tiro libre

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

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

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



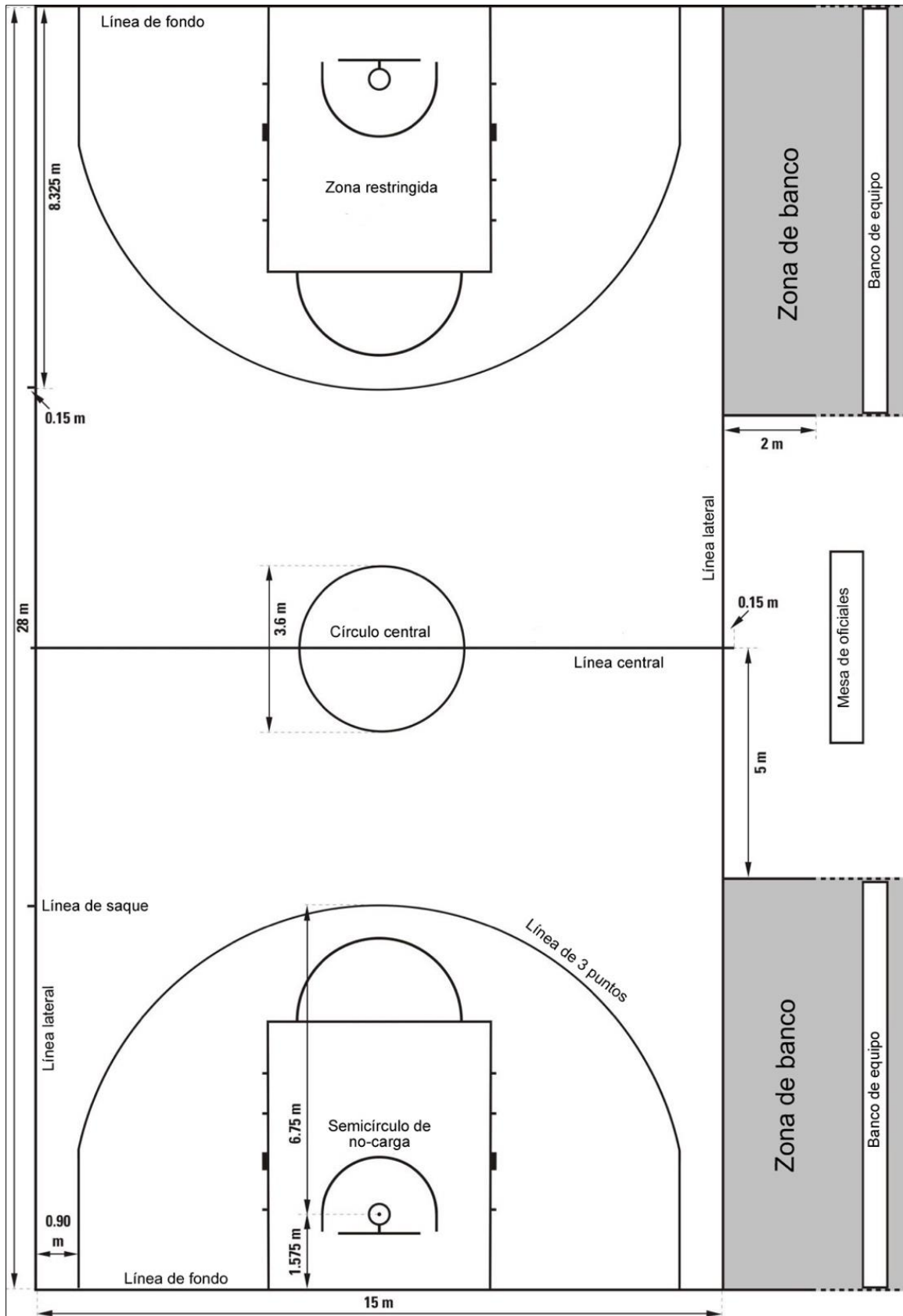


Diagrama 1 Terreno de juego de tamaño completo



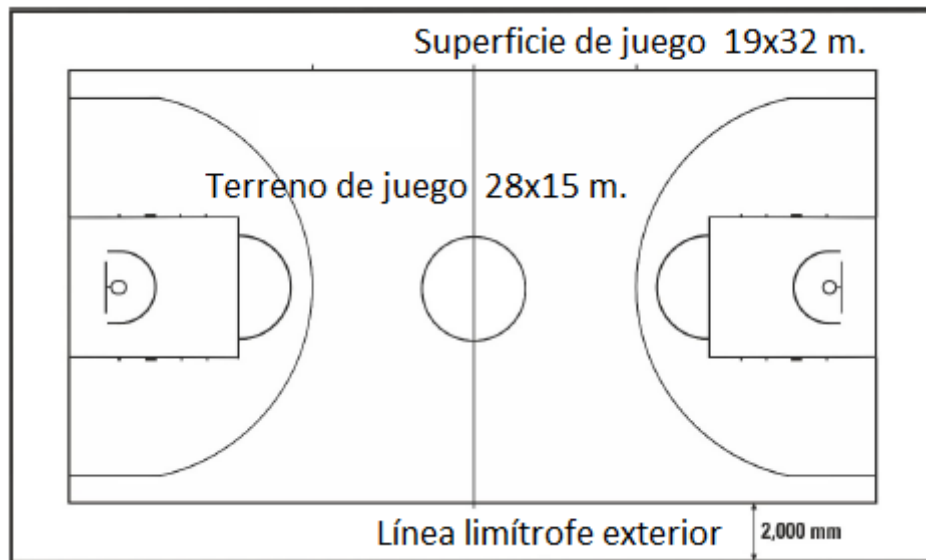


Diagrama 2 Terreno de juego y superficie de juego

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

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

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

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

2.5.4 Zona de canasta de 3 puntos

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

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

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

2.5.5 Zonas de banquillo

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

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



2.5.6. Líneas de saque

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

2.5.7. Zonas del semicírculo de no-carga

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

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

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

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

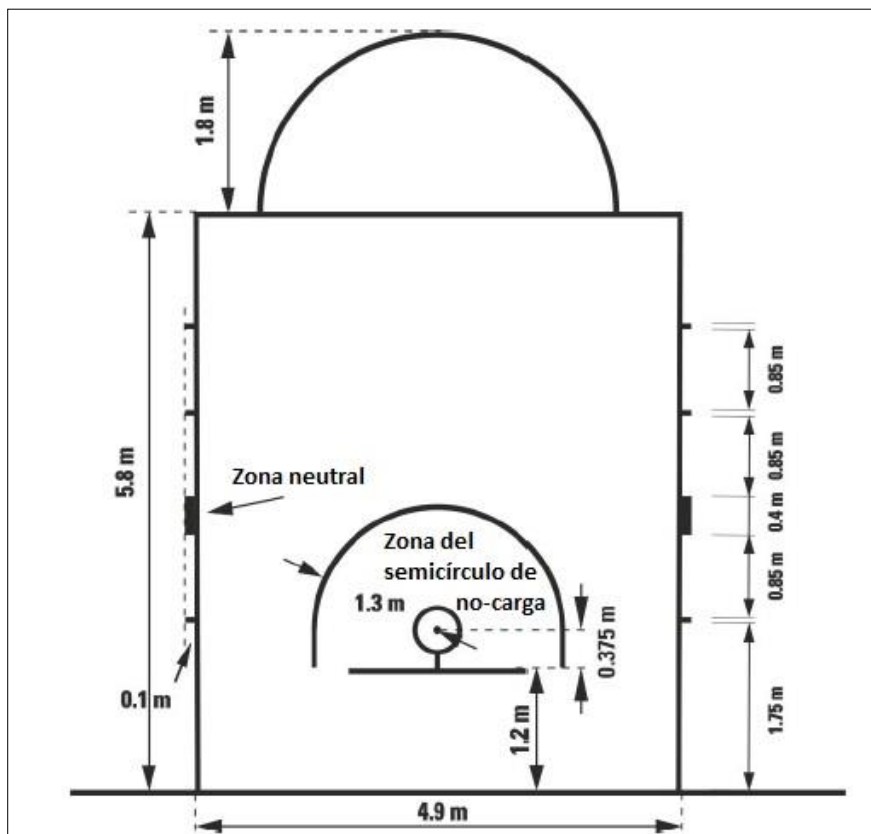


Diagrama 3 Zona restringida



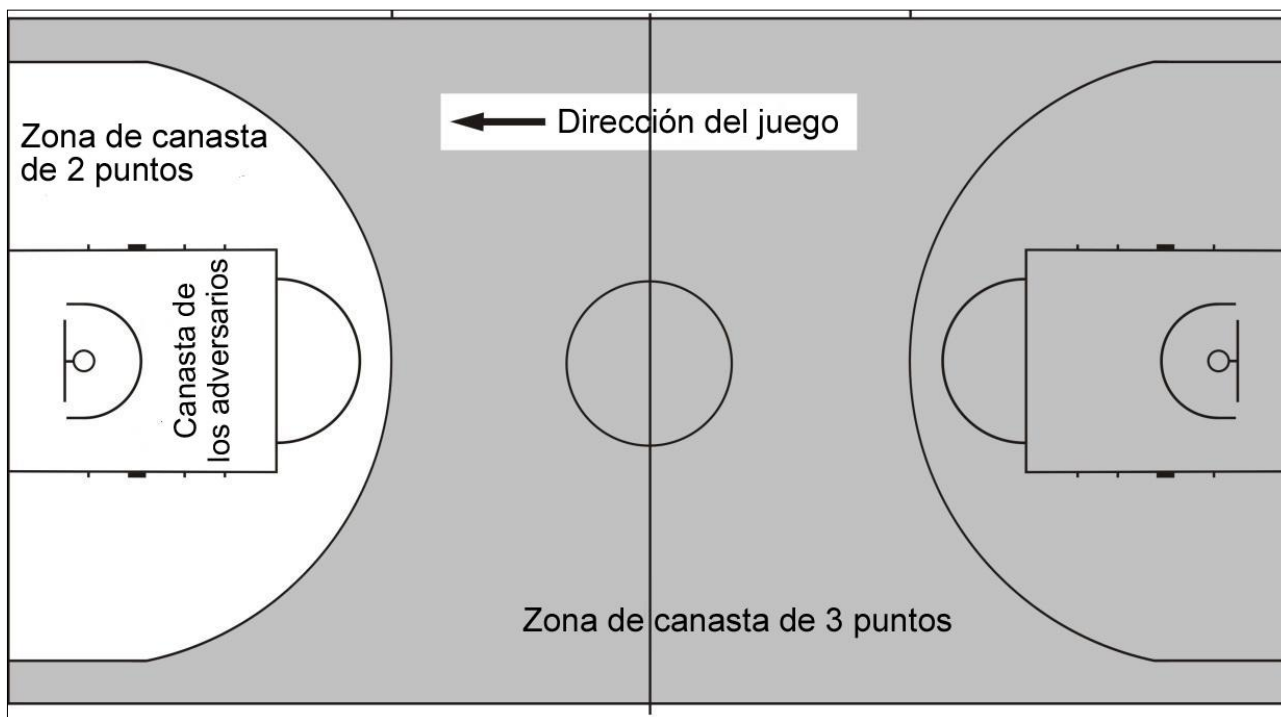


Diagrama 4 Zona de canasta de 2/3 puntos

2.6 Posición de la mesa de oficiales y de las sillas de los sustitutos (Diagrama 4)

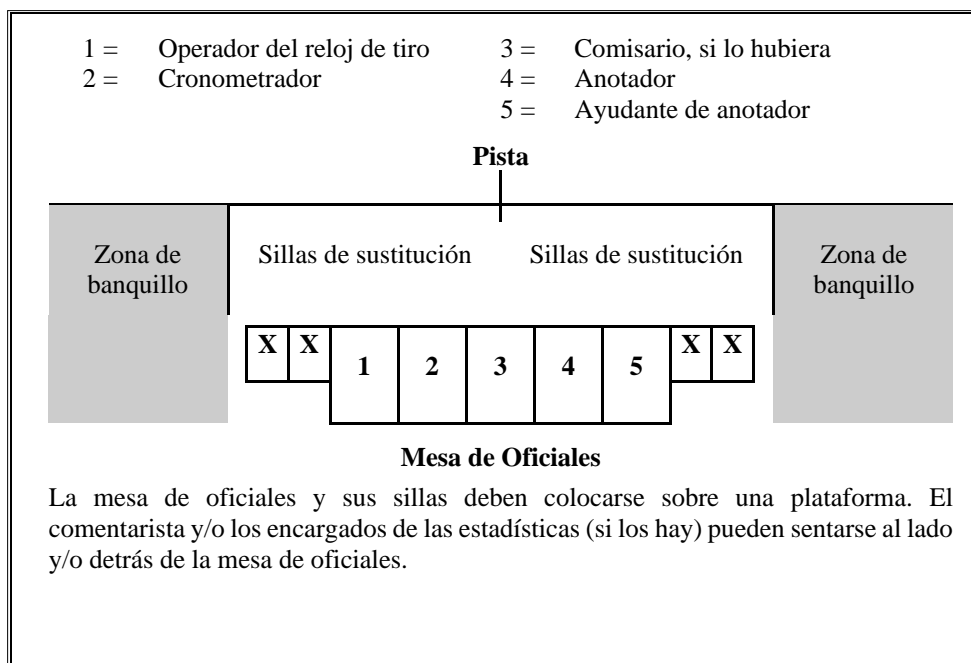


Diagrama 5 Mesa de oficiales y sillas de sustitutos



Art. 3 Equipamiento

Será necesario el siguiente equipamiento:

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

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



REGLA TRES – LOS EQUIPOS

Art. 4 Equipos

4.1 Definición

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

4.2 Regla

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

4.3 Uniformes

- 4.3.1 El uniforme de todos los miembros del equipo constará de:
- Camisetas del mismo color dominante en la parte delantera y trasera como los pantalones. Si las camisetas tienen mangas, deberán finalizar por encima del codo. No se permiten camisetas de manga larga.
Todos los jugadores deben llevar la camiseta por dentro del pantalón. Se permiten los uniformes de una sola pieza.
 - Pantalones cortos del mismo color dominante en la parte delantera y trasera que las camisetas. Los pantalones deben acabar por encima de la rodilla.
 - Calcetines del mismo color dominante para todos los miembros del equipo. Los calcetines han de ser visibles.
- 4.3.2 Cada miembro de equipo llevará una camiseta numerada en su parte delantera y trasera con números lisos y de un color que contraste con el color de la camiseta.

Los números serán claramente visibles y:



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

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

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

4.4 Otra indumentaria

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

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

- No se permite utilizar los siguientes:
 - Protección en dedos, manos, muñecas, codos o antebrazos, cascos, escayola o refuerzos hechos de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal ni ningún otro material duro, aunque estén cubiertos por un acolchado blando.
 - Objetos que puedan causar cortes o abrasiones (las uñas deben llevarse cortas).
 - Accesorios para el pelo o joyas.
- Se permite utilizar los siguientes:
 - Protecciones en hombros, brazos, muslos o piernas, siempre que el material esté suficientemente acolchado.
 - **Prendas de compresión en brazos y piernas, incluyendo tanto camisetas interiores como calentadores, fabricados en material de compresión.**
 - Recubrimiento para la cabeza. No cubrirá ninguna parte de la cara entera o parcialmente (ojos, nariz, labios, etc.) y no será peligroso para la persona que lo lleva ni para otras personas. Tampoco puede contener elementos que se abran o cierren alrededor de la cara y/o cuello ni ninguna parte que sobresalga de su superficie.
 - Rodilleras.
 - Protectores para un tabique nasal lesionado, aunque sean de material duro.
 - Protectores bucales transparentes incoloros.
 - Gafas, siempre que no representen un peligro para los demás jugadores.
 - Muñequeras y cintas para la cabeza, con una anchura máxima de 10 centímetros, de material textil.
 - Vendaje (taping) en los brazos, hombros, piernas, etc.
 - Tobilleras.

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

4.4.3 Durante el partido un jugador puede llevar zapatillas de cualquier combinación de colores. No se permiten luces intermitentes, material reflectante u otros adornos.

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



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

INTERPRETACIONES OFICIALES 2022

- 4-1 **Afirmación:** Todos los jugadores de un equipo deben llevar todas las prendas de compresión de brazos y piernas, muñequeras, cintas para el pelo, esparadrapo o cinta (quiopráctica) del mismo color sólido.
- 4-2 Ejemplo: A1 lleva una cinta para el pelo blanca y A2 lleva una cinta para el pelo roja en el terreno de juego.
Interpretación: No está permitido que A1 y A2 lleven diferente color de cinta de pelo.
- 4-3 Ejemplo: A1 lleva una cinta para el pelo blanca y A2 lleva una muñequera roja en el terreno de juego.
Interpretación: No está permitido que A1 lleve una cinta para el pelo blanca y A2 lleve una muñequera roja.
- 4-4 **Afirmación:** No se permite llevar cintas para el pelo tipo bufanda.



Diagrama 1 Ejemplos de cintas del pelo tipo bufanda.

- 4-6 Ejemplo: A6 solicita una sustitución. Los árbitros se percatan de que A6 lleva una camiseta que no es de compresión debajo de la camiseta de juego.
Interpretación: No se concederá la sustitución. Solo pueden llevarse prendas de compresión debajo del uniforme de juego.
- 4-7 Ejemplo: A6 lleva una prenda de compresión debajo del pantalón de juego que le llega:
a) Por encima de la rodilla.
b) Hasta los tobillos.
Interpretación: La prenda de compresión (calentadores) es legal y puede ser de cualquier longitud. Todos los jugadores del equipo deben llevar todas las prendas de compresión, incluyendo las camisetas y calentadores, cintas para el pelo, muñequeras, esparadrapo y cinta (quiopráctica) del mismo color sólido.
- 4-8 Ejemplo: A6 lleva una prenda de compresión (camiseta interior) debajo de la camiseta de juego que le llega:
a) Hasta los hombros.
b) Hasta el cuello.
Interpretación: La prenda de compresión (camiseta interior) es legal y puede ser:
a) De cualquier longitud hasta los hombros o más allá.
b) De cualquier longitud hasta el inicio del cuello.
Todos los jugadores del equipo deben llevar todas las prendas de compresión, incluyendo las camisetas y calentadores, cintas para el pelo, muñequeras, esparadrapo y cinta (quiopráctica) del mismo color sólido.

Art. 5 Jugadores: lesión

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

INTERPRETACIONES OFICIALES 2022

- 5-1 Afirmación: Si un jugador está lesionado, parece estar lesionado o necesita recibir asistencia y, como resultado, cualquier persona con permiso para sentarse en su banquillo (primer entrenador, primer entrenador ayudante, sustitutos, jugadores excluidos o acompañantes de equipo) entra en el terreno de juego, se considera que ese jugador ha recibido tratamiento o asistencia, haya sido administrado o no dicho tratamiento o asistencia.**
- 5-2 Ejemplo: Parece que A1 tiene el tobillo lesionado y se detiene el partido. Por parte del equipo A entra en el terreno de juego:
- (a) el médico, que trata el tobillo lesionado de A1.
 - (b) el médico, pero A1 ya se ha recuperado.
 - (c) el entrenador principal para ocuparse de su jugador lesionado.
 - (d) el primer entrenador ayudante, un sustituto o cualquier otro acompañante, pero no asisten a A1.
- Interpretación: En todos los casos, A1 recibió tratamiento y será sustituido.
- 5-3 Ejemplo: A1 recibe asistencia del fisioterapeuta de su equipo, que entra en el terreno de juego y arregla un vendaje suelto.
- Interpretación: A1 recibió asistencia y será sustituido.



- 5-4 Ejemplo: A1 recibe asistencia del médico de su equipo, que entra en el terreno de juego para encontrar una lentilla de A1.
Interpretación: A1 recibió asistencia y será sustituido.
- 5-5 **Afirmación: Cualquier persona con permiso para sentarse en el banquillo, sin abandonar la zona de banquillo, proporciona asistencia a un jugador de su propio equipo. Si dicha asistencia no impide que el partido se reanude de inmediato, no se considerará que ese jugador haya recibido asistencia y no será necesario sustituirlo.**
- 5-6 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro, cerca de la zona de banquillo del equipo A. El balón no entra en la canasta. Mientras A1 está lanzando 2 o 3 tiros libres:
a) El delegado del equipo A o A6, desde la zona de banquillo, pasa una toalla, una botella de agua o una cinta para el pelo a cualquier otro jugador del equipo A que está en el terreno de juego.
b) El fisioterapeuta del equipo A, desde la zona de banquillo, arregla un vendaje suelto de cualquier otro jugador del equipo A que está en el terreno de juego, o le aplica aerosol en la pierna o le da un masaje en el cuello.
Interpretación: El jugador del equipo A no ha recibido ninguna asistencia que evite que el partido se reanude de inmediato. El jugador del equipo A no tiene por qué ser sustituido. A1 continuará lanzando los 2 o 3 tiros libres.
- 5-7 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro, cerca de la zona de banquillo del equipo A. El balón no entra en la canasta. Después de la falta, A1 cae en el terreno de juego y en su zona de banquillo. A6 se pone en pie y ayuda a levantarse a A1. A1 está listo para jugar inmediatamente, como máximo en unos 15 segundos.
Interpretación: A1 no ha recibido ninguna asistencia que evite que el partido se reanude de inmediato. A1 no tiene por qué ser sustituido. A1 lanzará 2 o 3 tiros libres.
- 5-8 Ejemplo: Se conceden 2 tiros libres a A1. Mientras el árbitro comunica la falta a la mesa de oficiales, A1 se sitúa frente a su zona de banquillo, en la esquina del terreno de juego y pide una toalla o una botella de agua. Cualquier persona desde su zona de banquillo le entrega una toalla o una botella de agua a A1. A1 se seca las manos o bebe de la botella. A1 está listo para jugar inmediatamente, como máximo en unos 15 segundos.
Interpretación: A1 no ha recibido ninguna asistencia que evite que el partido se reanude de inmediato. A1 no tiene por qué ser sustituido. A1 lanzará 2 tiros libres.
- 5-9 Ejemplo: A1 consigue una canasta. El sacador B1 informa al árbitro que el balón está mojado. El árbitro detiene el partido. Cualquier persona de la zona de banquillo del equipo B entra en el terreno de juego y seca el balón o le da una toalla a B1 para que seque el balón.
Interpretación: B1 no ha recibido ninguna asistencia que evite que el partido se reanude de inmediato. B1 no tiene por qué ser sustituido. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo, excepto directamente detrás del tablero. El árbitro entregará el balón para el saque a un jugador del equipo B.
- 5-10 Ejemplo: A1 tiene el balón en las manos para un saque en pista delantera. El fisioterapeuta del equipo A sale de la zona de banquillo en pista trasera, permanece fuera del terreno de juego y le arregla un vendaje a A1.
Interpretación: El fisioterapeuta del equipo A proporcionó asistencia fuera de la zona de banquillo a A1. A1 debe ser sustituido.
- 5-11 Ejemplo: A1 no tiene aún el balón en las manos para un saque en pista delantera. El fisioterapeuta del equipo A permanece en la zona de banquillo en pista delantera y le arregla un vendaje a A1.
Interpretación: El fisioterapeuta del equipo A proporcionó una asistencia a A1 desde dentro de la zona de banquillo. Si la asistencia se completa en 15 segundos, A1 no tiene por qué ser sustituido. Si la asistencia dura más de 15 segundos, A1 debe ser sustituido.



- 5-12 Afirmación: No hay límite de tiempo requerido para que un jugador lesionado de gravedad sea retirado del terreno de juego si, en opinión de un médico, el traslado es peligroso para el jugador.**
- 5-13 Ejemplo: A1 está lesionado de gravedad y el partido se detiene durante unos 15 minutos porque el médico cree que sacar al jugador del terreno de juego podría ser peligroso para el jugador.
Interpretación: La opinión del médico determinará el tiempo necesario para trasladar al jugador lesionado fuera del terreno de juego. Después de la sustitución, el juego se reanudará sin ninguna penalización.
- 5-14 Afirmación: Si un jugador se lesiona o sangra, o presenta una herida abierta y no puede seguir jugando de inmediato (aproximadamente en 15 segundos), o si recibe asistencia de cualquier persona con permiso para sentarse en su banquillo, el jugador debe ser sustituido. Si se concede un tiempo muerto a cualquier equipo en el mismo período de reloj de partido parado y el jugador se recupera o finaliza la asistencia durante el tiempo muerto, el jugador podrá continuar jugando solo si la señal del cronometrador para el final del tiempo muerto suena antes de que un árbitro autorice a un sustituto a reemplazar al jugador lesionado o atendido.**
- 5-15 Ejemplo: A1 se lesiona y se detiene el partido. Como A1 no puede continuar jugando de inmediato, un árbitro hace sonar el silbato a la vez que efectúa la señal de sustitución. Cualquier equipo solicita un tiempo muerto:
(a) antes de que el sustituto de A1 entre en el partido.
(b) después de que el sustituto de A1 entre en el partido.
Al finalizar el tiempo muerto, A1 está recuperado y solicita permanecer en el partido.
Interpretación:
(a) Si se recupera durante el tiempo muerto A1 podrá continuar jugando.
(b) El sustituto de A1 ya ha entrado en el partido; por lo tanto, A1 no puede volver a participar hasta que haya finalizado la siguiente fase de partido con reloj en marcha.
- 5-16 Afirmación: Los jugadores designados por el primer entrenador para iniciar el partido pueden ser sustituidos en caso de lesión. Los jugadores que reciban tratamiento entre tiros libres deben ser sustituidos en caso de lesión. En estos casos, los oponentes tienen derecho a sustituir al mismo número de jugadores, si lo desean.**
- 5-17 Ejemplo: A1 es objeto de falta y se le conceden 2 tiros libres. Después del primer tiro libre, los árbitros descubren que
a) A1 está sangrando y es sustituido por A6. El equipo B solicita sustituir a 2 jugadores.
b) B1 está sangrando y es sustituido por B6. El equipo A solicita sustituir a 1 jugador
Interpretación:
a) El equipo B tiene derecho a sustituir solamente a 1 jugador. A6 lanzará el segundo tiro libre
b) El equipo A tiene derecho a sustituir a 1 jugador. A1 lanzará el segundo tiro libre

Art. 6 Capitán: Obligaciones y derechos

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

Art. 7 Primer entrenador y primer entrenador ayudante: Obligaciones y derechos



- 7.1 Al menos 40 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada primer entrenador o su representante proporcionará al anotador una lista con los nombres y números correspondientes de los miembros de su equipo aptos para jugar, así como el nombre del capitán, primer entrenador y primer entrenador ayudante. Todos los miembros de un equipo cuyos nombres estén inscritos en el acta del partido están facultados para jugar, incluso si llegan después de que el partido haya comenzado.
- 7.2 Al menos 10 minutos antes de la hora de inicio programada del partido, cada primer entrenador dará su aprobación a los nombres y números de los miembros de su equipo y a los nombres del primer entrenador y primer entrenador ayudante, mediante su firma en el acta del partido. Al mismo tiempo, el primer entrenador deberá indicar los 5 jugadores que comenzarán el partido. El primer entrenador del equipo A será quien facilite esta información en primer lugar.
- 7.3 Los primeros entrenadores, entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes de equipos son las únicas personas autorizadas a sentarse en los banquillos y a permanecer en las zonas de banquillo. Durante el tiempo de juego todos los sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes de equipo permanecerán sentados.
- 7.4 El primer entrenador o el primer entrenador ayudante pueden ir a la mesa de oficiales durante el partido para obtener información estadística solo cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté parado.
- 7.5 El primer entrenador puede dirigirse a los árbitros de manera educada durante el partido para obtener información solo cuando el balón esté muerto y el reloj de partido esté parado.
- 7.6 Tanto el primer entrenador como el primer entrenador ayudante, pero solo uno de ellos a la vez, están autorizados a permanecer de pie durante el partido. Podrán dirigirse verbalmente a sus jugadores durante el partido siempre que permanezcan dentro de sus zonas de banquillo. El primer entrenador ayudante no se comunicará con los árbitros.
- 7.7 Si hay un primer entrenador ayudante, su nombre debe inscribirse en el acta del partido antes del inicio (no es necesario que firme). Asumirá todas las obligaciones y derechos del primer entrenador si, por cualquier razón, este no puede continuar ejerciéndolas.
- 7.8 Si el capitán abandona el terreno de juego, el primer entrenador informará a uno de los árbitros del número del jugador que actuará como capitán en el terreno de juego.
- 7.9 El capitán actuará como jugador-primer entrenador si no hay primer entrenador o si este no puede continuar y no hay primer entrenador ayudante inscrito en el acta del partido (o este no puede continuar). Si el capitán tiene que abandonar el terreno de juego, puede continuar ejerciendo como jugador-primer entrenador. Si debe abandonar el terreno de juego a causa de una falta descalificante, o no puede actuar como jugador-primer entrenador debido a una lesión, su sustituto como capitán podrá sustituirlo como jugador-primer entrenador.
- 7.10 El primer entrenador designará al lanzador de tiros libres de su equipo en todos los casos en que las reglas no lo determinen.

INTERPRETACIONES OFICIALES 2022

- 7-1 Afirmación: Al menos 40 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada primer entrenador o su representante deberá entregar al anotador una lista del equipo con los nombres y números correspondientes de los miembros de equipo aptos para jugar el partido, así como el nombre del capitán, del primer entrenador y del primer entrenador ayudante. El primer entrenador es el responsable de asegurarse de que los números que aparecen en la lista se corresponden con los números de las camisetas de los jugadores. Al menos 10 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada primer entrenador firmará el acta del partido,**



confirmando de esta forma que los nombres y números correspondientes de los miembros de su equipo, así como los nombres del capitán, del primer entrenador y del primer entrenador ayudante, están inscritos correctamente en el acta del partido.

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



REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO

Art. 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y prórroga

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

INTERPRETACIONES OFICIALES 2022

- 8-1 **Afirmación: Un intervalo de juego comienza:**
- 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
 - Cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final de un cuarto o prórroga.
 - Cuando el tablero disponga de la luz roja en el perímetro, la luz tiene prioridad sobre la señal sonora del reloj de partido.
 - En caso de revisión del IRS al finalizar un cuarto o prórroga, únicamente después de que el árbitro comunique la decisión final.
- 8-2 **Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro que no convierte antes de que suene la señal del reloj de partido para el final del cuarto. Se conceden 2 tiros libres a A1.**
- Interpretación: Los árbitros se consultarán entre ellos, inmediatamente para dilucidar si la falta sobre A1 se produjo antes de que sonase la señal del reloj de partido para el final del cuarto.**



Si deciden que la falta de B1 se produjo antes de que sonase la señal del reloj de partido, A1 lanzará 2 tiros libres. El reloj de partido se corregirá con el tiempo restante cuando se produjo la falta. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

Si deciden que la falta de B1 se produjo después de que sonase la señal del reloj de partido, la falta se ignorará. Si la falta de B1 cumple el criterio para considerarse una falta antideportiva o una falta descalificante y queda por disputarse otro cuarto o prórroga, no se ignorará la falta de B1 y se penalizará como corresponda antes del inicio del siguiente cuarto o prórroga.

8-3 Ejemplo: A1 recibe una falta en acción de tiro que convierte cuando sonaba la señal del reloj de partido para el final del cuarto.

Interpretación: Los árbitros se consultarán entre ellos inmediatamente para dilucidar si la falta sobre A1 se produjo antes de que sonase la señal del reloj de partido para el final del cuarto.

Si deciden que la falta de B1 se produjo antes de que sonase la señal del reloj de partido, se anotará una falta a B1. La canasta de A1 será válida. A1 lanzará 1 tiro libre con jugadores en el pasillo de tiros libres. El reloj de partido se corregirá con el tiempo restante cuando se produjo la falta. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

Si deciden que la falta de B1 se produjo después de que sonase la señal del reloj de partido, la falta se ignorará. La canasta de A1 no será válida. Si la falta de B1 cumple el criterio para considerarse una falta antideportiva o una falta descalificante y queda por disputarse otro cuarto o prórroga, no se ignorará la falta de B1 y se penalizará como corresponda antes del inicio del siguiente cuarto o prórroga.

8-4 Ejemplo: A1 tira de 3. El balón está en el aire cuando suena la señal del reloj de partido para el final del partido. Tras la señal, B1 comete falta sobre A1, que aún está en el aire. El balón entra en la canasta.

Interpretación: Se conceden 3 puntos a A1. Se ignorará la falta de B1 sobre A1 puesto que se produjo después del tiempo de juego, a menos que cumpla el criterio para considerarse una falta antideportiva o una falta descalificante y quede por disputarse otro cuarto o prórroga.

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

- 9.1 El primer cuarto comienza cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal en el lanzamiento del salto entre dos.
- 9.2 Los demás cuartos o prórrogas comienzan cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.
- 9.3 El partido no puede comenzar si uno de los equipos no está en el terreno de juego con 5 jugadores preparados para jugar.
- 9.4 En todos los partidos, el equipo citado en primer lugar en el calendario (equipo local) tendrá, al mirar al terreno de juego desde la mesa de oficiales:
 - Su banquillo a la izquierda de la mesa de oficiales.
 - Su calentamiento antes del partido en la mitad del terreno de juego situada delante de su banquillo.



Sin embargo, si ambos equipos están de acuerdo, podrán intercambiar los banquillos y/o los cestos para el calentamiento previo a la primera mitad.

- 9.5 Los equipos intercambiarán la pista de calentamiento y la canasta para la segunda mitad.
- 9.6 En todas las prórrogas, los equipos continuarán atacando las mismas canastas que en el cuarto cuarto.
- 9.7 Un cuarto, una prórroga o un partido finalizarán cuando suene la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o de la prórroga. Cuando el tablero esté equipado con iluminación roja alrededor de su perímetro, la iluminación tiene prioridad sobre la señal sonora del reloj de partido.

INTERPRETACIONES OFICIALES 2022

- 9-1 Afirmación: Un partido no comenzará a menos que ambos equipos dispongan de al menos 5 jugadores en el terreno de juego listos para jugar.**
- 9-2 Ejemplo: Al comienzo de la segunda parte, el equipo A no puede presentar 5 jugadores en el terreno de juego debido a lesiones, descalificaciones, etc.
- Interpretación: La obligación de presentar un mínimo de 5 jugadores solo es válida para el comienzo del partido. El equipo A continuará jugando con menos de 5 jugadores.
- 9-3 Ejemplo: Próximo al final del partido, A1 comete la 5ª 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 está ganando por más de 15 puntos, el primer entrenador del equipo B, demostrando juego limpio, quiere retirar a uno de sus jugadores para jugar también con 4 jugadores.
- Interpretación: Se denegará la petición del primer entrenador del equipo B para jugar con menos de 5 jugadores. Mientras un equipo tenga suficientes jugadores disponibles, habrá 5 jugadores en el terreno de juego.
- 9-4 Afirmación: El Artículo 9 aclara qué canasta debe defender un equipo y qué canasta debe atacar. Si, por error, cualquier cuarto comienza con ambos equipos atacando/defendiendo las canastas equivocadas, se corregirá tan pronto como se descubra, sin poner a ningún equipo en desventaja. Todos los puntos anotados, el tiempo transcurrido, las faltas sancionadas, etc. antes de detenerse el partido seguirán siendo válidos.**
- 9-5 Ejemplo: Después de comenzar el partido, los árbitros se dan cuenta de que los equipos están jugando en dirección equivocada.
- Interpretación: Se parará el partido tan pronto como sea posible sin poner en desventaja a ningún equipo. Los equipos intercambiarán las canastas. El partido se reanudará desde el lugar más cercano a donde se detuvo, como si de un espejo invertido se tratara.
- 9-6 Afirmación: El partido comenzará con un salto entre dos en el círculo central.**
- 9-7 Ejemplo: Durante el intervalo de juego previo al partido, se sanciona una falta técnica a A1. Antes del inicio del partido, el primer entrenador del equipo B designa a B6 para lanzar 1 tiro libre; sin embargo, B6 no es uno de los jugadores del 5 inicial del equipo B.
- Interpretación: Solo uno de los jugadores designados en el 5 inicial del equipo B lanzará el tiro libre sin rebote. No se puede conceder una sustitución antes de que comience el tiempo de juego.



El partido comenzará con un salto entre dos.

9-8 Ejemplo: Durante el intervalo de juego previo al inicio del partido, A1 comete una falta antideportiva sobre B1.

Interpretación: Antes de comenzar el partido, B1 lanzará dos tiros libres sin rebote.

Si B1 está confirmado como uno de los 5 jugadores para iniciar el partido, B1 permanecerá en el terreno de juego.

Si B1 no está confirmado como uno de los 5 jugadores para iniciar el partido, B1 no permanecerá en el terreno de juego.

El partido comenzará con un salto entre dos y con los 5 jugadores del equipo B confirmados para comenzar el partido.

9-9 **Afirmación: Si durante el intervalo de juego previo al partido, un jugador del 5 inicial ya no puede o no está facultado para comenzar el partido, dicho jugador será reemplazado por otro jugador. En este caso, los oponentes tienen derecho a cambiar a un jugador del 5 inicial, si lo desean.**

9-10 Ejemplo: A1 es uno de los jugadores del 5 inicial del equipo A. Durante el intervalo de juego 7 minutos antes del inicio del partido

- a) A1 se lesiona
- b) Se sanciona a A1 con una falta descalificante

Interpretación: En ambos casos, A1 será sustituido por otro jugador del equipo A. El equipo B tiene derecho a sustituir a uno de sus jugadores del 5 inicial, si lo desea.

Art.10 Estado del balón

10.1 El balón puede estar vivo o muerto.

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

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

10.3 El balón queda **muerto** cuando:

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

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

- El balón está en el aire en un tiro a canasta y:



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

Esta disposición no se aplica, y la canasta no es válida si después de que un árbitro haga sonar su silbato se realiza una acción de tiro completamente nueva.

INTERPRETACIONES OFICIALES 2022

Artículo 10 Estado del balón

10-1 Afirmación: El balón no queda muerto y la canasta es válida si se convierte cuando un jugador está en acción de tiro y finaliza el tiro con un movimiento continuo mientras que un defensor es sancionado con una falta sobre cualquier oponente después de que haya comenzado el movimiento continuo del tirador. Esta situación es igualmente válida si cualquier defensor o cualquier persona de ese mismo equipo con permiso para sentarse en el banquillo es sancionada con una falta técnica.

10-2 Ejemplo: A1 está en acción de tiro cuando B2 comete falta sobre A2. A1 finaliza el tiro con un movimiento continuo.

(a) Es la tercera falta del equipo B en ese cuarto.

(b) Es la quinta falta del equipo B en ese cuarto.

Interpretación: **En ambos casos**, la canasta de A1, si se convierte, será válida.

(a) El partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta de B2.

(b) A2 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanuda como después de cualquier último tiro libre.

10-3 Ejemplo: A1 está en acción de tiro cuando A2 comete una falta sobre B2. A1 finaliza el tiro con un movimiento continuo.

Interpretación: El balón queda muerto cuando A2 es sancionado con una falta del equipo con control de balón. Si el tiro de A1 se convierte, la canasta no será válida. Independientemente del número de faltas del equipo A en el cuarto, el partido se reanuda con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres. Si el tiro de A1 no se convierte, el partido se reanuda con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde ocurrió la falta, excepto directamente detrás del tablero.

Art.11 Posición de un jugador y de un árbitro

11.1 La posición de un jugador se determina por el lugar que está tocando sobre la superficie de juego.



Cuando se encuentra en el aire, mantiene la misma posición que tenía cuando tocó la superficie de juego por última vez. Esto incluye las líneas limítrofes, la línea central, la línea de 3 puntos, la línea de tiros libres, las líneas que delimitan las zonas restringidas y las líneas que delimitan las zonas del semicírculo de no-carga.

- 11.2 La posición de un árbitro se determina de la misma manera que la de un jugador. Cuando el balón toca a un árbitro es como si tocara la superficie de juego en la posición en que se encuentra el árbitro.

Art.12 Salto entre dos y posesión alterna

12.1 Definición de salto entre dos

- 12.1.1 Tiene lugar un **salto entre dos** cuando el árbitro principal lanza el balón en el círculo central entre 2 adversarios cualesquiera.

- 12.1.2 **Se produce un balón retenido** cuando uno o más jugadores de equipos contrarios tienen una o ambas manos firmemente sobre el balón, de modo que ninguno puede obtener el control del mismo sin emplear una brusquedad excesiva.

12.2 Procedimiento del salto entre dos

- 12.2.1 Cada saltador tendrá ambos pies dentro del semicírculo más próximo a su propia canasta y con un pie cerca de la línea central.

- 12.2.2 Los jugadores de un mismo equipo no pueden ocupar posiciones contiguas alrededor del círculo si un oponente desea ocupar una de esas posiciones.

- 12.2.3 El árbitro principal lanzará el balón hacia arriba en vertical entre los 2 oponentes, más alto de lo que cualquiera de ellos pueda alcanzar saltando.

- 12.2.4 El balón debe ser palmeado con la(s) mano(s) de al menos uno de los saltadores **después** de que haya comenzado a bajar tras alcanzar la máxima altura.

- 12.2.5 Ninguno de los saltadores abandonará su posición hasta que el balón haya sido palmeado legalmente.

- 12.2.6 Ninguno de los saltadores puede coger el balón ni palmearlo más de dos veces hasta que haya tocado a uno de los jugadores que no ha saltado o toque la superficie de juego.

- 12.2.7 Si el balón no es palmeado por al menos uno de los saltadores, se repetirá el salto entre dos.

- 12.2.8 Los jugadores que no salten no pueden tener ninguna parte de su cuerpo sobre o encima de la línea del círculo (cilindro) antes de que el balón haya sido tocado.

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

12.3 Penalización

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

12.4 Situaciones de salto

Se produce una situación de salto cuando:

- Se señala un balón retenido.
- El balón sale fuera y los árbitros dudan o no están de acuerdo acerca del equipo al que pertenece el último jugador en tocar el balón.
- Ambos equipos cometen violación durante el último tiro libre no convertido.



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

12.5 Definición de posesión alterna

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

12.6 Procedimiento de posesión alterna

- 12.6.1 En todas las situaciones de salto, los equipos alternarán la posesión del balón para efectuar un saque desde el punto más cercano a donde se produjo la situación de salto, excepto directamente detrás del tablero.
- 12.6.2 El equipo que no obtenga **el primer control del balón vivo después del salto entre dos** tendrá derecho al primer saque por posesión alterna.
- 12.6.3 El equipo que tenga derecho a la siguiente posesión alterna al final de cualquier cuarto o prórroga comenzará el siguiente cuarto o prórroga mediante un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, a menos que deba administrarse una penalización de tiros libres y saque.
- 12.6.4 El equipo que tiene derecho al saque de posesión alterna se indicará mediante la flecha de posesión alterna apuntando a la canasta de los oponentes. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará en cuanto finalice el saque de posesión alterna.
- 12.6.5 Una violación cometida por un equipo durante su saque de posesión alterna provoca que dicho equipo pierda el saque de posesión alterna. Se cambiará la dirección de la flecha de posesión alterna inmediatamente, indicando que el equipo contrario al que cometió la violación tendrá derecho al saque de posesión alterna en la siguiente situación de salto. El juego se reanudará concediendo el balón a los oponentes del equipo que cometió la violación para que efectúen un saque desde el punto del saque original.
- 12.6.6 Una falta cometida por cualquier equipo:
- Antes del comienzo de un cuarto que no sea el primero o de una prórroga; o
 - Durante el saque de posesión alterna,
- no provoca que el equipo que realiza el saque pierda esa posesión alterna.

INTERPRETACIONES OFICIALES 2022

- 12-1 **Afirmación:** El equipo que **no obtenga el primer control de un balón vivo tras el salto entre dos inicial** al comienzo del partido dispondrá de un saque desde el lugar más cercano a donde se produzca la siguiente situación de salto, excepto directamente detrás del tablero.
- 12-2 **Ejemplo:** 2 minutos antes del inicio del partido, se sanciona una falta técnica a A1.
- Interpretación:** Uno de los 5 jugadores del 5 inicial del equipo B lanzará el tiro libre sin rebote. Como el partido aún no ha comenzado, la dirección de la flecha de posesión alterna no puede colocarse aún a favor de ninguno de los equipos. El partido comenzará con un salto entre dos.



12-3 Ejemplo: El árbitro principal lanza el balón para el salto entre dos inicial. Antes de que el balón alcance la máxima altura, el saltador A1 toca el balón.

Interpretación: Es una violación de A1 durante el salto entre dos. Se concederá un saque al equipo B en pista delantera, cerca de la línea central. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro. **Tan pronto como se ponga el balón a disposición del sacador del equipo B, el equipo A tendrá derecho al siguiente saque por posesión alterna.**

12-4 Ejemplo: El árbitro principal lanza el balón para el salto entre dos inicial. Antes de que el balón alcance la máxima altura, A2 (no saltador) entra en el círculo desde:

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

Interpretación: En ambos casos es una violación de A2 durante el salto entre dos. Se concederá un saque al equipo B, cerca de la línea central, si es desde:
(a) Pista delantera, con 14 segundos en el reloj de tiro.
(b) Pista trasera, con 24 segundos en el reloj de tiro.

Tan pronto como se ponga el balón a disposición del sacador del equipo B, el equipo A tendrá derecho al siguiente saque por posesión alterna.

12-5 Ejemplo: El árbitro principal lanza el balón para el salto entre dos inicial. Inmediatamente después de que el balón sea legalmente palmeado por el saltador A1:

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

Interpretación: En ambos casos, como aún no se ha establecido el control de un balón **vivo**, los árbitros no pueden usar el procedimiento de la posesión alterna. El árbitro principal administrará otro salto entre dos en el círculo central y saltarán A2 y B2. El tiempo transcurrido en el reloj de partido, después de que el balón fuera legalmente palmeado y antes de que se produjera la situación de balón retenido o la doble falta será válido.

12-6 Ejemplo: El árbitro principal lanza el balón para el salto entre dos inicial. Inmediatamente después de que el balón sea legalmente palmeado por el saltador A1, el balón:

- (a) Sale directamente fuera.
- (b) Lo coge A1 antes de que toque a ningún jugador no saltador o el terreno de juego.

Interpretación: En ambos casos, se concederá un saque al equipo B por la violación de A1. Si el saque se administra en pista trasera, el equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro. Si el saque se administra en pista delantera, el equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro. **Tan pronto como se ponga el balón a disposición del sacador del equipo B, el equipo A tendrá derecho al siguiente saque por posesión alterna.**

12-7 Ejemplo: El árbitro principal lanza el balón para el salto entre dos inicial. Inmediatamente después de que el balón sea legalmente palmeado por el saltador A1, se sanciona una falta técnica a B1.

Interpretación: Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. Tan pronto como el jugador del equipo A reciba el balón para el tiro libre, se colocará la flecha de posesión alterna a favor del equipo B. El partido se reanudará con un saque por posesión alterna del equipo B desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se produjo la falta técnica. Si el saque se administra en



pista trasera del equipo B, el equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro. Si es en pista delantera del equipo B, el equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

12-8 Ejemplo: El árbitro principal lanza el balón para el salto entre dos inicial. Inmediatamente después de que el balón sea legalmente palmeado por el saltador A1, se sanciona una falta antideportiva de A2 sobre B2.

Interpretación: B2 lanzará 2 tiros libres sin rebote. Tan pronto como B2 reciba el balón para el primer tiro libre, se colocará la flecha de posesión alterna a favor del equipo A. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera (como parte de la penalización de la falta antideportiva). El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

12-9 Ejemplo: El equipo B tiene derecho a un saque por posesión alterna. Un árbitro y/o el anotador comete un error y el saque se concede al equipo A de forma equivocada.

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

12-10 Ejemplo: B1 comete una falta antideportiva sobre A1 a la vez que suena la señal del reloj de partido para el final del 1º cuarto. Los árbitros deciden que la señal del reloj de partido sonó antes de que se produjera la falta de B1. El equipo A tiene derecho al saque por posesión alterna para comenzar el 2º cuarto.

Interpretación: La falta antideportiva se produjo durante un intervalo de juego. **Antes de que comience el 2º cuarto**, A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro. El equipo A no perderá su derecho al saque en la siguiente situación de posesión alterna.

12-11 Ejemplo: Poco después de que suene la señal del reloj de partido para el final del 3º cuarto, se sanciona una falta técnica a B1. El equipo A tiene el derecho al saque por posesión alterna para comenzar el 4º cuarto.

Interpretación: Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote antes del comienzo en el 4º cuarto. El 4º cuarto comenzará con un saque del equipo A en la prolongación de la línea central. El equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

12-12 Ejemplo: A1 salta con el balón en las manos y es taponado legalmente por B1. A continuación ambos jugadores vuelven a tocar el terreno de juego agarrando ambos el balón firmemente con 1 o ambas manos.

Interpretación: Es una situación de salto.

12-13 Ejemplo: A1 salta con el balón en las manos y es taponado legalmente por B1. A continuación A1 vuelve a tocar el terreno de juego agarrando el balón firmemente con 1 o ambas manos, mientras que B1 ya no está tocando el balón.

Interpretación: Es una violación de pasos de A1.

12-14 Ejemplo: A1 y B1 en el aire tienen las manos firmemente sobre el balón. Al volver a pisar el terreno de juego, A1 cae con 1 pie sobre la línea limítrofe.



Interpretación: Es una situación de salto.

12-15 Ejemplo: A1 salta con el balón en las manos desde pista delantera y es taponado legalmente por B1. A continuación ambos jugadores vuelven a tocar el terreno de juego agarrando ambos el balón firmemente con 1 o ambas manos. A1 cae con 1 pie en su pista trasera.

Interpretación: Es una situación de salto.

12-16 **Afirmación: Se produce una situación de salto que implica un saque por posesión alterna siempre que un balón vivo se encaje entre el aro y el tablero, a menos que sea entre tiros libres o después del último tiro libre seguido de una posesión del balón como parte de la penalización de la falta. Según el procedimiento de la posesión alterna, si el equipo atacante tiene derecho al saque dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro o de 24 segundos en caso de que sea el equipo defensor quien tenga derecho al saque.**

12-17 Ejemplo: Durante un tiro de A, el balón se encaja entre el aro y el tablero.

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

tiene derecho al saque por el procedimiento de la posesión alterna.

Interpretación: Después del saque desde detrás de la línea de fondo:

- (a) El equipo A dispondrá de 14 segundos
- (b) El equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

12-18 Ejemplo: El balón está en el aire durante un tiro de A1 cuando suena la señal del reloj de tiro, tras lo cual el balón se encaja entre el aro y el tablero. La flecha de posesión alterna favorece al equipo A.

Interpretación: Es una situación de salto. Después del saque desde detrás de la línea de fondo, el equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

12-19 Ejemplo: Se sanciona una falta antideportiva a B2 sobre A1 en un tiro de 2. Durante el último tiro libre **sin rebote**:

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

Interpretación: En todos los casos, el tiro libre se considerará no válido. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

12-20 Ejemplo: Después del saque de A1 en la prolongación de la línea central para comenzar un cuarto, el balón se encaja entre el aro y el tablero en pista delantera del equipo A.

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

12-21 Ejemplo: La flecha de posesión alterna favorece al equipo A. Durante el intervalo de juego posterior al 1º cuarto, se sanciona una falta antideportiva a B1 sobre A1. A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote,



seguidos del saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera para comenzar el 2º cuarto. La flecha de posesión alterna a favor del equipo A no se cambia de dirección. Después del saque, el balón se encaja entre el aro y el tablero en pista delantera del equipo A.

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

12-22 Afirmación: Se produce un balón retenido cuando uno o más jugadores de equipos contrarios tienen una o ambas manos firmemente sobre el balón de modo que ningún jugador puede obtener el control del balón sin una fuerza excesiva.

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

Interpretación: Es una situación de salto.

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

12-25 Ejemplo: Con 4:17 en el reloj de partido en un cuarto, durante un saque por posesión alterna:

- (a) El sacador A1 pisa el terreno de juego mientras tiene el balón en las manos.
- (b) A2 mueve las manos sobre la línea limítrofe antes de que el balón fuera lanzado sobre la línea limítrofe.
- (c) El sacador A1 tarda más de 5 segundos en lanzar el balón.

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

Art.13 Cómo se juega el balón

13.1 Definición

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

13.2 Regla

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

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

Una infracción del Art. 13.2 es una violación.

13.3 Penalización

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



INTERPRETACIONES OFICIALES 2022

- 13-1** **Afirmación:** Durante el partido el balón se juega solo con las manos. Es una violación si un jugador de manera ilegal:
(a) Coloca el balón entre las piernas para simular un pase o un tiro.
(b) Emplea la cabeza para jugar el balón.
- 13-2** Ejemplo: A1 finaliza un regate. A1 coloca el balón entre las piernas y simula un pase o un tiro.
Interpretación: Es una violación de A1 por tocar ilegalmente el balón con la pierna.
- 13-3** Ejemplo: A1 pasa el balón a A2 que va corriendo en contraataque hacia la canasta de los oponentes. Antes de coger el balón, A2 lo toca con la cabeza a propósito.
Interpretación: Es una violación de A2 por usar la cabeza para jugar el balón.
- 13-4** **Afirmación:** No está permitido aumentar la altura o el alcance de un jugador. Es una violación elevar a un compañero para jugar el balón.
- 13-5** Ejemplo: A1 agarra con los brazos a A2 y lo eleva debajo de la canasta de los oponentes. A3 pasa el balón a A2, que lo hunde dentro de la canasta.
Interpretación: Es una violación del equipo A. La canasta de A2 no será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres en pista trasera.

Art.14 Control del balón

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

INTERPRETACIONES OFICIALES 2022

- 14-1** **Afirmación:** El control por parte de un equipo comienza cuando un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo sosteniéndolo o botándolo o tiene un balón vivo a su disposición para un saque o un tiro libre.
- 14-2** Ejemplo: A juicio de un árbitro, independientemente de si el reloj de partido está detenido o no, un jugador deliberadamente retrasa el proceso de tomar el balón para un saque o para un tiro libre.
Interpretación: El balón pasa a estar vivo y el control del equipo comienza cuando el árbitro deja el balón en el suelo en el punto de saque o sobre el terreno de juego en la línea de tiro libre.



- 14-3 Ejemplo: El equipo A tiene el control del balón durante 15 segundos. A1 pasa el balón a A2 y el balón que va por el aire traspasa la línea limítrofe. B1 intenta coger el balón y salta desde el terreno de juego por encima de la línea limítrofe. B1 todavía en el aire:
- (a) Palmea el balón con 1 o ambas manos,
 - (b) Coge el balón con ambas manos o el balón llega a descansar en una mano.
- y el balón vuelve al terreno de juego, donde es cogido por A2.
- Interpretación:
- (a) El equipo A continúa con el control del balón. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.
 - (b) B1 obtuvo el control del balón para el equipo B. A2 recuperó el control del balón para el equipo A. El equipo A dispondrá de otros 24 segundos en el reloj de tiro.

Art.15 Jugador en acción de tiro

15.1 Definición

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

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

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

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

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

15.1.2 La **acción de tiro**:

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

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

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

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

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

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



INTERPRETACIONES OFICIALES 2022

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



15-10 Afirmación: Si un jugador recibe una falta en acción de tiro, después de la cual encesta tras cometer una violación de avance ilegal, la canasta no será válida y se concederán 2 o 3 tiros libres.

15-11 Ejemplo: A1 con el balón en las manos entra a canasta para lanzar de 2. B1 comete falta sobre A1, tras lo cual A1 comete una violación de avance ilegal. El balón entra en la canasta.

Interpretación: La canasta de A1 no será válida. Se concederán 2 tiros libres a A1.

Art.16 Canasta: Cuándo se marca y su valor

16.1 Definición

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

16.1.2 Se considera que el balón está dentro del cesto en cuanto la mínima parte del mismo está dentro de la canasta y por debajo del nivel del aro.

16.2 Regla

16.2.1 Se concede una canasta al equipo que ataca el cesto de los oponentes en el que ha entrado el balón de la siguiente manera:

- Una canasta lanzada desde el tiro libre vale 1 punto.
- Una canasta lanzada desde la zona de tiro de 2 puntos vale 2 puntos.
- Una canasta lanzada desde la zona de tiro de 3 puntos vale 3 puntos.
- Si después de que el balón haya tocado el aro tras un último tiro libre, un jugador atacante o defensor toca el balón legalmente antes de que entre en el cesto, la canasta valdrá 2 puntos.

16.2.2 Si un jugador convierte **accidentalmente** un tiro en su propia canasta, la canasta valdrá 2 puntos y se anotará como si hubiesen sido logrados por el capitán en pista del equipo oponente.

16.2.3 Si un jugador convierte **intencionadamente** un tiro en su propia canasta, es una violación y la canasta no es válida.

16.2.4 Si un jugador provoca que el balón se introduzca completamente por debajo de la canasta es una violación.

16.2.5 El reloj de partido debe reflejar por lo menos 0.3 (3 décimas de segundo) para que un jugador pueda obtener el control del balón tras un saque o un rebote después del último tiro libre y lanzar a canasta. Si el reloj de partido refleja 0.2 o 0.1, el único tiro de campo válido deberá ser un palmeo o un mate directo del balón, siempre que la(s) mano(s) del jugador ya no estén en contacto con el balón cuando el reloj de partido o el reloj de tiro muestren 0.0.

INTERPRETACIONES OFICIALES 2022

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

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



Interpretación: Se concederán 3 puntos a A1, puesto que el tiro de A1 se efectuó desde la zona de 3 puntos.

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

Interpretación: Se concederán 2 puntos a A1, puesto que el tiro de A1 se efectuó desde la zona de 2 puntos.

16-4 Ejemplo: Al inicio de un cuarto, el equipo A está defendiendo su propia canasta cuando B1 regatea por error hacia su propio cesto y convierte una canasta.

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

16-5 **Afirmación: Si el balón entra en la canasta del equipo contrario, el valor de la canasta se define por el lugar del terreno de juego desde donde el balón fue lanzado. El balón puede entrar en la canasta directa o indirectamente cuando durante un pase el balón toca a cualquier jugador o toca el terreno de juego antes de entrar en la canasta.**

16-6 Ejemplo: A1 pasa el balón desde la zona de 3 puntos.

- a) el balón entra directamente en la canasta.
- b) El balón toca a cualquier jugador o el terreno de juego en **la zona de 2 o 3 puntos** del equipo A y después entra en la canasta.

Interpretación: **En ambos casos**, se concederán 3 puntos al equipo A puesto que el pase de A1 se efectuó desde la zona de 3 puntos.

16-7 Ejemplo: A1 tira de 3. Después de salir de las manos de A1, el balón toca el terreno de juego en la zona de 2 puntos del equipo A. El balón entra en la canasta.

Interpretación: La canasta de A1 valdrá 3 puntos, puesto que el tiro fue efectuado desde la zona de 3 puntos. El partido se reanuda como después de cualquier canasta convertida.

16-8 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro de 3 puntos. El balón toca el terreno de juego y luego entra en la canasta.

Interpretación: La canasta de A1 no será válida. Un tiro finaliza cuando el balón toca el terreno de juego. Después de que un árbitro haga sonar su silbato y como el balón no se encuentra ya en un tiro, el balón queda muerto inmediatamente. A1 lanzará 3 tiros libres.

16-9 Ejemplo: A1 tira de 3. Después de que el balón haya salido de las manos de A1, suena la señal del reloj de partido para el final del cuarto. El balón toca el terreno de juego y luego entra en la canasta.

Interpretación: La canasta de A1 no será válida. Un tiro finaliza cuando el balón toca el terreno de juego. Como el balón no se encuentra ya en un tiro, el balón queda muerto cuando suena la señal del reloj de partido para el final del cuarto.

16-10 **Afirmación: En una situación de saque o en un rebote después del último tiro libre, siempre transcurre un período de tiempo desde el momento en que el jugador que está en el terreno de juego toca el balón hasta que dicho jugador tira a canasta. Esto es especialmente relevante cuando**



el cuarto o la prórroga están próximos a finalizar. Debe existir un tiempo mínimo disponible para efectuar ese tiro antes de que expire el tiempo. Si el reloj de partido o el reloj de tiro muestra 0.3 segundos o más, es responsabilidad de los árbitros determinar si el tirador lanzó el balón antes de que sonara la señal del reloj de partido o del reloj de tiro indicando el final de un cuarto o de una prórroga. Si el reloj de partido o el reloj de tiro muestra 0.2 o 0.1 segundos, el único tipo de tiro que puede encestar un jugador en el aire es palmeando o hundiendo directamente el balón, de tal forma que las manos del jugador no estén en contacto con el balón cuando el reloj de partido o el reloj de tiro muestre 0.0.

16-11 Ejemplo: Se concede un saque al equipo A con:
(a) 0.3
(b) 0.2 o 0.1
segundos en el reloj de partido o en el reloj de tiro.

Interpretación:

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

16-12 Ejemplo: Al final de un cuarto, A1 hunde directamente el balón en la canasta. El balón está todavía tocando las manos de A1 cuando el reloj de partido muestra 0.0 segundos.

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

16-13 **Afirmación: Se convierte un tiro cuando un balón vivo entra en el cesto por arriba y permanece en él o lo atraviesa por completo. Cuando:**
(a) Un equipo defensor solicita un tiempo muerto en cualquier momento del partido y luego se convierte un tiro, o
(b) El reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto o de una prórroga, el reloj de partido se detendrá cuando el balón **permanezca** o haya atravesado completamente el cesto, tal como se muestra en el Diagrama 2.



DIAGRAMA 2 Canasta de campo convertida



16-14 Ejemplo: A1 tira a canasta. B1 toca el balón que está dentro de la canasta, pero que no la ha atravesado aún por completo.

Interpretación: Es una violación de interferencia de B1. La canasta de A1 valdrá 2 o 3 puntos.

Art.17 Saque

17.1 Definición

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

17.1.2 Un saque:

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

17.2 Procedimiento

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

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

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

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

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

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

17.2.5 Después de una falta personal cometida por un jugador del equipo con control de un balón vivo, o del equipo con derecho al balón, el partido se reanuda con un saque desde el lugar más cercano a donde se cometió la infracción.

17.2.6 Después de una falta técnica, el partido se reanuda con un saque desde el lugar donde se encontraba el balón cuando se sancionó la falta técnica, a menos que se establezca lo contrario en estas reglas.

17.2.7 Después de una falta antideportiva o descalificante, el partido se reanuda con un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo, a menos que se establezca lo contrario en estas reglas.

17.2.8 Después de un enfrentamiento, el partido se reanuda según lo establecido en el Art. 39.

17.2.9 Siempre que el balón entre en la canasta, pero el tiro o tiro libre no sea válido, el partido se reanuda con un saque a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres.



- 17.2.10 Después de una canasta convertida o de un último tiro libre convertido:
- Cualquier jugador del equipo que recibió la canasta efectuará el saque desde cualquier lugar detrás de su línea de fondo. Esto también es aplicable cuando un árbitro entregue el balón a un jugador o lo ponga a su disposición para el saque después de un tiempo muerto o cualquier otra interrupción del juego posterior a una canasta o un último tiro libre válido.
 - El jugador que realiza el saque puede moverse lateralmente y/o hacia atrás y el balón puede pasarse entre los miembros del equipo que estén sobre o detrás de la línea de fondo, pero la cuenta de 5 segundos comienza cuando el balón está a disposición del primer jugador situado fuera de las líneas limítrofes.

17.3 Regla

17.3.1 El jugador que efectúa el saque:

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

17.3.2 Durante el saque, el resto de jugadores:

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

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

Si un jugador defensivo:

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

es una violación y conllevará una falta técnica.

Una infracción del Art. 17.3 es una violación.

17.4 Penalización

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

INTERPRETACIONES OFICIALES 2022

17-1 Afirmación: Durante el saque, ningún otro jugador distinto al sacador colocará ninguna parte del cuerpo sobre la línea limítrofe.

Antes de que el sacador suelte el balón, es posible que el movimiento de saque pueda provocar que las manos de ese jugador con el balón crucen la línea limítrofe que separa el terreno de juego del área exterior. En tales situaciones, continúa siendo responsabilidad del defensor evitar interferir con el saque tocando el balón mientras continúe estando en las manos del sacador.



- 17-2 **Ejemplo:** En el 3º cuarto, se concede un saque al equipo A en pista trasera. Mientras sostiene el balón:
- (a) Las manos del sacador A1 cruzan la línea limítrofe de tal modo que el balón está encima del terreno de juego. B1 coge el balón que está en las manos de A1 o le quita el balón a A1 palmeándolo sin llegar a causar ningún contacto con A1.
 - (b) B1 mueve las manos sobre la línea limítrofe hacia el sacador A1 para detener el pase hacia A2, que está en el terreno de juego.

Interpretación: En ambos casos, B1 interfirió con el saque y, por tanto, retrasó el partido. El árbitro sanciona una violación **por retrasar el partido**. Además, se dará un aviso verbal a B1 y se le comunicará al primer entrenador del equipo B. Este aviso se aplicará a todos los jugadores del equipo B para lo que reste de partido. Cualquier repetición de una acción similar por parte de cualquier jugador del equipo B puede dar lugar a una falta técnica. **El equipo A repetirá el saque. El equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.**

17-3 **Ejemplo:** En el 3º cuarto, se concede un saque al equipo A en pista delantera. El sacador A1 sostiene el balón cuando B1 coloca las manos sobre la línea limítrofe, con:

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

en el reloj de tiro.

Interpretación: Es una violación de saque de B1. El equipo A repetirá el saque. El equipo A dispondrá de:

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

en el reloj de tiro.

17-4 **Afirmación:** Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto y en cada prórroga, el defensor no colocará ninguna parte del cuerpo sobre la línea limítrofe para interferir con el saque.

17-5 **Ejemplo:** Con 54 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, el equipo A tiene derecho a un saque. Antes de entregar el balón al sacador A1, el árbitro muestra a B1 la señal de aviso por "invasión ilegal de la línea limítrofe". B1 mueve entonces el cuerpo hacia A1 más allá de la línea limítrofe antes de que el balón sea lanzado sobre la línea limítrofe.

Interpretación: Se sancionará una falta técnica a B1.

17-6 **Ejemplo:** Con 51 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, el equipo A tiene derecho a un saque. Antes de entregar el balón al sacador A1, el árbitro no muestra a B1 la señal de aviso por "invasión ilegal de la línea limítrofe". B1 mueve entonces su cuerpo hacia A1 más allá de la línea limítrofe antes de que el balón sea lanzado sobre la línea limítrofe.

Interpretación: Como el árbitro no dio un aviso a B1 antes de entregar el balón a A1, el árbitro hará sonar su silbato y dará ahora el aviso a B1. Este aviso se comunicará también al primer entrenador del equipo B. El aviso se aplicará a todos los jugadores del equipo B por acciones similares en lo que reste de partido. Cualquier repetición de una acción similar por parte de cualquier jugador del equipo B puede dar lugar a una falta técnica. Se repetirá el saque.

17-7 **Afirmación:** El sacador debe pasar el balón a un compañero (no ponerle el balón en la mano) que esté sobre el terreno de juego.

17-8 **Ejemplo:** El sacador A1 le pone el balón en la mano a A2, que está en el terreno de juego.



Interpretación: Es una violación del saque de A1. El balón debe abandonar las manos de A1 en el saque. Se concederá un saque al equipo B desde el lugar del saque original.

17-9 Afirmación: Durante un saque, ningún otro jugador tendrá ninguna parte del cuerpo sobre la línea limítrofe antes de que el balón sea pasado al terreno de juego.

17-10 Ejemplo: Después de una infracción, el sacador A1 recibe el balón del árbitro y:

- (a) Deja el balón en el suelo y después lo recoge A2.
- (b) Le pone el balón en la mano a A2, que está fuera del terreno de juego.

Interpretación: En ambos casos es una violación de A2 por atravesar la línea limítrofe antes de que A1 pase el balón por encima de la línea limítrofe.

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

- (a) Coloca el balón en el suelo y después lo recoge B2
- (b) Pasa el balón mano a mano a B2, que está también detrás de la línea de fondo.

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

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

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

Después de un tiempo muerto concedido tras sancionarse una falta antideportiva o descalificante, el partido se reanuda con un saque en la línea de saque en pista delantera.

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

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

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



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

- (a) Al equipo B.
- (b) Al equipo A.
- (c) Primero al equipo B e inmediatamente después al equipo A (o viceversa).

Interpretación:

(a) El partido se reanuda con un saque del equipo A en la prolongación de la línea de tiros libres en pista trasera. El equipo A dispondrá de 17 segundos en el reloj de tiro.

(b) y (c) Si el primer entrenador del equipo A decide sacar en pista delantera, el partido se reanuda con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera con 14 segundos en el reloj de tiro. Si el primer entrenador del equipo A decide sacar en pista trasera, el equipo A dispondrá de 17 segundos en el reloj de tiro.

17-15 Ejemplo: Con 57 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 lanza 2 tiros libres. Durante su segundo tiro libre, A1 pisa la línea de tiro libre mientras está lanzando y se sanciona una violación. Se concede un tiempo muerto al equipo B.

Interpretación: Tras el tiempo muerto, si el primer entrenador del equipo B decide sacar en:

- (a) La línea de saque en pista delantera, el equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- (b) Pista trasera, el equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

17-16 Ejemplo: Con 26 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 regatea en pista trasera durante 6 segundos cuando:

- (a) B1 palmea el balón fuera.
- (b) B1 comete la 3ª falta de su equipo en el cuarto.

Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: Tras el tiempo muerto, en ambos casos, si el primer entrenador del equipo A decide sacar en la línea de saque en pista delantera, el equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro. Si el primer entrenador del equipo A decide sacar en pista trasera, el equipo A dispondrá de:

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

en el reloj de tiro.

17-17 Ejemplo: Con 1:24 en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 regatea en pista delantera cuando B1 palmea el balón hacia la pista trasera del equipo A, donde cualquier jugador del equipo A comienza a regatear de nuevo. B2 ahora palmea el balón fuera en la pista trasera del equipo A con:

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

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

Interpretación: Tras el tiempo muerto:

Si el primer entrenador del equipo A decide sacar en la línea de saque en pista delantera, el equipo A dispondrá de:

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

en el reloj de tiro.

Si el primer entrenador del equipo A decide sacar en pista trasera, el equipo A dispondrá de:



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

en el reloj de tiro.

17-18 Ejemplo: Con 48 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 bota el balón en pista delantera cuando B1 palmea el balón hacia pista trasera del equipo A, donde A2 inicia otra vez un nuevo regate. Ahora B2 comete falta sobre A2, 3ª falta del equipo B, con:

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

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

Interpretación: En ambos casos, si el primer principal del equipo A decide sacar en la línea de saque en pista delantera, el equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro. Si el primer entrenador del equipo A decide sacar en la línea de saque en pista trasera, el equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

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

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

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

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

17-21 Ejemplo: Con 1:18 en el reloj de partido en el 4º cuarto, se concede un saque al equipo A en pista trasera. Se concede un tiempo muerto al equipo A. Después del tiempo muerto, el primer entrenador del equipo A decide sacar en la línea de saque en pista delantera. Antes de que se administre el saque, el primer entrenador del equipo B solicita un tiempo muerto.

Interpretación: La decisión original del primer entrenador del equipo A de administrar el saque en pista delantera es final e irreversible y no puede variarse después en el mismo período de reloj de partido detenido. Esto también es válido si el primer entrenador del equipo A solicita un segundo tiempo muerto seguido del primero

17-22 **Afirmación: Al principio de todos los cuartos a excepción del primero y al principio de todas las prórrogas, se administrará un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales. El sacador tendrá un pie a cada lado de la prolongación de la línea central. Si el sacador comete una violación de saque, el balón se concederá a los oponentes para un saque en la prolongación de la línea central.**



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

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

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

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

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

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

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

en el reloj de tiro.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

- Si el equipo A tiene derecho al saque, el partido se reanuda con un saque del equipo A desde detrás de la línea de fondo en pista delantera, cerca del tablero. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- Si el equipo B tiene derecho al saque, el partido se reanuda con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo en pista trasera, cerca del tablero. El equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

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

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

- dentro del terreno de juego,
- fuera del terreno de juego,

y a continuación A1 coge de nuevo el balón.

Interpretación:

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

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

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

- pista delantera,
- pista trasera,

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

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

- Trasera, con 24 segundos
- Delantera, con 14 segundos

en el reloj de tiro.

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

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

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

- En pista trasera cerca de la línea central, tiene derecho a pasar el balón hacia cualquier parte del terreno de juego.
- En pista delantera cerca de la línea central, tiene derecho a pasar el balón solo a un compañero en pista delantera.



(c) Al comienzo de un cuarto o prórroga en la prolongación de la línea central, tiene derecho a pasar el balón hacia cualquier parte del terreno de juego.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- (a) A2 devuelve el balón a A1, que está todavía fuera detrás de la línea de fondo.
- (b) A2 pasa el balón a A3, que está en el terreno de juego.
- (c) A2 aterriza fuera del terreno de juego, detrás de la línea de fondo.
- (d) A2 aterriza en el terreno de juego.
- (e) A2 aterriza en el terreno de juego y devuelve el balón a A1, que está todavía fuera del terreno de juego detrás de la línea de fondo.

Interpretación:

- (a), (b) y (c) Es una jugada legal del equipo A.
- (d) Es una violación de saque de A2.



(e) Es una violación de saque de A2.

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

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

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

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

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

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

17-42 Ejemplo: A2 regatea en:

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

cuando se sanciona una falta técnica a A1.

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

17-43 Ejemplo: A2 regatea en:

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

cuando se sanciona una falta técnica a B1.

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

- (a) Pista trasera, con 24 segundos en el reloj de tiro.
- (b) Pista delantera, con el tiempo restante en el reloj de tiro si quedan 14 segundos o más en el reloj de tiro, o con 14 segundos si quedan 13 segundos o menos en el reloj de tiro.

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

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

17-45 **Afirmación:** Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto y en cualquier prórroga, si se sanciona una falta técnica al equipo atacante y se concede a ese equipo un tiempo muerto,



el equipo atacante dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro si el saque se administra desde pista trasera. Si el saque se administra en la línea de saque en pista delantera, el reloj de tiro se ajustará del modo siguiente:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

17-49 Ejemplo: Con 1:41 en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 regatea en pista trasera cuando B1 palmea el balón fuera de banda. Se concede un tiempo muerto al equipo A. Inmediatamente después, A1 es sancionado con una falta técnica.

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

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

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



17-50 Ejemplo: Con 58 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, en pista trasera de A1:

- (a) B1 golpea el balón con la pierna de forma deliberada.
- (b) B1 comete falta a A1. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto.
- (c) B1 palmea el balón fuera.

con 19 segundos en el reloj de tiro. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: El primer entrenador del equipo A decidirá si el partido se reanuda con un saque en la línea de saque en pista delantera o desde pista trasera.

En todos los casos, si el saque es en la línea de saque en pista delantera, el equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

- (a) y (b) Si el saque es desde pista trasera, el equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.
- (c) Si el saque es desde pista trasera, el equipo A dispondrá de 19 segundos en el reloj de tiro.

17-51 **Afirmación: Siempre que el balón entre en la canasta, pero la canasta o el último tiro libre no sea válido, el partido se reanuda con un saque en la prolongación de la línea de tiros libres.**

17-52 Ejemplo: A1 comete una violación de avance ilegal durante su acción de tiro y luego el balón entra en la canasta.

Interpretación: La canasta de A1 no será válida. Se concederá un saque al equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres en pista trasera. El equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

17-53 Ejemplo: A1 lanza a canasta. Mientras el balón está en trayectoria descendente, A2 toca el balón, que luego entra en la canasta.

Interpretación: El tiro de A1 no será válido. Se concederá un saque al equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres en pista trasera. El equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

Art.18 Tiempo muerto

18.1 Definición

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

18.2. Regla

18.2.1 Cada tiempo muerto durará 1 minuto.

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

18.2.3 Una oportunidad de tiempo muerto comienza cuando:

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

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

18.2.5 Se pueden conceder a cada equipo:

- 2 tiempos muertos durante la primera parte.



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

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

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

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

18.3 Procedimiento

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

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

18.3.3 El tiempo muerto:

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

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

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

18.3.5 Durante el tiempo muerto y durante un intervalo de juego antes del inicio del segundo y cuarto cuarto o de cada prórroga, los jugadores pueden abandonar el terreno de juego y sentarse en su banquillo y cualquier persona con permiso para sentarse en el banquillo puede entrar al terreno de juego, siempre que permanezcan cerca de la zona de banquillo.

18.3.6 Si cualquiera de los dos equipos solicita un tiempo muerto después de que el balón esté a disposición del lanzador para el primer tiro libre, el tiempo muerto se concederá si:

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

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

Art.19 Sustituciones

19.1 Definición



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

19.2 Regla

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

19.2.2 Una oportunidad de sustitución comienza cuando:

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

19.2.3 Una oportunidad de sustitución finaliza cuando el balón está a disposición de un jugador para efectuar un saque o para el primer tiro libre.

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

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

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

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

19.3 Procedimiento

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

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

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

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

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

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

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

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



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

el/los tiro(s) libre(s) debe lanzarlo(s) su sustituto, quien no puede volver a ser sustituido hasta que haya jugado en la siguiente fase de partido con el reloj en marcha.

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

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

INTERPRETACIONES OFICIALES 2022

- 18-1 Afirmación: No se puede conceder un tiempo muerto antes de que comience el tiempo de juego de un cuarto o una prórroga ni después de que finalice el tiempo de juego de un cuarto o una prórroga.**

No se puede conceder una sustitución antes de que comience el tiempo de juego del 1º cuarto o después de que finalice el tiempo de juego del partido. Se puede conceder cualquier sustitución durante los intervalos de juego entre los cuartos y/o las prórrogas.

- 18-2 Ejemplo: Después de que el balón haya abandonado las manos del árbitro principal en el salto entre dos inicial pero antes de que sea legalmente palmeado, el saltador A2 comete una violación. Se concede un saque al equipo B. En ese momento, cualquier equipo solicita un tiempo muerto o una sustitución.

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

- 18-3 Afirmación: Si la señal del reloj de tiro suena mientras el balón está en el aire durante un tiro, no se comete una violación y no se detiene el reloj de partido. Si el tiro se convierte entonces se trata, bajo ciertas circunstancias, de una oportunidad de tiempo muerto o sustitución para ambos equipos.**

- 18-4 Ejemplo: El balón está en el aire durante un tiro cuando suena la señal del reloj de tiro. El balón entra en el cesto. Uno o ambos equipos solicitan:

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

Interpretación:

- (a) Es una oportunidad de tiempo muerto solo para el equipo que no anotó la canasta.



Si se concede un tiempo muerto al equipo que no anotó la canasta, también se puede conceder un tiempo muerto al otro equipo y se puede conceder también una sustitución a ambos equipos, si la solicitan.

- (b) Es una oportunidad de sustitución solo para el equipo que no ha anotado el cesto y únicamente cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto o en cada prórroga.
Si se concede una sustitución al equipo que no anotó el cesto, también puede concederse una sustitución al equipo oponente y se puede conceder un tiempo muerto a ambos equipos, si lo solicitan.

18-5 Afirmación: Los artículos 18 y 19 aclaran cuándo comienza y finaliza una oportunidad de tiempo muerto o de sustitución. Si se solicita el tiempo muerto o la sustitución (para cualquier jugador, incluyendo al lanzador de tiros libres) después de que el balón esté a disposición del lanzador de los tiros libres para el primer tiro libre, el tiempo muerto o la sustitución se podrá conceder a ambos equipos si:

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

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

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

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

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

Interpretación:

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

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

- (a) El balón rebota en el aro y el juego continúa.
(b) Se convierte el tiro libre.



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

Interpretación:

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

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

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

18-9 Ejemplo: Se sanciona una violación de interposición o interferencia durante el partido. Cualquiera de los entrenadores ha solicitado un tiempo muerto o se ha solicitado una sustitución por parte de cualquier equipo.

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

18-10 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en un tiro de 2 no convertido. Después del primero de los 2 tiros libres de A1, se sanciona una falta técnica a A2. A continuación, cualquier equipo solicita un tiempo muerto o una sustitución.

Interpretación: Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. Si un sustituto del equipo B se ha convertido en jugador para lanzar el tiro libre, el equipo A también tiene derecho a sustituir 1 jugador, si lo desea. Si el tiro libre es lanzado por un sustituto del equipo B, que se ha convertido en jugador, o si el equipo A también sustituyó 1 jugador, estos jugadores no pueden ser sustituidos hasta que haya finalizado el siguiente periodo del reloj de partido en marcha. A1 lanzará el segundo tiro libre y el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre. Si se consigue y se solicita, el tiempo muerto o cualquier otra sustitución se concederán a ambos equipos.

18-11 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en un tiro de 2 no convertido. Después del primero de los 2 tiros libres de A1, se sanciona una falta técnica a A2. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. A continuación, cualquier equipo solicita un tiempo muerto o una sustitución.

Interpretación: A1 lanzará el segundo tiro libre y el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre. Si se consigue y se solicita, el tiempo muerto o la sustitución se concederá a ambos equipos.

18-12 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en un tiro de 2 no convertido. Después del primero de los 2 tiros libres de A1, se sanciona una falta técnica a A2. Es la 5ª falta de A2. Cualquier equipo solicita ahora un tiempo muerto o una sustitución.



Interpretación: A2 será sustituido inmediatamente. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. Si un sustituto del equipo B se ha convertido en jugador para lanzar el tiro libre, el equipo A también tiene derecho a sustituir 1 jugador, si lo desea. Si el tiro libre es lanzado por un sustituto del equipo B, que se ha convertido en jugador, o si el equipo A también sustituyó 1 jugador, estos jugadores no pueden ser sustituidos hasta que haya finalizado el siguiente periodo del reloj de partido en marcha. Después del tiro libre lanzado por un jugador del equipo B a causa de la falta técnica de A2, A1 lanzará el segundo tiro libre. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre. **Si se consigue y se solicita**, el tiempo muerto o cualquier otra sustitución se concederán a ambos equipos.

18-13 Ejemplo: Se sanciona una falta técnica a A1 durante un regate. B6 solicita convertirse en jugador para lanzar el tiro libre.

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

18-14 Afirmación: Un sustituto que se convierte en jugador solo puede abandonar el partido después de que haya finalizado el siguiente período de reloj de partido en marcha.

18-15 Ejemplo: B1 es sustituido por B6. Antes de que se ponga en marcha el reloj de partido, se sanciona una falta personal a B6. Se trata de la:

(a) 3ª falta de B6.

(b) 5ª falta de B6.

Interpretación:

(a) B6 no puede ser sustituido hasta que haya finalizado el siguiente período de reloj de partido en marcha.

(b) B6 debe ser sustituido.

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

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

a) B1 comete la 5ª falta

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

Interpretación:

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

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

18-18 Afirmación: Cada tiempo muerto durará 1 minuto. Los equipos deben regresar sin demora al terreno de juego después de que el árbitro haga sonar el silbato. Si un equipo se excede más de un



minuto, está obteniendo una ventaja al prolongar dicho tiempo muerto y está ocasionando también un retraso en el partido. Un árbitro debe comunicar un aviso al primer entrenador de ese equipo. Si el primer entrenador no reacciona al aviso, se cargará otro tiempo muerto al equipo infractor por retrasar el partido. Si el equipo no dispusiese de más tiempos muertos, puede sancionarse al primer entrenador una falta técnica por retrasar el partido, anotada como B₁. Si un equipo no regresa al terreno de juego sin demora después del intervalo de juego de la media parte, se cargará un tiempo muerto al equipo infractor. Dicho tiempo muerto no durará 1 minuto. El partido se reanudará inmediatamente.

18-19 Ejemplo: El tiempo muerto finaliza y el árbitro indica al equipo A que vuelva al terreno de juego. El primer entrenador del equipo A sigue dando instrucciones a su equipo, que continúa aún en la zona de banquillo. El árbitro vuelve a indicar al equipo A que se reincorpore al terreno de juego y:

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

Interpretación:

- (a) Una vez que el equipo A comience a volver a la pista, el árbitro advierte al primer entrenador del equipo A de que, si se repitiese el mismo comportamiento, se cargará un tiempo muerto adicional al equipo A.
- (b) Se cargará, sin avisar, un tiempo muerto al equipo A. Este tiempo muerto durará 1 minuto. Si el equipo A no dispone de más tiempos muertos, se sancionará al primer entrenador del equipo A una falta técnica por retrasar el partido, anotada como B₁.

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

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

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

18-22 Ejemplo: Con 2:00 en el reloj de partido en el 4º cuarto, ninguno de los equipos ha utilizado ningún tiempo muerto en la segunda parte.

Interpretación: El anotador trazará 2 líneas horizontales en la primera casilla de los tiempos muertos de la segunda parte de ambos equipos. El marcador electrónico mostrará el primer tiempo muerto como utilizado.

18-23 Ejemplo: Con 2:09 en el reloj de partido en el 4º cuarto, el primer entrenador del equipo A solicita el primer tiempo muerto de la segunda mitad con el reloj de partido en marcha. Con 1:58 en el reloj de partido, el balón sale fuera y se detiene el reloj de partido. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: El anotador trazará 2 líneas horizontales en la primera casilla de los tiempos muertos de la segunda parte del equipo A, puesto que el tiempo muerto no se concedió antes de que el reloj de partido mostrara 2:00 en el 4º cuarto. El tiempo muerto concedido en 1:58 se anotará en la



segunda casilla y el equipo A solo dispondrá de 1 tiempo muerto restante más. Después del tiempo muerto, el marcador electrónico mostrará los 2 tiempos muertos como utilizados

18-24 **Afirmación:** Si se solicita un tiempo muerto, independientemente de si antes o después se sanciona una falta técnica, antideportiva o descalificante, el tiempo muerto se concederá antes del inicio de la administración del/los tiro(s) libre(s). Si durante un tiempo muerto se sanciona una falta técnica, antideportiva o descalificante, el/los tiro(s) libre(s) se administrará(n) después de que finalice el tiempo muerto.

18-25 Ejemplo: El primer entrenador del equipo B solicita un tiempo muerto. Se sanciona una falta antideportiva de A1 sobre B1, seguida de una falta técnica a A2.

Interpretación: Se concederá el tiempo muerto al equipo B. Después del tiempo muerto, cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. Luego B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

18-26 Ejemplo: El primer entrenador del equipo B solicita un tiempo muerto. Se sanciona una falta antideportiva de A1 sobre B1. Se concede un tiempo muerto al equipo B. Durante el tiempo muerto, se sanciona una falta técnica a A2.

Interpretación: Después del tiempo muerto, cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. Luego B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

Art.20 Partido perdido por incomparecencia

20.1 Regla

Un equipo perderá el partido por incomparecencia si:

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

20.2 Penalización

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

20.2.2 Para las series de 2 partidos (ida y vuelta) en que se sumen los puntos (tanteo total) y para los Play-Offs (al mejor de 3 partidos), el equipo que no comparezca en el primer, segundo o tercer partido perderá la serie o los Play-Offs por "incomparecencia". Esto no se aplica en los Play-Offs (al mejor de 5 partidos y al mejor de 7 partidos).

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

Art.21 Partido perdido por inferioridad

21.1 Regla



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

21.2 **Penalización**

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



REGLA CINCO – VIOLACIONES

Art.22 Violaciones

22.1 Definición

Una violación es una infracción de las reglas.

22.2 Penalización

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

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

23.1 Definición

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

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

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

23.2 Regla

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

23.2.2 Si el balón sale fuera del terreno de juego por tocar o ser tocado por un jugador que está sobre o fuera de las líneas limítrofes, dicho jugador es el responsable de que el balón salga fuera del terreno de juego.

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

INTERPRETACIONES OFICIALES 2022

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

23-2 Ejemplo: Cerca de la línea lateral, A1 con el balón en las manos está estrechamente defendido por B1. A1 toca con su cuerpo a B1, que tiene 1 pie fuera.

Interpretación: Es una jugada legal de A1. Un jugador está fuera cuando cualquier parte de su cuerpo está en contacto con cualquier cosa que no sea un jugador. El partido continuará.

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



Interpretación: Es una violación de fuera de B1. El balón está fuera cuando toca a un jugador que está fuera del terreno de juego. El partido se reanuda con un saque del equipo A en el lugar más cercano a donde el balón salió fuera. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

23-4 Ejemplo: A1 regatea cerca de la línea lateral frente a la mesa de oficiales. El balón bota alto sobre el terreno de juego y toca la rodilla de B6, que está sentado en la silla de sustituciones. El balón regresa a A1 en el terreno de juego.

Interpretación: El balón está fuera cuando toca a B6, que está fuera del terreno de juego. A1 provocó que el balón saliera fuera porque tocó el balón antes de que saliese. El partido se reanuda con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera.

Art.24 Regate

24.1 Definición

24.1.1 Un regate es el movimiento de un balón vivo causado por un jugador con control de ese balón y que lo lanza, palmea, rueda o lo bota en el terreno de juego.

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

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

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

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

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

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

24.1.4 Las siguientes acciones no son regates:

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

24.2 Regla

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

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



INTERPRETACIONES OFICIALES 2022

24-1 Afirmación: No es un regate que un jugador lance intencionadamente el balón contra su propio tablero o contra el de sus oponentes.

24-2 Ejemplo: A1 no ha comenzado aún el regate y está quieto cuando lanza el balón contra el tablero y lo coge de nuevo o lo toca antes de que toque a cualquier otro jugador.

Interpretación: Es una jugada legal de A1. Después de coger el balón, A1 puede tirar, pasar el balón o comenzar un regate.

24-3 Ejemplo: Después de finalizar un regate tanto **en un movimiento continuo como permaneciendo de pie**, A1 lanza el balón contra el tablero. **A1 lo coge o lo toca de nuevo:**

- a) **Después de que haya botado en el terreno de juego**, y luego comienza un regate
- b) Antes de que toque a ningún otro jugador

Interpretación:

- a) Es una violación de doble regate de A1. A1 no puede iniciar un segundo regate después de finalizar el primero.
- b) Es una jugada legal de A1. Después de coger o tocar el balón, A1 puede tirar o pasar el balón, pero no puede comenzar un nuevo regate

24-4 Ejemplo: El tiro de A1 no toca el aro. A1 coge el balón y lo lanza contra el tablero, después A1 coge el balón o lo toca otra vez antes de que toque a cualquier otro jugador.

Interpretación: Es una jugada legal de A1. Después de coger el balón, A1 puede tirar, pasar el balón o comenzar un regate.

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

- (a) Después A1 pierde el equilibrio y sin mover el pie de pivote, toca el suelo con el balón una o dos veces mientras sostiene el balón en las manos.
- (b) Después A1 se pasa el balón de 1 mano a otra sin mover el pie de pivote.

Interpretación: En ambos casos, es una jugada legal de A1. A1 no movió su pie de pivote.

24-6 Ejemplo: A1 comienza su regate lanzando el balón:

- (a) Por encima de su oponente.
- (b) Unos metros por delante de **su oponente**.

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

Interpretación: En ambos casos, es una jugada legal de A1. El balón tocó el terreno de juego antes de que A1 tocara el balón otra vez durante el regate.

24-7 Ejemplo: A1 finaliza el regate y lanza el balón de forma deliberada contra la pierna de B1. A1 coge el balón y comienza un nuevo regate.

Interpretación: Es una violación de doble regate de A1. El regate de A1 finalizó puesto que B1 no tocó el balón. Fue el balón el que tocó a B1. A1 no puede iniciar un nuevo regate.



Art.25 Avance ilegal**25.1 Definición**

- 25.1.1 **Avance ilegal (pasos)** es el movimiento ilegal de uno o ambos pies en cualquier dirección mientras se sostiene un balón vivo en el terreno de juego, más allá de los límites definidos en este artículo.
- 25.1.2 Un **pivote** es el movimiento legal en el que un jugador que sostiene un balón vivo en el terreno de juego da uno o más pasos en cualquier dirección con el mismo pie, mientras que el otro, llamado pie de pivote, permanece en el mismo punto de contacto con el terreno de juego.

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

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

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

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

INTERPRETACIONES OFICIALES 2022

- 25-1 Afirmación: Es legal que un jugador que está caído en el suelo obtenga el control del balón. Es legal que un jugador que sostiene el balón caiga al terreno de juego. También es legal que un jugador, después de caer al terreno de juego con el balón, se deslice por inercia. Sin embargo, si el jugador luego se gira o intenta levantarse mientras sostiene el balón, comete una violación.**



- 25-2 Ejemplo: A1, con el balón en las manos, pierde el equilibrio y cae al terreno de juego.
Interpretación: Es una jugada legal de A1. Caerse al terreno de juego no es una violación de avance ilegal.
- 25-3 Ejemplo: A1, con el balón en las manos, cae sobre el terreno de juego y la **inercia** provoca que se deslice.
Interpretación: Es una jugada legal de A1. Sin embargo, si A1 a continuación se gira para evitar la defensa o intenta levantarse con el balón en las manos, comete una violación de avance ilegal.
- 25-4 Ejemplo: A1, mientras está tumbado en el terreno de juego, 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 todavía sostiene el balón.
Interpretación:
(a), (b) y (c) Es una acción legal de A1.
(d) Es una violación de avance ilegal de A1.
- 25-5 Afirmación: Un jugador no puede tocar el terreno de juego de forma consecutiva con el mismo pie o con ambos pies después de terminar el regate o de obtener el control del balón.**
- 25-6 Ejemplo: A1 finaliza el regate con el balón en las manos. En un movimiento continuo, A1 salta con el pie izquierdo, cae sobre el pie izquierdo, luego sobre el pie derecho y tira a canasta.
Interpretación: Es una violación de avance ilegal de A1. Después de finalizar el regate, un jugador no puede tocar el suelo de forma consecutiva con el mismo pie.

Art.26 3 segundos**26.1 Regla**

- 26.1.1 Un jugador no permanecerá más de 3 segundos consecutivos en la zona restringida de los adversarios mientras su equipo tenga el control de un balón vivo en su pista delantera y el reloj de partido esté en marcha.
- 26.1.2 Se permitirá que un jugador:
- intente abandonar la zona restringida.
 - esté en la zona restringida cuando él o un compañero está en acción de tiro y el balón sale o acaba de salir de la(s) mano(s) del jugador en un tiro a canasta.
 - realice un regate para tirar a canasta dentro de la zona restringida después de haber permanecido en ella durante menos de 3 segundos consecutivos.
- 26.1.3 Para que un jugador esté fuera de la zona restringida ambos pies deben estar en el terreno de juego fuera de la zona restringida.

INTERPRETACIONES OFICIALES 2022

- 26-1 Afirmación: Es una violación cuando un jugador abandona el terreno de juego por la línea de fondo para evitar una violación de 3 segundos y luego vuelve a entrar en la zona restringida.**



26-2 Ejemplo: A1 está en la zona restringida menos de 3 segundos, sale fuera del terreno de juego por la línea de fondo para no cometer una violación de 3 segundos. A1 vuelve a entrar en la zona restringida.

Interpretación: Es una violación de 3 segundos de A1.

26-3 **Afirmación: Un jugador no permanecerá más de 3 segundos consecutivos en la zona restringida de los oponentes mientras su equipo tenga el control de un balón vivo en pista delantera y el reloj de partido esté en marcha.**

26-4 Ejemplo: A1 está en la zona restringida durante 2 segundos y medio y tira a canasta. El balón no toca el tablero ni el aro y A1 coge el rebote.

Interpretación: Es una jugada legal de A1. El equipo A ha perdido el control del balón cuando A1 tiró a canasta. Con el rebote de A1, el equipo A ha conseguido un nuevo control del balón.

26-5 Ejemplo: Mientras el sacador A1 tiene el balón en las manos en pista delantera, A2 permanece en la zona restringida de los oponentes durante más de 3 segundos.

Interpretación: Es una jugada legal de A2. El equipo A tiene el control del balón pero el reloj de partido aún no se ha puesto en marcha.

Art.27 Jugador defendido estrechamente

27.1 Definición

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

27.2 Regla

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

Art.28 8 segundos

28.1 Regla

28.1.1 Cuando:

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

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

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

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



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

INTERPRETACIONES OFICIALES 2022

- 28-1 Afirmación: El reloj de tiro se detiene por una situación de salto. Si el saque por posesión alterna corresponde al equipo que tenía el control del balón en pista trasera, continuará el período de 8 segundos.**
- 28-2 Ejemplo: A1 regatea en pista trasera durante 5 segundos cuando se produce un balón retenido. El equipo A tiene derecho al siguiente saque por posesión alterna.
- Interpretación: El equipo A dispondrá solo de 3 segundos para pasar el balón a pista delantera.
- 28-3 Afirmación: Durante un regate de pista trasera a pista delantera, el balón pasa a la pista delantera de un equipo cuando ambos pies del jugador y el balón están completamente en contacto con la pista delantera.**
- 28-4 Ejemplo: A1 tiene un pie a cada lado de la línea central y recibe el balón de A2, que se encuentra en pista trasera. A1 devuelve el balón a A2, que todavía se encuentra en pista trasera.
- Interpretación: Es una jugada legal del equipo A. A1 no tiene ambos pies completamente en contacto con la pista delantera y por lo tanto tiene derecho a pasar el balón a pista trasera. El período de 8 segundos continuará.
- 28-5 Ejemplo: A1 regatea desde pista trasera y finaliza su regate sosteniendo el balón mientras tiene un pie a cada lado de la línea central. Después A1 pasa el balón a A2, que también tiene un pie a cada lado de la línea central.
- Interpretación: Es una jugada legal del equipo A. A1 no tiene ambos pies completamente en contacto con la pista delantera y por lo tanto A1 tiene derecho a pasar el balón a A2 que tampoco está en pista delantera. El período de 8 segundos continuará.
- 28-6 Ejemplo: A1 regatea desde pista trasera y tiene un pie en pista delantera. A1 pasa el balón a A2, que tiene un pie a cada lado de la línea central. A2 comienza un regate hacia pista trasera.
- Interpretación: Es una jugada legal del equipo A. A1 no tiene ambos pies completamente en contacto con la pista delantera y por lo tanto A1 tiene derecho a pasar el balón a A2, que tampoco está en pista delantera. A2 tiene derecho a comenzar un regate en pista trasera. El período de 8 segundos continuará.
- 28-7 Ejemplo: A1 regatea desde pista trasera y deja de avanzar pero sin dejar de botar el balón mientras:
- (a) Tiene un pie a cada lado de la línea central.
 - (b) Ambos pies están en pista delantera, mientras bota el balón en pista trasera.
 - (c) Ambos pies están en pista delantera mientras bota el balón en pista trasera, tras lo cual A1 vuelve con ambos pies a pista trasera.
 - (d) Ambos pies están en pista trasera, mientras bota el balón en pista delantera.



Interpretación: En todos los casos, es una jugada legal de A1. A1 sigue estando en pista trasera hasta que los dos pies, así como el balón, estén completamente en contacto con la pista delantera. El período de 8 segundos continuará.

28-8 Afirmación: Siempre que continúe el período de 8 segundos con el tiempo restante y el mismo equipo que tenía previamente el control del balón deba efectuar un saque desde pista trasera, el árbitro que entregue el balón al jugador que va a efectuar el saque le informará del tiempo que resta en el periodo de 8 segundos.

28-9 Ejemplo: A1 regatea durante 6 segundos en pista trasera cuando se produce una falta doble en:

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

Interpretación:

- (a) El partido se reanuda con un saque del equipo A en pista trasera desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta doble. El árbitro informará al sacador del equipo A de que su equipo dispone de 2 segundos para pasar el balón a pista delantera.
- (b) El partido se reanuda con un saque del equipo A en pista delantera desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta doble.

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

Interpretación: El partido se reanuda con un saque del equipo A en pista trasera desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera. El árbitro informará al sacador del equipo A de que su equipo dispone de 4 segundos para pasar el balón a pista delantera.

28-11 Afirmación: Si un árbitro detiene el partido por cualquier razón válida sin relación con ninguno de los dos equipos y, si a juicio de los árbitros, los oponentes quedarían en desventaja, el período de 8 segundos continuará.

28-12 Ejemplo: Con 25 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto y con el resultado A: 72 – B: 72, el equipo A obtiene el control del balón. A1 regatea en pista trasera durante 4 segundos cuando los árbitros detienen el partido porque:

- (a) El reloj de partido o el reloj de tiro dejan de funcionar o no se ponen en marcha.
- (b) Se lanza una botella al terreno de juego.
- (c) El reloj de tiro se reinicia por error.

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

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

28-14 Ejemplo: Finaliza el periodo de 8 segundos para el equipo A y la violación se produce cuando:

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

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

- (a) La posición del balón cuando se produjo la violación de 8 segundos, excepto directamente detrás del tablero.
- (b) La línea central. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.



Art.29 24 segundos**29.1 Regla****29.1.1 Cuando:**

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

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

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

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

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

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

Se aplicarán todas las restricciones relacionadas con interposiciones e interferencias.

29.2 Procedimiento**29.2.1 Después del salto inicial o después del saque desde la línea central para comenzar los demás cuartos o prórrogas, si un jugador obtiene el control de un balón vivo sobre el terreno de juego, independientemente si es en pista delantera o trasera, el reloj de tiro comenzará en 24 segundos.****29.2.2 El reloj de tiro se reiniciará siempre que un árbitro detenga el juego:**

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

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

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

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

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

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

Si el saque se administra después en la:

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

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

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

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

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

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

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

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

29.2.8 Si el reloj de tiro **suenan por error** mientras un equipo tiene el control del balón o ningún equipo lo tiene, se ignorará la señal, y el juego continuará.

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

INTERPRETACIONES OFICIALES 2022

29-1 Afirmación: Hay un tiro a canasta próximo al final del período del reloj de tiro y la señal del reloj de tiro suena mientras el balón está en el aire.

- **Si el balón entra en el cesto, la canasta será válida.**
- **Si el balón no toca el aro, los árbitros esperarán a ver si los oponentes obtienen un control del balón inmediato y claro.**



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Interpretación: Si el balón:

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

o

(c) Ya estaba en el aire en el tiro de A1 y B1 cometió la falta después de que finalizase el reloj de tiro. No es una violación del reloj de tiro. La canasta de A1 será válida. A1 lanzará 1 tiro libre adicional. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

(d) Estaba aún en las manos de A1 y B1 cometió la falta después de que finalizase el reloj de tiro. Es una violación del reloj de tiro. La canasta de A1 no será válida. La falta de B1 se ignorará a menos que sea una falta antideportiva o descalificante. El juego se reanudará con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres.

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

- (a) Después de otros 1.2 segundos, suena la señal del reloj de partido para el final del cuarto.



(b) A2 coge el rebote. El árbitro sanciona la violación cuando el reloj de partido muestra 0.8 segundos.

Interpretación:

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

(b) Es una violación del reloj de tiro del equipo A. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido, con 0.8 segundos en el reloj de partido.

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

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

29-9 **Afirmación: Si suena la señal del reloj de tiro y, a juicio de los árbitros, los oponentes obtienen un control del balón inmediato y claro, se ignorará la señal. El partido continuará.**

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

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

29-11 **Afirmación: Si se le concede un saque por posesión alterna a un equipo que ya tenía el control de balón, ese equipo solo dispondrá del tiempo que quedase en el reloj de tiro cuando se produjo la situación de salto.**

29-12 Ejemplo: El equipo A tiene el control del balón en pista delantera con 10 segundos en el reloj de tiro cuando se produce una situación de salto. Se concede el saque por posesión alterna al:

(a) Equipo A.

(b) Equipo B.

Interpretación:

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

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

29-13 **Afirmación: Si un árbitro detiene el partido como consecuencia de una falta o violación (no porque el balón salga fuera) sancionada al equipo que no tiene el control del balón y se concede la posesión del balón al mismo equipo que tenía previamente el control del balón en pista delantera, el reloj de tiro se reiniciará del siguiente modo:**

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



29-14 Ejemplo: Con 8 segundos en el reloj de tiro, A1 regatea en pista delantera cuando:

- a) B1 palmea el balón fuera en la pista delantera del equipo A
- b) B1 comete falta sobre A1. Es la 2ª falta del equipo B en este cuarto..

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

- a) 8 segundos
 - b) 14 segundos
- En el reloj de tiro

29-15 Ejemplo: Con 4 segundos en el reloj de tiro, el equipo A tiene el control del balón en pista delantera cuando:

- (a) A1
- (b) B1

se lesiona. El árbitro detiene el partido.

Interpretación: El equipo A dispondrá de:

- (a) 4 segundos
 - (b) 14 segundos
- en el reloj de tiro.

29-16 Ejemplo: Con 6 segundos en el reloj de tiro, el tiro de A1 está en el aire cuando se produce una falta doble de A2 y B2. La flecha de posesión alterna favorece al equipo A.

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

Interpretación: El equipo A dispondrá de:

- a) 6 segundos
- b) 14 segundos

En el reloj de tiro

29-17 Ejemplo: Con 5 segundos en el reloj de tiro, A1 está regateando cuando se sanciona una falta técnica a B1, seguida de una falta técnica al primer entrenador del equipo A.

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

29-18 Ejemplo: Con:

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

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

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

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

en el reloj de tiro.



29-19 Ejemplo: Durante un saque de A1 en pista delantera en el 3º cuarto, B1 mueve los brazos por encima de la línea limítrofe e intercepta el pase de A1 con:

- (a) 19 segundos
 - (b) 11 segundos
- en el reloj de tiro.

Interpretación: En ambos casos, es una violación de B1. El partido se reanuda con un saque del equipo A en pista delantera con:

- (a) 19 segundos
 - (b) 14 segundos
- en el reloj de tiro.

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

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

La misma interpretación es válida para una falta descalificante.

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

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

- (a) El reloj de partido o el reloj de tiro dejan de funcionar o no se ponen en marcha.
- (b) Se lanza una botella al terreno de juego.
- (c) El reloj de tiro se reinicia por error.

Interpretación: En todos estos casos, el partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido. El equipo A dispondrá de 4 segundos en el reloj de tiro. Se pondría en desventaja al equipo B si el partido se reanudase con 14 segundos en el reloj de tiro.

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

Interpretación: Se pondría en desventaja al equipo A, con el control del balón, si se tratase de una violación del reloj de tiro. Tras consultar con el comisario, si está presente, y con el operador del reloj de tiro, el partido se reanuda con un saque del equipo A. El equipo A dispondrá de 5 segundos en el reloj de tiro.

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

Interpretación: Los árbitros, después de consultar con el comisario, si está presente, confirmarán si el balón no tocó el aro tras el tiro de A1. En tal caso, deberán decidir si el balón había abandonado



las manos de A3 antes de que sonase la señal del reloj de tiro si no se hubiese reiniciado. Si es así, la canasta será válida; si no, se cometió una violación del reloj de tiro y la canasta de A3 no será válida.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Interpretación:

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

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

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

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

Interpretación:

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

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



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

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

Interpretación:

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

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

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

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

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

Interpretación:

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

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

29-32 Ejemplo: El tiro de A1 está en el aire cuando suena la señal del reloj de tiro y se sanciona una falta técnica a A2 o a B2 **antes de que el balón:**

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

Interpretación: En todos los casos, **no es una violación del reloj de tiro del equipo A. Cualquier** jugador del equipo A o B lanzará 1 tiro libre sin rebote.

(a) No es una violación del reloj de tiro del equipo A. La canasta de A1 será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo.

(b) No es una violación del reloj de tiro del equipo A. Es una situación de salto. El partido se reanudará con un saque por posesión alterna desde detrás de la línea de fondo, excepto directamente detrás del tablero.

(c) Es una violación del reloj de tiro del equipo A. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo, excepto directamente detrás del tablero.

29-33 **Afirmación: Un saque como consecuencia de la penalización de una falta antideportiva o descalificante, se administrará siempre en la línea de saque en pista delantera del equipo. El equipo dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.**

29-34 Ejemplo: Con 1:12 en el reloj de partido y con 6 segundos en el reloj de tiro en el 4º cuarto, A1 regatea en pista delantera cuando se sanciona una falta antideportiva a B1 sobre A1. Después del primer tiro libre de A1, el primer entrenador del equipo A o del equipo B solicita un tiempo muerto.

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



29-35 Ejemplo: Con 19 segundos en el reloj de tiro, A1 regatea en pista delantera cuando se sanciona una falta antideportiva a B2 sobre A2.

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

La misma interpretación es válida para una falta descalificante.

29-36 **Afirmación: Después de que el balón toque el aro de la canasta de los oponentes por cualquier razón, el equipo dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro si el equipo que obtiene el control del balón es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que el balón tocara el aro.**

29-37 Ejemplo: Durante un pase de A1 a A2, el balón toca a B2 y después el balón toca el aro. A3 obtiene el control del balón.

Interpretación: El reloj de tiro mostrará 14 segundos tan pronto como A3 obtenga el control del balón en cualquier lugar del terreno de juego.

29-38 Ejemplo: A1 tira a canasta con:

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

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

Interpretación: En ambos casos, el equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro tan pronto como A2 obtenga el control del balón en cualquier lugar del terreno de juego.

29-39 Ejemplo: A1 tira a canasta. El balón toca el aro. B1 toca el balón y luego A2 obtiene el control del balón.

Interpretación: El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro tan pronto como A2 obtenga el control del balón en cualquier lugar del terreno de juego.

29-40 Ejemplo: A1 tira a canasta. El balón toca el aro. B1 toca el balón antes de que salga fuera.

Interpretación: El partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro independientemente del lugar del terreno de juego desde donde se administre el saque.

29-41 Ejemplo: Con 4 segundos en el reloj de tiro, A1 lanza el balón hacia el aro para reiniciar el reloj de tiro. El balón toca el aro. Luego B1 toca el balón, que a continuación sale fuera en la pista trasera del equipo A.

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

29-42 Ejemplo: A1 tira a canasta. El balón toca el aro. A2 palmea el balón y a continuación A3 obtiene el control del balón.

Interpretación: El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro tan pronto como A3 obtenga el control del balón en cualquier parte del terreno de juego.



29-43 Ejemplo: Con 6 segundos en el reloj de tiro, A1 tira a canasta. El balón toca el aro y A2 coge el rebote. Luego B2 comete falta sobre A2 en el rebote. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto.

Interpretación: El partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta de B2. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

29-44 Ejemplo: A1 tira a canasta. El balón toca el aro y en el rebote se produce un balón retenido entre A2 y B2. La flecha de posesión alterna favorece al equipo A.

Interpretación: El partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se produjo el balón retenido. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

29-45 Ejemplo: A1 tira a canasta con:

- (a) 8 segundos
- (b) 17 segundos

en el reloj de tiro. El balón se encaja entre el aro y el tablero. La flecha de posesión alterna favorece al equipo A.

Interpretación: En ambos casos, el partido se reanuda con un saque del equipo A en pista delantera desde detrás de la línea de fondo en el lugar más cercano al tablero. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

29-46 Ejemplo: A1 en pista delantera pasa el balón para un *alley-hoop* a A2, que no coge el balón. El balón toca el aro y después A3 obtiene el control del balón.

Interpretación: Si A3 obtiene el control del balón en pista delantera, el equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

Si A3 toca el balón en pista trasera, es una violación de balón devuelto a pista trasera. El equipo A no perdió el control del balón con el pase de A1.

29-47 Ejemplo: El tiro de A1 toca el aro. B1 salta, coge el rebote y aterriza en el terreno de juego. A2 le quita el balón a B1 palmeándolo. Entonces, A3 controla el balón.

Interpretación: El equipo (B) que obtuvo un control del balón claro no es el mismo equipo (A) que tenía el control del balón antes de que el balón tocara el aro. El equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

29-48 Ejemplo: Con 5 segundos en el reloj de tiro, el sacador A1 pasa el balón hacia la canasta del equipo B. El balón toca el aro y luego es tocado, pero no controlado, por A2 y/o B2.

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

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

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

29-49 **Afirmación:** Durante el partido, con el reloj de partido en marcha, siempre que un equipo obtenga una nueva posesión de un balón vivo tanto en pista delantera como en trasera, ese equipo dispondrá 24 segundos en el reloj de tiro.



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

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

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

29-51 Ejemplo: Después de un saque del equipo B, A1 obtiene una nueva posesión del balón inmediata y clara en el terreno de juego en:

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

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

29-52 **Afirmación: Un árbitro detiene el partido por una falta o violación (incluyendo si el balón sale fuera) sancionada al equipo que tiene el control del balón. Si se concede un saque a los oponentes en pista delantera, ese equipo dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.**

29-53 Ejemplo: A1 en pista trasera pasa el balón a A2, también en pista trasera. A2 toca pero no controla el balón antes de que salga fuera.

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

29-54 **Afirmación: Siempre que un equipo obtenga o recupere el control de un balón vivo en el terreno de juego con menos de 24 segundos en el reloj de partido, el reloj de tiro no mostrará ninguna cifra.**

Después de que el balón toque el aro de la canasta de los oponentes y el equipo atacante recupere el control de un balón vivo en el terreno de juego con menos de 24 segundos y más de 14 segundos en el reloj de partido, el equipo dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro. Si quedan 14 segundos o menos en el reloj de partido, el reloj de tiro no mostrará ninguna cifra.

29-55 Ejemplo: Con 12 segundos en el reloj de partido, el sacador A1 obtiene un nuevo control del balón.

Interpretación: El reloj de tiro no mostrará ninguna cifra.

29-56 Ejemplo: Con 23 segundos en el reloj de partido, A1 obtiene un nuevo control del balón en el terreno de juego. Con 18 segundos en el reloj de partido, B1 en pista trasera, golpea deliberadamente el balón con el pie.

Interpretación: El partido se reanudará con un saque del equipo A en pista delantera desde el lugar más cercano a donde B1 golpeó el balón con el pie. El reloj de partido mostrará 18 segundos. El reloj de tiro no mostrará ninguna cifra.

29-57 Ejemplo: Con 23 segundos en el reloj de partido, A1 obtiene un nuevo control del balón en el terreno de juego. El reloj de tiro no muestra ninguna cifra. Con 19 segundos en el reloj de partido, A1 tira a canasta. El balón toca el aro. El equipo A recupera el control del balón mediante el rebote que coge A2, con 16 segundos en el reloj de partido.

Interpretación: El partido continuará con 16 segundos en el reloj de partido. El reloj de tiro deberá encenderse de nuevo. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro porque quedaban más de 14 segundos en el reloj de partido **cuando el equipo A recuperó el control del balón.**



29-58 Ejemplo: Con 23 segundos en el reloj de partido, A1 obtiene un nuevo control del balón en el terreno de juego. El reloj de tiro no muestra ninguna cifra. Con 15 segundos en el reloj de partido, A1 tira a canasta. El balón toca el aro y B1 lo palmea fuera en su pista trasera, con 12 segundos en el reloj de partido.

Interpretación: El partido se reanudará con un saque del equipo A en pista delantera desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera, con 12 segundos en el reloj de partido. El reloj de tiro continuará sin mostrar ninguna cifra porque quedaban menos de 14 segundos en el reloj de partido cuando el equipo A recuperó el control del balón.

29-59 Ejemplo: Con 22 segundos en el reloj de partido, A1 obtiene un nuevo control del balón en el terreno de juego. El reloj de tiro no muestra ninguna cifra. Con 18 segundos en el reloj de partido, A1 tira a canasta. El balón no toca el aro y B1 lo palmea fuera en pista trasera, con 15.5 segundos en el reloj de partido.

Interpretación: El partido se reanudará con un saque del equipo A en pista delantera desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera, con 15.5 segundos en el reloj de partido. El reloj de tiro no mostrará ninguna cifra.

29-60 Ejemplo: Con 22 segundos en el reloj de partido, A1 obtiene un nuevo control del balón en el terreno de juego. El reloj de tiro no muestra ninguna cifra. Con 15 segundos en el reloj de partido, A1 tira a canasta. El balón no toca el aro y B1 lo palmea fuera en pista trasera, con 12 segundos en el reloj de partido.

Interpretación: El partido se reanudará con un saque del equipo A en pista delantera desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera, con 12 segundos en el reloj de partido. El reloj de tiro continuará sin mostrar ninguna cifra, porque el equipo A ha obtenido un nuevo control del balón con menos de 24 segundos en el reloj de partido.

Art.30 Balón devuelto a pista trasera

30.1 Definición

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

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

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

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

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

30.2 Regla

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



30.3 Penalización

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

INTERPRETACIONES OFICIALES 2022

30-1 Afirmación: Un jugador que salta mantiene la misma posición sobre el terreno de juego que tenía la última vez que tocó sobre el terreno de juego antes de saltar.

Sin embargo, cuando un jugador salta desde pista delantera y obtiene un nuevo control del balón para su equipo mientras está en el aire, el jugador puede caer con el balón en cualquier lugar del terreno de juego. El jugador no puede pasar el balón a un compañero en pista trasera antes de volver al suelo.

30-2 Ejemplo: A1 en pista trasera pasa el balón a A2 en pista delantera. B1 salta desde pista delantera, coge el balón en el aire, y cae:

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

Interpretación: No es una violación de campo atrás del equipo B. B1 estableció un nuevo control de balón para el equipo B mientras estaba en el aire y puede caer en cualquier lugar del terreno de juego. En todos los casos, B1 está legalmente en pista trasera.

30-3 Ejemplo: Durante el salto entre dos inicial entre A1 y B1, el balón es palmeado legalmente. A2 salta desde pista delantera, coge el balón mientras está en el aire y cae:

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

Interpretación: No es una violación de campo atrás de A2. A2 estableció el primer control del balón del equipo A mientras estaba en el aire y puede caer en cualquier lugar del terreno de juego. En todos los casos, A2 está legalmente en su pista trasera.

30-4 Ejemplo: El sacador A1 en pista delantera pasa el balón a A2. A2 salta desde pista delantera, atrapa el balón mientras está en el aire y cae:

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

Interpretación: Es una violación de campo atrás del equipo A. El sacador A1 estableció el control del balón del equipo A en pista delantera antes de que A2 cogiera el balón mientras estaba en el aire y cayera en pista trasera.

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



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

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

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

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

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

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

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

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

- 30-10 Ejemplo: A1 en pista trasera pasa el balón hacia pista delantera. El balón toca a un árbitro que está inmóvil en el terreno de juego con un pie a cada lado de la línea central. A2, todavía en pista trasera, toca el balón.

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

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

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



30-12 Ejemplo: A1 regatea en pista trasera hacia pista delantera. A1, con ambos pies en pista delantera, sigue botando el balón en pista trasera. El balón le pega en la pierna y bota en pista trasera, donde A2 comienza un regate.

Interpretación: Es una jugada legal del equipo A. A1 no ha establecido aún control del balón en pista delantera.

30-13 Ejemplo: A1 en pista trasera pasa el balón a A2 en pista delantera. A2 toca pero no controla el balón, que regresa a A1 todavía en pista trasera.

Interpretación: Es una jugada legal del equipo A. A2 no ha establecido aún control del balón en pista delantera.

30-14 Ejemplo: El sacador A1 en pista delantera pasa el balón a A2. A2 salta desde pista delantera, coge el balón en el aire y cae al terreno de juego con el pie izquierdo en pista delantera y con el derecho todavía en el aire. Después, A2 apoya el pie derecho en pista trasera.

Interpretación: Es una violación de campo atrás del equipo A. El sacador A1 ya había establecido el control de balón del equipo A en pista delantera.

30-15 Ejemplo: A1 regatea en pista delantera cerca de la línea central cuando B1 palmea el balón hacia pista trasera del equipo A. A1 con ambos pies todavía en pista delantera continúa botando el balón en pista trasera.

Interpretación: Es una jugada legal del equipo A. A1 no fue el último jugador que tocó el balón en pista delantera. A1 podría incluso continuar su regate hacia pista trasera con un nuevo período de 8 segundos.

30-16 Ejemplo: A1 en pista trasera pasa el balón a A2. A2 salta desde pista delantera, coge el balón en el aire y cae:

- (a) Con ambos pies en pista trasera.
- (b) Tocando la línea central.
- (c) Con un pie a cada lado de la línea central.

Interpretación: En todos los casos, es una violación de campo atrás del equipo A. A2 estableció el control del equipo A en su pista delantera mientras estaba en el aire.

Art.31 Interposición e Interferencia

31.1 Definición

31.1.1 Un tiro a canasta o un tiro libre:

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



31.2 Regla

- 31.2.1 Se produce una **interposición** durante un **tiro de campo** cuando un jugador toca el balón que está completamente por encima del nivel del aro y:
- Está en trayectoria descendente hacia la canasta, o
 - Después de haber tocado el tablero.
- 31.2.2 Se produce una **interposición** durante un **tiro libre** cuando un jugador toca el balón en trayectoria hacia canasta antes de que toque el aro.
- 31.2.3 Las restricciones de interposiciones se aplican hasta que:
- El balón ya no tenga posibilidad de entrar en la canasta.
 - El balón haya tocado el aro.
- 31.2.4 Se produce una **interferencia** cuando:
- Después de un tiro de campo o el último tiro libre, un jugador toca la canasta o el tablero mientras el balón está en contacto con el aro.
 - Después de un tiro libre que debe ser seguido por otro u otros tiros libres, un jugador toca el balón, la canasta o el tablero mientras el balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta.
 - Un jugador introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.
 - Un defensor toca el balón o la canasta mientras el balón está dentro de la canasta, impidiendo así que el balón atraviese la canasta.
 - Un jugador hace que la canasta vibre o agarra la canasta de tal manera que, a juicio de un árbitro, se ha impedido que el balón entre en la canasta o haya provocado que entre en la canasta.
 - Un jugador agarra la canasta y juega el balón.
- 31.2.5 Cuando:
- Un árbitro ha hecho sonar su silbato mientras:
 - El balón estaba en las manos de un jugador en acción de tiro, o
 - El balón estaba en el aire durante un tiro de campo o en el último tiro libre,
 - La señal del reloj de partido ha sonado indicando el fin del cuarto o de la prórroga, Ningún jugador tocará el balón después de que haya tocado el aro mientras todavía tenga la posibilidad de entrar en la canasta.

Se aplicarán todas las restricciones referentes a interposición e interferencia.

31.3 Penalización

- 31.3.1 Si la violación la comete un **jugador atacante**, no se concederán puntos. Se concederá el balón a los oponentes para un saque desde la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que se especifique lo contrario en estas reglas.
- 31.3.2 Si la violación la comete un **jugador defensor**, se concederá al equipo atacante:
- 1 punto cuando se tratase de un tiro libre.
 - 2 puntos cuando el balón haya sido lanzado desde la zona de tiro de 2 puntos.
 - 3 puntos cuando el balón haya sido lanzado desde la zona de tiro de 3 puntos.
- La anotación de los puntos será igual que si el balón hubiese entrado en la canasta.
- 31.3.3 Si la interposición la comete un **jugador defensor** durante el último tiro libre se concederá 1 punto al equipo atacante, seguido de la penalización de 1 falta técnica sancionada al jugador defensor.



INTERPRETACIONES OFICIALES 2022

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

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

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

(b) Después de que el balón toque el aro y aún tiene posibilidad de entrar en la canasta, B1 introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.

Interpretación: En ambos casos, es una violación de interferencia de B1. Se concederá 1 punto a A1.

(a) Se sancionará una falta técnica a B1.

(b) No se sancionará una falta técnica a B1.

31-3 Afirmación: Cuando el balón está por encima del aro durante un pase o después de que toque el aro, es una interferencia si un jugador introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.

31-4 Ejemplo: A1 **está en el terreno de juego y** pasa el balón por encima del aro cuando B1 introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.

Interpretación: Es una violación de interferencia de B1. Se concederán 2 o 3 puntos a A1.

31-5 Afirmación: El balón toca el aro en un último tiro libre no convertido. Si después el balón es legalmente tocado por cualquier jugador antes de que entre en la canasta, el tiro libre se convierte en un tiro de 2 puntos.

31-6 Ejemplo: Después del último tiro libre de A1, el balón rebota en el aro. B1 intenta alejarlo mediante un palmeo, pero el balón entra en el cesto.

Interpretación: Palmear el balón en su propia canasta es una acción legal. Se concederán 2 puntos al capitán del equipo A en el terreno de juego.

31-7 Afirmación: Después de que el balón toque el aro:

- En un tiro,
- En un último tiro libre no convertido,
- Después de que suene la señal del reloj de partido para el final del cuarto o de la prórroga y el balón todavía tiene posibilidad de entrar en la canasta, se sanciona una falta. Es una violación si después cualquier jugador toca el balón.

31-8 Ejemplo: Después del último tiro libre de A1, el balón rebota en el aro. Durante el rebote, B2 comete falta sobre A2. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto. El balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta y es tocado por:

(a) A3

(b) B3

Interpretación: En ambos casos, esto es una violación de interferencia de A3 o de B3.

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

(b) Se concederá 1 punto a A1. Como resultado de la falta de B2, el partido se reanudará con un saque del equipo A desde detrás de la línea de fondo en el lugar más cercano a donde se produjo la falta, excepto directamente detrás del tablero.



- 31-9 Ejemplo: Después del último tiro libre de A1, el balón rebota en el aro. Durante el rebote B2 comete falta sobre A2. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto. El balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta y es tocado por:
- (a) A3
 - (b) B3
- Interpretación: En ambos casos, es una violación de interferencia de A3 o de B3.
- (a) No se concederá ningún punto. Como resultado de la falta de B2, A2 lanzará 2 tiros libres y el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.
 - (b) Se concederá 1 punto a A1. Como resultado de la falta de B2, A2 lanzará 2 tiros libres y el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.
- 31-10 Ejemplo: Después del último tiro libre de A1, el balón rebota en el aro. Durante el rebote A2 comete falta sobre B2. Es la 5ª falta del equipo A en el cuarto. El balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta y es tocado por:
- (a) A3
 - (b) B3
- Interpretación: En ambos casos, es una violación de interferencia de A3 o de B3.
- (a) No se concederá ningún punto.
 - (b) Se concederá 1 punto a A1.
- En ambos casos, como resultado de la falta de A2, B2 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.
- 31-11 Ejemplo: Después del último tiro libre de A1, el balón rebota en el aro. Durante el rebote se sanciona una falta doble entre B2 y A2. El balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta y es tocado por:
- (a) A3
 - (b) B3
- Interpretación: En ambos casos, es una violación de interferencia de A3 y de B3. Las faltas se anotarán en el acta del partido a cada infractor.
- (a) No se concederá ningún punto. El partido se reanudará con un saque por posesión alterna en el lugar más cercano a donde se produjo la falta doble, excepto directamente detrás del tablero.
 - (b) Se concederá 1 punto a A1. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde cualquier lugar detrás de su línea de fondo como después de cualquier último tiro libre convertido.
- 31-12 Ejemplo: A1 tira a canasta. El balón rebota en el aro y aún tiene posibilidad de entrar en la canasta cuando suena la señal del reloj de partido para el final del 3º cuarto. Después el balón es tocado por:
- (a) A2. El balón entra en la canasta.
 - (b) B2. El balón entra en la canasta.
 - (c) A2. El balón no entra en la canasta.
 - (d) B2. El balón no entra en la canasta.
- Interpretación: En todos los casos, es una violación de interferencia de A2 o de B2. Después de que suene la señal del reloj de partido para el final del cuarto, ningún jugador tocará el balón después de que el balón haya tocado el aro y mientras tenga posibilidad de entrar en la canasta.
- (a) La canasta de A1 no será válida.
 - (b) La canasta de A1 será válida de 2 o de 3 puntos.
 - (c) El cuarto ha finalizado.
 - (d) La canasta de A1 será válida de 2 o de 3 puntos.
- En todos los casos, el 3º cuarto ha finalizado. El partido se reanudará con un saque por posesión alterna en la prolongación de la línea central.



31-13 Afirmación: Si, durante un tiro, un jugador toca el balón en trayectoria hacia la canasta, se aplicarán todas las restricciones relativas a interposición e interferencia.

31-14 Ejemplo: A1 tira de 2. El balón está en trayectoria ascendente cuando es tocado por A2 o por B2. En trayectoria descendente hacia la canasta el balón es tocado por:

- (a) A3
- (b) B3.

Interpretación: Es legal que A2 o B2 toquen el balón en trayectoria ascendente. Es una violación de interposición solo cuando A3 o B3 tocan el balón en trayectoria descendente.

- (a) Se concederá un saque al equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres.
- (b) Se concederán 2 puntos a A1.

31-15 Ejemplo: A1 tira a canasta. El balón es tocado por A2 o por B2 en su punto de máxima altura, por encima del nivel del aro.

Interpretación: Es una jugada legal de A2 o de B2. El balón es tocado ilegalmente solo después de haber llegado a su punto de máxima altura y haber comenzado la trayectoria descendente.

31-16 Afirmación: Es una violación de interferencia si un jugador provoca que el tablero o el aro vibren de tal modo que, a juicio de un árbitro, se impide que el balón entre en la canasta o se provoca que termine entrando en la misma.

31-17 Ejemplo: A1 tira de 3 próximo al final del partido. El balón está en el aire cuando suena la señal del reloj de partido para el final de partido. Después de la señal, a juicio del árbitro:

- (a) B1 hace que vibre el tablero o el aro y por consiguiente, impide que el balón entre en la canasta.
- (b) A2 hace que vibre el tablero o el aro y, por consiguiente, provoca que el balón entra en la canasta.

Interpretación: Incluso después de que suene la señal del reloj de partido para el final del partido, el balón permanece vivo. Es una violación de interferencia de:

- (a) B1. Se conceden 3 puntos a A1
- (b) A2. La canasta de A1 no es válida.

31-18 Afirmación: Es una violación de interferencia si un defensor o un atacante, durante un tiro, toca la canasta (aro o red) o el tablero mientras el balón está en contacto con el aro y aún tiene posibilidad de entrar en la canasta.



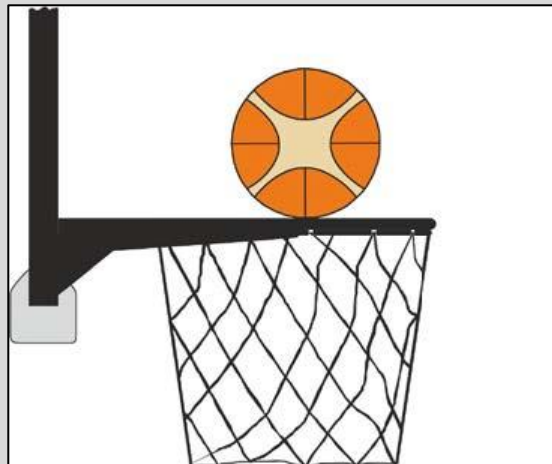


Diagrama 3 Balón en contacto con el aro

31-19 Ejemplo: Después de un tiro de A1, el balón rebota en el aro y a continuación reposa sobre el aro. B1 toca la canasta o el tablero mientras el balón está en el aro.

Interpretación: Es una violación de interferencia de B1. Las restricciones de interferencia se aplican mientras el balón tenga posibilidad de entrar en la canasta.

31-20 Ejemplo: El tiro de A1 está en trayectoria descendente y completamente por encima del nivel del aro cuando el balón es tocado simultáneamente por A2 y B2. El balón luego:
(a) entra en la canasta.
(b) no entra en la canasta.

Interpretación: Es una violación de interposición de A2 y B2. En ninguno de los casos se concederá ningún punto. Es una situación de salto.

31-21 **Afirmación: Es una violación de interferencia si un jugador agarra la canasta (aro o red) para jugar el balón.**

31-22 Ejemplo: A1 tira a canasta. El balón rebota en el aro cuando:
(a) A2 se agarra del aro y palmea el balón dentro de la canasta.
(b) A2 se agarra del aro cuando el balón tiene posibilidad de entrar en la canasta. El balón entra en la canasta.
(c) B2 se agarra del aro y palmea el balón alejándolo de la canasta.
(d) B2 se agarra del aro cuando el balón tiene posibilidad de entrar en la canasta. El balón no entra en la canasta.

Interpretación: En todos los casos, es una violación de interferencia de A2 o de B2.

(a) y (b) No se concederán puntos. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres.

(c) y (d) Se concederán 2 o 3 puntos a A1. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo como después de cualquier canasta convertida.



31-23 Afirmación: Es una violación de interferencia si un defensor toca el balón mientras el balón está dentro de la canasta.

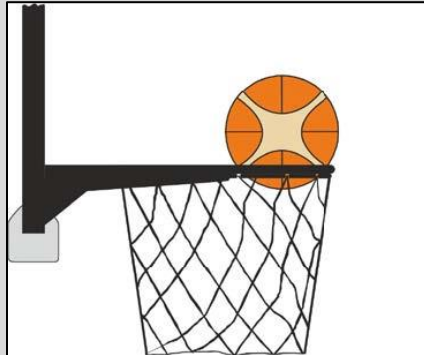


DIAGRAMA 4 Balón dentro de canasta

31-24 Ejemplo: A1 tira de 2. El balón da vueltas sobre el aro con una mínima parte dentro de la canasta cuando:

- (a) B1 toca el balón.
- (b) A2 toca el balón.

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

- (a) Es una violación de interferencia de B1. Se concederán 2 puntos a A1.
- (b) Es una jugada legal de A2. Sin embargo, un atacante puede tocar el balón.

31-25 Ejemplo: A1 tira de 2. Suena la señal del reloj de partido para el final del cuarto mientras el balón da vueltas sobre el aro con una mínima parte dentro de la canasta. Tras la señal del reloj de partido, A2 toca el balón.

Interpretación: Es una violación de interferencia de A2. La canasta, si entra, no es válida. Después de que suene la señal del reloj de partido para el final del cuarto el balón queda automáticamente muerto en cuanto lo toca cualquier jugador de cualquier equipo..



REGLA SEIS – FALTAS

Art.32 Faltas

32.1 Definición

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

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

32.1.3 Si la falta se sanciona después de que el balón quede muerto cuando:

- Suena la señal del reloj de partido indicando el final de un cuarto o prórroga,
- Se sanciona una infracción,

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

Art.33 Contacto: principios generales

33.1 Principio del cilindro

El principio del cilindro se define como el espacio dentro de un cilindro imaginario ocupado por un jugador en el terreno de juego. Sus dimensiones, y la distancia entre los pies del jugador, variarán según la altura y el tamaño del jugador. Incluye el espacio por encima de él y, en el caso de jugadores defensores y atacantes sin balón, está delimitado por:

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

Las manos y los brazos pueden extenderse enfrente del torso, no más allá de la posición de los pies y las rodillas, con los brazos doblados por los codos de tal forma que los antebrazos y las manos estén levantados en posición legal de defensa.

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

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

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

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



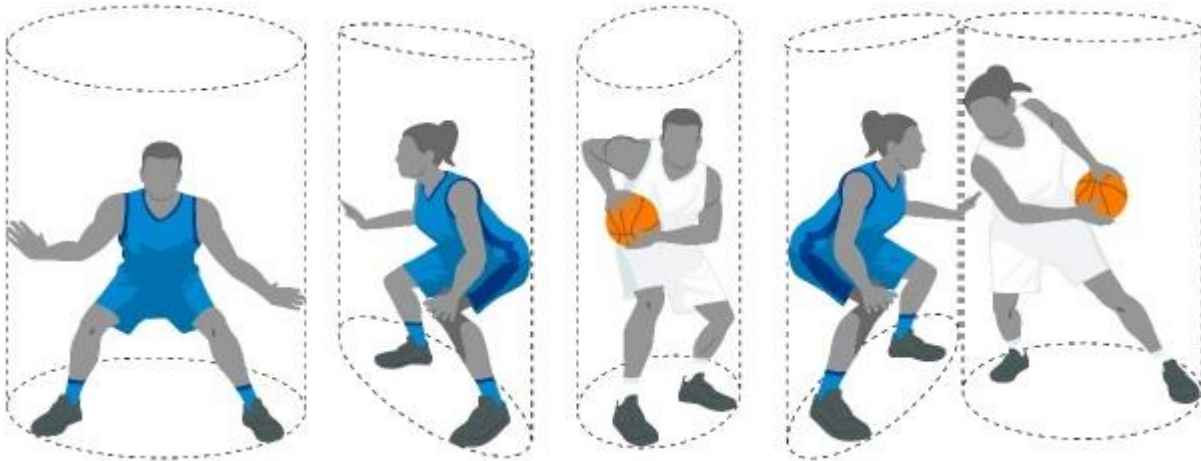


Diagrama 6

Principio del cilindro

33.2 Principio de verticalidad

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

Este principio protege el espacio que ocupa el jugador sobre el terreno de juego y el espacio por encima de él cuando salta verticalmente desde ese lugar.

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

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

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

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

33.3 Posición legal de defensa

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

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

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

33.4 Defensa a un jugador con control de balón

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



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

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

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

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

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

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

33.5 Defensa a un jugador sin control de balón

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

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

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

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

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

33.6 Jugador en el aire

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



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

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

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

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

33.7 **Pantalla: legal e ilegal**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

33.8 **Carga**

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

33.9 **Bloqueo**

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

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

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



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

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

33.10 Zonas del semicírculo de no-carga

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

33.12 Juego de poste

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

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



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

33.13 Defensa ilegal por la espalda

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

33.14 Agarrar

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

33.15 Empujar

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

33.16 Simular haber recibido una falta

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

INTERPRETACIONES OFICIALES 2022

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

33-2 Ejemplo: A1 está en el aire en un tiro de 3 puntos. A1 extiende la pierna derecha tocando al defensor B1.

Interpretación: Es falta de A1 por extender la pierna fuera de los límites de su cilindro y contactar con el defensor B1.

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

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

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

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

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



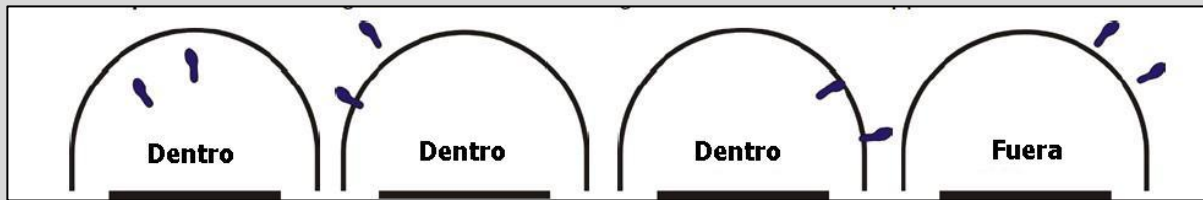


DIAGRAMA 5 Posición de un jugador dentro/fuera de la zona de semicírculo de no-carga

- 33-4 Ejemplo: A1 tira en suspensión comenzando fuera de la zona del semicírculo. A1 carga contra B1, que está en contacto con la zona del semicírculo.
Interpretación: Es una jugada legal de A1. Se aplicará la regla del semicírculo de no-carga.
- 33-5 Ejemplo: A1 regatea por la línea de fondo y, tras llegar a la zona que se encuentra detrás del tablero, salta **en dirección a la línea de tiros libres**. A1 carga contra B1, que tiene una posición legal de defensa en contacto con la zona del semicírculo.
Interpretación: Es una falta del equipo con control de balón de A1. La regla del semicírculo de no-carga no se aplicará. A1 entró en la zona del semicírculo de no-carga desde la parte del terreno de juego directamente detrás del tablero y su línea de prolongación imaginaria.
- 33-6 Ejemplo: El tiro de A1 rebota en el aro. A2 salta, atrapa el balón y luego carga contra B1, que tiene una posición legal de defensa en contacto con la zona del semicírculo.
Interpretación: Es una falta del equipo con control de balón de A2. La regla del semicírculo de no-carga no se aplicará.
- 33-7 Ejemplo: A1 entra a canasta en acción de tiro. En lugar de acabar la entrada con un tiro, pasa el balón a A2, que lo va siguiendo justo detrás. Después A1 carga contra B1, que está en contacto con la zona del semicírculo de no-carga. Aproximadamente al mismo tiempo, A2 con el balón en las manos, está entrando a canasta para intentar encestar.
Interpretación: Es una falta del equipo con control de balón de A1. La regla del semicírculo de no-carga no se aplicará. A1 usa ilegalmente el cuerpo para despejar el camino a canasta a A2.
- 33-8 Ejemplo: A1 entra a canasta en acción de tiro. Mientras aún está en el aire, en lugar de acabar la entrada con un tiro, A1 pasa el balón a A2, que se encuentra en la esquina del terreno de juego. Después A1 carga contra B1, que se encuentra en contacto con la zona del semicírculo de no-carga.
Interpretación: Es una jugada legal de A1. Se aplicará la regla del semicírculo de no-carga.
- 33-9 Afirmación: Una falta personal es un contacto ilegal de un jugador contra un oponente. El jugador que causa el contacto ilegal contra el oponente será penalizado como corresponda.**
- 33-10 Ejemplo: A1 tira a canasta. B1 empuja a su compañero B2, quien entonces provoca un contacto ilegal sobre A1 en acción de tiro. El balón entra en la canasta.



Interpretación: Se concederán 2 o 3 puntos a A1. B2 contactó con A1 y será sancionado con la falta. A1 lanzará 1 tiro libre y el partido continuará como después de cualquier último tiro libre.

33-11 Ejemplo: A1 tira a canasta. B2 empuja a A2, quien después provoca un contacto innecesario contra su compañero A1. El balón entra en la canasta. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto.

Interpretación: Se concederán 2 o 3 puntos a A1. Se concederá un saque al equipo A desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta personal de B2.

Art.34 Falta personal

34.1 Definición

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

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

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

34.2 Penalización

Se anotará una falta personal al infractor.

34.2.1 Si se comete la falta sobre un jugador que no está en acción de tiro:

- El juego se reanuda mediante un saque del equipo no infractor en el punto más cercano a la infracción.
- Si el equipo infractor está en situación de penalización por faltas de equipo, se aplicará el Artículo 41.

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

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

34.2.3 Si la falta es una falta de saque:

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

INTERPRETACIONES OFICIALES 2022

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



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

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

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

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

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

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

34-4 Ejemplo: Con 59 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto y tras un tiro libre convertido de B1, antes de que el sacador A1 suelte el balón, se sanciona una falta de saque de B2 sobre A2 en el terreno de juego. Es la 5ª falta del equipo B.

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

34-5 Ejemplo: Con 58 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto y tras un tiro libre convertido de B1, antes de que el sacador A1 suelte el balón desde detrás de la línea de fondo, B2 provoca un contacto ilegal sobre A2 en pista delantera. Se sanciona una falta de saque a B2.

Interpretación: Independientemente del número de faltas del equipo B en ese cuarto, A2 lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A en pista delantera desde el lugar más cercano a donde B2 cometió la falta. El equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

34-6 Ejemplo: Con 54 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, antes de que el sacador A1 suelte el balón, B2 provoca un contacto ilegal sobre A2 en el terreno de juego.

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

34-7 Ejemplo: Con 55 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, antes de que el sacador A1 suelte el balón, B2 provoca un contacto sobre A2, de manera que cumple con el criterio de la falta antideportiva. Se sanciona una falta antideportiva a B2.

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



34-8 Ejemplo: Con 53 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, antes de que el sacador A1 suelte el balón, A2 provoca un contacto sobre B2 en el terreno de juego. Se sanciona una falta del equipo con control de balón a A2.

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

34-9 Ejemplo: Con 51 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto y con el resultado A: 83 – B: 80, el sacador A1 tiene el balón en las manos cuando B2 provoca un contacto sobre A2 en otra parte del terreno de juego distinta a donde se administra el saque. Se sanciona una falta a B2 sobre A2.

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

34-10 Con 48 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto y con el resultado A: 83 – B: 80, el balón ha salido de las manos del sacador A1 cuando B2 provoca un contacto sobre A2 en otra parte del terreno de juego distinta a donde se administra el saque. Se sanciona una falta a B2 sobre A2.

Interpretación: No es una falta de saque puesto que el balón ya ha salido de las manos del sacador A1. A menos que el contacto de B2 sobre A2 cumpla alguno de los criterios de la falta antideportiva, es una falta personal y se penalizará según corresponda.

Art.35 Falta doble

35.1 Definición

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

35.1.2 Para considerar 2 faltas como una falta doble, se deben aplicar las siguientes condiciones:

- Ambas faltas son faltas del jugador.
- Ambas faltas implican contacto físico.
- Ambas faltas se producen entre los mismos 2 oponentes que se hacen falta el uno al otro.
- Ambas faltas deben ser personales o ambas faltas deben ser una combinación de faltas antideportivas y descalificantes.

35.2 Penalización

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

Si, aproximadamente al mismo tiempo que la falta doble:

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



- Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de salto.

INTERPRETACIONES OFICIALES 2022

35-1 Afirmación: Una falta puede ser una falta personal, antideportiva, descalificante o técnica. Para ser consideradas como una falta doble, ambas faltas deben ser faltas de jugadores y pertenecer a la misma categoría, ya sean ambas faltas personales o ambas sean cualquier combinación de falta antideportiva y descalificante. La falta doble debe implicar contacto físico, por lo tanto, las faltas técnicas no son parte de una falta doble, ya que son faltas sin contacto.

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

35-2 Ejemplo: A1 está regateando cuando se sancionan sendas faltas técnicas a A2 y B2.

Interpretación: Las faltas técnicas no son parte de una falta doble. Las penalizaciones se compensarán entre sí. El partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la 1ª falta técnica. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

35-3 Ejemplo: A1 (que está regateando) y B1 se hacen falta el uno sobre el otro aproximadamente al mismo tiempo. Esta es la 2ª falta del equipo A y la 5ª falta del equipo B en el cuarto.

Interpretación: Ambas faltas son de la misma categoría (faltas personales), por tanto, se trata de una falta doble. El diferente número de faltas de equipo en el cuarto no es relevante. El partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta doble. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

35-4 Ejemplo: A1, con el balón todavía en las manos en acción de tiro, y B1 cometen falta personal el uno sobre el otro aproximadamente al mismo tiempo.

Interpretación: Ambas faltas son de la misma categoría (faltas personales), por tanto, es una falta doble.

Si A1 convierte el tiro, la canasta no será válida. El partido se reanuda con un saque del equipo A en la prolongación de la línea de tiros libres.

Si A1 no convierte el tiro, el partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta doble. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

35-5 Ejemplo: El tiro de A1 está en el aire cuando A1 y B1 cometen falta personal el uno sobre el otro aproximadamente al mismo tiempo.

Interpretación: Ambas faltas son de la misma categoría (faltas personales), por tanto, es una falta doble.

Si A1 convierte el tiro, la canasta será válida. El partido se reanuda con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo como después de cualquier canasta.



Si A1 no convierte el tiro, es una situación de salto. El partido se reanuda mediante un saque por posesión alterna.

35-6 Ejemplo: El equipo A tiene 2 faltas de equipo y el equipo B tiene 3 faltas de equipo en el cuarto. Entonces:

- (a) Mientras A2 regatea, A1 y B1 se están empujando en la posición de poste.
- (b) Durante un rebote, A1 y B1 se están empujando.
- (c) Mientras A1 recibe un pase de A2, A1 y B1 se están empujando.

Interpretación: En todos los casos, es una falta doble. El partido se reanuda mediante:

- (a) y (c) Un saque del equipo A en el lugar más cercano a donde se cometió la falta doble.
- (b) Un saque por posesión alterna.

35-7 Ejemplo: Se sanciona una falta personal a B1 por empujar a A1, que está regateando. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto. Se sanciona aproximadamente al mismo tiempo una falta antideportiva a A1 por golpear a B1 con el codo.

Interpretación: Las dos faltas no son de la misma categoría (personal y antideportiva), por lo tanto esto no es una falta doble. Las penalizaciones no se compensarán entre sí. La penalización de saque del equipo A se cancelará puesto que hay una penalización de falta restante que administrar. B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanuda con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

35-8 Ejemplo: Se sanciona una falta personal a B1 por empujar a A1, que está regateando. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto. Aproximadamente al mismo tiempo se sanciona una falta antideportiva a A1 por golpear a B1 con el codo.

Interpretación: Las dos faltas no son de la misma categoría (personal y antideportiva), por lo tanto, esto no es una falta doble. Las penalizaciones no se compensarán entre sí. La falta personal se considerará siempre como ocurrida en primer lugar. A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanuda con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

35-9 Ejemplo: A1 está regateando y es sancionado con una falta en ataque sobre B1. Es la 5ª falta del equipo A en el cuarto. Aproximadamente al mismo tiempo, se sanciona una falta antideportiva a B1 por golpear a A1 con el codo.

Interpretación: Las dos faltas no son de la misma categoría (personal y antideportiva), por lo tanto, esto no es una falta doble. Las penalizaciones no se compensarán entre sí. La falta personal se considerará siempre como ocurrida en primer lugar. La penalización de saque del equipo B se cancelará porque hay una penalización de falta restante que administrar. A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanuda con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

35-10 Ejemplo: A1 está regateando cuando A1 y B1 cometen sendas faltas, el uno sobre el otro aproximadamente al mismo tiempo.

- (a) Ambas faltas son faltas personales.
- (b) Ambas faltas son faltas antideportivas.
- (c) La falta de A1 es una falta antideportiva y la falta de B1 es una falta descalificante.
- (d) La falta de A1 es una falta descalificante y la falta de B1 es una falta antideportiva.



Interpretación: En todos los casos, las dos faltas son de la misma categoría (faltas personales o antideportivas/descalificantes), por lo tanto, es una falta doble. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta doble. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

Art.36 Falta técnica

36.1 Reglas de conducta

- 36.1.1 El correcto desarrollo del juego exige una cooperación leal y total por parte de los jugadores, primeros entrenadores, primeros entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes de equipo con los árbitros, oficiales de mesa y comisario, si lo hubiera.
- 36.1.2 Ambos equipos tienen derecho a esforzarse al máximo para lograr la victoria, pero deben hacerlo con una actitud de deportividad y juego limpio.
- 36.1.3 Se considerará una falta técnica cualquier falta de cooperación o desobediencia deliberada o reiterada al espíritu y propósito de esta regla.
- 36.1.4 Los árbitros pueden evitar faltas técnicas avisando o, incluso, pasando por alto infracciones de poca importancia que, evidentemente, no sean intencionadas y no tengan un efecto directo en el partido, a menos que exista una repetición de la misma infracción después del aviso.
- 36.1.5 Si se descubre una infracción una vez que el balón esté vivo, se detendrá el juego y se sancionará una falta técnica. La penalización se administrará como si la falta técnica hubiera ocurrido en el momento de sancionarla. Será válido todo lo que haya ocurrido en el tiempo transcurrido entre la infracción y la detención del juego.

36.2 Definición

- 36.2.1 Una falta técnica es una falta de jugador sin contacto y que es de carácter conductual, que incluye, pero no se limita a:
- Ignorar las advertencias de los árbitros.
 - Tratar y/o comunicarse irrespetuosamente con los árbitros, el comisario, los oficiales de mesa, los oponentes o las personas con permiso para sentarse en los banquillos.
 - Utilizar un lenguaje o realizar gestos que puedan ofender o incitar a los espectadores.
 - Provocar y burlarse de un oponente.
 - Obstruir la visión de un oponente agitando o poniendo la(s) mano(s) cerca de sus ojos.
 - El excesivo movimiento de los codos.
 - Retrasar el partido tocando el balón de forma intencionada después de que atravesase la canasta o evitando que un saque se realice con rapidez.
 - Simular haber recibido una falta.
 - Colgarse del aro de manera que soporte todo el peso del jugador, a menos que lo agarre momentáneamente después de un mate o que, a juicio del árbitro, intente evitar lesionarse o lesionar a otro jugador.
 - Un jugador defensor comete una interposición durante el último tiro libre. Se concederá 1 punto al equipo atacante, seguido de la penalización de una falta técnica sancionada al jugador defensor.
- 36.2.2 Una falta técnica de cualquier persona con permiso para sentarse en el banquillo es una falta por tocar o dirigirse irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o adversarios, o una infracción de carácter procedimental o administrativo.
- 36.2.3 Un jugador será descalificado durante el resto del partido cuando sea sancionado con 2 faltas técnicas, con 2 faltas antideportivas o con 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.



- 36.2.4 Un primer entrenador también será descalificado durante el resto del partido cuando:
- Haya sido sancionado con 2 faltas técnicas (C) a consecuencia de su comportamiento personal antideportivo.
 - Haya sido sancionado con 3 faltas técnicas, todas ellas ('B') o una de ellas ('C'), como consecuencia del comportamiento antideportivo de otras personas con permiso para sentarse en el banquillo.
- 36.2.5 Si un jugador o un primer entrenador es descalificado según el Art. 36.2.3 y 36.2.4, dicha falta técnica será la única falta que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la falta descalificante.
- 36.3 **Penalización**
- 36.3.1 Si la falta técnica se sanciona a:
- un jugador, se le anotará una falta técnica como falta de jugador y contará para las faltas de equipo.
 - cualquier persona con permiso para sentarse en el banquillo, se anotará una falta técnica al primer entrenador y no contará para las faltas de equipo.
- 36.3.2 Se concederá 1 tiro libre a los oponentes. El partido se reanudará como sigue:
- El tiro libre se administrará inmediatamente. Después del tiro libre, el saque será concedido al equipo que tenía el control del balón o tenía derecho al mismo cuando se sancionó la falta técnica, desde el lugar más próximo a donde se encontraba el balón cuando se detuvo el partido.
 - El tiro libre se administrará también inmediatamente, independientemente de si se ha determinado el orden de cualesquiera otras posibles penalizaciones por cualquier otra falta o si se ha iniciado la administración de las penalizaciones. Después del tiro libre para una falta técnica, el partido lo reanudará el equipo que tenía el control del balón o derecho al mismo cuando se sancionó la falta técnica, desde el lugar donde se detuvo el partido para administrarse la penalización de la falta técnica.
 - Si se anota un tiro o un último tiro libre, el partido se reanudará con un saque desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo.
 - Si ninguno de los equipos tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de salto.
 - Con un salto entre dos en el círculo central para comenzar el primer cuarto.

INTERPRETACIONES OFICIALES 2022

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



- 36-4 Ejemplo: A1 está en acción de tiro con el balón todavía en las manos cuando B1 lo distrae gritando fuerte o pisando fuertemente en el suelo. El tiro de A1:
- (a) Es convertido.
 - (b) No es convertido.
- Interpretación:
- (a) La canasta de A1 será válida. Se dará un aviso a B1 y se comunicará este aviso al primer entrenador del equipo B. Si cualquier miembro del equipo B había sido advertido previamente por un comportamiento similar, B1 será sancionado con falta técnica. **Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote.** El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo.
 - (b) Se sancionará falta técnica a B1. Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la falta técnica.
- 36-5 **Afirmación: Cuando los árbitros descubren que hay más de 5 jugadores del mismo equipo en el terreno de juego con el reloj de partido en marcha, al menos 1 jugador debe haber vuelto o permanecido en el terreno de juego ilegalmente.**
- El error debe corregirse de inmediato sin poner en desventaja a los oponentes.**
- Todo lo ocurrido en el tiempo transcurrido entre la participación ilegal y el momento en que se detiene el partido seguirá siendo válido.**
- Al menos 1 jugador debe abandonar el terreno de juego y se sancionará una falta técnica al primer entrenador de ese equipo, anotada como B₁. El primer entrenador es responsable de asegurarse de que las sustituciones se realizan correctamente.**
- 36-6 Ejemplo: Con el reloj de partido en marcha, el equipo A tiene 6 jugadores en el terreno de juego. Cuando se descubre:
- (a) El equipo B (con 5 jugadores)
 - (b) El equipo A (con 6 jugadores)
- tiene el control del balón.
- Interpretación:
- El partido se detendrá inmediatamente, a menos que se coloque al equipo B en desventaja. El jugador del equipo A designado por su primer entrenador debe abandonar el terreno de juego. Se sancionará una falta técnica al primer entrenador del equipo A, anotada como B₁.
- 36-7 Ejemplo: Con el reloj de partido en marcha, el equipo A tiene 6 jugadores en el terreno de juego. Esto se descubre después de que:
- (a) A1 cometa una falta en ataque.
 - (b) A1 anote una canasta.
 - (c) B1 cometa una falta sobre A1 durante un tiro no convertido.
 - (d) El sexto jugador del equipo A haya abandonado el terreno de juego.
- Interpretación:
- (a) La falta de A1 es una falta de jugador.
 - (b) La canasta de A1 será válida.
 - (c) A1 lanzará 2 o 3 tiros libres.



(a), (b) y (c) **Un jugador del equipo A designado por su primer entrenador debe abandonar el terreno de juego.**

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

36-8 Afirmación: Después de cometer una 5ª falta personal o técnica o antideportiva, un jugador se convierte en jugador excluido y puede sentarse en el banquillo.

Cuando los árbitros descubren que un jugador excluido está en el terreno de juego mientras el reloj de partido está en marcha, este jugador excluido debe haber permanecido o vuelto a entrar ilegalmente.

El error debe corregirse inmediatamente sin poner a los oponentes en desventaja.

Todo lo ocurrido en el tiempo transcurrido entre la participación ilegal y el momento en que se detiene el partido al descubrirse la participación ilegal seguirá siendo válido.

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

36-9 Ejemplo: Con el reloj de partido en marcha, el jugador excluido B1 está en el terreno de juego. La participación ilegal de B1 se descubre cuando:

- (a) El balón pasa a estar vivo otra vez mientras el equipo A tiene el control del balón.
- (b) El balón pasa a estar vivo otra vez mientras el equipo B tiene el control del balón.
- (c) El balón queda muerto otra vez **con B1 aún en el terreno de juego.**

Interpretación: Se detendrá el partido de inmediato a menos que se coloque al equipo A en desventaja. B1 se retirará del partido. Se sancionará una falta técnica al primer entrenador del equipo B, anotada como B₁.

36-10 Con el reloj de partido en marcha, el jugador excluido A1 está en el terreno de juego. La participación ilegal de A1 se descubre después de que:

- (a) A1 convierta una canasta.
- (b) A1 cometa una falta sobre B1.
- (c) B1 cometa una falta sobre A1, que está regateando. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto.

Interpretación: Se detendrá el partido de inmediato. A1 se retirará del partido. Se sancionará una falta técnica al primer entrenador del equipo A, anotada como B₁.

- (a) La canasta de A1 será válida.
- (b) La falta de A1 es una falta de jugador. Se anotará en el acta del partido después del espacio reservado para la 5ª falta.
- (c) El sustituto de A1 lanzará 2 tiros libres.

36-11 Ejemplo: Con 7 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto y con el resultado de A: 70 – B: 70, se sanciona a A1 la 5ª falta y se convierte en jugador excluido. Después del siguiente tiempo muerto, el equipo A obtiene el control del balón y A1 consigue una canasta. En ese momento se descubre la participación ilegal de A1 cuando queda 1 segundo en el reloj de partido.

Interpretación: La canasta de A1 será válida. Se sancionará una falta técnica al primer entrenador del equipo A, anotada como B₁. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido



se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de su línea de fondo con 1 segundo en el reloj de partido.

36-12 Afirmación: Cuando un jugador simule una falta se aplicará el siguiente procedimiento:

- Sin interrumpir el partido, el árbitro señala la simulación mostrando dos veces la señal de “levantar el antebrazo”.
- Cuando se detenga el partido, se comunicará el aviso al jugador y al primer entrenador de su equipo. Ambos equipos tienen derecho a 1 aviso por simulación cada uno.
- La próxima vez que cualquier jugador de ese equipo simule una falta, se sancionará una falta técnica. Esto también se aplica cuando el partido no se detuvo para comunicar el aviso a cualquier jugador o al primer entrenador de ese equipo.
- Si ocurre una simulación excesiva sin ningún contacto, se puede sancionar una falta técnica inmediatamente sin un aviso previo.

36-13 Ejemplo: B1 defiende a A1, que está regateando. A1 echa la cabeza hacia atrás de forma súbita intentando dar la impresión de haber recibido una falta de B1. El árbitro le muestra a A1 dos veces la señal de levantar el antebrazo. Más tarde, en el mismo período de reloj en marcha:

- a) A1 cae al terreno de suelo intentando dar la impresión de que fue empujado por B1.
- b) B2 cae al terreno de suelo intentando dar la impresión de que fue empujado por A2.

Interpretación: El árbitro dio un aviso a A1 por su primera simulación con la cabeza mostrándole dos

a) El árbitro dio un aviso 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 segunda simulación al dejarse caer al terreno de juego, incluso si no se detuvo del partido para comunicar el aviso por la primera simulación de A1 ni a A1 ni al primer

b) El árbitro dará el primer aviso tanto a A1 como a B2 por sus simulaciones mostrándoles dos veces la señal de “levantar el antebrazo”. Cuando se detenga el reloj de partido, se comunicarán los avisos a A1, B2 y a ambos primeros entrenadores

36-14 Ejemplo: A1 está regateando y contacta ilegalmente contra el torso de B1, que tiene una posición legal de defensa. Al mismo tiempo, B1 hace un movimiento exagerado intentando dar la impresión de que recibió una falta de A1.

Interpretación: El árbitro dará un aviso, mostrándole 2 veces la señal de “levantar el antebrazo” a B1 por simular haber recibido una falta. Cuando se detenga el reloj de partido, el aviso se comunicará también al primer entrenador y se aplicará también a cualquier miembro del equipo.

36-15 Afirmación: Un movimiento excesivo de los codos puede ocasionar una grave lesión, especialmente en situaciones de rebote y de jugadores estrechamente defendidos. Si tales acciones provocan un contacto, puede sancionarse una falta personal, antideportiva o incluso descalificante. Si las acciones no producen contacto, puede sancionarse una falta técnica.

36-16 Ejemplo: A1 coge un rebote e inmediatamente es defendido estrechamente por B1. Sin contactar con B1, A1 balancea excesivamente los codos en un intento de intimidar a B1 o para hacerse espacio suficiente para pivotar, pasar o regatear.

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



36-17 Afirmación: Se descalificará a un jugador que sea sancionado con 2 faltas técnicas.

36-18 Ejemplo: En la primera parte, A1 es sancionado con una 1ª falta técnica por colgarse del aro. En la segunda parte, A1 es sancionado con una 2ª falta técnica por comportamiento antideportivo.

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

36-19 Afirmación: Después de haber sido sancionado con una 5ª falta personal, técnica o antideportiva, un jugador se convierte en jugador excluido. Después de la 5ª falta cualquier otra falta técnica adicional que se le sancione se anotará al primer entrenador como B₁.

El jugador excluido no es un jugador descalificado y puede permanecer en la zona de banquillo del equipo.

36-20 Ejemplo: En el 1º cuarto, se sanciona a B1:

- a) Una falta técnica
- b) Una falta antideportiva

En el 4º cuarto, B1 es sancionado con la 5ª falta. Es la 2ª falta del equipo B en el cuarto. Mientras va hacia su banquillo, se sanciona a B1 con una falta técnica.

Interpretación: **En ninguno de los casos será descalificado B1.** Con la 5ª falta B1 se convirtió en jugador excluido. Cualquier otra falta técnica sancionada a B1 se anotará al primer entrenador como B₁. B1 no será descalificado. Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la **última falta técnica a B1.**

36-21 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que está regateando. Es la 5ª falta personal de B1 y la 2ª falta del equipo B en el cuarto. Mientras va hacia su banquillo, se sanciona una falta descalificante a B1.

Interpretación: B1 está descalificado y se irá al vestuario o, si lo desea, abandonará la instalación. La falta descalificante de B1 se le anotará en el acta del partido a B1 con una D en el espacio detrás de la 5ª falta y en el espacio del primer entrenador del equipo B como B₂. Cualquier jugador del equipo A lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanuda con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

36-22 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que está regateando. Es la 5ª falta personal de B1 y la 5ª falta del equipo B en el cuarto. Mientras va hacia su banquillo, se sanciona una falta descalificante a B1.

Interpretación: B1 está descalificado y se irá al vestuario o, si lo desea, abandonará la instalación. La falta descalificante de B1 se le anotará en el acta del partido a B1 con una D en el espacio detrás de la 5ª falta y en el espacio del primer entrenador del equipo B como B₂. A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. Cualquier jugador del equipo A lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanuda con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

36-23 Afirmación: Se descalificará a un jugador que sea sancionado con 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.



36-24 Ejemplo: En la primera parte se sanciona una falta técnica a A1 por retrasar el partido. En la segunda parte se sanciona una falta antideportiva a A1 por un contacto sobre B1 **que cumple el criterio de la falta antideportiva**.

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

36-25 Ejemplo: En la primera parte, se sanciona una falta antideportiva a A1 por detener con un contacto innecesario el avance del equipo atacante en la transición. En la segunda parte A2 regatea en pista trasera cuando se sanciona una falta técnica a A1 por simular haber recibido una falta lejos del balón.

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

36-26 **Afirmación: Un jugador-primer 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 primer entrenador, anotada como C₁ y 1 falta antideportiva o 1 falta técnica como jugador.
- 1 falta técnica como primer entrenador, anotada como B₁ o B₂, 1 falta técnica como primer entrenador, anotada como C₁ y 1 falta antideportiva o falta técnica como jugador.
- 2 faltas técnicas como primer entrenador, anotadas como B₁ o B₂ y 1 falta antideportiva o 1 falta técnica como jugador.
- 2 faltas técnicas como primer entrenador, anotadas como C₁.
- 1 falta técnica como primer entrenador, anotada como C₁ y 2 faltas técnicas como primer entrenador, anotadas como B₁ o B₂.
- 3 faltas técnicas como primer entrenador, anotadas como B₁ o B₂.

36-27 Ejemplo: En el 1º cuarto, el jugador-primer entrenador A1 es sancionado con una falta técnica por simular una falta como jugador. En el 4º cuarto, A2 está regateando cuando el jugador-primer entrenador A1 es sancionado con una falta técnica por su comportamiento personal antideportivo como primer entrenador, anotada como C₁.

Interpretación: El jugador-primer entrenador A1 será descalificado automáticamente. Solo se penalizará la 2ª falta técnica de A1 y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación de A1. El anotador debe notificar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador-primer entrenador es sancionado con 1 falta técnica como jugador y 1 falta técnica como primer



entrenador y deba ser automáticamente descalificado. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la falta técnica de A1. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

36-28 Ejemplo: En el 2º cuarto, el jugador-primer entrenador A1 es sancionado con una falta antideportiva sobre B1. En el 3º cuarto, el jugador-primer entrenador A1 es sancionado con una falta técnica por un comportamiento antideportivo de su fisioterapeuta, anotada como B₁. En el 4º cuarto, A2 está regateando cuando se sanciona con una falta técnica a A6 (sustituto). La falta técnica de A6 se anotará en la casilla del primer entrenador principal A1 como B₁.

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

36-29 Ejemplo: En el 2º cuarto, el jugador-primer entrenador A1 es sancionado con una falta técnica por su comportamiento personal antideportivo como primer entrenador, anotada como C₁. En el 4º cuarto el jugador-primer entrenador A1 es sancionado con una falta antideportiva sobre B1 como jugador.

Interpretación: El jugador-primer entrenador A1 será descalificado automáticamente.

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

36-30 Ejemplo: El jugador-primer entrenador A1 es jugador cuando se sanciona una falta técnica al sustituto A6.

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

36-31 Ejemplo: Durante un intervalo de juego se sanciona una falta técnica a:

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

Interpretación: Se anotará la falta técnica a:

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



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

36-32 Afirmación: Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto y en cada prórroga, siempre que el árbitro deba entregar el balón al sacador y solo cuando haya un jugador defendiendo el saque, se aplicará el siguiente procedimiento:

- El árbitro hará la señal de “invasión ilegal de la línea limítrofe” como aviso al defensor antes de entregar el balón al sacador.
- Si después el defensor mueve cualquier parte del cuerpo sobre la línea limítrofe para interferir con el saque, se sancionará una falta técnica sin más aviso.

36-33 Ejemplo: Con 1:08 en el reloj de partido en el 4º cuarto y con 11 segundos en el reloj de tiro, A1 tiene el balón en las manos para un saque desde detrás de la línea lateral en:

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

El árbitro le hace la señal de “invasión ilegal de la línea limítrofe” a B1. B1 extiende las manos sobre la línea limítrofe para impedir el saque de A1.

Interpretación: Como el árbitro hizo la señal oficial antes de entregar el balón a A1, B1 será sancionado con una falta técnica por interferir con el saque. Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la falta técnica. El equipo A dispondrá de:

- (a) 14 segundos
 - (b) 24 segundos
- en el reloj de tiro.

36-34 Afirmación: Durante los 3 primeros cuartos y cuando el reloj de partido muestre más de 2:00 en el 4º cuarto y en cada prórroga, se produce una situación de saque. Si el defensor extiende cualquier parte del cuerpo por encima de la línea limítrofe para interferir con el saque, se seguirá el siguiente procedimiento:

- El árbitro detendrá el partido inmediatamente y dará un aviso verbal al defensor y al primer entrenador de ese equipo. Este aviso servirá para todos los jugadores de ese equipo hasta el final del partido.
- Si el defensor vuelve a extender cualquier parte de su cuerpo por encima de la línea limítrofe para interferir con el saque, se sancionará una falta técnica sin más aviso.

36-35 Ejemplo: Cuando el reloj de partido muestra 4:27 en el 2º cuarto, después de una canasta de B1, A1 tiene el balón en las manos para el saque desde detrás de la línea de fondo. B1 extiende las manos por encima de la línea de fondo para interceptar el saque de A1.

Interpretación:

- (a) Si es la primera vez que un jugador del equipo B interfiere con el saque durante el partido, el árbitro detendrá el partido inmediatamente y dará un aviso verbal a B1 y al primer entrenador del equipo B. Este aviso servirá para todos los jugadores del equipo B hasta el final del partido.
- (b) Si el árbitro ya ha avisado verbalmente con anterioridad a cualquier jugador del equipo B por interferir con el saque, se sancionará una falta técnica a B1. Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde detrás de la línea de fondo. El equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.



36-36 **Afirmación:** Cuando se sanciona una falta técnica, el tiro libre de penalización se administrará inmediatamente sin rebote. Después del tiro libre el partido se reanuda desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la falta técnica.

36-37 Ejemplo: Con 21 segundos en el reloj de tiro, A1 regatea en pista trasera cuando se sanciona una falta técnica a B1.

Interpretación: Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanuda con un saque desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la falta técnica de B1. El equipo A dispondrá de un nuevo período de 8 segundos y de 24 segundos en el reloj de tiro.

36-38 Ejemplo: Con 21 segundos en el reloj de tiro, A1 regatea en pista trasera cuando se sanciona una falta técnica a A2.

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

36-39 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en un tiro de 2. El balón no entra en la canasta.

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

Interpretación:

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

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

36-40 Ejemplo: Durante un tiempo muerto, se sanciona una falta técnica a A2.

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

36-41 Ejemplo: Un tiro de A1 está en el aire cuando se sanciona una falta técnica a:

- B1 o al médico del equipo B
- A2 o al médico del equipo A

Interpretación:

- Cualquier jugador del equipo A lanzará un tiro libre
- Cualquier jugador del equipo B lanzará un tiro libre

- si el tiro de A1 entró, la canasta será válida. El partido se reanuda con un saque del equipo B desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo.
- si el tiro de A1 no entró, el partido se reanuda con un saque por posesión alterna **desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la falta técnica**

36-42 Ejemplo: A1 tiene el balón en las manos en acción de tiro cuando se sanciona una falta técnica a:

- B1 o al médico del equipo B.
- A2 o al médico del equipo A.



Interpretación:

- (a) Cualquier jugador del equipo A lanzará un tiro libre. Si el tiro de A1 había entrado, la canasta será válida. El partido se reanuda con un saque del equipo B desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo.
- (b) Cualquier jugador del equipo B lanzará un tiro libre. Si el tiro de A1 había entrado, la canasta no será válida. El partido se reanuda con un saque del equipo A en la prolongación de la línea de tiros libres

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



Art.37 Falta antideportiva**37.1 Definición**

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

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

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

37.2 Penalización

37.2.1 Se anotará una falta antideportiva al infractor.

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

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

El número de tiros libres será el siguiente:

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

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

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

INTERPRETACIONES OFICIALES 2022

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



37-2 Ejemplo: A1 regatea hacia canasta en un contraataque y no hay ningún oponente entre A1 y la canasta de los oponentes. B1 contacta ilegalmente contra A1 por detrás y se sanciona falta a B1.

Interpretación: Es una falta antideportiva de B1.

37-3 Ejemplo: Al final de un contraataque y antes de que A1 tenga el balón en las manos para comenzar la acción de tiro, B1 contacta al brazo de A1 por detrás:

(a) Tratando de robar el balón.

(b) Con un contacto **que cumple el criterio de la falta antideportiva.**

Interpretación: En ambos casos, es una falta antideportiva de B1.

37-4 Ejemplo: Al final de un contraataque, A1 comienza la acción de tiro cuando B1 contacta el brazo de A1 desde detrás:

(a) Tratando de taponar el balón.

(b) Con un contacto **que cumple el criterio de la falta antideportiva.**

Interpretación:

(a) Es una falta personal de B1.

(b) Es una falta antideportiva de B1.

37-5 Ejemplo: A1 pasa el balón desde pista trasera a A2 en pista delantera avanzando hacia la canasta de los oponentes con el camino hacia canasta despejado, sin oponentes entre A2 y la canasta. A2 salta y antes de coger el balón B1 contacta con A2 por detrás. Se sanciona falta a B1.

Interpretación: Es una falta antideportiva de B1 por un contacto ilegal por detrás o lateralmente contra un oponente que está avanzando y sin ningún jugador del equipo B entre A2 y la canasta y después de que el balón hubiese ya sido pasado a A2.

37-6 Ejemplo: A1 tiene el balón en las manos en pista trasera. A2 está en pista delantera avanzando hacia la canasta de los oponentes con el camino hacia canasta despejado, sin oponentes entre A2 y la canasta. Antes de que A1 pase el balón a A2, B1 comete una falta por detrás sobre A2.

Interpretación: No es una falta antideportiva de B1 por un contacto ilegal por detrás o lateralmente contra un oponente que está avanzando y sin ningún jugador del equipo B entre A2 y la canasta puesto que el balón no había sido aún pasado a A2.

37-7 Ejemplo: B1 en pista trasera palmea el balón mientras A1 lo botaba. B1 intenta obtener el control del balón. Sin ningún jugador del equipo A entre B1 y la canasta, A2 contacta sobre B1 lateralmente o por detrás.

Interpretación: Es una falta antideportiva de A2 por un contacto ilegal por detrás o lateralmente cuando B1 intentaba obtener el control del balón, sin ningún jugador del equipo A entre B1 y la canasta.

37-8 **Afirmación: Después de que un jugador haya sido sancionado con la 5ª falta personal, se convierte en jugador excluido. Cualquier otra falta técnica o falta descalificante o falta por comportamiento antideportivo posterior de este jugador se anotará al primer entrenador como B₁ y se penalizará en consecuencia.**

37-9 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que está regateando. Es la 5ª falta personal de B1 y la 2ª falta del equipo B en el cuarto. Mientras va hacia su banquillo, B1 empuja a A2.



Interpretación: Con la 5ª falta personal, B1 se ha convertido en jugador excluido. El comportamiento antideportivo de B1 se sancionará con una falta técnica al primer entrenador del equipo B como B₁. Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se produjo el comportamiento antideportivo de B1.

37-10 Ejemplo: A1 comete falta sobre B1. Es la 5ª falta de A1 y la 3ª falta del equipo A en el cuarto. Mientras va hacia su banquillo, se sanciona una falta técnica a A1 por abusar verbalmente de un árbitro.

Interpretación: Con la 5ª falta, A1 se ha convertido en jugador excluido. La falta técnica de A1 se sancionará al primer entrenador del equipo A como B₁. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se produjo la falta en ataque de A1.

37-11 Ejemplo: A1 comete falta sobre B1. Es la 5ª falta de A1 y la 2ª falta del equipo A en el cuarto. Mientras va hacia su banquillo, A1 empuja a B1. B1 empuja luego a A1. Se sanciona una falta antideportiva a B1.

Interpretación: Con la 5ª falta, A1 se ha convertido en jugador excluido. El comportamiento antideportivo de A1 se sancionará con una falta técnica al primer entrenador del equipo A como B₁. La falta antideportiva de B1 se le anotará como U₂. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El sustituto de A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

Art.38 Falta descalificante

38.1 Definición

38.1.1 Una falta descalificante es cualquier infracción antideportiva flagrante cometida por jugadores, sustitutos, primer entrenador, primeros entrenadores ayudantes, jugadores excluidos y acompañantes de equipo.

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

38.2 Violencia

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

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

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

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



- 38.2.5 Todas las áreas más allá del terreno de juego o sus alrededores, incluyendo accesos, salidas, pasillos, vestuarios, etc. están bajo la jurisdicción de los organizadores de la competición y de los agentes de las fuerzas de orden público.
- 38.2.6 Los árbitros no deben permitir las acciones físicas de los jugadores o de cualquier persona con permiso para sentarse en el banquillo que puedan conducir al deterioro del equipamiento de juego.
- Quando los árbitros observen algún comportamiento de esta naturaleza, advertirán inmediatamente al primer entrenador del equipo infractor.
- Si estas acciones se repitieran, se sancionará de inmediato una falta técnica o incluso una falta descalificante a la(s) persona(s) implicada(s).
- 38.3 **Penalización**
- 38.3.1 Se anotará una falta descalificante al infractor.
- 38.3.2 Siempre que se descalifique al infractor de acuerdo con los respectivos artículos de estas reglas, se dirigirá al vestuario del equipo, donde permanecerá el resto del partido o, si lo desea, podrá abandonar las instalaciones.
- 38.3.3 Se concederán tiros libres:
- A cualquier oponente, designado por su primer entrenador en el caso de tratarse de una falta que no implique contacto.
 - Al jugador objeto de la falta en caso de faltas de contacto.
- Seguidos de:
- Un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo.
 - Un salto entre dos en el círculo central para iniciar el primer cuarto.
- 38.3.4 El número de tiros libres será el siguiente:
- Si se trata de una falta que no implica contacto: 2 tiros libres.
 - Si la falta se comete sobre un jugador que no está en acción de tiro: 2 tiros libres.
 - Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro: la canasta, si se convierte, será válida y se concederá 1 tiro libre.
 - Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro que no logra encestar: 2 o 3 tiros libres.
 - Si la falta es la descalificación del primer entrenador: 2 tiros libres.
 - Si la falta es la descalificación del primer entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o un acompañante de equipo, esta falta se anota al primer entrenador como una falta técnica: 2 tiros libres. Además, si la descalificación del primer entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o un acompañante de equipo después de abandonar la zona de banquillo es por su participación activa durante cualquier enfrentamiento:
 - Por cada falta descalificante del primer entrenador asistente, sustituto y jugador excluido: 2 tiros libres. Todas las faltas descalificantes serán anotadas a cada infractor.
 - Por cada falta descalificante de cualquier acompañante de equipo: 2 tiros libres. Todas las faltas descalificantes serán anotadas al primer entrenador.
- Todas las penalizaciones de tiro libre se ejecutarán, a menos que existan penalizaciones iguales contra el equipo oponente, en cuyo caso se cancelarán entre sí.

INTERPRETACIONES OFICIALES 2022

- 38-1 Afirmación: Cualquier persona descalificada ya no es una persona con permiso para sentarse en el banquillo. Por lo tanto, dicha persona ya no puede ser penalizada por su posterior comportamiento antideportivo.**



38-2 Ejemplo: A1 es descalificado por un comportamiento antideportivo flagrante. A1 abandona el terreno de juego y abusa verbalmente de un árbitro.

Interpretación: A1 ya está descalificado y ya no puede ser penalizado por sus abusos verbales. El árbitro principal o el comisario, si está presente, enviarán un informe describiendo el incidente a los organizadores de la competición.

38-3 Afirmación: Cuando se descalifica a un jugador por un comportamiento antideportivo flagrante la penalización es la misma que para cualquier otra falta descalificante.

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

Interpretación: A1 se convierte en un jugador descalificado. La falta descalificante de A1 se le anota como D₂. Cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

38-5 Afirmación: Cuando el primer entrenador es sancionado con una falta descalificante, se anotará como D₂.

Cuando cualquier otra persona con permiso para sentarse en el banquillo de equipo es descalificada, se sancionará una falta técnica al primer entrenador anotada como B₂. La penalización es la misma que para cualquier otra falta descalificante.

38-6 Ejemplo: Se sanciona a A1 la 5ª falta personal. Es la 2ª falta del equipo A en el cuarto. Mientras se dirige al banquillo, A1 abusa verbalmente de un árbitro. Se sanciona una falta descalificante a A1.

Interpretación: Con la 5ª falta personal, A1 se convirtió en jugador excluido. A1 se convirtió en jugador descalificado por abusar verbalmente de un árbitro. La falta descalificante de A1 se le anotará en el acta del partido a A1 como D y al primer entrenador del equipo A como B₂. Cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

38-7 Ejemplo: Se sanciona a A1 la 5ª falta personal. Es la 2ª falta del equipo A en el cuarto. Mientras se dirige al banquillo, A1 da un puñetazo en la cara a B2. Se sanciona una falta descalificante a A1.

Interpretación: Con la 5ª falta personal, A1 se convirtió en jugador excluido. A1 se convirtió en jugador descalificado por dar un puñetazo a B2. La falta descalificante de A1 se le anotará en el acta del partido a A1 como D y al primer entrenador del equipo A como B₂. B2 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

38-8 Afirmación: Una falta descalificante es cualquier acción antideportiva flagrante de un jugador o de una persona con permiso para sentarse en el banquillo de equipo. La falta descalificante puede ser a consecuencia de sus acciones:

- Dirigidas hacia una persona del equipo contrario, los árbitros, los oficiales de mesa y el comisario.
- Dirigidas hacia cualquier miembro de su propio equipo.
- Para dañar intencionadamente el equipamiento del partido.



38-9 Ejemplo: Pueden producirse las siguientes acciones antideportivas flagrantes:

- (a) A1 golpea a su compañero de equipo A2.
- (b) A1 sale del terreno de juego y golpea a un espectador.
- (c) A6 en su zona de banquillo golpea a su compañero de equipo A7.
- (d) A6 golpea la mesa de oficiales y daña el reloj de tiro.

Interpretación:

- (a) y (b) A1 será descalificado. La falta descalificante de A1 se le anotará como D₂.
- (c) y (d) A6 será descalificado. La falta descalificante de A6 se le anotará como D y a su primer entrenador como B₂.

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

38-10 Afirmación: Si se descalifica a un jugador y de camino al vestuario actúa de forma compatible como para ser sancionado con una falta antideportiva o descalificante sobre un oponente, esas acciones adicionales no se penalizarán y solamente se informará a los organizadores de la competición.

38-11 Ejemplo: Se sanciona a A1 con una falta descalificante por abusar verbalmente de un árbitro. De camino al vestuario:

- (a) A1 empuja a B1 de tal modo que encaja con el criterio de falta antideportiva.
- (b) A1 da con el puño a B1 de tal forma que encaja con el criterio de falta descalificante.

Interpretación: Después de que A1 sea descalificado, no pueden registrarse ni penalizarse sus faltas posteriores. La acción de A1 se comunicará en un informe del árbitro principal o del comisario, si está presente, a los organizadores de la competición.

En ambos casos el equipo B lanzará 2 tiros libres sin rebote por la falta descalificante de A1. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.



Art.39 Enfrentamientos**39.1 Definición**

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

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

39.2 Regla

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

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

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

39.3 Penalización

39.3.1 Independientemente del número de personas descalificadas por abandonar la zona de banquillo, solo se sancionará una falta técnica ('B') al primer entrenador.

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

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

- Se logra una canasta válida o se anota el último tiro libre, se concederá el balón al equipo que la recibió para que realice un saque en cualquier lugar detrás de la línea de fondo.
- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se concederá el balón a ese equipo para que realice el saque desde el lugar más cercano a donde se encontraba el balón cuando comenzó el enfrentamiento.
- Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de salto.

39.3.3 Todas las faltas descalificantes se anotarán en el acta del partido como se describe en el apartado B.8.3. y no contarán para las faltas de equipo.

39.3.4 Todas las posibles penalizaciones de las faltas contra jugadores en el terreno de juego implicados en un enfrentamiento o en cualquier situación que provoque un enfrentamiento serán consideradas de conformidad con el Art. 42.

39.3.5 Todas las posibles penalizaciones de faltas descalificantes de un primer entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o acompañante de equipo involucrado activamente en un enfrentamiento o en cualquier situación que conduzca a un enfrentamiento serán penalizadas de acuerdo con el Art. 38.3.4, sexto punto.



INTERPRETACIONES OFICIALES 2022

- 39-1 Afirmación:** Si después del enfrentamiento todas las penalizaciones se han compensado entre sí, se concederá un saque al equipo que tenía el control del balón o tenía derecho al balón cuando comenzó el enfrentamiento, desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando comenzó el enfrentamiento. El equipo dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro cuando se detuvo el partido.
- 39-2** Ejemplo: El equipo A tiene la posesión del balón durante:
(a) 20 segundos
(b) 5 segundos
cuando se produce una situación que puede conducir a un enfrentamiento en el terreno de juego. Los árbitros descalifican a 2 sustitutos de cada equipo por abandonar sus zonas de banquillo.
- Interpretación: El partido se reanuda con un saque del equipo A, que controlaba el balón antes de que comenzara el enfrentamiento, desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando comenzó el enfrentamiento con:
(a) 4 segundos
(b) 19 segundos
en el reloj de tiro.
- 39-3 Afirmación:** Se sancionará al primer entrenador con una falta técnica por la descalificación del primer entrenador, del primer entrenador ayudante (si uno o ambos no ayudan a los árbitros a mantener o restablecer el orden), cualquier sustituto, jugador excluido o acompañante de equipo por abandonar la zona de banquillo durante un enfrentamiento. Si la falta técnica incluye la descalificación del primer entrenador, se anotará en el acta del partido como D₂. Si la falta técnica incluye solamente las descalificaciones de otras personas con permiso para sentarse en el banquillo, se anotará como B₂. La penalización será 2 tiros libres sin rebote y posesión de balón para los oponentes.
- Por cada falta descalificante adicional, la penalización será 2 tiros libres sin rebote y posesión del balón para los oponentes.
- Todas las penalizaciones se administrarán, a menos que haya penalizaciones iguales contra ambos equipos, que serán compensadas. En este caso el partido se reanuda en la línea de saque en pista delantera del equipo como para cualquier otra falta descalificante. El equipo oponente dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- 39-4** Ejemplo: Durante un enfrentamiento, A6 entra en el terreno de juego. A6 será descalificado.
- Interpretación: La descalificación de A6 se anotará con una D y sus espacios de falta restantes se rellenarán con una F. El primer entrenador del equipo A será sancionado con una falta técnica, anotada como B₂. Cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanuda con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- 39-5** Ejemplo: A1 y B1 comienzan un enfrentamiento en el terreno de juego. A6 y B6 entran al terreno de juego pero no participan en el enfrentamiento. A7 entra también al terreno de juego y golpea a B1 en la cara.



Interpretación: A1 y B1 serán descalificados, y se anotarán como D_c. A7 será descalificado, y se anotará como D₂. Los espacios de falta restantes de A7 en el acta del partido se rellenarán con una F. A6 y B6 serán descalificados por entrar al terreno de juego durante un enfrentamiento, y se anotará como D. Los espacios de falta restantes de A6 y B6 en el acta del partido se rellenarán con una F. El primer entrenador del equipo A y el primer entrenador del equipo B serán sancionados con sendas faltas técnicas anotadas como B_c. Las penalizaciones de ambas faltas descalificantes (A1, B1) y de ambas faltas técnicas (A6, B6) se compensarán entre sí. Se administrará la penalización de la descalificación de A7 por su participación activa en el enfrentamiento, anotada como D₂. El sustituto de B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

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

Interpretación: A1 y B1 serán descalificados, y se anotarán como D_c. Las penalizaciones de ambas faltas descalificantes (A1, B1) se compensarán entre sí. El primer entrenador del equipo A será sancionado con una falta técnica, anotada como B₂, porque A6 y el delegado han abandonado la zona de banquillo. A6 será descalificado por su participación activa en el enfrentamiento, y se anotará como D₂. Los espacios de falta restantes de A6 en el acta del partido se rellenarán con una F. La falta descalificante del delegado del equipo A por su participación activa en el enfrentamiento será anotada al primer entrenador del equipo A como una B₂ rodeada por un círculo y no contará para la posible descalificación del partido del primer entrenador.

Cualquier jugador o jugadores del equipo B lanzarán 6 tiros libres (2 tiros libres por la falta técnica del primer entrenador del equipo A porque A6 y el delegado del equipo A abandonaron la zona de banquillo, 2 tiros libres por la falta descalificante de A6 por su participación activa en el enfrentamiento y 2 tiros libres por la falta técnica al primer entrenador del equipo A porque el delegado del equipo A ha sido descalificado por su participación activa en el enfrentamiento).

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

39-7 Ejemplo: El primer entrenador del equipo A abandona la zona de banquillo y participa activamente en un enfrentamiento en el terreno de juego empujando fuertemente a B1.

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

39-8 Ejemplo: Durante un tiempo muerto, algunos sustitutos o acompañantes de equipo de cualquiera de los equipos entran en el terreno de juego y permanecen en las proximidades de sus zonas de banquillo. En ese momento se produce una situación que puede conducir a un enfrentamiento en el terreno de juego y:

(a) Todas las personas que están en el terreno de juego durante el tiempo muerto permanecen en su sitio en las proximidades de sus zonas de banquillo.



(b) Algunas de las personas que ya están en el terreno de juego durante el tiempo muerto se alejan de sus zonas de banquillo y algunos jugadores se ven envueltos activamente en la situación que puede conducir a un enfrentamiento.

Interpretación:

(a) No se descalificará a ninguna persona que estuviese en el terreno de juego durante el tiempo muerto.

(b) Se descalificará a todas las personas que ya estuviesen en el terreno de juego durante el tiempo muerto que se alejen de sus zonas de banquillo y todos los jugadores que se vean envueltos activamente en la situación que puede conducir a un enfrentamiento.



REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES

Art.40 **5 faltas de jugador**

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

Art.41 **Faltas de equipo: Penalización**

41.1 **Definición**

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

41.2 **Regla**

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

Art.42 **Situaciones especiales**

42.1 **Definición**

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

42.2 **Procedimiento**

- 42.2.1 Se anotarán todas las faltas y se identificarán las penalizaciones.
- 42.2.2 Se determinará el orden en que se cometieron todas las faltas.
- 42.2.3 Se cancelarán todas las penalizaciones iguales contra ambos equipos y todas las penalizaciones de faltas dobles en el orden en que fueron sancionadas. Una vez que se han anotado y compensado las penalizaciones se considerará que nunca han ocurrido.
- 42.2.4 Si se sanciona una falta técnica, esa penalización se administrará primero, independientemente de si se ha determinado el orden de las penalizaciones o si se ha iniciado la administración de las penalizaciones.



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

- 42.2.5 El derecho a la posesión del balón como parte de la última penalización para ser administrada cancelará cualquier derecho anterior a la posesión del balón.
- 42.2.6 Una vez que el balón esté vivo durante el primer tiro libre o en un saque, esa penalización no podrá utilizarse para compensar cualquier penalización restante.
- 42.2.7 El resto de las penalizaciones se administrarán en el orden en que se cometieron.
- 42.2.8 Si después de compensar penalizaciones iguales contra ambos equipos no queda ninguna otra por administrar, el partido se reanudará del siguiente modo.

Si aproximadamente al mismo tiempo que la primera infracción:

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

INTERPRETACIONES OFICIALES 2022

- 42-1 Afirmación: En situaciones especiales del partido con varias posibles penalizaciones para administrarse durante el mismo período de reloj de partido parado, los árbitros deben prestar especial atención al orden en que se cometieron la violación o las faltas para determinar qué penalizaciones se administrarán y cuáles se compensarán.**
- 42-2 Ejemplo: Se sanciona una falta antideportiva de B1 sobre el tirador A1. El balón está en el aire cuando suena la señal del reloj de tiro. El balón:
- (a) No toca el aro.
 - (b) Toca el aro pero no entra en el cesto.
 - (c) Entra en el cesto.
- Interpretación: En ninguno de los casos se ignorará la falta antideportiva de B1.
- (a) La violación del reloj de tiro del equipo A (el balón no tocó el aro) se ignorará porque ocurrió después de la falta antideportiva. A1 lanzará 2 o 3 tiros libres, sin rebote.
 - (b) No es violación del reloj de tiro del equipo A. A1 lanzará 2 o 3 tiros libres sin rebote.
 - (c) Se concederán 2 o 3 puntos a A1 y 1 tiro libre adicional sin rebote.
- En todos los casos, el partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- 42-3 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro. Después de la falta, mientras A1 todavía está en acción de tiro, B2 comete falta sobre A1.
- Interpretación: La falta de B2 se ignorará a menos que sea una falta antideportiva o una falta descalificante.
- 42-4 Ejemplo: B1 comete una falta antideportiva sobre A1, que está regateando. Tras la falta, el primer entrenador del equipo A y el primer entrenador del equipo B son sancionados con sendas faltas técnicas.



Interpretación: Las penalizaciones iguales de las 2 faltas técnicas de los primeros entrenadores se compensarán entre sí. A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

42-5 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro que convierte. Después se sanciona falta técnica a A1.

Interpretación: La canasta de A1 será válida. Las penalizaciones de ambas faltas son iguales y se compensarán entre sí. El partido se reanudará como después de cualquier canasta válida.

42-6 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro que convierte. Después se sanciona falta técnica a A1, seguida de una falta técnica al primer entrenador del equipo B.

Interpretación: La canasta de A1 será válida. Las penalizaciones de todas las faltas son iguales y se compensarán entre sí en el orden en el que se sancionaron. Las penalizaciones de la falta de B1 y de la falta técnica de A1 se compensarán entre sí. Por la falta técnica al primer entrenador del equipo B, cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará como después de cualquier canasta válida.

42-7 Ejemplo: B1 comete una falta antideportiva sobre A1 en acción de tiro que convierte. A continuación, se sanciona falta técnica a A1.

Interpretación: La canasta de A1 será válida. Las penalizaciones de ambas faltas no son iguales y no se compensarán entre sí. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. A1 lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

42-8 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que está regateando en pista delantera.

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

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

A1 lanza el balón contra el cuerpo de B1 (manos, piernas, torso, etc.).

Interpretación: Se sancionará falta personal a B1. Se sancionará falta técnica a A1. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

- (a) La falta de B1 es la 4ª falta del equipo B y la falta técnica de B2 es la 5ª falta del equipo B en el cuarto.
- (b) La falta de B1 es la 5ª falta del equipo B, la falta técnica de B2 es la sexta falta del equipo B en el cuarto.
- (c) A1 recibió la falta en acción de tiro y el balón no entró en la canasta.
- (d) A1 recibió la falta en acción de tiro y el balón entró en la canasta.

Interpretación: En todos los casos, por la falta técnica de B2 cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. Después del tiro libre:

- (a) El partido se reanuda con un saque del equipo A en pista delantera desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta sobre A1. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- (b) A1 lanzará 2 tiros libres. El partido continuará como después de cualquier último tiro libre.
- (c) A1 lanzará 2 o 3 tiros libres. El partido continuará como después de cualquier último tiro libre.
- (d) La canasta de A1 será válida. A1 lanzará 1 tiro libre y el partido continuará como después de cualquier último tiro libre.

42-11 Ejemplo: Con 8 segundos en el reloj de tiro, B1 comete falta antideportiva sobre A1. Después se sanciona falta técnica a:

- (a) A2
- (b) B2

Interpretación:

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

En ambos casos, después del tiro libre de la falta técnica de A2 o de B2, A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanuda con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

42-12 **Afirmación: Si se comete una falta doble o faltas con iguales penalizaciones durante unos tiros libres, las faltas se anotarán en el acta del partido, pero no se administrarán las penalizaciones.**

42-13 Ejemplo: Se conceden 2 tiros libres a A1. Tras el primer tiro libre:

- (a) Se sanciona una falta doble a A2 y a B2.
- (b) Se sancionan sendas faltas técnicas a A2 y a B2.

Interpretación: Se compensarán entre sí las penalizaciones iguales de las faltas de A2 y B2. A1 lanzará el segundo tiro libre. El partido se reanuda como después de cualquier último tiro libre.

42-14 Ejemplo: Se conceden 2 tiros libres a A1. Se convierten ambos tiros libres. Antes de que el balón pase a estar vivo tras el último tiro libre:

- (a) Se sanciona una falta doble a A2 y a B2.
- (b) Se sancionan sendas faltas técnicas a A2 y a B2.

Interpretación: Se compensarán entre sí las penalizaciones iguales de las faltas de A2 y B2. El partido se reanuda como después de cualquier último tiro libre convertido.

42-15 **Afirmación: Si se sanciona una falta técnica, el tiro libre de la penalización se administrará inmediatamente sin rebote. Esto no es válido para una falta técnica sancionada al primer entrenador por la descalificación de cualquier otra persona con permiso para sentarse en el banquillo. La penalización para dicha falta técnica (2 tiros libres y saque en la línea de saque en pista delantera) se administrará en el orden en que se cometieron todas las faltas y violaciones, a menos que se hayan compensado entre sí.**



42-16 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto. Se produce una situación que puede conducir a un enfrentamiento en el terreno de juego. A6 entra en el terreno de juego pero no participa activamente en el enfrentamiento.

Interpretación: Se descalificará a A6 por entrar en el terreno de juego durante un enfrentamiento. Se sancionará al primer entrenador del equipo A con una falta técnica anotada como B₂. A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. Cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros libres por la falta técnica al primer entrenador del equipo A. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

42-17 **Afirmación: En el caso de faltas dobles y tras compensar entre sí penalizaciones iguales contra ambos equipos, si no queda ninguna penalización pendiente de administrarse, el partido se reanudará con un saque del equipo que tenía el control del balón o el derecho al balón antes de la primera infracción. En caso de que ningún equipo tuviera el control del balón o el derecho al balón antes de la primera infracción, se produce una situación de salto. El partido se reanudará con un saque por posesión alterna.**

42-18 Ejemplo: Durante el intervalo de juego entre el primer y 2º cuarto, se descalifica a los jugadores A1 y B1 o se sancionan sendas faltas técnicas al primer entrenador del equipo A y al primer entrenador del equipo B. La flecha de posesión alterna favorece al:

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

Interpretación:

- (a) El partido se reanudará con un saque del equipo A en la prolongación de la línea central. Cuando el balón toque o sea tocado legalmente por un jugador en el terreno de juego, la dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará a favor del equipo B.
- (b) El partido se reanudará con un saque del equipo B en la prolongación de la línea central. Cuando el balón toque o sea tocado legalmente por un jugador en el terreno de juego, la dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará a favor del equipo A.

42-19 Ejemplo: Se pueden cometer las siguientes infracciones:

- (a) El regateador A1 comete una falta. Es una falta del equipo con control de balón.
- (b) Se sanciona violación de doble regate a A1.

Antes de que el balón esté a disposición para el saque del equipo B, B2 comete falta sobre A2. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto.

Interpretación: Ambas infracciones tuvieron lugar en el mismo período de reloj parado y antes de que el balón pasara a estar vivo por la segunda infracción. Por tanto, las penalizaciones iguales se compensarán entre sí.

Como el equipo A tenía el control del balón antes de la primera infracción, el partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde A1 cometió:

- (a) La falta.
- (b) La violación de doble regate.

El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

42-20 Ejemplo: Se pueden cometer las siguientes infracciones:

- (c) El regateador A1 comete una falta. Es una falta del equipo con control de balón.
- (d) Se sanciona violación de doble regate a A1.

Cuando B1 tiene el balón en las manos para el saque, B2 comete falta sobre A2.

Interpretación: Ambas infracciones tuvieron lugar en el mismo período de reloj parado. Sin embargo, la falta de B2 se produjo después de que el balón pasase a estar vivo para el saque de B1. Por tanto,



las penalizaciones iguales no se compensarán entre sí. La penalización de saque a causa de la falta de B2 cancela el derecho anterior a la posesión del balón por la infracción de A1.

El partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta de B2. Si es en pista trasera, el equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro. Si es en pista delantera, el equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

Art.43 Tiros libres

43.1 Definición

43.1.1 Un tiro libre es una oportunidad concedida a un jugador para que consiga 1 punto, sin oposición, desde una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.

43.1.2 Una serie de tiros libres se define como todos los tiros libres y la posible posesión del balón siguiente resultante de una única penalización de falta.

43.2 Regla

43.2.1 Cuando se sanciona una falta personal, una falta antideportiva o una falta descalificante con contacto, el tiro o tiros libres se concederán del siguiente modo:

- El jugador objeto de la falta será el que los lance.
- Si hay una solicitud para sustituirlo, debe lanzar el tiro o tiros libres antes de abandonar el partido.
- Si debe abandonar el partido por lesión, por haber cometido 5 faltas o haber sido descalificado, su sustituto lanzará el tiro o tiros libres. Si no se dispone de ningún sustituto, los lanzará cualquier compañero de equipo designado por su primer entrenador.

43.2.2 Cuando se señala una falta técnica o una falta descalificante sin contacto, cualquier jugador del equipo de los oponentes designado por su primer entrenador lanzará el/los tiro(s) libre(s).

43.2.3 El tirador de los tiros libres:

- Ocupará una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.
- Utilizará cualquier método para lanzar el tiro libre de tal forma que el balón entre en la canasta por su parte superior o toque el aro.
- Lanzará el balón antes de 5 segundos desde que el árbitro ponga el balón a su disposición.
- No tocará la línea de tiros libres ni entrará en la zona restringida hasta que el balón haya entrado en la canasta o haya tocado el aro.
- No amagará el tiro libre.

43.2.4 Los jugadores situados en el pasillo de tiros libres tienen derecho a ocupar posiciones alternas en dichos espacios, cuya profundidad se considera que es de 1 metro (Diagrama 7).

Durante los tiros libres, estos jugadores:

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



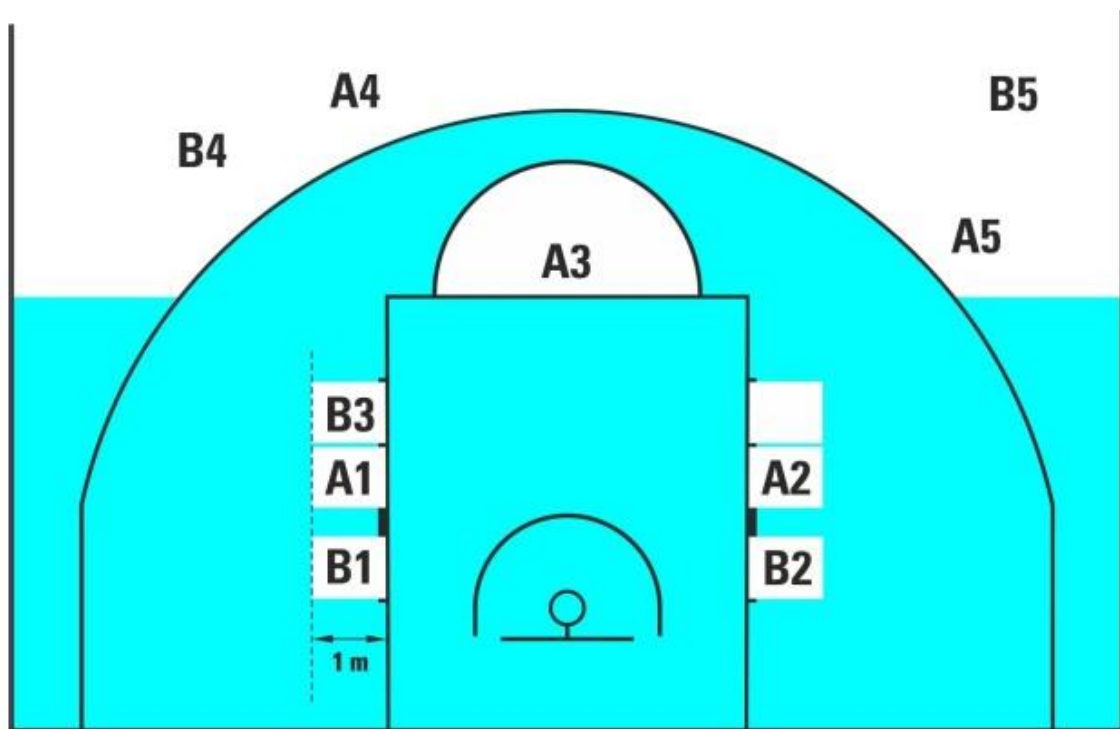


Diagrama 7 Posiciones de los jugadores durante los tiros libres

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

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

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

43.3 Penalización

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

El balón se concederá a los oponentes para un saque desde la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que queden por administrar uno o más tiros libres o una penalización que conlleve un saque.

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

- El punto será válido.
- La(s) violación(es) se ignorarán.

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

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

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



INTERPRETACIONES OFICIALES 2022

43-1 Afirmación: Los jugadores situados en el pasillo de tiros libres tienen derecho a ocupar posiciones alternas en dichos espacios. Los jugadores que no están situados en el pasillo de tiros libres permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de tiro de 3 puntos hasta que concluya el tiro libre.

43-2 Ejemplo: A1 lanza un último tiro libre. Ningún jugador del equipo B ocupa los espacios en el pasillo de tiros libres a los que tienen derecho.

Interpretación: Durante los tiros libres, los jugadores pueden ocupar solo aquellos espacios a los que tienen derecho. Si deciden no ocuparlos, permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de tiro de 3 puntos hasta que concluya el tiro libre.

43-3 Afirmación: Se produce una situación de salto cuando jugadores de ambos equipos cometen una violación del tiro libre durante el último tiro libre.

43-4 Ejemplo: B2 entra en la zona restringida antes de que el balón saliera de las manos de A1 durante un último tiro libre. El tiro libre de A1 no toca el aro.

Interpretación: Es una violación de tiro libre de B2 y A1. Se produce una situación de salto.

Art.44 Errores corregibles**44.1 Definición**

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

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

44.2 Procedimiento general

44.2.1 Para que los errores arriba mencionados sean corregibles, los árbitros, comisario, si lo hubiera, u oficiales de mesa deben descubrirlos antes de que el balón esté vivo a continuación del primer balón que quede muerto después de que el reloj se haya puesto en marcha tras el error. **Estos errores ya no son corregibles después de que el balón quede muerto cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final del partido.**

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

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

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

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



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

44.2.6 Los árbitros pueden corregir un error de anotación, de tiempo de juego o del reloj de tiro, que implique el tanteo, número de faltas, número de tiempos muertos, tiempo de partido o tiempo del reloj de tiro transcurrido u omitido, antes de que el árbitro principal haya firmado el acta del partido.

44.3 Procedimiento especial

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

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

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

44.3.2 No conceder uno o más tiros libres merecidos.

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

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

Se cancelarán dichos tiros libres, así como la posesión del balón si forma parte de la penalización, y se concederá el balón a los oponentes para que efectúen un saque a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que el partido se haya reanudado y se detuviese para la corrección del error o queden por administrar penalizaciones de otras infracciones, en cuyo caso el partido se reanudará desde el lugar en que se detuvo para corregir el error.

INTERPRETACIONES OFICIALES 2022

44-1 Afirmación: Para ser corregible, el error debe ser descubierto por los árbitros, oficiales de mesa o comisario, si está presente, antes de que el balón esté vivo después del primer balón muerto una vez que se ponga en marcha el reloj tras el error. Es decir:

- | | |
|---|------------------------------|
| ○ Se produce el error durante un balón muerto | El error es corregible |
| ○ Balón vivo | El error es corregible |
| ○ El reloj se pone o continúa en marcha | El error es corregible |
| ○ Balón muerto | El error es corregible |
| ○ Balón vivo | El error ya no es corregible |



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

44-2 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1. Es la 4ª falta del equipo B en el cuarto. Se conceden 2 tiros libres a A1 por error. Después del último tiro libre convertido, el partido continúa. B2 en el terreno de juego, regatea y encesta. El error se descubre:

- (a) Antes
- (b) Después

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

Interpretación: La canasta de B2 es válida.

- (a) El error es todavía corregible. Los tiros libres, tanto si fueron convertidos como si no, serán cancelados. El partido se reanuda con un saque del equipo A desde detrás de la línea de fondo desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido para corregir el error.
- (b) El error ya no es corregible y el partido continúa.

44-3 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1. Es la 5ª 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 efectúa un saque desde detrás de la línea de fondo a B3. Con 18 segundos en el reloj de tiro, B3 regatea en pista delantera cuando se descubre el error de no haber lanzado el segundo tiro libre de A1.

Interpretación: El partido se detendrá inmediatamente. A1 lanzará el segundo tiro libre sin rebote. El partido se reanuda con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido. El equipo B dispondrá de 18 segundos en el reloj de tiro.

44-4 **Afirmación: Si el error consiste en uno o más tiros libres lanzados por el jugador equivocado, los tiros libres se cancelarán, tanto si fueron convertidos como si no.** Si el partido no se ha reanudado aún, se concederá el balón a los oponentes para un saque en la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que haya que administrar penalizaciones por otras infracciones. Si el partido ya se había reanudado, se detendrá para corregir el error. Después de la corrección del error, el partido se reanuda desde el lugar más cercano a donde se interrumpió el partido para corregir el error.

Si los árbitros descubren, antes de que el balón haya salido de las manos del lanzador de tiros libres en el primer tiro libre, que un jugador equivocado tiene la intención de lanzar el/los tiro(s) libre(s), el jugador equivocado será inmediatamente reemplazado por el lanzador de tiros libres correcto sin ninguna penalización.

44-5 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1. Es la sexta falta del equipo B en el cuarto. Se conceden 2 tiros libres a A1. En lugar de A1, es A2 quien lanza los 2 tiros libres. El error se descubre:

- (a) Antes de que el balón salga de las manos de A2 en el primer tiro libre.
- (b) Después de que el balón salga de las manos de A2 en el primer tiro libre.
- (c) Después del segundo tiro libre convertido.

Interpretación:

- (a) El error se corregirá inmediatamente. A1 lanzará los 2 tiros libres, sin ninguna penalización para el equipo A.
- (b) y (c) Se cancelarán los 2 tiros libres. El partido se reanuda con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres en pista trasera.



Si la falta de B1 es una falta antideportiva, el derecho a la posesión del balón como parte de la penalización también se cancelará. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres en pista trasera.

44-6 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro. Se conceden 2 tiros libres a A1. En lugar de A1, es A2 el que lanza los 2 tiros libres. En el segundo tiro libre, el balón toca el aro, A3 consigue el rebote y anota 2 puntos. El error se reconoce antes de que el balón esté a disposición del equipo B para el saque desde detrás de la línea de fondo.

Interpretación: Los 2 tiros libres se cancelarán, tanto si se convierten como si se fallan. La canasta de campo de A3 seguirá siendo válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido para corregir el error, en este caso desde detrás de la línea de fondo del equipo B.

44-7 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en un tiro de 2 no convertido. Después, se sanciona falta técnica al primer entrenador del equipo B. En lugar de A1, que debe lanzar los tiros libres por 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 en el tercer tiro libre.

Interpretación: El primer tiro libre de A2 por la penalización de la falta técnica del primer entrenador del equipo B fue legal. Los siguientes 2 tiros libres lanzados por A2 en lugar de A1, tanto si se convierten como si se fallan, se cancelarán. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres en pista trasera.

44-8 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que está regateando cuando suena la señal del reloj de partido para el final del 3º cuarto. Es la sexta falta del equipo B en el cuarto. Los árbitros deciden que la falta de B1 se produjo con 0.3 segundos en el reloj de partido. Se conceden 2 tiros libres a A1. En lugar de A1, es A2 el que lanza los 2 tiros libres. El error se descubre después de que el balón haya abandonado las manos de A2 en el primer tiro libre.

Interpretación: Se cancelarán los 2 tiros libres de A2. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres en pista trasera, con 0.3 segundos en el reloj de partido.

44-9 Ejemplo: Con 3 segundos en el reloj de partido en el 3º cuarto, B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro. Se conceden 2 tiros libres a A1. En lugar de A1, es A2 quien lanza los 2 tiros libres y finaliza el cuarto. Se descubre el error durante el intervalo de juego.

Interpretación: El error aún es corregible. Se cancelarán los 2 tiros libres de A2. El 4º cuarto comenzará con un saque por posesión alterna en la prolongación de la línea central.

44-10 **Afirmación:** Después de corregirse el error, el juego se reanudará en el lugar en que se detuvo para corregir el error, a menos que la corrección implique no haber concedido tiros libres merecidos. Después:

- (a) Si no hubo cambio de posesión de equipo después de cometerse el error, el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.
- (b) Si no hubo cambio de posesión de equipo después de cometerse el error y el mismo equipo anota una canasta, se ignorará el error y el partido se reanudará como después de cualquier canasta válida.

44-11 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto. Por error, se concede un saque al equipo A en lugar de los 2 tiros libres de A1. A2 regatea cuando B2 palmea el balón y lo echa



fuera. El primer entrenador del equipo A solicita un tiempo muerto. Durante el tiempo muerto, los árbitros descubren que deberían haber concedido 2 tiros libres a A1.

Interpretación: A1 lanzará 2 tiros libres y el juego se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

44-12 Ejemplo: Con 2 segundos en el reloj de partido en el 1º cuarto, B1 hace comete sobre A1. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto. Por error, se concede un saque al equipo A en lugar de los 2 tiros libres de A1. El sacador A2 pasa el balón a A3 en el terreno de juego y el cuarto finaliza. Durante el intervalo de juego, los árbitros descubren que deberían haber concedido 2 tiros libres a A1. La flecha de posesión alterna favorece al equipo A.

Interpretación: El error todavía es corregible. A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El 2º cuarto comenzará con un saque por posesión alterna del equipo A en la prolongación de la línea central.

44-13 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto. Por error, se concede un saque al equipo A en lugar de los 2 tiros libres de A1. Después del saque, B1 comete falta sobre A2 en acción de tiro no convertido. Se conceden 2 tiros libres a A2. Se concede un tiempo muerto al equipo A. Durante el tiempo muerto, los árbitros descubren que deberían haber concedido 2 tiros libres a A1.

Interpretación: A1 lanzará 2 tiros libres, sin rebote. Posteriormente A2 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

44-14 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto. Por error, se concede un saque al equipo A en lugar de los 2 tiros libres de A1. Después del saque, A2 anota una canasta. Antes de que el balón pase a estar vivo, los árbitros descubren el error.

Interpretación: Se ignorará el error. El partido se reanudará como después de cualquier canasta válida.

44-15 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que está regateando. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto. Los árbitros se dan cuenta en ese momento de que A1 tiene el logo equivocado en su camiseta. A1 recibe asistencia de su delegado de equipo para tapan el logo y por tanto es sustituido por A6. Por error, se concede un saque al equipo A en lugar de los 2 tiros libres de A1. Los árbitros descubren el error después del saque y detienen el partido.

Interpretación: El error aún es corregible. Aunque A1 fue sustituido por haber recibido asistencia de su acompañante de equipo y como el reloj ya se ha puesto en marcha y parado otra vez, A1 volverá al terreno de juego y lanzará 2 tiros libres. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

44-16 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que está regateando. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto. Los árbitros se dan cuenta en ese momento de que A1 tiene el logo equivocado en su camiseta. A1 recibe asistencia de su delegado de equipo para tapan el logo y por tanto es sustituido por A6. Antes de que se le entregue el balón por error al equipo A para un saque en lugar de los 2 tiros libres de A1, los árbitros descubren el error.

Interpretación: El error aún es corregible. Como A1 fue sustituido por haber recibido asistencia de su acompañante de equipo y como el reloj no se ha puesto en marcha, el sustituto de A1, A6 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.



44-17 **Afirmación:** Los árbitros pueden corregir un error en el reloj de partido relacionado con tiempo transcurrido u omitido en cualquier momento antes de que el árbitro principal haya firmado el acta del partido.

44-18 Ejemplo: Con 7 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto y con el resultado A:76 – B:76, se concede un saque al equipo A en pista delantera. Después de que el balón haya tocado a un jugador en el terreno de juego, el reloj de partido arranca 3 segundos tarde. Después de otros 4 segundos, A1 consigue una canasta. En ese instante, los árbitros descubren que el reloj de partido arrancó 3 segundos tarde.

Interpretación: Si los árbitros están de acuerdo en que la canasta de A1 se consiguió dentro del tiempo restante de 7 segundos, la canasta de A1 será válida. Además, si los árbitros están de acuerdo en que el reloj de partido arrancó 3 segundos tarde, no queda tiempo restante. Los árbitros deciden que el partido ha finalizado.



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

Art.45 Árbitros, oficiales de mesa y comisario

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

Art.46 Árbitro principal: Obligaciones y Facultades

El árbitro principal:

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



- Cualquier conducta antideportiva de los miembros de equipo, primeros entrenadores, primeros entrenadores ayudantes y acompañantes de equipo que se produzca antes de los 20 minutos previos al inicio del partido o entre el final del partido y la aprobación y firma del acta del partido.

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

- 46.11 Tomará la decisión final cuando sea necesario o cuando los árbitros no se pongan de acuerdo. Puede consultar al árbitro auxiliar, al comisario, si lo hubiera, y/o a los oficiales de mesa para tomar la decisión final.
- 46.12 Para partidos en los que se utilice el sistema de "Instant Replay", ver el Apéndice F.
- 46.13 Después de ser notificado por el cronometrador, hará sonar su silbato antes del primer y tercer cuarto cuando quedan 3 minutos y 1.5 minutos para el comienzo del cuarto. El árbitro principal también hará sonar su silbato antes del segundo y cuarto cuarto y de cada prórroga cuando queden 30 segundos para el comienzo del cuarto y de la prórroga.
- 46.14 **Tendrá autoridad para tomar decisiones sobre cualquier aspecto que no se contemple expresamente en estas reglas.**

Art.47 Árbitros: Obligaciones y Derechos

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



47.8 **La ejecución e interpretación de las Reglas Oficiales de Baloncesto por parte de los árbitros, independientemente de que se haya tomado o no una decisión explícita, es definitiva y no puede ser refutada o ignorada, excepto en los casos en que se permita una protesta (ver Anexo C).**

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

48.1 El **anotador** dispondrá de un acta del partido y guardará un registro de:

- Los equipos, anotando los nombres y números de los jugadores que van a empezar el partido y de los sustitutos que participan en el partido. Cuando se produzca una infracción de las reglas relativa a los 5 jugadores que comienzan el partido, sustituciones o número de los jugadores, avisará al árbitro más cercano en cuanto sea posible.
- El tanteo arrastrado, anotando las canastas y tiros libres conseguidos.
- Las faltas señaladas a cada jugador. Anotará las faltas señaladas a cada primer entrenador y advertirá a un árbitro en cuanto un primer entrenador deba ser descalificado. Del mismo modo, debe comunicarle al árbitro que un jugador debe ser descalificado si ha cometido 2 faltas técnicas, 2 faltas antideportivas o 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.
- Tiempos muertos. Notificará al primer entrenador, a través de un árbitro, que no dispone de más tiempos muertos en una parte o prórroga.
- La siguiente posesión alterna, manejando la flecha de posesión alterna. El anotador cambiará la dirección de la flecha en cuanto finalice la primera parte, puesto que los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda parte.
- **Para cada equipo, el "challenge" del primer entrenador confirmado por los árbitros. Informará a los árbitros cuando un primer entrenador solicite erróneamente un segundo "challenge".**

48.2 El **ayudante de anotador** manejará el marcador y ayudará al anotador y al cronometrador. En caso de que exista alguna discrepancia irresoluble entre el marcador y el acta del partido, ésta tendrá prioridad y el marcador se corregirá en consecuencia.

48.3 Si se descubre un error de anotación en el acta del partido:

- Durante el partido, el cronometrador debe esperar al primer balón muerto antes de hacer sonar su señal.
- Al final del tiempo de juego, pero antes de la firma del árbitro principal, el error debe corregirse, aunque dicha corrección afecte al resultado final del partido.
- Después de que el árbitro principal haya firmado el acta del partido, el error no puede corregirse. El árbitro principal o el comisario, si lo hubiese, enviará un informe detallado a los organizadores de la competición.

Art.49 Cronometrador: Obligaciones

49.1 El cronometrador dispondrá de un reloj de partido y un cronómetro y:

- Medirá el tiempo de juego, los tiempos muertos y los intervalos de juego.
- Se asegurará de que la señal del reloj de partido suena de manera potente y automática al final de un cuarto o prórroga.
- Empleará cualquier medio posible para avisar a los árbitros de manera inmediata si su señal no suena o no es oída.
- Indicará el número de faltas que comete cada jugador levantando el indicador con el número de faltas cometidas por dicho jugador de manera visible para ambos primeros entrenadores.
- **Deberá avisar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador cometa 5 faltas.**
- **Manejará las señales de faltas de equipo, cada una situada a un lado de la mesa de oficiales en su extremo más cercano al banquillo de cada equipo. La señal de faltas de equipo mostrará el número de faltas de equipo sancionadas en cada momento y será completamente rojo, sin mostrar ningún número, una vez que el balón pase a estar vivo después de la cuarta falta de equipo en cada cuarto.**
- Notificará las sustituciones.



- Notificará los tiempos muertos. Cuando se haya solicitado un tiempo muerto, debe avisar a los árbitros en la siguiente oportunidad de tiempo muerto.
- Hará sonar su señal solo cuando el balón pase a estar muerto y antes de que vuelva a estar vivo. Su señal no detiene el reloj de partido ni el juego ni tampoco provoca que el balón quede muerto.

49.2 El cronometrador medirá el **tiempo de juego** de la siguiente manera:

- Pondrá en marcha el reloj de partido:
 - Durante un salto entre dos, cuando el balón es legalmente tocado por un saltador.
 - Después de un último tiro libre fallado y si el balón permanece vivo, cuando el balón toca o es tocado por un jugador sobre el terreno de juego.
 - Durante un saque, cuando el balón toca o es tocado legalmente por un jugador sobre el terreno de juego.
- Detendrá el reloj de partido cuando:
 - Finalice el tiempo de juego de un cuarto y una prórroga, si el propio reloj de partido no lo detiene automáticamente.
 - Un árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo.
 - Se consigue una canasta en contra del equipo que ha solicitado un tiempo muerto.
 - Se consigue una canasta cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga.
 - Suena la señal del reloj de tiro mientras un equipo tiene el control de balón.

49.3 El cronometrador medirá un **tiempo muerto** del siguiente modo:

- Iniciará el cronómetro en cuanto el árbitro haga sonar su silbato y realice la señal del tiempo muerto.
- Hará sonar su señal cuando hayan transcurrido 50 segundos del tiempo muerto.
- Hará sonar su señal cuando finalice el tiempo muerto.

49.4 El cronometrador también medirá un **intervalo de juego** de este modo:

- Iniciará el dispositivo en cuanto finalice un cuarto o prórroga.
- Notificará a los árbitros antes del primer y tercer cuarto cuando queden 3 minutos y 1 minuto y medio para su inicio.
- Hará sonar su señal antes del segundo y del cuarto cuarto y de cada prórroga cuando queden 30 segundos para su inicio.
- Hará sonar su señal y al mismo tiempo detendrá el cronómetro en cuanto finalice un intervalo de juego.

Art.50 Operador del reloj de tiro: Obligaciones

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

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

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

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

- Un balón que sale fuera.
- Un jugador del mismo equipo resulta lesionado.
- Una falta técnica cometida por ese equipo.
- Una situación de salto.
- Una doble falta.
- Una cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos.



Detendrá, pero no reiniciará la cuenta, mostrando el tiempo restante, cuando el mismo equipo que tenía el control de balón deba realizar un saque en su pista delantera como consecuencia de una falta o violación y el reloj de tiro muestre 14 segundos o más.

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

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

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

- El mismo equipo que tenía previamente el control del balón deba realizar un saque en su pista delantera y el reloj de tiro muestre 13 segundos o menos:
 - A consecuencia de una falta o violación (no cuando el balón sale fuera).
 - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con el equipo que controla el balón.
 - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con ninguno de los equipos, a menos que se coloque a los adversarios en desventaja.
- El equipo que previamente no tenía el control del balón deba realizar un saque en su pista delantera como resultado de una:
 - Falta personal o una violación (incluyendo cuando el balón sale fuera),
 - situación de salto.
- Se conceda un saque a un equipo desde la línea de saque en su pista delantera como consecuencia de una falta antideportiva o descalificante.
- Después de que el balón toque el aro tras un tiro a canasta no conseguido, un último tiro libre fallado, o durante un pase, si el equipo que obtiene el control del balón es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que el balón tocara el aro.
- El reloj del partido muestra 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto o en cada prórroga después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón desde su pista trasera y el primer entrenador decide que el partido se reanude con un saque para su equipo desde la línea de saque en su pista delantera y el reloj de tiro muestre 14 segundos o más en el momento en que se detuvo el reloj del juego.

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

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



A — SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

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

Señales del reloj de partido

DETENER EL RELOJ



Palma abierta

DETENER EL RELOJ POR UNA FALTA



Un puño cerrado

INICIAR EL RELOJ



Cortar con la mano

Tanteo

1 PUNTO



1 dedo, bajar la
muñeca

2 PUNTOS



2 dedos, bajar la
muñeca

3 PUNTOS



3 dedos extendidos
Un brazo: Intento
Dos brazos: Convertido



Sustitución y Tiempo Muerto

SUSTITUCIÓN



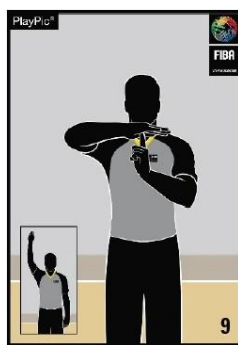
Antebrazos cruzados

AUTORIZACIÓN



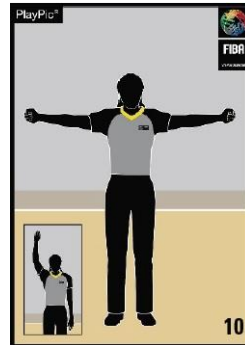
Palma abierta, acercar al cuerpo

TIEMPO MUERTO



Forma de T, mostrar el dedo índice

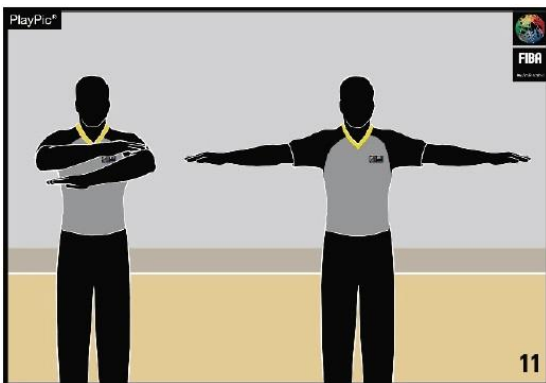
TIEMPO MUERTO DE TV



Brazos abiertos con puños cerrados

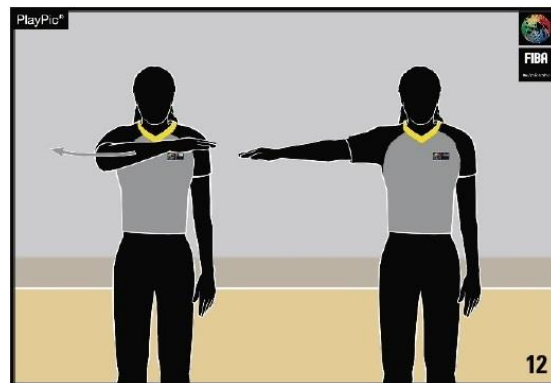
Informativas

ANULAR CANASTA, CANCELAR JUEGO



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

CUENTA VISIBLE



Contar mientras se mueve la palma

COMUNICACIÓN



Dedo pulgar hacia arriba

REINICIO DEL RELOJ DE TIRO



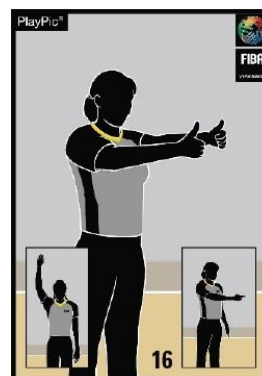
Rotar la mano, dedo índice extendido

DIRECCIÓN DE JUEGO Y/O FUERA



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

BALÓN RETENIDO/SITUACIÓN DE SALTO



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

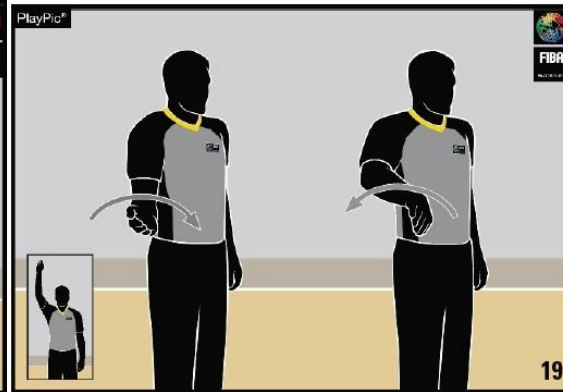
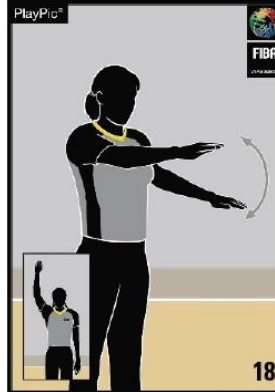


Violaciones

AVANCE ILEGAL/PASOS

**REGATE ILEGAL:
DOBLE REGATE**

**REGATE ILEGAL:
ACOMPAÑAMIENTO DE BALÓN**



Rotar los puños

Palmear las manos

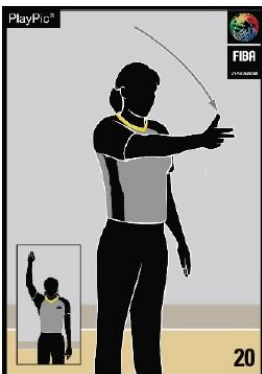
Media rotación con la mano

3 SEGUNDOS

5 SEGUNDOS

8 SEGUNDOS

24 SEGUNDOS



Brazo extendido,
Mostrar 3 dedos

Mostrar 5 dedos

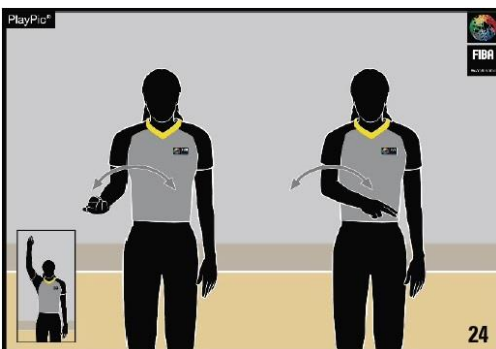
Mostrar 8 dedos

Tocarse el hombro con
los dedos

BALÓN DEVUELTO A PISTA TRASERA

**GOLPEAR EL BALÓN
CON EL PIE**

**INTERPOSICIÓN/
INTERFERENCIA**



Mover el brazo frente al cuerpo

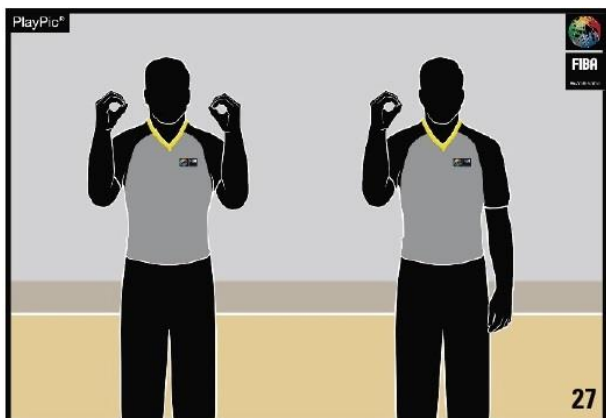
Señalarse el pie

Girar el dedo índice extendido
trazando un círculo sobre la otra mano



Número de los jugadores

Nº 00 y 0



Ambas manos muestran el número 0

La mano derecha muestra el número 0

Nº 1-5



La mano derecha muestra el número del 1 al 5

Nº 6-10



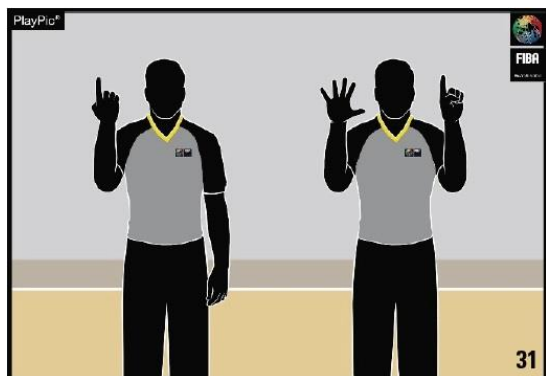
La mano derecha muestra el número 5, la mano izquierda muestra el número del 1 al 5

Nº 11-15



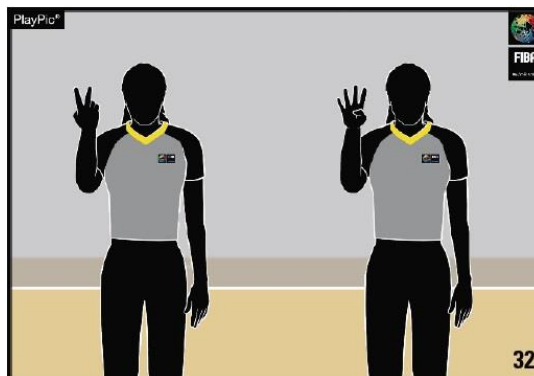
La mano derecha muestra el puño cerrado, la mano izquierda muestra el número del 1 al 5

Nº 16



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

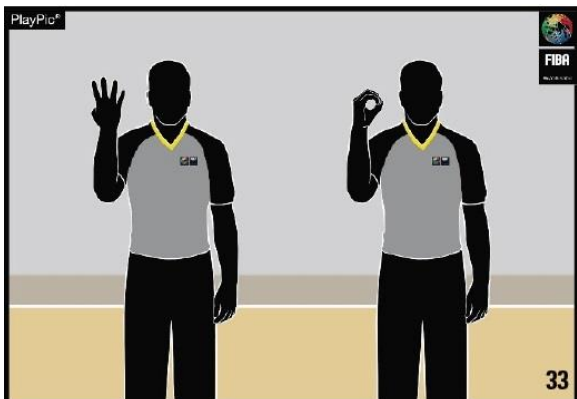
Nº 24



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

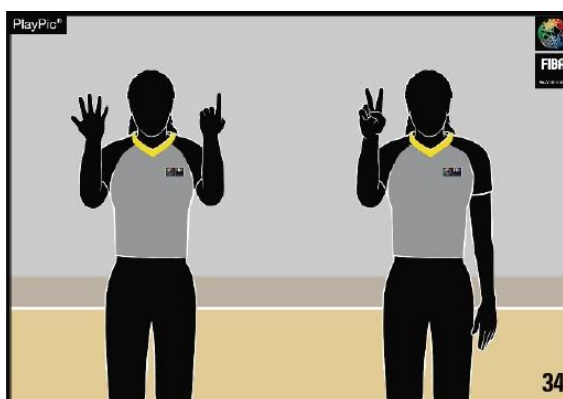


Nº 40



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

Nº 62



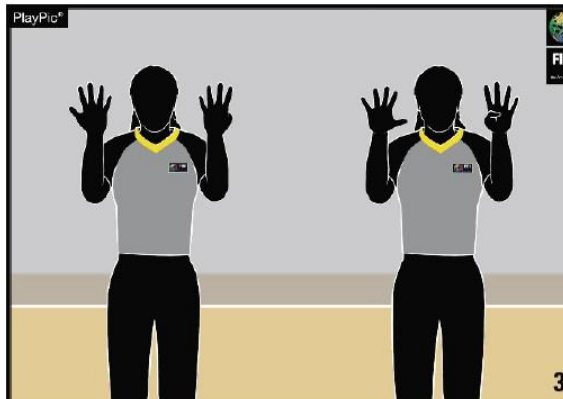
Primero las manos con las palmas hacia el árbitro muestran el número 6 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 2 de la unidad.

Nº 78



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

Nº 99



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

Tipo de faltas

AGARRAR

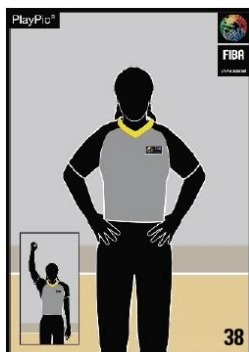
**BLOQUEO (DEFENSA)
PANTALLA ILEGAL
(ATAQUE)**

**EMPUJAR O CARGAR
SIN BALÓN**

TACTEO



Agarrarse la muñeca



Ambas manos en las



Imitar un empujón



Agarrarse la palma

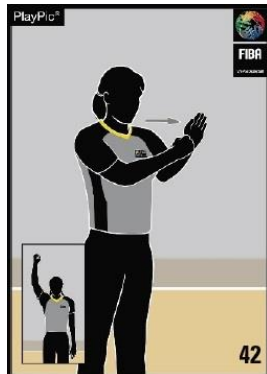


hacia abajo
USO ILEGAL DE MANOS



Golpearse la muñeca

caderas
CARGAR CON BALÓN



Golpear palma abierta con puño cerrado

CONTACTO ILEGAL SOBRE LA MANO



Golpear la palma abierta contra el otro antebrazo

y desplazar hacia delante
RODEAR CON EL BRAZO (REBAÑAR)



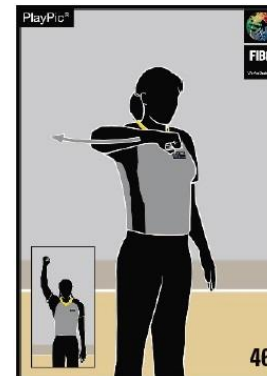
Mover el antebrazo hacia atrás

CILINDRO ILEGAL



Mover ambos brazos verticalmente con palmas abiertas arriba y abajo

BALANCEO EXCESIVO DE CODOS



Balancear el codo hacia atrás

GOLPE EN LA CABEZA



Imitar el contacto en la cabeza

FALTA DEL EQUIPO CON CONTROL DE BALÓN



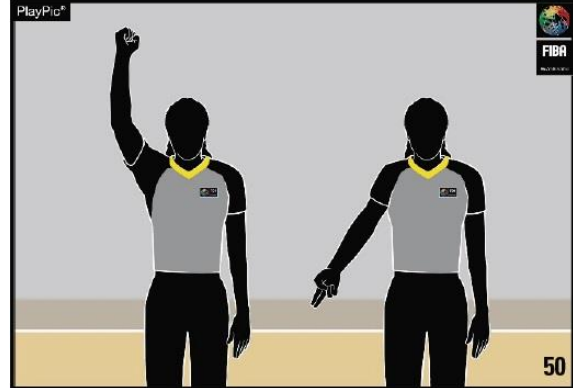
Señalar con el puño cerrado la canasta del equipo infractor

FALTA EN ACCIÓN DE TIRO



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

FALTA NO EN ACCIÓN DE TIRO



Un brazo con el puño cerrado señalando después el suelo



Faltas especiales

FALTA DOBLE



Cruzar los puños cerrados de ambas manos

FALTA TÉCNICA



Forma de T, mostrando la palma

FALTA ANTIDeportiva



Agarrarse la muñeca en alto

FALTA DESCALIFICANTE



Puños cerrados de ambas manos

SIMULAR UNA FALTA



Levantar el antebrazo dos veces

INVASIÓN ILEGAL DE LA LÍNEA LIMÍTROFE



Agitar el brazo paralelo a la línea de banda (en los dos últimos minutos del cuarto cuarto y prórroga)

Sistema de Instant Replay

REVISIÓN DEL INSTANT REPLAY



Rotar la mano con el dedo

“CHALLENGE” DEL PRIMER ENTRENADOR



Trazar un rectángulo en el aire índice extendido



Administración de penalización de falta - Señales a la mesa de oficiales

TRAS FALTA SIN TIRO(S) LIBRE(S)



Señalar dirección del juego, brazo paralelo a la línea lateral

TRAS FALTA DEL EQUIPO CON CONTROL DEL BALÓN



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

1 TIRO LIBRE



Levantar 1 dedo

2 TIROS LIBRES



Levantar 2 dedos

3 TIROS LIBRES



Levantar 3 dedos

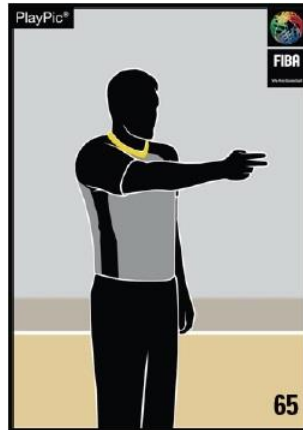
Administración de tiros libres - Árbitro Activo (Cabeza)

1 TIRO LIBRE



1 dedo horizontal

2 TIROS LIBRES



2 dedos horizontales

3 TIROS LIBRES



3 dedos horizontales

Administración de tiros libres - Árbitro Pasivo (Cola en Mecánico de 2 – Centro en Mecánica de 3)

1 TIRO LIBRE



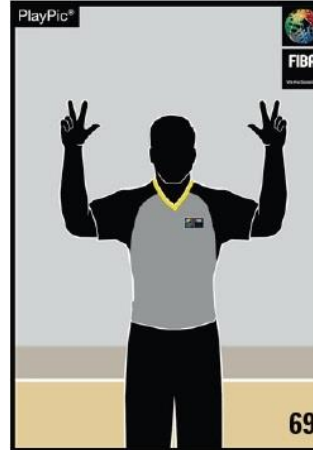
Dedo índice

2 TIROS LIBRES



Dedos juntos en ambas manos

3 TIROS LIBRES



Tres dedos extendidos en ambas manos



B - ACTA DEL PARTIDO



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A		Team B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Competition _____ Date _____ Time _____		Crew chief _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Game No. _____ Place _____		Umpire 1 _____ Umpire 2 _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Team A Time-outs _____ Team fouls _____ H1 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> O1 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> O2 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> H2 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> O3 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> O4 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> OT <input type="text"/> <input type="text"/> HCC <input type="text"/> <input type="text"/>		RUNNING SCORE <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td>41</td><td>41</td><td>81</td><td>81</td><td>121</td><td>121</td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td>42</td><td>42</td><td>82</td><td>82</td><td>122</td><td>122</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>43</td><td>43</td><td>83</td><td>83</td><td>123</td><td>123</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td>44</td><td>44</td><td>84</td><td>84</td><td>124</td><td>124</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>45</td><td>45</td><td>85</td><td>85</td><td>125</td><td>125</td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td>46</td><td>46</td><td>86</td><td>86</td><td>126</td><td>126</td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td>47</td><td>47</td><td>87</td><td>87</td><td>127</td><td>127</td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td>48</td><td>48</td><td>88</td><td>88</td><td>128</td><td>128</td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td>49</td><td>49</td><td>89</td><td>89</td><td>129</td><td>129</td></tr> <tr><td>10</td><td>10</td><td>50</td><td>50</td><td>90</td><td>90</td><td>130</td><td>130</td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td><td>51</td><td>51</td><td>91</td><td>91</td><td>131</td><td>131</td></tr> <tr><td>12</td><td>12</td><td>52</td><td>52</td><td>92</td><td>92</td><td>132</td><td>132</td></tr> <tr><td>13</td><td>13</td><td>53</td><td>53</td><td>93</td><td>93</td><td>133</td><td>133</td></tr> <tr><td>14</td><td>14</td><td>54</td><td>54</td><td>94</td><td>94</td><td>134</td><td>134</td></tr> <tr><td>15</td><td>15</td><td>55</td><td>55</td><td>95</td><td>95</td><td>135</td><td>135</td></tr> <tr><td>16</td><td>16</td><td>56</td><td>56</td><td>96</td><td>96</td><td>136</td><td>136</td></tr> <tr><td>17</td><td>17</td><td>57</td><td>57</td><td>97</td><td>97</td><td>137</td><td>137</td></tr> <tr><td>18</td><td>18</td><td>58</td><td>58</td><td>98</td><td>98</td><td>138</td><td>138</td></tr> <tr><td>19</td><td>19</td><td>59</td><td>59</td><td>99</td><td>99</td><td>139</td><td>139</td></tr> <tr><td>20</td><td>20</td><td>60</td><td>60</td><td>100</td><td>100</td><td>140</td><td>140</td></tr> <tr><td>21</td><td>21</td><td>61</td><td>61</td><td>101</td><td>101</td><td>141</td><td>141</td></tr> <tr><td>22</td><td>22</td><td>62</td><td>62</td><td>102</td><td>102</td><td>142</td><td>142</td></tr> <tr><td>23</td><td>23</td><td>63</td><td>63</td><td>103</td><td>103</td><td>143</td><td>143</td></tr> <tr><td>24</td><td>24</td><td>64</td><td>64</td><td>104</td><td>104</td><td>144</td><td>144</td></tr> <tr><td>25</td><td>25</td><td>65</td><td>65</td><td>105</td><td>105</td><td>145</td><td>145</td></tr> <tr><td>26</td><td>26</td><td>66</td><td>66</td><td>106</td><td>106</td><td>146</td><td>146</td></tr> <tr><td>27</td><td>27</td><td>67</td><td>67</td><td>107</td><td>107</td><td>147</td><td>147</td></tr> <tr><td>28</td><td>28</td><td>68</td><td>68</td><td>108</td><td>108</td><td>148</td><td>148</td></tr> <tr><td>29</td><td>29</td><td>69</td><td>69</td><td>109</td><td>109</td><td>149</td><td>149</td></tr> <tr><td>30</td><td>30</td><td>70</td><td>70</td><td>110</td><td>110</td><td>150</td><td>150</td></tr> <tr><td>31</td><td>31</td><td>71</td><td>71</td><td>111</td><td>111</td><td>151</td><td>151</td></tr> <tr><td>32</td><td>32</td><td>72</td><td>72</td><td>112</td><td>112</td><td>152</td><td>152</td></tr> <tr><td>33</td><td>33</td><td>73</td><td>73</td><td>113</td><td>113</td><td>153</td><td>153</td></tr> <tr><td>34</td><td>34</td><td>74</td><td>74</td><td>114</td><td>114</td><td>154</td><td>154</td></tr> <tr><td>35</td><td>35</td><td>75</td><td>75</td><td>115</td><td>115</td><td>155</td><td>155</td></tr> <tr><td>36</td><td>36</td><td>76</td><td>76</td><td>116</td><td>116</td><td>156</td><td>156</td></tr> <tr><td>37</td><td>37</td><td>77</td><td>77</td><td>117</td><td>117</td><td>157</td><td>157</td></tr> <tr><td>38</td><td>38</td><td>78</td><td>78</td><td>118</td><td>118</td><td>158</td><td>158</td></tr> <tr><td>39</td><td>39</td><td>79</td><td>79</td><td>119</td><td>119</td><td>159</td><td>159</td></tr> <tr><td>40</td><td>40</td><td>80</td><td>80</td><td>120</td><td>120</td><td>160</td><td>160</td></tr> </tbody> </table>		A	B	A	B	A	B	A	B	1	1	41	41	81	81	121	121	2	2	42	42	82	82	122	122	3	3	43	43	83	83	123	123	4	4	44	44	84	84	124	124	5	5	45	45	85	85	125	125	6	6	46	46	86	86	126	126	7	7	47	47	87	87	127	127	8	8	48	48	88	88	128	128	9	9	49	49	89	89	129	129	10	10	50	50	90	90	130	130	11	11	51	51	91	91	131	131	12	12	52	52	92	92	132	132	13	13	53	53	93	93	133	133	14	14	54	54	94	94	134	134	15	15	55	55	95	95	135	135	16	16	56	56	96	96	136	136	17	17	57	57	97	97	137	137	18	18	58	58	98	98	138	138	19	19	59	59	99	99	139	139	20	20	60	60	100	100	140	140	21	21	61	61	101	101	141	141	22	22	62	62	102	102	142	142	23	23	63	63	103	103	143	143	24	24	64	64	104	104	144	144	25	25	65	65	105	105	145	145	26	26	66	66	106	106	146	146	27	27	67	67	107	107	147	147	28	28	68	68	108	108	148	148	29	29	69	69	109	109	149	149	30	30	70	70	110	110	150	150	31	31	71	71	111	111	151	151	32	32	72	72	112	112	152	152	33	33	73	73	113	113	153	153	34	34	74	74	114	114	154	154	35	35	75	75	115	115	155	155	36	36	76	76	116	116	156	156	37	37	77	77	117	117	157	157	38	38	78	78	118	118	158	158	39	39	79	79	119	119	159	159	40	40	80	80	120	120	160	160
A	B			A	B	A	B	A	B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
1	1	41	41	81	81	121	121																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
2	2	42	42	82	82	122	122																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
3	3	43	43	83	83	123	123																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
4	4	44	44	84	84	124	124																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
5	5	45	45	85	85	125	125																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
6	6	46	46	86	86	126	126																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
7	7	47	47	87	87	127	127																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
8	8	48	48	88	88	128	128																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
9	9	49	49	89	89	129	129																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
10	10	50	50	90	90	130	130																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
11	11	51	51	91	91	131	131																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
12	12	52	52	92	92	132	132																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
13	13	53	53	93	93	133	133																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
14	14	54	54	94	94	134	134																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
15	15	55	55	95	95	135	135																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
16	16	56	56	96	96	136	136																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
17	17	57	57	97	97	137	137																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
18	18	58	58	98	98	138	138																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
19	19	59	59	99	99	139	139																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
20	20	60	60	100	100	140	140																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
21	21	61	61	101	101	141	141																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
22	22	62	62	102	102	142	142																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
23	23	63	63	103	103	143	143																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
24	24	64	64	104	104	144	144																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
25	25	65	65	105	105	145	145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
26	26	66	66	106	106	146	146																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
27	27	67	67	107	107	147	147																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
28	28	68	68	108	108	148	148																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
29	29	69	69	109	109	149	149																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
30	30	70	70	110	110	150	150																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
31	31	71	71	111	111	151	151																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
32	32	72	72	112	112	152	152																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
33	33	73	73	113	113	153	153																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
34	34	74	74	114	114	154	154																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
35	35	75	75	115	115	155	155																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
36	36	76	76	116	116	156	156																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
37	37	77	77	117	117	157	157																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
38	38	78	78	118	118	158	158																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
39	39	79	79	119	119	159	159																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
40	40	80	80	120	120	160	160																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
Unions _____ Players _____ No. _____ Head coach _____ First assistant coach _____		Unions _____ Players _____ No. _____ Head coach _____ First assistant coach _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Scorer _____ Assistant scorer _____ Timer _____ Shot clock operator _____		Scores Quarter ① A _____ B _____ Quarter ② A _____ B _____ Quarter ③ A _____ B _____ Quarter ④ A _____ B _____ Overtimes A _____ B _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Crew Chief _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____		Final Score Team A _____ Team B _____ Name of winning team _____ Game ended at (hh:mm) _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Captain's signature in case of protest _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											

Diagrama 9 El acta del partido



- B.1. El acta oficial del partido que se muestra en el Diagrama 9 es la aprobada por la Comisión Técnica de FIBA.
- B.2. Consta de 1 original y 3 copias, siendo cada una de un color de papel diferente. El original, en papel blanco, es para FIBA. La primera copia, en papel azul, es para los organizadores de la competición; la segunda copia, de color rosa, es para el equipo ganador; y la última copia, en papel amarillo, es para el equipo perdedor.
Nota: 1. El anotador utilizará 2 bolígrafos de diferente color, ROJO para el primer y el tercer cuarto y AZUL o NEGRO para el segundo y cuarto cuarto. Para todas las prórrogas, todas las anotaciones se realizarán en AZUL o en NEGRO (del mismo color utilizado en el segundo y cuarto cuarto)
2. El acta del partido se puede preparar y cumplimentar electrónicamente.
- B.3. **Al menos 40 minutos antes del inicio del partido**, el anotador preparará el acta de la siguiente manera:
- B.3.1. Inscribirá los nombres de los 2 equipos en el encabezamiento del acta del partido. El **equipo 'A'** será siempre el equipo local o, en torneos o partidos disputados en una pista neutral, el citado en primer lugar del programa. El otro equipo será el **equipo 'B'**.
- B.3.2. Posteriormente reflejará:
- El nombre de la competición.
 - El número de encuentro.
 - La fecha, la hora y el lugar de juego.
 - El nombre del árbitro principal y el/los árbitro(s) auxiliar(es) y sus nacionalidades (código del COI).

	FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION SCORESHEET	
	Team A <u>HOOPERS</u>	Team B <u>POINTERS</u>
Competition <u>WCM</u>	Date <u>22. 11. 2017</u>	Time <u>20:00</u>
Game No. <u>5</u>	Place <u>GENEVA</u>	Crew chief <u>WALTON, M. (USA)</u>
		Umpire 1 <u>CHANG, Y. (CHN)</u>
		Umpire 2 <u>BARTOK, K. (HUN)</u>

Diagrama 10 Encabezamiento del acta del partido

- B.3.3. El equipo "A" ocupará la parte superior del acta del partido y el equipo "B", la inferior.
- B.3.3.1. En la primera columna, el anotador inscribirá el número (3 últimas cifras) de licencia de cada jugador, primer entrenador y primer entrenador ayudante. En torneos, solo se indicará el número de las licencias en el primer partido disputado por los equipos.
- B.3.3.2. En la segunda columna, el anotador inscribirá el primer apellido y las iniciales del nombre de cada jugador en el orden de los números de las camisetas, todo en LETRAS MAYÚSCULAS, utilizando la lista de miembros de equipo facilitada por el primer entrenador o su representante. Se indicará el capitán del equipo escribiendo (CAP) justo después de su nombre.
- B.3.3.3. Si un equipo presenta menos de 12 jugadores, el anotador trazará una línea que cruce los espacios destinados al número de licencia del jugador, nombre, número y entrada, en la línea debajo del último jugador inscrito. Si hay menos de 11 jugadores, se dibujará la línea horizontal hasta llegar a la sección de faltas de jugador y continuará diagonalmente hacia abajo hasta llegar a la base.
- B.3.4. En la parte inferior del espacio destinado a cada equipo, el anotador inscribirá (en LETRAS MAYÚSCULAS) los nombres del primer entrenador y del primer entrenador ayudante.
- B.3.5. En la parte inferior del acta del partido, el anotador escribirá (en LETRAS MAYÚSCULAS) su nombre, el del ayudante de anotador, cronometrador y operador del reloj de tiro.



Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls					
					1	2	3	4	5	
001	MAYER,	F.	5							
002	JONES,	M.	8							
003	SMITH,	E.	9							
004	FRANK,	Y.	12							
010	NANCE,	L.	18							
012	KING,	H. (CAP)	22							
014	WONG,	P.	24							
015	RUSH,	S.	25							
021	MARTINEZ,	M.	33							
022	SANCHES,	N.	42							
Head coach					788	LOOR,	A.			
First assistant coach					555	MONTA,	B.			

Diagrama 11 Equipos en el acta del partido (antes del partido)

- B.4. **Al menos 10 minutos antes de la hora de inicio programada**, cada primer entrenador:
- B.4.1. Confirmará su acuerdo con los nombres y números correspondientes de los componentes de su equipo.
- B.4.2. Confirmará los nombres del primer entrenador y del primer entrenador ayudante. Si no hay primer entrenador ni primer entrenador ayudante, el capitán actuará como jugador-primer entrenador y se inscribirá escribiendo (CAP) después de su nombre.

Head coach	607	KING,	H. (CAP)			
First assistant coach						

- B.4.3. Indicará los 5 jugadores que van a comenzar el encuentro, marcando con una pequeña 'x' junto al número del jugador en la columna 'Entrada'.
- B.4.4. Firmará el acta.
El primer entrenador del equipo "A" será el primero que proporcione esta información.
- B.5. **Al inicio del partido**, el anotador rodeará con un círculo la 'x' de los 5 jugadores de cada equipo que iniciarán el partido.
- B.6. **Durante el partido**, el anotador trazará una pequeña 'x' (sin círculo) en la columna de 'Entrada' cuando un sustituto se incorpore por primera vez al partido como jugador.
- B.7. **Tiempos muertos**
- B.7.1. Los tiempos muertos concedidos se anotarán en el acta del partido, debajo del nombre del equipo, anotando el minuto de juego del cuarto o de la prórroga en las casillas apropiadas, junto a H1 para la primera mitad, junto a H2 para la segunda mitad y junto a OT para hasta 3 prórrogas.
- B.7.2. Al final de cada mitad y de la prórroga, las casillas no utilizadas se marcarán mediante 2 líneas horizontales paralelas. Si no se concediese al equipo su primer tiempo muerto antes de que el reloj del partido muestre 2:00 minutos en el cuarto cuarto, el anotador trazará 2 líneas horizontales en la primera casilla de la segunda parte de ese equipo.



Time-outs		Team fouls				
H1	7	Q1	X X X X X	Q2	X X X X X	
H2	9 10	Q3	X X X X X	Q4	X X X X X	
OT		HCC	Q4	9		


Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls				
					1	2	3	4	5
001	MAYER,	F.	5	X	P ₂				
002	JONES,	M.	8	X	P	P ₂			
003	SMITH,	E.	9	X	P ₂	U ₂	P	P ₁	
004	FRANK,	Y.	12	X	T ₁	U ₂	GD		
010	NANCE,	L.	18	X	P	U ₁			
012	KING,	H. (CAP)	22	X	P ₁				
014	WONG,	P.	24						
015	RUSH,	S.	25	X	P ₃	P ₂			
021	MARTINEZ,	M.	33	X	T ₁	P	P ₂	T ₁	GD
022	SANCHES,	N.	42	X	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD
024	MANOS,	K.	55	X	P ₂	D ₂			
Head coach		788	LOOR,	A.		C ₁	B ₁		
First assistant coach		555	MONTA,	B.					

Diagrama 12 Los equipos en el acta del partido (después del partido)

B.8. Faltas

- B.8.1. Las faltas de los jugadores pueden ser personales, técnicas, antideportivas o descalificantes y se le anotarán al jugador correspondiente.
- B.8.2. Las faltas sancionadas al primer entrenador, primer entrenador ayudante, sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes de equipo pueden ser técnicas o descalificantes y se le anotarán al primer entrenador. Además, las faltas descalificantes sancionadas durante un enfrentamiento a las personas inscritas en el acta del partido se les anotarán a dichas personas.
- B.8.3. Todas las faltas deben anotarse de la siguiente manera:
- B.8.3.1 Una falta personal se anotará inscribiendo una 'P'.
- B.8.3.2 Una falta técnica a un jugador se anotará con una 'T'. Una segunda falta técnica también se anotará con una 'T', seguido de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.
- B.8.3.3 Una falta técnica al primer entrenador por su comportamiento personal antideportivo se anotará con una 'C'. Una segunda falta técnica similar también se anotará con una 'C', seguido de 'GD' en el siguiente espacio.



- B.8.3.4 Una falta técnica al primer entrenador por cualquier otra razón se anotará con una 'B'. Una tercera falta técnica (una de ellas podría ser una C) se anotará con una B o una C (según corresponda), seguida de 'GD' en el siguiente espacio.
- B.8.3.5 Una falta antideportiva a un jugador se anotará con una 'U'. Una segunda falta antideportiva también se anotará con una 'U', seguido de 'GD' en el siguiente espacio.
- B.8.3.6 Una falta técnica sancionada a un jugador que ya tenía una falta antideportiva anterior o una falta antideportiva sancionada a un jugador que ya tenía una falta técnica anterior también se anotará con una U o una T seguida de 'GD' en el siguiente espacio.
- B.8.3.7 Una falta descalificante se anotará con una 'D'.
- B.8.3.8 Cualquier falta que implique tiros libres se anotará añadiendo el número de tiros libres (1, 2 o 3) junto a la 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' o 'D'.
- B.8.3.9 Todas las faltas en contra de ambos equipos que impliquen sanciones de la misma gravedad y que se compensen de acuerdo al Art. 42 (Situaciones especiales) se anotarán escribiendo una pequeña 'c' junto a la 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' o 'D'.
- B.8.3.10 Una falta descalificante sancionada al primer entrenador ayudante, un sustituto, un jugador excluido o acompañante de equipo, incluido el caso de abandonar la zona de banquillo de equipo en una situación de enfrentamiento, se señalará como una falta técnica sancionada al primer entrenador anotando una "B₂".
- B.8.3.11 Se anotará una "F", después de la "D₂" o "D", en todos los espacios restantes del primer entrenador, primer entrenador ayudante, sustituto o jugador excluidos que hayan sido descalificados durante un enfrentamiento.
- B.8.3.12 **Ejemplos de faltas descalificantes al primer entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o acompañante de equipo:**

Una **falta descalificante al primer entrenador** se anotará del siguiente modo:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

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

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D		

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

001	MAYER,	F.	5	⊗	D			
-----	--------	----	---	---	---	--	--	--

y

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Una **falta descalificante a un jugador excluido** se anotará del siguiente modo

015	RUSH,	S.	25	⊗	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

y



Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Una **falta descalificante a un acompañante de equipo** se anotará del siguiente modo:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

B.8.3.13 Ejemplos de faltas descalificantes por abandonar la zona de banquillo durante un enfrentamiento al primer entrenador, primer entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o acompañante de equipo:
Independientemente del número de personas descalificadas por abandonar la zona de banquillo, se anotará una única falta técnica al primer entrenador con una “B₂” o una “D₂”.

Una falta descalificante al **primer entrenador** y al **primer entrenador ayudante** se anotará de la forma siguiente:

Si solo se descalifica al **primer entrenador**:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Si solo se descalifica al **primer entrenador ayudante**:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Si se descalifica al **primer entrenador** y al **primer entrenador ayudante**:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Una falta descalificante a un **sustituto** se anotará de la forma siguiente:

Si el sustituto tiene menos de 4 faltas, se anotará una ‘D’ seguida de una ‘F’ en todos los espacios libres:

003	SMITH,	E.	9	⊗	P ₂	P ₂	D	F	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	---	---	---

y

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Si constituye la quinta falta del sustituto, se inscribirá una ‘D’ en la última casilla, seguida de una ‘F’ en la columna después del último espacio de faltas:

002	JONES,	M.	8	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---	---

y

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Una falta descalificante a un **jugador excluido** se anotará de la forma siguiente:

Como el jugador excluido no tiene más espacios de falta, entonces se anotará una ‘D’, seguida de una ‘F’ en la columna después del último espacio de faltas:



015 RUSH, S. 25 X T₁ P₃ P₂ P₁ P₂ DF

Y

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Una falta descalificante a un **acompañante de equipo** se sancionará al primer entrenador y se anotará de la forma siguiente:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂ (B)		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Cada falta descalificante a un acompañante de equipo se sancionará al primer entrenador, anotada como (B) pero no contará como 1 de las 3 faltas técnicas para su descalificación.

B.8.3.14 Ejemplos de faltas descalificantes por la participación activa durante un enfrentamiento del primer entrenador, primer entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o acompañante de equipo:

Independientemente del número de personas descalificadas por abandonar la zona de banquillo, se anotará una única falta técnica al primer entrenador con una "B₂" o una "D₂".

Si el **primer entrenador** participa activamente en el enfrentamiento, será sancionado únicamente con una falta descalificante "D₂"

Una falta descalificante al primer entrenador y al primer entrenador ayudante se anotarán del siguiente modo:

Si solo se descalifica al **primer entrenador**:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Si solo se descalifica al **primer entrenador ayudante**:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D ₂	F	F

Si se descalifica al **primer entrenador** y al **primer entrenador ayudante**:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D ₂	F	F

Una falta descalificante a un **sustituto** se anotará de la forma siguiente:

Si el sustituto tiene menos de 4 faltas, se anotará una 'D₂' seguida de una 'F' en todos los espacios libres:

001 MAYER, F. 5 X P₂ P₂ D₂ F F

y

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Si constituye la quinta falta del sustituto, se inscribirá una 'D₂', seguida de una 'F' en la columna después del último espacio de faltas:

002 JONES, M. 8 X T₁ P₃ P₁ P₂ D₂ F

Y



Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Una falta descalificante a un **jugador excluido** se anotará de la forma siguiente:

Como el jugador excluido no tiene más espacios de falta, entonces se anotará una 'D', seguida de una 'F' en la columna después del último espacio de faltas:

015	RUSH,	S.	25	X	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D ₂ F
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	------------------

Y

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Una falta descalificante a un **acompañante de equipo** se sancionará al primer entrenador y se anotará de la forma siguiente:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂ (B ₂)		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Una falta descalificante a 2 acompañantes de equipos se sancionarán al primer entrenador y se anotarán de la siguiente forma:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂ (B ₂)B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Cada falta descalificante a un acompañante de equipo se sancionará al primer entrenador, anotada como **(B₂)**, pero no contará como 1 de las 3 faltas técnicas para su descalificación.

Nota: Las faltas técnicas o descalificantes por el Art. 39 no contarán como faltas de equipo.

B.8.4 Al final del segundo cuarto, el anotador trazará una línea gruesa entre los espacios utilizados y los no utilizados en las columnas de las faltas de los jugadores y entrenadores.
Al final del partido, el anotador inutilizará los espacios restantes con una línea horizontal gruesa.

B.9. Faltas de equipo

B.9.1. Se dispone de 4 espacios en el acta del partido para cada cuarto (justo debajo del nombre del equipo y encima de los nombres de los jugadores) para registrar las faltas de equipo.

B.9.2. Siempre que un jugador cometa una falta personal, técnica, antideportiva o descalificante, el anotador la registrará contra el equipo de dicho jugador trazando una 'X' de gran tamaño en los espacios designados al efecto.

B.9.3. Al final de cada cuarto, el anotador inutilizará los espacios restantes con 2 líneas paralelas horizontales.



B.10. Tanteo arrastrado

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

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

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

El anotador:

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

B.11 Tanteo arrastrado: instrucciones adicionales

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

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

B.11.3 Los puntos conseguidos cuando el balón no entra en la canasta (Art. 31) se registrarán como si los hubiera anotado el jugador que tiró a canasta.

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

B.11.5 Al comienzo de cada cuarto o prórroga(s), el anotador continuará llevando el registro cronológico de los puntos anotados desde el lugar en que se interrumpió.

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

B.11.7 Los árbitros pueden corregir cualquier error de anotación relacionado con la puntuación, número de faltas, número de tiempos muertos según las disposiciones recogidas en las Reglas. El árbitro principal firmará las correcciones. Las correcciones se detallarán más extensamente al dorso del acta del partido.

	A		B	
	1	●	6	
	2	●	6	
6	3	3		
	4	4		
11	5	5	5	
11	●	●	5	
	7	7		
10	8	8		
	9	9	10	
	10	10		
10	11	11		
	12	12	7	
4	13	●	7	
5	14		14	
5	15	15	6	
	16	16		
5	17	17		
	18	18	6	
6	19	19		
	20	20	9	
	21	21		
11	22	22	9	
	23	●	9	
11	24	24		
	25	25	7	
	26	●	7	
5	27	27		
	28	●	6	
10	29	29		
	30	30	8	
4	31	31		
	32	32	5	
4	33	●	5	
4	34	●		
	35	35	10	
10	36	36		
	37	37	12	
	38	38		
10	39	39	12	
10	40	●	12	

Diagrama 13
Tanteo arrastrado



B.12 Tanteo arrastrado: Resumen

- B.12.1 Al final de cada cuarto y de la última prórroga, el anotador anotará el tanteo de ese cuarto y de todas las prórrogas en el apartado correspondiente situado en la parte inferior del acta del partido.
- B.12.2 Inmediatamente al finalizar el partido, el anotador registrará la hora en la columna de "Partido finalizado a las (hh:mm)".
- B.12.3 Al finalizar el partido, el anotador trazará 2 líneas horizontales gruesas debajo del total de puntos final de cada equipo y de los números de los jugadores que los consiguieron. También trazará una línea diagonal hasta la parte inferior de la columna para inutilizar los números restantes (tanteo arrastrado) de cada equipo.
- B.12.4 Al final del partido, el anotador registrará el tanteo final y el nombre del equipo ganador.
- B.12.5 Todos los oficiales de mesa firmarán después el acta del partido junto a sus nombres.
- B.12.6 Una vez que el acta del partido haya sido firmada por el/los árbitro(s) auxiliar(es), el árbitro principal será el último en aprobarla y firmarla. Con este acto finaliza la administración y conexión de los árbitros con el partido.

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

**Diagrama 14
Resumen**

Nota: En caso de que el capitán (CAP) firme el acta del partido bajo protesta (utilizando el espacio marcado 'Firma del capitán en caso de protesta'), los oficiales de mesa y el/los árbitro(s) auxiliar(es) permanecerán a disposición del árbitro principal hasta que autorice su marcha.

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

Diagrama 15 Parte inferior del acta del partido

B.13 "Challenge" del Primer Entrenador

- B.13.1 En los partidos en los que se utiliza el sistema de "Instant Replay" (IRS), cada equipo dispone de un "challenge" del primer entrenador (HCC, por sus siglas en inglés). Si se concede, el HCC se anotará en el acta del partido, debajo del nombre del equipo, en las casillas junto a HCC. En la primera casilla, el anotador introducirá el cuarto o la prórroga (Q1, Q2, Q3, Q4 o OT) y en la segunda casilla el minuto del tiempo de juego del cuarto o la prórroga.



B-1 Ejemplos de faltas descalificantes de varias personas:

	Por abandonar la zona de banquillo y no ayudar o intentar ayudar a los árbitros	Por la participación activa en el enfrentamiento																																																
1 Solo se descalifica al primer entrenador	<table border="1"> <tr><td>Primer entrenador</td><td>D₂</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Penalización: 2 tiros libres + posesión</td></tr> </table>	Primer entrenador	D ₂	F	F	Primer entrenador ayudante				Penalización: 2 tiros libres + posesión				<table border="1"> <tr><td>Primer entrenador</td><td>D₂</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Penalización: 2 tiros libres + posesión</td></tr> </table>	Primer entrenador	D ₂	F	F	Primer entrenador ayudante				Penalización: 2 tiros libres + posesión																											
Primer entrenador	D ₂	F	F																																															
Primer entrenador ayudante																																																		
Penalización: 2 tiros libres + posesión																																																		
Primer entrenador	D ₂	F	F																																															
Primer entrenador ayudante																																																		
Penalización: 2 tiros libres + posesión																																																		
2 Solo se descalifica al primer entrenador ayudante	<table border="1"> <tr><td>Primer entrenador</td><td>B₂</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td>D</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalización: 2 tiros libres + posesión</td></tr> </table>	Primer entrenador	B ₂			Primer entrenador ayudante	D	F	F	Penalización: 2 tiros libres + posesión				<table border="1"> <tr><td>Primer entrenador</td><td>B₂</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td>D₂</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalización: 4 tiros libres + posesión</td></tr> </table>	Primer entrenador	B ₂			Primer entrenador ayudante	D ₂	F	F	Penalización: 4 tiros libres + posesión																											
Primer entrenador	B ₂																																																	
Primer entrenador ayudante	D	F	F																																															
Penalización: 2 tiros libres + posesión																																																		
Primer entrenador	B ₂																																																	
Primer entrenador ayudante	D ₂	F	F																																															
Penalización: 4 tiros libres + posesión																																																		
3 Se descalifica al primer entrenador y al primer entrenador ayudante	<table border="1"> <tr><td>Primer entrenador</td><td>D₂</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td>D</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalización: 2 tiros libres + posesión</td></tr> </table>	Primer entrenador	D ₂			Primer entrenador ayudante	D	F	F	Penalización: 2 tiros libres + posesión				<table border="1"> <tr><td>Primer entrenador</td><td>D₂</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td>D₂</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalización: 4 tiros libres + posesión</td></tr> </table>	Primer entrenador	D ₂			Primer entrenador ayudante	D ₂	F	F	Penalización: 4 tiros libres + posesión																											
Primer entrenador	D ₂																																																	
Primer entrenador ayudante	D	F	F																																															
Penalización: 2 tiros libres + posesión																																																		
Primer entrenador	D ₂																																																	
Primer entrenador ayudante	D ₂	F	F																																															
Penalización: 4 tiros libres + posesión																																																		
4 Se descalifica a un sustituto	<table border="1"> <tr><td>Primer entrenador</td><td>B₂</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Jugador 7</td><td>P₂</td><td>P₂</td><td>D F F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalización: 2 tiros libres + posesión</td></tr> </table>	Primer entrenador	B ₂			Primer entrenador ayudante				Jugador 7	P ₂	P ₂	D F F	Penalización: 2 tiros libres + posesión				<table border="1"> <tr><td>Primer entrenador</td><td>B₂</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Jugador 7</td><td>P₂</td><td>P₂</td><td>D₂ F F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalización: 4 tiros libres + posesión</td></tr> </table>	Primer entrenador	B ₂			Primer entrenador ayudante				Jugador 7	P ₂	P ₂	D ₂ F F	Penalización: 4 tiros libres + posesión																			
Primer entrenador	B ₂																																																	
Primer entrenador ayudante																																																		
Jugador 7	P ₂	P ₂	D F F																																															
Penalización: 2 tiros libres + posesión																																																		
Primer entrenador	B ₂																																																	
Primer entrenador ayudante																																																		
Jugador 7	P ₂	P ₂	D ₂ F F																																															
Penalización: 4 tiros libres + posesión																																																		
5 Se descalifica a dos sustitutos y a un jugador excluido	<table border="1"> <tr><td>Primer entrenador</td><td>B₂</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Jugador 7</td><td>P₂</td><td>P₂</td><td>D F F</td></tr> <tr><td>Jugador 10</td><td>P₂</td><td>T₁</td><td>P P D F</td></tr> <tr><td>Jugador 11</td><td>P₂</td><td>T₁</td><td>P P P DF</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalización: 2 tiros libres + posesión</td></tr> </table>	Primer entrenador	B ₂			Primer entrenador ayudante				Jugador 7	P ₂	P ₂	D F F	Jugador 10	P ₂	T ₁	P P D F	Jugador 11	P ₂	T ₁	P P P DF	Penalización: 2 tiros libres + posesión				<table border="1"> <tr><td>Primer entrenador</td><td>B₂</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Jugador 7</td><td>P₂</td><td>P₂</td><td>D₂ F F</td></tr> <tr><td>Jugador 10</td><td>P₂</td><td>T₁</td><td>P P D₂ F</td></tr> <tr><td>Jugador 11</td><td>P₂</td><td>T₁</td><td>P P P D₂ F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalización: 8 tiros libres + posesión</td></tr> </table>	Primer entrenador	B ₂			Primer entrenador ayudante				Jugador 7	P ₂	P ₂	D ₂ F F	Jugador 10	P ₂	T ₁	P P D ₂ F	Jugador 11	P ₂	T ₁	P P P D ₂ F	Penalización: 8 tiros libres + posesión			
Primer entrenador	B ₂																																																	
Primer entrenador ayudante																																																		
Jugador 7	P ₂	P ₂	D F F																																															
Jugador 10	P ₂	T ₁	P P D F																																															
Jugador 11	P ₂	T ₁	P P P DF																																															
Penalización: 2 tiros libres + posesión																																																		
Primer entrenador	B ₂																																																	
Primer entrenador ayudante																																																		
Jugador 7	P ₂	P ₂	D ₂ F F																																															
Jugador 10	P ₂	T ₁	P P D ₂ F																																															
Jugador 11	P ₂	T ₁	P P P D ₂ F																																															
Penalización: 8 tiros libres + posesión																																																		
6 Se descalifica a un acompañante de equipo	<table border="1"> <tr><td>Primer entrenador</td><td>B₂</td><td>B</td><td></td></tr> <tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Penalización: 2 tiros libres + posesión</td></tr> </table>	Primer entrenador	B ₂	B		Primer entrenador ayudante				Penalización: 2 tiros libres + posesión				<table border="1"> <tr><td>Primer entrenador</td><td>B₂</td><td>B₂</td><td></td></tr> <tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Penalización: 4 tiros libres + posesión</td></tr> </table>	Primer entrenador	B ₂	B ₂		Primer entrenador ayudante				Penalización: 4 tiros libres + posesión																											
Primer entrenador	B ₂	B																																																
Primer entrenador ayudante																																																		
Penalización: 2 tiros libres + posesión																																																		
Primer entrenador	B ₂	B ₂																																																
Primer entrenador ayudante																																																		
Penalización: 4 tiros libres + posesión																																																		
7 Se descalifica a dos acompañantes de equipo	<table border="1"> <tr><td>Primer entrenador</td><td>B₂</td><td>B</td><td>B</td></tr> <tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Penalización: 2 tiros libres + posesión</td></tr> </table>	Primer entrenador	B ₂	B	B	Primer entrenador ayudante				Penalización: 2 tiros libres + posesión				<table border="1"> <tr><td>Primer entrenador</td><td>B₂</td><td>B₂</td><td>B₂</td></tr> <tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Penalización: 6 tiros libres + posesión</td></tr> </table>	Primer entrenador	B ₂	B ₂	B ₂	Primer entrenador ayudante				Penalización: 6 tiros libres + posesión																											
Primer entrenador	B ₂	B	B																																															
Primer entrenador ayudante																																																		
Penalización: 2 tiros libres + posesión																																																		
Primer entrenador	B ₂	B ₂	B ₂																																															
Primer entrenador ayudante																																																		
Penalización: 6 tiros libres + posesión																																																		



B-2 Ejemplos de faltas técnicas al primer entrenador por comportamiento personal antideportivo o por cualquier otra razón, combinadas con la descalificación de un acompañante de equipo por abandonar la zona de banquillo durante un enfrentamiento:

1 En el primer cuarto hay un enfrentamiento con la descalificación de **un acompañante de equipo**. En el tercer cuarto, se sanciona una falta técnica al **primer entrenador** por comportamiento personal antideportivo

Primer entrenador	B ₂	B	C ₁
Primer entrenador ayudante			
Penalización: 2 tiros libres + posesión			

No se descalifica al primer entrenador

2 En el primer cuarto hay un enfrentamiento con la descalificación de **un acompañante de equipo**. En el tercer cuarto, se sanciona una falta técnica al **primer entrenador** por cualquier otra razón

Primer entrenador	B ₂	B	B ₁
Primer entrenador ayudante			
Penalización: 2 tiros libres + posesión			

No se descalifica al primer entrenador

3 En el primer cuarto hay un enfrentamiento con la descalificación de **un acompañante de equipo**. En el tercer cuarto, se sanciona una falta técnica al **primer entrenador** por comportamiento personal antideportivo. En el cuarto cuarto, se sanciona una falta técnica al **primer entrenador** por comportamiento personal antideportivo.

Primer entrenador	B ₂	B	C ₁	C ₁ GD
Primer entrenador ayudante				
Penalización: 2 tiros libres + posesión				

Se descalifica por 2 faltas técnicas C al primer entrenador

4 En el primer cuarto hay un enfrentamiento con la descalificación de **un acompañante de equipo**. En el tercer cuarto, se sanciona una falta técnica al **primer entrenador** por cualquier otra razón. En el cuarto cuarto, se sanciona una falta técnica al **primer entrenador** por cualquier otra razón.

Primer entrenador	B ₂	B	B ₁	B ₁ GD
Primer entrenador ayudante				
Penalización: 2 tiros libres + posesión				

Se descalifica por 3 faltas técnicas B al primer entrenador



C — PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA

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



D — CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS

D.1. Procedimiento

D.1.1. La clasificación de los equipos se establecerá según su balance de victorias y derrotas, otorgando 2 puntos de clasificación por cada partido ganado, 1 punto de clasificación por cada partido perdido (incluidos los perdidos por inferioridad) y 0 puntos de clasificación por un partido perdido por incomparecencia.

D.1.2. El procedimiento se aplicará en todas las competiciones disputadas por sistema de liga (todos contra todos).

D.1.3. Si 2 o más equipos tienen el mismo balance de victorias y derrotas considerando todos los partidos del grupo, los partidos disputados entre estos 2 o más equipos decidirán la clasificación. Si 2 o más equipos tienen el mismo balance de victorias y derrotas en los partidos disputados entre ellos, se aplicarán estos criterios, en este orden:

- Mayor diferencia de puntos en los partidos disputados entre ellos.
- Mayor número de puntos anotados en los partidos disputados entre ellos.
- Mayor diferencia de puntos en todos los partidos del grupo.
- Mayor número de puntos anotados en todos los partidos del grupo.

Si todavía están empatados antes de que se hayan disputado todos los partidos del grupo, los equipos empatados deberán compartir el mismo puesto. Si estos criterios siguen siendo insuficientes al final de la fase de grupo, será el **ranking FIBA correspondiente** el que decida la clasificación final.

D.1.4. Si al aplicar estos criterios uno o más equipos ya están clasificados, el procedimiento reflejado en D.1.3. se repetirá desde el principio para el resto de equipos que no se hayan clasificado aún.

D.2. Ejemplos

D.2.1. Ejemplo 1

A - B	100 - 55	B - C	100 - 95
A - C	90 - 85	B - D	80 - 75
A - D	75 - 80	C - D	60 - 55

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
A	3	2	1	5	265:220	+ 45
B	3	2	1	5	235:270	- 35
C	3	1	2	4	240:245	- 5
D	3	1	2	4	210:215	- 5

Clasificación: 1º A - ganador contra B 3º C - ganador contra D
 2º B 4º D

D.2.2. Ejemplo 2

A - B	100 - 55	B - C	100 - 85
A - C	90 - 85	B - D	75 - 80
A - D	120 - 75	C - D	65 - 55



EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
A	3	3	0	6	310:215	+ 95
B	3	1	2	4	230:265	- 35
C	3	1	2	4	235:245	- 10
D	3	1	2	4	210:260	- 50

Clasificación: 1º A

Clasificación de los partidos entre B, C, D:

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
B	2	1	1	3	175:165	+ 10
C	2	1	1	3	150:155	- 5
D	2	1	1	3	135:140	- 5

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

D.2.3 Ejemplo 3

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

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
A	3	0	3	3	215:310	- 95
B	3	2	1	5	265:265	0
C	3	2	1	5	260:210	+ 50
D	3	2	1	5	260:215	+ 45

Clasificación: 4º A

Clasificación de los partidos entre B, C, D:

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
B	2	1	1	3	175:180	- 5
C	2	1	1	3	160:155	+ 5
D	2	1	1	3	140:140	0

Clasificación: 1º C 2º D 3º B

D.2.4. Ejemplo 4

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

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
A	3	0	3	3	215:310	- 95
B	3	2	1	5	265:260	+ 5
C	3	2	1	5	255:210	+ 45
D	3	2	1	5	260:215	+ 45



B - C 88 - 87 D - F 65 - 60
B - D 80 - 75 E - F 80 - 75
B - E 75 - 76

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
A	5	3	2	8	398:392	+ 6
B	5	3	2	8	403:399	+ 4
C	5	3	2	8	455:423	+ 32
D	5	3	2	8	383:379	+ 4
E	5	3	2	8	384:380	+ 4
F	5	0	5	5	380:430	- 50

Clasificación: 6º F

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

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
A	4	2	2	6	313:312	+ 1
B	4	2	2	6	308:309	- 1
C	4	2	2	6	350:348	+ 2
D	4	2	2	6	318:319	-1
E	4	2	2	6	304:305	-1

Clasificación: 1º C 2º A

Clasificación de los partidos entre B, D, E:

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
B	2	1	1	3	155:151	+ 4
D	2	1	1	3	143:147	- 4
E	2	1	1	3	143:143	0

Clasificación: 3º B 4º E 5º D

D.2.7. Ejemplo 7

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

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
A	5	3	2	8	410:408	+ 2
B	5	3	2	8	413:409	+ 4



C	5	3	2	8	455:419	+ 36
D	5	3	2	8	398:394	+ 4
E	5	3	2	8	398:394	+ 4
F	5	0	5	5	395:445	- 50

Clasificación: 6º F

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

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
A	4	2	2	6	325:328	-3
B	4	2	2	6	318:319	-1
C	4	2	2	6	350:344	+ 6
D	4	2	2	6	318:319	-1
E	4	2	2	6	318:319	-1

Clasificación: 1º C 5º A

Clasificación de los partidos entre B, D, E:

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
B	2	1	1	3	159:159	0
D	2	1	1	3	147:147	0
E	2	1	1	3	147:147	0

Clasificación: 2º B 3º D - ganador contra E 4º E

D.3 Incomparecencia

- D.3.1 Un equipo que no se presenta a jugar, sin una razón justificada, un partido programado o que se retira del terreno de juego antes del final del partido, perderá el partido por incomparecencia y recibirá 0 puntos en la clasificación.
- D.3.2 Si el equipo pierde por incomparecencia un segundo partido, se anularán todos los resultados de sus partidos.
- D.3.3 Si el equipo pierde por incomparecencia un segundo partido en una competición jugada por grupos, y el/los mejor(es) equipo(s) de cada grupo se clasifica(n) para la siguiente ronda de la competición, los resultados de todos los partidos jugados por el último equipo del grupo de cruces serán también anulados.

Ejemplo

El equipo 4A en el grupo A no comparece en 2 ocasiones, por ello se anularán todos sus partidos:

Clasificaciones finales:

Grupo A	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 A	4	0	8
2 A	2	2	6
3 A	0	4	4
4 A			

Grupo B	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 B	6	0	12
2 B	4	2	10
3 B	1	5	7
4 B	1	5	7



Los resultados de los partidos jugados entre los equipos 3B y 4B:

3B – 4B 88-71

4B – 3B 76-75

Por lo tanto: 3º 3 B y 4º 4 B.

La clasificación final corregida del grupo B será:

Grupo B	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 B	4	0	8
2 B	2	2	6
3 B	0	4	4

D.4 Clasificaciones entre grupos

D.4.1 Con el fin de clasificar equipos de diferentes grupos (por ejemplo, para determinar el mejor segundo o el mejor tercero) se empleará el siguiente criterio:

Si todos los equipos de todos los grupos han jugado el mismo número de partidos, los equipos que ocupen la misma posición de cada grupo formarán parte de un grupo y se aplicará el siguiente criterio en este mismo orden.

- Mejor balance de victorias-derrotas en todos los partidos jugados en la clasificación final revisada de su grupo.
- Mayor diferencia de puntos en todos los partidos en la clasificación final revisada de su grupo.
- Mayor número de puntos anotados en todos los partidos en la clasificación final revisada de su grupo.
- Si todavía estos criterios no dilucidan la clasificación, se decidirá por el **ranking FIBA correspondiente**.

Grupo A	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 A	8	0	16
2 A	6	2	14
3 A	4	4	12
4 A	2	6	10
5 A	0	8	8

Grupo B	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 B	8	0	16
2 B	6	2	14
3 B	4	4	12
4 B	2	6	10
5 B	0	8	8

Grupo C	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 C	8	0	16
2 C	6	2	14
3 C	3	5	11
4 C	3	5	11
5 C	0	8	8

Grupo D	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 D	7	1	15
2 D	7	1	15
3 D	4	4	12
4 D	2	6	10
5 D	0	8	8

Para determinar el mejor segundo equipo:

Grupo	VICTORIAS	DERROTAS	AVERAGE	PUNTOS	DIFERENCIA
2 D	7	1	628:521	15	
2 B	6	2	551:488	14	+63



2 A	6	2	531:506	14	+25
2 C	6	2	525:500	14	+25

D.4.2 Si después de agrupar a los equipos en la misma posición en cada grupo, dichos equipos han jugado un número de partidos distintos en sus respectivos grupos, se anularán los partidos disputados entre el último equipo de cada grupo y los equipos con más partidos jugados. Se repetirá este proceso en todos los grupos hasta que el número de partidos disputados sea el mismo en todos los grupos. Entonces se aplicarán estos criterios:

- Mejor balance de victorias-derrotas en todos los partidos disputados en la clasificación final revisada de su grupo.
- Mayor diferencia de puntos en todos los partidos en la clasificación final revisada de su grupo.
- Mayor número de puntos anotados en todos los partidos en la clasificación final revisada de su grupo.
- Si todavía estos criterios no dilucidan la clasificación, se decidirá por el **ranking FIBA correspondiente**.

Nota: Para evitar cualquier duda, la anulación de partidos mencionada arriba, con el propósito de clasificar a los diferentes grupos, no alterará la clasificación inicial de los equipos en un grupo concreto.

Ejemplo

Grupo A	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 A	5	0	10
2 A	4	1	9
3 A	3	2	8
4 A	2	3	7
5 A	1	4	6
6 A	0	5	5

Grupo B	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 B	4	1	9
2 B	4	1	9
3 B	4	1	9
4 B	2	3	7
5 B	1	4	6
6 B	0	5	5

Grupo C	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 C	4	0	8
2 C	3	1	7
3 C	2	2	6
4 C	1	3	5
5 C	0	4	4

Grupo D	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 D	3	1	7
2 D	3	1	7
3 D	2	2	6
4 D	2	2	6
5 D	0	4	4

Para determinar el mejor tercer equipo se incluirán en un mismo grupo a todos los terceros:

Grupo X	Victorias	Derrotas	Puntos
3 B	4	1	9
3 A	3	2	8
3 D	2	2	6
3 C	2	2	6

Sin embargo, los equipos 3A y 3B han jugado 5 partidos mientras que los equipos 3D y 3C han jugado 4.

Deben anularse los partidos de los últimos clasificados en los grupos A y B para que todos los terceros hayan disputado 4 partidos, y se reformulará una nueva tabla.

Los partidos de los grupos A y B quedarían así:



Local \ Visitante	2 A	3 A	4 A	5 A	6 A
1 A	71-65	86-85	77-75	86-80	85-80
2 A		80-75	90-84	98-79	87-85
3 A			87-67	101-76	86-74
4 A				78-54	87-81
5 A					84-65

Local \ Visitante	2 B	3 B	4 B	5 B	6 B
1 B	81-76	85-86	77-75	90-80	85-69
2 B		90-85	96-79	81-73	87-85
3 B			87-67	101-76	84-74
4 B				78-54	87-81
5 B					84-65

Tras la anulación de los partidos jugados por 6 A y 6 B, la clasificación revisada del grupo para determinar el mejor tercer equipo es la siguiente:

Grupo X	Victorias	Derrotas	Average	Puntos	Diferencia
3 B	3	1	359:323	7	
3 A	2	2	348:309	6	+39
3 D	2	2	363:359	6	+4
3 C	2	2	302:298	6	+4

D.5 Clasificaciones de los equipos en un Torneo por Fases

D.5.1. En un torneo en el que los resultados de los partidos de un grupo se arrastren de una fase a otra, si un equipo se retira o si no comparece en dos ocasiones por cualquier razón, los resultados de todos los partidos por dichos equipos se anularán de todas las fases relevantes. Después se aplicará el siguiente criterio:

- Mejor balance de victorias-derrotas en todos los partidos disputados en la clasificación final revisada de su grupo.
- Mayor diferencia de puntos en todos los partidos en la clasificación final revisada de su grupo.
- Mayor número de puntos anotados en todos los partidos en la clasificación final revisada de su grupo.
- Si todavía estos criterios no dilucidan la clasificación, se decidirá por el **ranking FIBA correspondiente**.

Ejemplo

Fase 1

2 grupos de 4 equipos cada uno, a ida y vuelta, con esta clasificación:

Grupo A	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 A	6	0	12
2 A	4	2	10

Grupo B	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 B	5	1	11
2 B	4	2	10



3 A	2	4	8
4 A	0	6	6

3 B	2	4	8
4 B	1	5	7

Grupo A:

V \ L	1 A	2 A	3 A	4 A
1 A		71-65	86-85	101-76
2 A	80-86		80-75	90-84
3 A	80-85	79-98		87-67
4 A	75-77	85-87	74-86	

Grupo B:

V \ L	1 B	2 B	3 B	4 B
1 B		71-65	86-85	101-76
2 B	80-86		80-75	90-84
3 B	80-85	79-98		87-67
4 B	75-77	85-87	74-86	

Fase 2

Los primeros 3 equipos del Grupo A y B van al Grupo C, arrastrando los resultados y los puntos en la clasificación. La clasificación inicial sería la siguiente:

Grupo C	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
1 A	6	0	12	506:461	+45
1 B	5	1	11	503:462	+41
2 A	4	2	10	500:480	+20
2 B	4	2	10	495:489	+6
3 A	2	4	8	492:490	+2
3 B	2	4	8	490:490	0

Los equipos juegan a ida y vuelta contra los equipos que no estaban antes en su grupo con estos resultados:

Local \ Visitante	1 A	1 B	2 A	2 B	3 A	3 B
1 A		77-98		100-89		95-74
1 B	87-83		87-75		99-92	
2 A		71-96		87-86		88-84
2 B	65-76		INCOMP.		INCOMP.	
3 A		87-97		69-73		83-81
3 B	68-96		82-81		74-67	

Puesto que el equipo 2B ha incomparecido en 2 ocasiones, se anularán todos los resultados de los partidos en los que ha participado el equipo 2B (en ambas fases), quedando así:

Resultados revisados de la Fase 1:

V \ L	1 B	2 B	3 B	4 B
1 B		71-65	86-85	101-76
2 B	80-86		80-75	90-84
3 B	80-85	79-98		87-67
4 B	75-77	85-87	74-86	

Resultados revisados de la Fase 2:

V \ L	1 A	1 B	2 A	2 B	3 A	3 B
1 A		77-98		100-89		95-74



1 B	87-83		87-75		99-92	
2 A		71-96		87-86		88-84
2 B	65-76		INCOMP.		INCOMP.	
3 A		87-97		69-73		83-81
3 B	68-96		82-81		74-67	

Clasificación final:

Grupo C	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
1 B	10	0	20	916:801	+115
1 A	8	2	18	857:788	+69
2 A	5	5	15	815:785	+30
3 A	4	6	14	825:837	-12
3 B	3	7	13	780:841	-61

D.6 Partidos a ida y vuelta (puntuación total)

- D.6.1 Para un sistema de competición de 2 partidos a ida y vuelta (puntuación total), los 2 partidos se considerarán como 1 partido de 80 minutos de duración.
- D.6.2 Si el tanteo está empatado al final del primer partido, no se jugará ninguna prórroga.
- D.6.3 Si la puntuación total de ambos partidos está empatada, el segundo partido continuará con tantas prórrogas de 5 minutos como sean necesarias para deshacer el empate.
- D.6.4 El ganador de la serie será el equipo que:
- Sea el ganador en ambos partidos.
 - Haya anotado el mayor número de puntos en la puntuación total al final del 2º partido, si cada equipo ha ganado 1 partido.

D.7 Ejemplos

D.7.1 Ejemplo 1

A - B 80 – 75
B - A 72 – 73

El equipo A es el ganador de la serie (ganador en ambos partidos)

D.7.2 Ejemplo 2

A - B 80 – 75
B - A 73 – 72

El equipo A es el ganador de la serie (puntuación total A 152 – B 148)

D.7.3 Ejemplo 3

A - B 80 – 80
B - A 92 – 75

El equipo B es el ganador de la serie (puntuación total A 165 – B 172). No se juega prórroga en el 1º partido.

D.7.4 Ejemplo 4

A - B 80 – 85
B - A 75 – 75

El equipo B es el ganador de la serie (puntuación total A 155 – B 160). No se juega prórroga en el 2º partido.

D.7.5 Ejemplo 5



A - B 83 – 81
B - A 79 – 77

Puntuación total A 160 – B 160. Tras la(s) prórroga(s) del 2º partido:

B - A 95 – 88

El equipo B es el ganador de la serie (puntuación total A 171 – B 176).

D.7.6 Ejemplo 6

A - B 76 – 76
B - A 84 – 84

Puntuación total A 160 – B 160. Tras la(s) prórroga(s) del 2º partido:

B - A 94 – 91

El equipo B es el ganador de la serie (puntuación total A 167 – B 170).



E — TIEMPOS MUERTOS PARA TV

E.1 Definición

El organizador de la competición podrá decidir si se aprobarán tiempos muertos para TV y, en tal caso, su duración (60, 75, 90 o 100 segundos):

E.2 Regla

E.2.1 Se puede conceder 1 tiempo muerto para TV en cada cuarto, además de los tiempos muertos normales. No se concederán tiempos muertos para TV en las prórrogas.

E.2.2 El primer tiempo muerto (de equipo o para TV) en cada cuarto tendrá una duración de 60, 75, 90 o 100 segundos.

E.2.3 El resto de tiempos muertos de cada cuarto durará 60 segundos.

E.2.4 Ambos equipos tienen derecho a 2 tiempos muertos durante la primera parte y 3 durante la segunda.

Estos tiempos muertos pueden solicitarse en cualquier momento del partido y pueden tener una duración de:

- 60, 75, 90 o 100 segundos si se considera como tiempo muerto para TV, es decir, el primero de un cuarto, o
- 60 segundos si no se considera como tiempo muerto para TV, es decir, si lo solicita cualquier equipo después de que se haya concedido el tiempo muerto para TV.

E.3 Procedimiento

E.3.1. Lo ideal sería que el tiempo muerto para TV se concediese antes de que queden 5 minutos para el final del cuarto. No obstante, no se puede garantizar que esto sea así.

E.3.2. Si ningún equipo ha solicitado un tiempo muerto antes de que queden 5 minutos para el final del cuarto, se concederá un tiempo muerto para TV en la primera ocasión en que el balón está muerto y el reloj de partido esté parado. Este tiempo muerto no se le anotará a ninguno de los dos equipos.

E.3.3. Si se concede a alguno de los equipos un tiempo muerto antes de que queden 5 minutos para el final del cuarto, ese tiempo muerto se utilizará como si fuese un tiempo muerto para TV.

Este tiempo muerto se considerará como tiempo muerto de TV y como tiempo muerto del equipo que lo solicitó.

E.3.4. De acuerdo con este procedimiento, habrá un mínimo de 1 tiempo muerto en cada cuarto y un máximo de 6 en la primera parte y de 8 en la segunda.



F — SISTEMA DE “INSTANT REPLAY”

F.1. Definición

La revisión del Sistema de “Instant Replay” (IRS) es el método de trabajo utilizado por los árbitros para verificar sus decisiones visionando las situaciones de juego en los monitores de video aprobados.

F.2. Procedimiento

F.2.1 Los árbitros están autorizados para utilizar el IRS hasta que el árbitro principal firme el acta del partido después del mismo, con las limitaciones previstas en este Apéndice.

F.2.2. La revisión del IRS tendrá lugar tan pronto como los árbitros hayan detenido el partido, por cualquier motivo, después de que se haya producido la situación para la revisión del IRS.

F.2.3. Para utilizar el IRS se aplicará el siguiente procedimiento:

- El árbitro principal aprobará el equipo del IRS antes del partido, si está disponible.
- El árbitro principal toma la decisión de utilizar o no la revisión del IRS.
- Si una decisión de los árbitros es susceptible de revisión con IRS, los árbitros deben comunicar la decisión inicial en el terreno de juego.
- Después de obtener toda la información de los otros árbitros, de los oficiales de mesa y del comisario, la revisión comenzará lo más rápidamente posible.
- El árbitro principal y al menos un árbitro auxiliar (el que adoptó la decisión) efectuarán la revisión. Si fue el árbitro principal quien adoptó la decisión, elegirá a uno de los árbitros auxiliares para acompañarlo en la revisión.
- Durante la revisión del IRS el árbitro principal se asegurará de que ninguna persona sin autorización tenga acceso al monitor del IRS.
- La revisión tendrá lugar antes de que se administren tiempos muertos o sustituciones, antes de que se inicie un intervalo de juego o antes de que se reanude el juego.
- Si ya ha comenzado un tiempo muerto o se ha producido una sustitución cuando los árbitros deciden que es necesaria la revisión del IRS, el tiempo muerto y cualquier sustitución se cancelarán hasta que se comunique la decisión final.
- El primer entrenador podrá retirar la solicitud de tiempo muerto cuando se comunique la decisión final; cualquiera de los dos primeros entrenadores podrá solicitar un tiempo muerto, o cualquiera de los dos equipos podrá solicitar una sustitución.
- Después de la revisión, el árbitro que tomó la decisión inicial comunicará la decisión final y el partido se reanudará como corresponda.
- La decisión inicial del/los árbitro(s) solamente puede corregirse si la revisión del IRS proporciona a los árbitros una evidencia visual clara y concluyente para la corrección.

F.3. Regla

Pueden revisarse las siguientes situaciones de juego:

F.3.1 Al final del cuarto o de la prórroga:

- Si un tiro de campo convertido se lanzó antes de que sonara la señal de partido para indicar el final del cuarto o de la prórroga.
- si el reloj de partido debe mostrar tiempo restante, y cuánto, si:
 - se produjo una violación de fuera del lanzador.
 - se produjo una violación del reloj de tiro.
 - se produjo una violación de 8 segundos.



– se cometió una falta antes del final del cuarto o de la prórroga.

El intervalo de juego no comenzará hasta después de que se comunique la decisión del IRS y se haya finalizado cualquier tiempo de juego adicional en el cuarto o prórroga.

F.3.2. Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga:

- Si un tiro de campo convertido se lanzó antes de que sonara la señal del reloj de tiro.
 - Los árbitros están autorizados para detener el partido inmediatamente para revisar si un tiro de campo convertido fue lanzado antes de que sonara la señal del reloj de tiro.
 - Los árbitros deberán decidir si la revisión del IRS es necesaria y la revisión deberá tener lugar después del tiro de campo en la primera ocasión en que los árbitros hayan detenido el juego por cualquier motivo.
- Cuando se comete una falta lejos de la situación de tiro.
 - Si la cuenta en el reloj del partido o en el reloj de tiro ya había finalizado.
 - Si la acción de tiro se había iniciado cuando la falta es cometida por un contrario, o
 - Si el balón estaba aún en las manos del lanzador, cuando la falta es cometida por un compañero del tirador.
- Si se sancionó correctamente una violación de interposición o interferencia.

Cuando la revisión determine que se sancionó incorrectamente la violación de interposición o interferencia, el juego se reanudará del siguiente modo. Si tras la sanción:

 - El balón ha entrado legalmente en el cesto, la canasta será válida y el equipo defensor tendrá derecho a un saque desde la línea de fondo.
 - Un jugador de cualquier equipo ha obtenido un control del balón inmediato y claro, ese equipo dispondrá de un saque desde el lugar más próximo a donde se encontrase el balón cuando se sancionó la violación.
 - Ningún equipo ha obtenido un control del balón inmediato y claro, se produce una situación de salto.
- Para identificar al jugador que provocó que el balón saliese del terreno de juego.

F.3.3. En cualquier momento del partido:

- Si un tiro de campo convertido es lanzado desde la zona de 2 o 3 puntos.
 - Los árbitros están autorizados para detener el partido inmediatamente para revisar si un tiro de campo convertido fue lanzado desde la zona de 2 o 3 puntos.
 - Los árbitros deberán decidir si la revisión del IRS es necesaria y la revisión deberá tener lugar después del tiro de campo en la primera ocasión en que los árbitros hayan detenido el juego por cualquier motivo.
- Si se otorgan 2 o 3 tiros libres, después de que se haya sancionado una falta sobre un jugador que realiza un tiro de campo que no convierte.
- Si una falta personal, antideportiva o descalificante cumple con los criterios para considerarse como tal o si debe ser aumentada o rebajada o si se considera como una falta técnica.
- Después de que ocurra un error de funcionamiento en el reloj de partido o en el reloj de tiro, para conocer cuánto tiempo debe corregirse en el/los dispositivo(s).
- Para identificar al correcto lanzador de tiros libres.
- Para identificar la implicación de miembros de equipo, primeros entrenadores, primeros entrenadores ayudantes y acompañantes de equipo durante un enfrentamiento.
 - Los árbitros están autorizados para detener el partido inmediatamente para revisar un acto de violencia o que puede derivar en un acto de violencia.
 - Los árbitros deberán decidir si la revisión del IRS es necesaria y la revisión deberá tener lugar después de un acto de violencia o que pueda derivar en un acto de violencia en la primera ocasión en que los árbitros hayan detenido el juego por cualquier motivo.



F.4 “Challenge” del Primer Entrenador

F.4.1. En todos los partidos en los que se aplique el Sistema de Instant Replay (IRS), se puede solicitar un “challenge” del primer entrenador (HCC, por sus siglas en inglés): pedir al árbitro principal que verifique su decisión utilizando el IRS para revisar una situación del partido.

F.4.2. El procedimiento para el “challenge” del primer entrenador será el siguiente:

- El primer entrenador puede solicitar solo un “challenge” durante un partido, independientemente de si el “challenge” le es favorable o no.
- Solo se podrán revisar las situaciones del partido indicadas en el Apéndice F, Artículo F.3.
- Las restricciones de tiempo del Artículo F.3 no se aplican. El “challenge” del primer entrenador puede solicitarse en cualquier momento del partido.
- El primer entrenador que solicita la revisión establecerá contacto visual con el árbitro más cercano y pedirá claramente un “challenge”. Dirá en voz alta y en inglés “challenge”, al tiempo que muestra la señal de “challenge” del primer entrenador (dibujando un rectángulo con las manos). La solicitud será definitiva e irreversible.
- Solicitado el “challenge”, la revisión del IRS deberá tener lugar a más tardar cuando los árbitros hayan detenido el juego por primera vez después de la decisión.
- Si el juego no se interrumpe, los árbitros están autorizados a detenerlo inmediatamente cuando se percaten del “challenge” del primer entrenador, siempre que no se ponga en desventaja a ninguno de los dos equipos.
- El primer entrenador indicará al árbitro más cercano la situación del juego que debe ser revisada.
- El árbitro notificará al anotador, utilizando la señal Nº 58, que se ha concedido el “challenge” del primer entrenador.
- Durante la revisión del IRS, los jugadores deberán permanecer en el terreno de juego.
- Si la revisión del IRS se muestra favorable al equipo solicitante, se anulará la decisión inicial.
- Si la revisión del IRS se muestra desfavorable al equipo solicitante, se mantendrá la decisión inicial.
- Los árbitros utilizarán el mismo procedimiento que en la regla de revisión del IRS.
- Después de que el árbitro haya comunicado la decisión final de la revisión, el partido se reanudará como después de cualquier revisión del IRS.



Apéndice F Sistema de Instant Replay (IRS). Interpretaciones oficiales 2022

F-1 Definición

F-1.1 **Afirmación: Antes del partido el árbitro principal aprobará el IRS e informará a ambos primeros entrenadores de su disponibilidad. Solo puede utilizarse el IRS aprobado por el árbitro principal para las revisiones.**

F-1.2 Ejemplo: A1 logra una canasta cuando suena la señal del reloj de partido para el final del partido. No hay disponible un sistema de IRS aprobado pero el delegado del equipo B afirma que ellos han grabado el partido con la cámara de vídeo del equipo desde una posición elevada y entrega a los árbitros el material de video para su revisión.

Interpretación: La petición del delegado del equipo B para usar el material de video para una revisión de IRS será denegada

F.2 Principios generales

F-2.1 **Afirmación: Los árbitros mantendrán a ambos equipos en el terreno de juego al final del cuarto o de la prórroga si debe utilizarse el IRS. El intervalo de juego entre cuartos o antes de la prórroga comenzará cuando el árbitro comunique la decisión final.**

F-2.2 Ejemplo: A1 logra una canasta. Aproximadamente al mismo tiempo, suena el reloj de partido para el final del cuarto. Los árbitros no están seguros si el tiro se efectuó durante el tiempo de juego y deciden utilizar el IRS. Los equipos se van hacia sus banquillos.

Interpretación: Los árbitros mantendrán a ambos equipos en el terreno de juego. El intervalo de juego comenzará después de que el árbitro comunique la decisión final.

F-2.3 **Afirmación: La revisión del IRS la realizarán los árbitros en la primera oportunidad después de producirse la situación a revisar. Esta oportunidad se produce cuando el reloj de partido está parado y el balón está muerto. Sin embargo, si después de una canasta válida, los árbitros no detienen el partido, incluye también la primera ocasión en que los árbitros detienen el partido sin colocar en desventaja a ninguno de los equipos.**

F-2.4 Ejemplo: A1 logra una canasta de 3. El partido se reanuda con un saque de B1 y el equipo B sale en contraataque. Los árbitros no están seguros si el tiro de A1 se lanzó desde la zona de 3 y deciden utilizar el IRS.

Interpretación: La primera oportunidad de detener el juego para la revisión se produce cuando el balón queda muerto tras la canasta. Puede ocurrir que durante el partido no haya tiempo suficiente para que los árbitros reaccionen para la revisión. En este caso, los árbitros detendrán el partido sin poner en desventaja al equipo B tan pronto como finalice el contraataque o cuando se detenga el partido por primera vez tras la canasta.

F-2.5 **Afirmación: Una solicitud de tiempo muerto o sustitución puede anularse después de finalizar la revisión del IRS y de que el árbitro haya comunicado la decisión final.**

F-2.6 Ejemplo: A1 consigue una canasta. El primer entrenador del equipo B solicita un tiempo muerto. Los árbitros no están seguros si el tiro de A1 se lanzó desde la zona de 3 y deciden utilizar el IRS. Durante la revisión el primer entrenador del equipo B quiere anular la solicitud de tiempo muerto.

Interpretación: La solicitud del equipo B no se administrará hasta que el árbitro comunique la decisión final. La solicitud del tiempo muerto puede retirarse en cualquier momento durante la revisión hasta que el árbitro comunique la decisión final.

F-2.7 Ejemplo: Se sanciona una falta antideportiva a B1. Los árbitros no están seguros si la falta de B1 fue falta antideportiva. B6 solicita una sustitución por B1. Durante la revisión, B6 regresa al banquillo.

Interpretación: La petición de sustitución de B6 no se administrará hasta que el árbitro comunique la decisión final. La solicitud de sustitución puede retirarse en cualquier momento durante la revisión hasta que el árbitro comunique la decisión final.



F-3.1 Al final de cada cuarto o prórroga

F-3.1.1 Ejemplo: A1 consigue una canasta cuando suena la señal del reloj de partido para el final del cuarto. Los árbitros no están seguros si el tiro de A1 fue lanzado antes del final del tiempo de juego.

Interpretación: El IRS puede utilizarse para decidir, al final del cuarto, si la canasta conseguida por A1 se lanzó antes de que sonase la señal del reloj de partido para el final del cuarto.

Si la revisión confirma que el balón se lanzó después del final del tiempo de juego del cuarto, se anulará la canasta de A1.

Si la revisión confirma que el balón se lanzó antes del final del tiempo de juego del cuarto, el árbitro principal confirmará la canasta anotada por A1.

F-3.1.2 Ejemplo: El equipo B va ganando por 2 puntos. B1 comete falta sobre A1 cuando suena la señal del reloj de partido para el final de la primera prórroga. Es la 5ª falta del equipo B en el 4º cuarto. Los árbitros no están seguros si la falta de B1 se cometió antes del final de la primera prórroga.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, al final en cada prórroga, si la falta se cometió antes del final del tiempo de juego.

Si la revisión confirma que la falta de B1 se produjo antes de que sonase la señal del reloj de partido, A1 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre con el tiempo que quedase en el reloj de partido cuando se produjo la falta.

Si la revisión confirma que la falta de B1 se produjo después de que sonase la señal del reloj de partido, se ignorará la falta de B1 a menos que cumpla el criterio para considerarse una falta antideportiva o una falta descalificante y haya que jugar una segunda prórroga.

F-3.1.3 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro de 2 puntos que no convierte cuando suena la señal del reloj de partido para el final de la segunda prórroga.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, al final de la segunda prórroga si la falta de B1 se cometió antes de que sonara la señal del reloj de partido para el final de la segunda prórroga.

Si la revisión confirma que la falta de B1 se produjo antes del final de la segunda prórroga, A1 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre con el tiempo que quedase en el reloj de partido cuando se produjo la falta.

Si la revisión confirma que la falta de B1 se produjo después del final de la segunda prórroga, la falta de B1 se ignorará a menos que cumpla el criterio para considerarse una falta antideportiva o una falta descalificante y haya que jugar una tercera prórroga.

F-3.1.4 Ejemplo: A1 consigue una canasta de 3 cuando suena la señal del reloj de partido para el final del cuarto. Los árbitros no están seguros si A1 tocó la línea limítrofe durante el tiro.

Interpretación: La revisión de IRS puede utilizarse para decidir, al final del cuarto, si el tiro convertido por A1 se lanzó antes de que la señal del reloj de partido sonase para el final del cuarto. Si es así, la revisión puede utilizarse también para decidir si se produjo una violación de fuera del tirador y, en tal caso, cuánto tiempo deberá mostrar el reloj de partido.

F-3.1.5 Ejemplo: A1 consigue una canasta de 2 cuando la señal del reloj de partido suena para el final del cuarto. Los árbitros no están seguros si ocurrió una violación del reloj de tiro del equipo A.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, al final de un cuarto, si el tiro convertido de A1 se lanzó antes de que sonara la señal del reloj de partido para el final del cuarto. **Si es así, la** revisión del IRS puede utilizarse además para decidir si se produjo una violación del reloj de tiro del equipo A.

Si la revisión confirma que el tiro convertido por A1 se lanzó 0.4 segundos antes de que sonara la señal del reloj de partido para el final del cuarto y si la revisión confirma además que el balón estaba aún en las manos de A1 y que la señal del reloj de tiro sonó 0.2 segundos antes de que el tiro convertido por A1 fuera lanzado, la canasta de A1 no será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde se produjo la violación del reloj de tiro. El equipo B dispondrá de 0.6 segundos en el reloj de partido. Se apagará el reloj de tiro.



F-3.1.6 Ejemplo: A1 consigue una canasta cuando suena la señal del reloj de partido para el final del 2º cuarto. Los árbitros no están seguros si el equipo A cometió una violación de 8 segundos.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, al final de un cuarto, si el tiro convertido de A1 se lanzó antes de que sonara la señal del reloj de partido para el final del cuarto. **Si es así, la** revisión del IRS puede utilizarse además para decidir si se produjo una violación de 8 segundos del equipo A.

Si la revisión confirma que el tiro convertido por A1 se lanzó antes de que sonara la señal del reloj de partido para el final del cuarto y si la revisión confirma además que antes del tiro convertido de A1, el equipo A cometió una violación de 8 segundos cuando el reloj de partido mostraba 0.8 segundos, la canasta de A1 no será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B en pista delantera desde el lugar más cercano a donde se cometió la violación de 8 segundos. El equipo B dispondrá de 0.8 segundos en el reloj de partido. El reloj de tiro se apagará.

Si la revisión confirma que el equipo A no cometió violación de la regla de 8 segundos, la canasta de A1 será válida. El 2º cuarto ha finalizado. La segunda parte comenzará con un saque por posesión alterna en la prolongación de la línea central.

F-3.1.7 Ejemplo: Con 2.5 segundos en el reloj de partido, A1 tira a canasta. El balón toca el aro, B1 coge el rebote y comienza un regate. En este momento, suena la señal del reloj de partido para el final del partido. Los árbitros no están seguros si B1 pisó fuera cuando aterrizó con el balón en el terreno de juego durante el rebote.

Interpretación: La revisión del IRS no puede utilizarse para comprobar si un jugador que no está tirando a canasta está fuera de banda.

F-3.2 Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en cada cuarto o prórroga

F-3.2.1 Ejemplo: Con 1:41 en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 consigue una canasta cuando suena la señal del reloj de tiro. Los árbitros no están seguros si el balón estaba todavía en las manos de A1 cuando sonó la señal del reloj de tiro y:

- Antes de que el balón pase a estar vivo para el saque de B después de la canasta.
- Después de que el balón pase a estar vivo para el saque de B después de la canasta cuando los árbitros detienen el partido por primera vez por cualquier razón.
- Después de que el balón pase a estar vivo después de la primera vez en que los árbitros detuvieron el partido.

Interpretación: Se puede utilizar el IRS para decidir, cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto, si el tiro convertido por A1 se lanzó antes de que sonase la señal del reloj de tiro. Los árbitros pueden detener el partido de inmediato para revisar si un tiro se efectuó antes de que sonase la señal del reloj de tiro cuando el balón entra en la canasta y el reloj de partido está parado. La revisión puede realizarse como muy tarde cuando el balón pase a estar vivo después de que los árbitros detengan el partido por primera vez.

- Los árbitros detendrán el partido de inmediato y llevarán a cabo la revisión antes de reanudar el partido.
 - Los árbitros llevarán a cabo la revisión cuando hayan detenido el partido por cualquier razón después de producirse la situación revisable.
 - El tiempo límite para llevar a cabo la revisión finalizó cuando el balón pasó a estar vivo después de la primera vez en que los árbitros detuvieron el partido. Se mantiene la decisión inicial.
- (a) y (b) Si la revisión confirma que el balón estaba todavía en las manos de A1 cuando sonó la señal del reloj de tiro, es violación del reloj de tiro del equipo A. La canasta del equipo A no será válida.
- (a) El partido se reanudará con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres.



- (b) El partido se reanuda con un saque del equipo que tenía el control del balón o derecho al balón desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se detuvo el partido, o con tiros libres si fuese el caso.
- (a) y (b) Si la revisión confirma que el balón había salido ya de las manos de A1 cuando sonó la señal del reloj de tiro, no es violación del reloj de tiro del equipo A. Se ignorará la señal del reloj de tiro. La canasta del equipo A será válida.
- (b) El partido se reanuda con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo como después de cualquier canasta válida.
- (c) El partido se reanuda con un saque del equipo que tenía el control del balón o derecho al balón desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se detuvo el partido, o con tiros libres si fuese el caso.

F-3.2.2 Ejemplo: Con 1:39 en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 está en acción de tiro cuando se produce una falta lejos del balón. Se sanciona la falta a:

- (a) B2 sobre A2. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto.
- (b) B2 sobre A2. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto.
- (c) A2 sobre B2.

Interpretación: Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto, se puede utilizar el IRS para decidir si:

- (i) La acción de tiro había comenzado cuando se sancionó la falta a un oponente del lanzador; o
- (ii) El balón estaba aún en las manos del tirador cuando se sancionó la falta a un compañero del tirador.

- (a) Si la revisión confirma que A1 no estaba en acción de tiro, el balón queda muerto cuando se produce la falta de B2 y la canasta de A1, si se convierte, no será válida. Si la revisión confirma que A1 estaba en acción de tiro, la canasta, si se convierte, será válida. En ambos casos el partido se reanuda con un saque del equipo A en el lugar más cercano a donde se produjo la falta de B2.
- (b) Si la revisión confirma que A1 no estaba en acción de tiro, el balón queda muerto cuando se produce la falta de B2 y la canasta de A1, si se convierte, no será válida. Si la revisión confirma que A1 estaba en acción de tiro, la canasta, si se convierte, será válida. En ambos casos A2 lanzará 2 tiros libres como consecuencia de la falta de B2. El partido se reanuda como después de cualquier último tiro libre.
- (c) Si la revisión confirma que el balón había salido de las manos de A1 la canasta, si se convierte, será válida. El partido se reanuda con un saque del equipo B en el lugar más cercano a donde se produjo la falta de A2. Si la revisión confirma que el balón estaba aún de las manos de A1, el balón queda muerto cuando se produce la falta de A2 y la canasta, si se convierte, no será válida. El partido se reanuda con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres.

F-3.2.3 Ejemplo: Con 1:37 en el reloj de partido en el 4º cuarto, suena la señal del reloj de tiro. Aproximadamente al mismo tiempo, A1 consigue una canasta desde pista delantera y A2 comete falta sobre B2 lejos del balón en pista delantera del equipo A. Es la 3ª falta del equipo A en el cuarto. Los árbitros no están seguros si el balón estaba aún en las manos de A1 cuando sonó la señal del reloj de tiro y cuando se produjo la falta de A2.

Interpretación: Se puede utilizar el IRS para decidir, cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto, si el balón estaba aún en las manos del tirador cuando sonó la señal del reloj de tiro, y cuando se cometió una falta lejos del tiro.



Si la revisión confirma que el balón había salido de las manos de A1 en el tiro antes de que sonara la señal del reloj de tiro y si la revisión confirma además que el balón había salido de las manos de A1 en el tiro antes de que se produjera la falta de A2, la canasta de A1 será válida. Se anotará la falta de A2. No es violación del reloj de tiro del equipo A. Se ignorará la señal del reloj de tiro. **El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta de A2.** El equipo B dispondrá del tiempo restante en el reloj de partido y 24 segundos en el reloj de tiro.

Si la revisión confirma que la falta de A2 se produjo antes de que el balón hubiera salido de las manos de A1 en el tiro y si la revisión confirma además que la falta de A2 se produjo antes de que sonara la señal del reloj de tiro, se anotará la falta de A2. La canasta de A1 no será válida. No es violación del reloj de tiro del equipo A. Se ignorará la señal del reloj de tiro. El partido se reanudará con un saque del equipo B en pista trasera **en la prolongación de la línea de tiros libres.** El equipo B dispondrá del tiempo restante en el reloj de partido y 24 segundos en el reloj de tiro.

Si la revisión confirma que la señal del reloj de tiro sonó antes de que el balón hubiese salido de las manos de A1 en el tiro y si la revisión confirma además que la señal del reloj de tiro sonó antes de que se produjese la falta de A2, es violación del reloj de tiro del equipo A. La canasta de A1 no será válida. Se ignorará la falta de A2, a menos que se haya sancionado como una falta antideportiva o descalificante. El partido se reanudará con un saque del equipo B en pista trasera **en la prolongación de la línea de tiros libres.** El equipo B dispondrá del tiempo restante en el reloj de partido y 24 segundos en el reloj de tiro.

F-3.2.4 Ejemplo: Con 1:34 en el reloj de partido en el 4º cuarto, suena la señal del reloj de tiro. Aproximadamente al mismo tiempo, A1 consigue una canasta desde pista delantera y B2 comete falta sobre A2 lejos del balón en pista delantera del equipo A. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto. Los árbitros no están seguros si el balón estaba aún en las manos de A1 cuando sonó la señal del reloj de tiro y cuando se produjo la falta de B2.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto, para confirmar si el balón estaba todavía en las manos del tirador cuando sonó la señal del reloj de tiro, y cuando se ha cometido una falta lejos del tiro.

Si la revisión confirma que la falta de B2 se produjo antes de que sonase la señal del reloj de tiro y si la revisión confirma además que la falta de B2 se produjo cuando A1 estaba en acción de tiro, no es violación del reloj de tiro del equipo A. Se ignorará la señal del reloj de tiro. Se anotará la falta de B2. La canasta de A1 será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta de B2. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de partido y 14 segundos en el reloj de tiro.

Si la revisión confirma que el balón estaba aún en las manos de A1 cuando sonó la señal del reloj de tiro y si la revisión confirma además que la señal del reloj de tiro sonó antes de se produjera la falta de B2, es violación del reloj de tiro del equipo A. La canasta A1 no será válida. Se ignorará la falta de B2, a menos que haya sido sancionada como una falta antideportiva o descalificante. El partido se reanudará con un saque del equipo B en pista trasera en la prolongación de la línea de tiros libres. El equipo B dispondrá del tiempo restante en el reloj de partido y 24 segundos en el reloj de tiro.

F-3.2.5 Ejemplo: Con 1:39 en el reloj de partido en el 4º cuarto, B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro. Aproximadamente al mismo tiempo, lejos del balón, B2 comete falta sobre A2. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto.

Interpretación: Se puede utilizar el IRS para decidir, cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto, si la acción de tiro había comenzado cuando se produjo la falta de B1 y cuando se produjo la falta lejos del balón.

Si la revisión confirma que la falta de B1 se produjo primero y que A1 no estaba en acción de tiro cuando se produjo la falta de B2, el balón quedó muerto cuando se produjo la falta de B1 y la canasta, si se convirtió, no será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta de B1. Se ignorará la falta de B2, a menos que cumpla el criterio



para considerarse una falta antideportiva o una falta descalificante, puesto que se cometió después de que el balón quedase muerto.

Si la revisión confirma que la falta de B1 se produjo primero y que A1 estaba en acción de tiro cuando se produjo la falta de B1, la canasta de A1, si se convierte, será válida. A1 lanzará 1 tiro libre. El partido se reanuda como después de cualquier último tiro libre. Se ignorará la falta de B2, a menos que cumpla el criterio para considerarse una falta antideportiva o una falta descalificante, puesto que se cometió después de que el balón quedase muerto.

Si la revisión confirma que la falta de B2 se produjo primero y que A1 estaba en acción de tiro cuando se produjo la falta de B1, la canasta, si se convierte, será válida. Si la falta de B2 es la tercera falta del equipo B en ese cuarto, el juego se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta de B2. Si la falta de B2 es la quinta falta del equipo B en ese cuarto, A2 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanuda como después de cualquier último tiro libre. Se ignorará la falta de B1, a menos que la falta de B1 cumpla el criterio para considerarse una falta antideportiva o una falta descalificante, puesto que se cometió después de que el balón quedase muerto.

F-3.2.6 Ejemplo: Con 7.5 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto y justo antes de que el sacador A1 suelte el balón desde pista delantera, se sanciona una falta técnica a B1. Aproximadamente al mismo tiempo, otro árbitro sanciona una falta antideportiva a B2 sobre A2. Los árbitros no están seguros en qué orden se produjeron las faltas.

Interpretación: La revisión del IRS no puede utilizarse para decidir el orden de las faltas. Ambas faltas se mantendrán. La penalización de la falta técnica se administrará primero. Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. Luego A2 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanuda después con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera.

F-3.2.7 **Afirmación: Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto, se puede utilizar el IRS para decidir si se sancionó correctamente una violación de interposición o interferencia. Si la revisión confirma que se sancionó incorrectamente la violación de interposición o interferencia, el juego se reanuda de la siguiente manera. Si después del silbato señalando la violación:**

- El balón ha entrado legalmente en la canasta, la canasta será válida y el nuevo equipo atacante tendrá derecho a un saque desde detrás de la línea de fondo.
- Un jugador de cualquier equipo ha obtenido un control del balón inmediato y claro, ese equipo tendrá derecho a un saque desde el lugar más cercano a donde estaba el balón al sancionarse la violación.
- Ningún equipo ha obtenido un control del balón inmediato y claro, se produce una situación de salto.

El control del balón inmediato y claro tiene lugar cuando, después del silbato, un jugador consigue directamente el control del balón en el terreno de juego.

El control del balón inmediato y claro debe ser la primera acción después del silbato. Cualquier contacto ilegal para obtener la posesión del balón o si el balón toca o es tocado por varios jugadores, no es un control del balón inmediato y claro.

Cuando el balón sale fuera sin que ningún jugador de ninguno de los equipos haya conseguido la posesión del balón, se considera que el equipo oponente al que provocó que el balón saliese fuera ha obtenido un control del balón inmediato y claro.

F-3.2.8 Ejemplo: Con 1:33 en el reloj de partido en el 4º cuarto, se sanciona una violación de interposición a B1. Los árbitros no están seguros si el balón estaba ya en trayectoria descendente hacia canasta. El balón no entra.

Interpretación: Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto, puede utilizarse la revisión del IRS para decidir si una violación de interposición se sancionó correctamente.

Si la revisión confirma que el balón estaba en trayectoria descendente hacia canasta, la violación de interposición se mantendrá.



Si la revisión confirma que el balón no estaba aún en trayectoria descendente hacia canasta, se retirará la decisión de interposición.

Como el balón no entró en la canasta, el equipo que obtuvo un control del balón inmediato y claro tendrá derecho a un saque desde el lugar más cercano a donde estaba el balón al sancionarse la violación.

Como el balón no entró en la canasta, si ningún equipo obtuvo un control del balón inmediato y claro, se produce una situación de salto.

Si se concede el saque al equipo A, el reloj de tiro mostrará el tiempo que quedaba al sancionarse.

Si se concede el saque al equipo B en pista trasera, el equipo dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro. Si el saque del equipo B es en pista delantera, 14 segundos.

F-3.2.9 Ejemplo: Con 1:27 en el reloj de partido en el 4º cuarto, se sanciona una violación de interferencia a B1. El balón entra en la canasta.

Interpretación: Como el balón ha entrado en la canasta, no hay necesidad de revisar la violación de interferencia. La canasta será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo, con 24 segundos en el reloj de tiro.

F-3.2.10 Ejemplo: Con 1:23 en el reloj de partido en el 4º cuarto, se sanciona una violación de interposición a B1 o A1. Después del silbato, se sanciona otra violación de interferencia a:

(a) B2

(b) A2

El balón entra en la canasta.

Interpretación: La revisión del IRS confirma que no se produjo la violación de interposición de B1 o A1. Además, la revisión del IRS confirma que sí se produjo la violación de interferencia de B2 o A2. Se administrará la penalización por la violación de interferencia. Si se sanciona contra:

(a) B2, la canasta será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo, con 24 segundos en el reloj de tiro.

(b) A2, la canasta no será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres, con 24 segundos en el reloj de tiro.

F-3.2.11 Ejemplo: Con 1:19 en el reloj de partido en el 4º cuarto, se sanciona una violación de interferencia a:

(a) B1

(b) A1

El balón no entra en la canasta o no toca el aro y cualquiera de los equipos obtiene un control del balón inmediato y claro.

Interpretación: La revisión del IRS confirma que no se produjo la violación de interferencia. En ambos casos, el equipo que ha obtenido un control del balón inmediato y claro tendrá derecho a un saque desde el lugar más cercano a donde estaba el balón al sancionarse la violación.

Si se concede el saque al equipo A, ese equipo dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

Si se concede el saque al equipo B, ese equipo dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

F-3.2.12 Ejemplo: Con 1:15 en el reloj de partido en el 4º cuarto, se sanciona una violación de interposición a:

(a) B1

(b) A1

El balón no entra en la canasta pero toca el aro y cualquiera de los equipos obtiene un control del balón inmediato y claro.

Interpretación: La revisión del IRS confirma que no se produjo la violación de interposición. En ambos casos, el equipo que ha obtenido un control del balón inmediato y claro tendrá derecho a un saque desde el lugar más cercano a donde estaba el balón al sancionarse la violación.

Si se concede el saque al equipo A, ese equipo dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.



Si se concede el saque al equipo B, ese equipo dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

F-3.2.13 Ejemplo: Con 1:11 en el reloj de partido en el 4º cuarto, se sanciona una violación de interferencia a:

(a) B1

(b) A1

El balón no entra en la canasta y sale directamente fuera sin que ninguno de los equipos obtenga un control del balón inmediato y claro.

Interpretación: La revisión del IRS confirma que no se produjo la violación de interferencia. En ambos casos, el equipo que no provocó que el balón saliese fuera tendrá derecho a un saque.

Si se concede el saque al equipo A, ese equipo dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

Si se concede el saque al equipo B, ese equipo dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

F-3.2.14 Ejemplo: Con 1:07 en el reloj de partido en el 4º cuarto, se sanciona una violación de interposición a:

(a) B1

(b) A1

El balón no entra en la canasta o no toca el aro. Después del silbato, A2 palmea el balón, luego lo palmean B2 y B3 y finalmente lo coge A4.

Interpretación: La revisión del IRS confirma que no se produjo la violación de interposición. En ambos casos, ningún equipo obtuvo un control del balón inmediato y claro. Es una situación de salto.

Si se concede el saque al equipo A, ese equipo dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

Si se concede el saque al equipo B en pista trasera, ese equipo dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro. Si se le concede el saque en pista delantera, de 14 segundos.

F-3.2.15 Ejemplo: Con 1:03 en el reloj de partido en el 4º cuarto, se sanciona una violación de interferencia a:

(a) B1

(b) A1

El balón no entra en la canasta o no toca el aro. Durante el rebote, se sanciona una falta a B2 o A2 antes de que se establezca un control del balón inmediato y claro.

Interpretación: La revisión del IRS confirma que no se produjo la violación de interferencia. En ambos casos se penalizará la falta de B2 o A2.

F-3.2.16 Ejemplo: Con 1:03 en el reloj de partido en el 4º cuarto, se sanciona una violación de interposición a:

(a) B1

(b) A1

El balón no entra en la canasta o no toca el aro. Durante el rebote, se sanciona una falta a B2 o A2 antes de que se establezca un control del balón inmediato y claro.

Interpretación: La revisión del IRS confirma que sí se produjo la violación de interposición. En ambos casos se ignorará la falta de B2 o A2, a menos que se haya sancionado como una falta antideportiva o descalificante, puesto que se produjo con balón muerto.

(a) La canasta será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo como después de cualquier canasta válida.

(b) El partido se reanudará con un saque del equipo desde el lugar más cercano a donde se produjo la violación de A1, excepto directamente detrás del tablero.

F-3.2.17 Ejemplo: Con 38 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 tira a canasta. El balón toca el tablero por encima del nivel del aro y luego es tocado por B1. El árbitro decide que el toque de B1 es legal y por tanto no sancionó una violación de interposición.

Interpretación: La revisión del IRS solo puede utilizarse si los árbitros han sancionado una violación de interposición.



F-3.2.18 Ejemplo: Con 36 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro. El balón toca el tablero por encima del nivel del aro y luego es tocado por B2. El árbitro no sanciona una violación de interposición. Los árbitros no están seguros si B2 tocó el balón legalmente.

Interpretación: La revisión del IRS solo puede utilizarse si los árbitros han sancionado una violación de interposición.

F-3.2.19 Ejemplo: Con 28 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro de 2 puntos. B2 toca el balón en su trayectoria a canasta. El árbitro sanciona violación de interposición. El balón no entra en la canasta. Los árbitros no están seguros si B2 tocó el balón ilegalmente.

Interpretación: Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto, la revisión del IRS puede utilizarse para decidir si los árbitros sancionaron correctamente la interposición de B2.

Si la revisión confirma que B2 tocó el balón en trayectoria descendente, la violación de interposición se mantendrá. Se concederán 2 puntos a A1. A1 lanzará además 1 tiro libre y el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

Si la revisión confirma que B2 tocó el balón en trayectoria ascendente, se cancelará la violación de interposición. A1 lanzará 2 tiros libres y el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

F-3.2.20 Ejemplo: Con 1:37 en el reloj de partido en el 4º cuarto, el balón sale fuera. Se concede un saque al equipo A. Se concede un tiempo muerto al equipo A. Los árbitros no están seguros del jugador que provocó que el balón saliera fuera.

Interpretación: Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto, la revisión del IRS puede utilizarse para identificar al jugador que provocó que el balón saliera fuera. El tiempo muerto no comenzará hasta que finalice la revisión y el árbitro haya comunicado la decisión final.

F-3.2.21 Ejemplo: Con 5:53 en el reloj de partido en el 1º cuarto, el balón rueda sobre el terreno de juego cerca de la línea lateral cuando A1 y B1 tratan de obtener el control del balón. El balón sale fuera. Se concede un saque al equipo A. Los árbitros no están seguros del jugador que provocó que el balón saliera fuera.

Interpretación: No puede utilizarse la revisión del IRS en este momento. Puede usarse para identificar al jugador que provocó que el balón saliera fuera solo cuando el reloj de partido muestre 2:00 o menos en el 4º cuarto y en cada prórroga.

F-3.2.22 Ejemplo: Con 1:45 en el reloj de partido en la prórroga, A1 cerca de la línea lateral pasa el balón a A2. Durante el pase B1 palmea el balón fuera. Los árbitros no están seguros si A1 estaba ya fuera cuando pasó el balón a A2.

Interpretación: No puede utilizarse la revisión del IRS para decidir si un jugador o el balón estaban fuera.

F-3.3 En cualquier momento del partido

F-3.3.1 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro. A1 anota la canasta. Los árbitros no están seguros si A1 ya había comenzado la acción de tiro cuando se produjo la falta de B1.

Interpretación: No puede utilizarse la revisión del IRS en ningún momento del partido para comprobar si la falta fue sobre el tirador.

F-3.3.2 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro. A1 anota la canasta. Los árbitros no están seguros si la falta de B1 se produjo antes de que A1 volviese a poner ambos pies en el suelo.

Interpretación: No puede utilizarse la revisión del IRS en ningún momento del partido para comprobar si la falta de B1 sobre se considerará una falta sobre el lanzador.

F-3.3.3 Ejemplo: Con 3:47 en el reloj de partido en el 2º cuarto, A1 consigue una canasta de 3 puntos. Los árbitros no están seguros si el tiro se efectuó desde la zona de 2 o 3 puntos antes de que el balón esté vivo para el saque de B después de la canasta.



Interpretación: Se puede utilizar la revisión en cualquier momento del partido para decidir si una canasta válida fue de 2 o 3 puntos. La revisión debe efectuarse en la primera ocasión en que se detenga el reloj y el balón quede muerto. Sin embargo, los árbitros están autorizados para detener el juego para la revisión inmediatamente.

Los árbitros detendrán el partido inmediatamente y efectuarán la revisión antes de que el balón pase a estar vivo. Después de que se haya comunicado la decisión final, el partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo como después de cualquier canasta válida.

F-3.3.4 Ejemplo: Con 3:46 en el reloj de partido en el 2º cuarto, A1 consigue una canasta de 3 puntos. Los árbitros no están seguros si el tiro se efectuó desde la zona de 2 o 3 puntos después de que el balón esté vivo para el saque de B después de la canasta, cuando un saque inmediato no permite que el árbitro reaccione para la revisión, incluyendo durante los 2 últimos minutos del 4º cuarto o cualquier prórroga.

Interpretación: Se puede utilizar la revisión en cualquier momento del partido para decidir si una canasta válida fue de 2 o 3 puntos. La revisión debe efectuarse en la primera ocasión en que se detenga el reloj y el balón quede muerto. Sin embargo, los árbitros están autorizados para detener el juego para la revisión inmediatamente.

Los árbitros detendrán el partido inmediatamente sin colocar en desventaja a ninguno de los equipos. Después de comunicar la decisión final, el partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se detuvo el partido.

F-3.3.5 Ejemplo: Con 3:45 en el reloj de partido en el 2º cuarto, A1 consigue una canasta de 3 puntos. Los árbitros no están seguros si el tiro se efectuó desde la zona de 2 o 3 puntos después de que el balón esté vivo para el saque de B después de la canasta y el partido se detiene para un tiempo muerto del equipo A.

Interpretación: Se puede utilizar la revisión en cualquier momento del partido para decidir si una canasta válida fue de 2 o 3 puntos. La revisión debe efectuarse en la primera ocasión en que se detenga el reloj y el balón quede muerto. Sin embargo, los árbitros están autorizados para detener el juego para la revisión inmediatamente.

Los árbitros efectuarán la revisión antes de administrar el tiempo muerto. Una vez que se haya comunicado la decisión final, comenzará el tiempo muerto a menos que el primer entrenador retire la solicitud de tiempo muerto. Después de comunicar la decisión final, el partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo como después de cualquier canasta válida.

F-3.3.6 Ejemplo: Con 3:44 en el reloj de partido en el 2º cuarto, A1 consigue una canasta de 3 puntos. Los árbitros no están seguros si el tiro se efectuó desde la zona de 2 o 3 puntos después de que el balón esté vivo para el saque de B después de la canasta, cuando los árbitros paran el partido por una falta de A2 sobre B2 en acción de tiro.

Interpretación: Se puede utilizar la revisión en cualquier momento del partido para decidir si una canasta válida fue de 2 o 3 puntos. La revisión debe efectuarse en la primera ocasión en que se detenga el reloj y el balón quede muerto. Sin embargo, los árbitros están autorizados para detener el juego para la revisión inmediatamente.

Los árbitros efectuarán la revisión cuando detengan el partido por la falta de A2 puesto que el partido se ha detenido por primera vez después de la canasta. Después de comunicarse la decisión final, el partido se reanudará con los tiros libres de B2.

F-3.3.7 Ejemplo: Con 3:43 en el reloj de partido en el 2º cuarto, A1 consigue una canasta de 3 puntos. Los árbitros no están seguros si el tiro se efectuó desde la zona de 2 o 3 puntos después de que el balón esté vivo para el saque de B después de la canasta, cuando A2 comete una falta sobre B2 en acción de tiro y después de que el balón esté vivo para el primer o único tiro libre de B2.

Interpretación: El tiempo límite para la utilizar el IRS finaliza cuando el balón pasa a estar vivo para el primer o único tiro libre de B2. Se mantiene la decisión inicial



- F-3.3.8** Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro. **El balón no entra**. Se conceden 3 tiros libres a A1. Los árbitros no están seguros si el tiro de A1 fue lanzado desde la zona de 3 puntos.
Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse en cualquier momento del partido para comprobar si el tiro de A1 fue de 2 o 3 puntos.
- F-3.3.9** Ejemplo: Con 40 segundos en el reloj de partido durante el 4º cuarto, el sacador A1 tiene el balón en las manos o a su disposición cuando B2 contacta sobre A2 en el terreno de juego. **Los árbitros consideran que el contacto de B2 cumple con el criterio de la falta antideportiva** y sancionan la falta de B2 como falta antideportiva. **Los árbitros no están seguros si el contacto de B2 debe sancionarse como falta antideportiva.**
Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, en cualquier momento del partido, si la falta antideportiva de B2 debe rebajarse a falta personal.
Si la revisión confirma que la falta **cumple con el criterio de la falta antideportiva**, la falta de B2 seguirá siendo una falta antideportiva.
Si la revisión confirma que la falta **no cumple con el criterio de la falta antideportiva**, la falta de B2 será rebajada a falta personal. **Se trata de una falta de saque.**
- F-3.3.10** Ejemplo: Se sanciona una falta antideportiva a B1 por golpear con el codo a A1. Los árbitros no están seguros si B1 golpeó a A1 con el codo.
Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, en cualquier momento del partido, si una falta personal, antideportiva o descalificante debe considerarse como una falta técnica.
Si la revisión confirma que no hay contacto de B1 sobre A1 al balancear los codos, la falta de B1 se cambiará por una falta técnica.
- F-3.3.11** Ejemplo: Se sanciona una falta personal a B1. Los árbitros no están seguros si la falta debería aumentarse a falta antideportiva o **si hubo algún contacto.**
Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, en cualquier momento del partido, si una falta personal aumentará a falta antideportiva. Sin embargo, si la revisión confirma que no hubo contacto, la falta personal no puede anularse.
- F-3.3.12** Ejemplo: A1 regatea a canasta en contraataque sin ningún defensor entre él y la canasta de los oponentes. B1 intenta llegar al balón con el brazo y contacta lateralmente con A1. Se sanciona falta antideportiva a B1. Los árbitros no están seguros si la falta de B1 fue correctamente sancionada como falta antideportiva.
Interpretación: La revisión del IRS puede usarse para decidir, en cualquier momento del partido, si una falta antideportiva puede rebajarse a falta personal o aumentarse a falta descalificante. Sin embargo, si la revisión confirma que el responsable del contacto fue A1 por golpear el brazo de B1, la falta antideportiva de B1 puede rebajarse a falta personal pero no cambiarse por falta en ataque de A1.
- F-3.3.13** Ejemplo: B1 hace falta a A1, que está regateando. Los árbitros no están seguros si la falta de B1 debería aumentarse a falta antideportiva.
Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, en cualquier momento del partido si una falta personal puede aumentarse a falta antideportiva. Sin embargo, si la revisión confirma que el responsable del contacto fue A1 por cargar sobre B1, la falta defensiva de B1 no puede cambiarse por una falta en ataque de A1.
- F-3.3.14** Ejemplo: A1 regatea y comete una violación de pasos, seguida de una falta antideportiva de B1 sobre A1. Los árbitros no están seguros si la falta de B1 fue correctamente sancionada como falta antideportiva.
Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, en cualquier momento del partido, si una falta antideportiva puede rebajarse a falta personal o aumentarse a falta descalificante. Si la revisión confirma que la falta de B1 fue una falta antideportiva, la falta seguirá siendo antideportiva. Si la revisión confirma que la falta de B1 fue una falta personal, se ignorará la falta porque se produjo después de la violación de avance ilegal.



F-3.3.15 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro, seguida de una falta antideportiva de B2 sobre A1 que aún sigue en acción de tiro. El balón no entra en la canasta. Los árbitros no están seguros si la falta de B2 fue una falta antideportiva.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, en cualquier momento del partido, si una falta antideportiva puede rebajarse a falta personal o aumentarse a falta descalificante. Si la revisión confirma que la falta de B2 fue falta antideportiva, la falta seguirá siendo antideportiva. A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote por la falta personal de B1. A1 lanzará otros 2 tiros libres sin rebote por la falta antideportiva de B2. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

Si la revisión confirma que la falta de B2 fue falta personal, dicha falta se ignorará porque se produjo después de la 1ª falta. A1 lanzará 2 tiros libres por la falta personal de B1 y el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

F-3.3.16 Ejemplo: En el 3º cuarto se sanciona una falta antideportiva de B1 sobre A2. En el 4º cuarto, B1 comete una falta sobre A1 en acción de tiro, que convierte. Los árbitros no están seguros si la falta de B1 debe aumentarse a falta antideportiva. Durante la revisión, se sanciona una falta técnica a B1.

Interpretación: Si la revisión del IRS confirma que la falta de B1 sobre A1 es falta antideportiva, B1 será descalificado automáticamente por su 2ª falta antideportiva. La falta técnica de B1 se ignorará y no le será anotada ni a B1 ni al primer entrenador del equipo B. A1 lanzará 1 tiro libre sin rebote por la falta antideportiva de B1. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

Si la revisión confirma que la falta de B1 sobre A1 es falta personal, la canasta de A1 será válida. B1 será descalificado por ser sancionado con 1 falta técnica y 1 falta antideportiva. Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. Después A1 lanzará 1 tiro libre. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

F-3.3.17 Ejemplo: Con 42.2 segundos en el reloj de partido en el 2º cuarto, A1 regatea hacia pista delantera. En ese momento, los árbitros se dan cuenta de que el reloj de partido y el reloj de tiro no muestran ninguna cifra.

Interpretación: El partido se detendrá inmediatamente. La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, en cualquier momento del partido, cuánto tiempo debe mostrarse en ambos relojes. Después de la revisión, el partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se detuvo el partido. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de partido y en el reloj de tiro.

F-3.3.18 Ejemplo: A2 lanza el segundo tiro libre. El balón entra en la canasta. En ese momento, los árbitros no están seguros si A2 era el correcto lanzador de los tiros libres.

Interpretación: La revisión del IRS puede usarse para identificar, en cualquier momento del partido, al correcto lanzador de tiros libres antes de que el balón pase a estar vivo después del primer balón muerto una vez que se pusiera en marcha el reloj de partido después del error. Si la revisión identifica al lanzador de tiros libres equivocado, se ha producido un error corregible por permitir lanzar un tiro libre al jugador equivocado. Los tiros libres lanzados por A2, independientemente de si fueron convertidos o no, se anularán. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres en pista trasera. El equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

F-3.3.19 Ejemplo: A1 y B1 comienzan a golpearse y después más jugadores y personas con permiso para sentarse en los banquillos entran en el terreno de juego, formando parte todos ellos del enfrentamiento. Después de unos minutos, los árbitros restablecen el orden en el terreno de juego. Interpretación: Una vez restaurado el orden, los árbitros pueden usar la revisión del IRS para identificar, en cualquier momento del partido, la participación de otros jugadores y de todas las personas con permiso para sentarse en los banquillos durante cualquier acto de violencia. Después de obtener una evidencia clara y concluyente del enfrentamiento, el árbitro principal comunicará



claramente su decisión final enfrente de la mesa de oficiales y la comunicará a ambos primeros entrenadores.

F-3.3.20 Ejemplo: Dos oponentes comienzan a hablarse de manera agresiva y se empujan levemente entre sí. Los árbitros interrumpen el partido. Una vez que se restablece el orden en el terreno de juego, los árbitros no están seguros de los jugadores **y demás personas** involucradas.

Interpretación: Una vez restaurado el orden, los árbitros pueden usar la revisión del IRS para identificar, en cualquier momento del partido, la participación de jugadores y de todas las personas con permiso para sentarse en los banquillos durante cualquier acto de violencia. Después de obtener una evidencia clara y concluyente del enfrentamiento, el árbitro principal comunicará claramente su decisión final enfrente de la mesa de oficiales y la comunicará a ambos primeros entrenadores.

F-3.3.21 **Afirmación: En situaciones en que se produce un acto de violencia que no se sanciona inmediatamente, los árbitros están autorizados para detener el partido en cualquier momento para revisar cualquier acto de violencia o posible acto de violencia. Los árbitros deben decidir si la revisión del IRS es necesaria y la revisión deberá tener lugar en la primera ocasión en que los árbitros hayan detenido el juego por cualquier motivo.**

Si la revisión confirma que se ha cometido un acto de violencia, los árbitros sancionarán la infracción y penalizarán todas las infracciones sancionadas, incluyendo el acto de violencia, en el orden en que se produjeron. Todo lo ocurrido en el período comprendido entre el acto de violencia y el momento en que se detuvo el partido seguirá siendo válido.

Si la revisión confirma que no se ha cometido ningún acto de violencia, la decisión inicial será válida. El juego se reanudará desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido para la revisión.

Un acto de violencia es el empleo de fuerza que provoca o pretende provocar un daño, o un acto que acaba o puede acabar en riesgo de lesión. Cualquier acto que no cumpla con el criterio para ser una falta descalificante o una falta antideportiva, una falta técnica o que no cumple con el criterio de amenaza de violencia no es un acto de violencia.

F-3.3.22 Ejemplo: A1 está regateando cuando A2 golpea con el codo a B2. Los árbitros no sancionan falta a A2 y:

- (a) A1 continúa el regate.
- (b) El equipo B provoca que el balón salga fuera.

Interpretación: En ambos casos, puede utilizarse la revisión del IRS, en cualquier momento del partido, para identificar la implicación de miembros de equipo en cualquier acto de violencia. Los árbitros están autorizados para detener el partido inmediatamente sin poner a ningún equipo en desventaja, o pueden aprovechar cualquier parada del partido para la revisión.

Si la revisión confirma que A2 ha golpeado con el codo a B2, los árbitros pueden sancionar una falta antideportiva a A2. B2 lanzará 2 tiros libres sin rebote.

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

(b) El partido se reanudará con un saque del equipo A en el lugar más cercano a donde el equipo B cometió la violación de fuera. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

F-3.3.23 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro de 2. A1 golpea con el codo a B1:

- (a) Antes de soltar el balón en el tiro.
- (b) Después de soltar el balón en el tiro.

Los árbitros no sancionan falta a A1. El balón entra en la canasta.

Interpretación: En ambos casos, puede utilizarse la revisión del IRS, en cualquier momento del partido, para identificar la implicación de miembros de equipo en cualquier acto de violencia. Los árbitros detendrán el partido cuando el balón haya entrado en la canasta.



La revisión del IRS confirma que A1 ha golpeado a B1 con el codo, antes de la falta de B1. Los árbitros pueden sancionar una falta antideportiva a A1. Las penalizaciones se administrarán en el orden en que se cometieron las faltas.

- (a) La canasta de A1 no será válida. B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote por la falta antideportiva de A1. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- (b) La canasta de A1 será válida. B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote por la falta antideportiva de A1. A1 lanzará 1 tiro libre por la falta personal de B1. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre. La penalización de la falta de B1 anula el derecho previo a la posesión del balón que formaba parte de la penalización de la falta antideportiva de A1.

F-3.3.24 Ejemplo: A1 está regateando cuando A2 golpea a B2 con el codo. Los árbitros no sancionan falta a A2. Después de 5 segundos, B3 comete falta sobre A1, en regate aún. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto.

Interpretación: Puede utilizarse la revisión del IRS, en cualquier momento del partido, para identificar la implicación de miembros de equipo en cualquier acto de violencia.

Si la revisión confirma que A2 ha golpeado a B2 con el codo, los árbitros pueden sancionar una falta antideportiva a A2. Las penalizaciones se administrarán en el orden en que se cometieron las faltas. B2 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A en el lugar más cercano a donde se produjo la falta de B3. Si es en:

- (a) Pista trasera, con 24 segundos en el reloj de tiro.
- (b) Pista delantera, si quedaban 14 segundos o más en el reloj de tiro, con el tiempo restante en el reloj de tiro; si quedaban 13 segundos o menos, con 14 segundos en el reloj de tiro.

La penalización de la falta de B3 anula el derecho previo a la posesión del balón del equipo B que formaba parte de la penalización de la falta antideportiva de A2.

F-3.3.25 Ejemplo: A1 está regateando cuando A2 golpea a B2 con el codo. Los árbitros no sancionan falta a A2. Después de 5 segundos, B3 comete falta sobre A1, en regate aún. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto.

Interpretación: Puede utilizarse la revisión del IRS, en cualquier momento del partido, para identificar la implicación de miembros de equipo en cualquier acto de violencia.

Si la revisión confirma que A2 ha golpeado a B2 con el codo, los árbitros pueden sancionar una falta antideportiva a A2. Las penalizaciones se administrarán en el orden en que se cometieron las faltas. B2 lanzará 2 tiros libres sin rebote. A1 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre. La penalización de la falta de B3 anula el derecho previo a la posesión del balón del equipo B que formaba parte de la penalización de la falta antideportiva de A2.

F-3.3.26 Ejemplo: A1 está regateando cuando A2 golpea a B2 con el codo. Los árbitros no sancionan falta a A2. Después de 5 segundos, se sanciona falta al regateador A1.

Interpretación: Puede utilizarse la revisión del IRS, en cualquier momento del partido, para identificar la implicación de miembros de equipo en cualquier acto de violencia.

Si la revisión confirma que A2 ha golpeado a B2 con el codo, los árbitros pueden sancionar una falta antideportiva a A2. Las penalizaciones se administrarán en el orden en que se cometieron las faltas. B2 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta de A1. Si es en:

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

La penalización de la falta de A1 anula el derecho previo a la posesión del balón del equipo B que formaba parte de la penalización de la falta antideportiva de A2.



- F-3.3.27** Ejemplo: Se sanciona falta antideportiva a B1 sobre A1 en acción de tiro de 2. El balón no entra en la canasta. 4 segundos antes de la falta antideportiva de B1, A1 golpeó a B1 con el codo. Los árbitros no sancionaron falta a A1.
Interpretación: Puede utilizarse la revisión del IRS, en cualquier momento del partido, para identificar la implicación de miembros de equipo en cualquier acto de violencia.
Si la revisión confirma que A1 ha golpeado a B1 con el codo, los árbitros pueden sancionar una falta antideportiva a A1. Ambas faltas antideportivas se produjeron en el mismo período de reloj parado. Las penalizaciones iguales de ambas faltas antideportivas se compensan entre sí. El partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta de A1. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.
- F-3.3.28** Ejemplo: Se sanciona falta antideportiva a B1 sobre A1 en acción de tiro de 3. El balón no entra en la canasta. 4 segundos antes de la falta antideportiva de B1, A1 golpeó a B1 con el codo. Los árbitros no sancionaron falta a A1.
Interpretación: Puede utilizarse la revisión del IRS, en cualquier momento del partido, para identificar la implicación de miembros de equipo en cualquier acto de violencia.
Si la revisión confirma que A1 ha golpeado a B1 con el codo, los árbitros pueden sancionar una falta antideportiva a A1. Ambas faltas antideportivas se produjeron en el mismo período de reloj parado. Las penalizaciones se administrarán en el orden en que se cometieron las faltas. B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. A1 lanzará después 3 tiros libres sin rebote. El partido se reanuda con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro. La posesión del balón del equipo A anula el derecho previo a la posesión del balón del equipo B.
- F-3.3.29** Ejemplo: Se sanciona falta antideportiva a B1 sobre A1 en acción de tiro de 2. El balón entra en la canasta. 4 segundos antes de la falta antideportiva de B1, A1 golpeó a B1 con el codo. Los árbitros no sancionaron falta a A1.
Interpretación: Puede utilizarse la revisión del IRS, en cualquier momento del partido, para identificar la implicación de miembros de equipo en cualquier acto de violencia.
Si la revisión confirma que A1 ha golpeado a B1 con el codo, los árbitros pueden sancionar una falta antideportiva a A1. Ambas faltas antideportivas se produjeron en el mismo período de reloj parado. La canasta de A1 será válida. Las penalizaciones iguales de ambas faltas antideportivas se compensan entre sí. El partido se reanuda con un saque del equipo A desde detrás de la línea de fondo como después de cualquier canasta válida.
- F-3.3.30** Ejemplo: Se sanciona falta antideportiva a B1 sobre A1 en acción de tiro de 3. El balón entra en la canasta. 4 segundos antes de la falta antideportiva de B1, A1 golpeó a B1 con el codo. Los árbitros no sancionaron falta a A1.
Interpretación: Puede utilizarse la revisión del IRS, en cualquier momento del partido, para identificar la implicación de miembros de equipo en cualquier acto de violencia.
Si la revisión confirma que A1 ha golpeado a B1 con el codo, los árbitros pueden sancionar una falta antideportiva a A1. Ambas faltas antideportivas se produjeron en el mismo período de reloj parado. La canasta de A1 será válida. Las penalizaciones se administrarán en el orden en que se cometieron las faltas. B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. A1 lanzará después 3 tiros libres sin rebote. El partido se reanuda con un saque del equipo A desde detrás de la línea de fondo como después de cualquier canasta válida.
- F-3.3.31** Ejemplo: A1 está regateando cuando A2 golpea a B2 con el codo. Los árbitros no sancionan falta a A2. Después de 5 segundos, se sanciona falta técnica a A1 o B1.
Interpretación: Puede utilizarse la revisión del IRS, en cualquier momento del partido, para identificar la implicación de miembros de equipo en cualquier acto de violencia.
Si la revisión confirma que A2 ha golpeado a B2 con el codo, los árbitros pueden sancionar una falta antideportiva a A2. Se administrará primero la penalización de la falta técnica. Cualquier jugador del



equipo A o del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. Luego B2 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

F-4 Challenge del Primer Entrenador

F-4.1 Afirmación: El primer entrenador que solicite un Challenge establecerá contacto visual con el árbitro más cercano. El primer entrenador dirá en voz alta "Challenge" y al mismo tiempo efectuará la señal oficial del Challenge del primer entrenador, trazando un rectángulo con las manos. El primer entrenador solo puede solicitar el Challenge en las situaciones de juego indicadas en las Reglas Oficiales de Juego - Apéndice F-3.

Se puede solicitar un Challenge en cualquier momento del partido en todas las situaciones revisables con el IRS, incluso cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto.

F-4.2 Ejemplo: El entrenador del equipo B solicita un Challenge. El primer entrenador establece contacto visual con el árbitro más cercano. El primer entrenador dice en voz alta "Challenge". Al mismo tiempo el primer entrenador efectúa la señal oficial para la revisión del IRS, rotando la mano con el dedo índice extendido.

Interpretación: No se concederá el Challenge puesto que el primer entrenador no mostró la señal oficial del Challenge, trazando un rectángulo con las manos.

F-4.3 Ejemplo: Con 22 segundos en el reloj de partido en el 2º cuarto, A1 tira a canasta. El balón toca el tablero por encima del nivel del aro y luego es tocado por B1. El árbitro decidió que el toque de B1 fue legal y por tanto no sancionó violación de interposición. El primer entrenador del equipo A considera que la decisión no es correcta y solicita un Challenge, utilizando el procedimiento apropiado.

Interpretación: Solo puede revisarse una interposición o interferencia con el Challenge cuando los árbitros han sancionado una violación de interposición o interferencia. No se concederá la solicitud del Challenge del primer entrenador.

F-4.4 Ejemplo: Con 4:16 en el reloj de partido en el 3º cuarto, A1 regatea a canasta y consigue encestar. El primer entrenador del equipo B considera que A1 cometió una clara violación de avance ilegal antes de encestar. El primer entrenador del equipo B solicita un Challenge, utilizando el procedimiento apropiado.

Interpretación: No se concederá la solicitud del Challenge del equipo B. Solo pueden revisarse las situaciones de juego indicadas en el Apéndice F-3. No puede solicitarse la revisión de violaciones de avance ilegal, independientemente de si se sancionaron o no.

F-4.5 Ejemplo: Con 9 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 consigue una canasta de 2. El resultado es A: 82 – B: 80. Después del saque de fondo del equipo B, el primer entrenador del equipo A cree que el tiro de A1 debería valer 3 puntos y solicita un Challenge. Los árbitros se dan cuenta de la solicitud mientras B1 regatea en pista delantera.

Interpretación: Se concederá la solicitud del Challenge del equipo A. Los árbitros detendrán el partido de inmediato sin poner en desventaja a ningún equipo.

Si la revisión confirma que el tiro de A1 se efectuó desde la zona de 2 puntos, el partido se reanudará con el resultado A: 82 – B: 80 con un saque del equipo B en pista delantera en el lugar más cercano a donde se detuvo durante el regate de B1 y con el tiempo restante en el reloj de partido.

Si la revisión confirma que el tiro de A1 se efectuó desde la zona de 3 puntos, el partido se reanudará con el resultado A: 83 – B: 80 con un saque del equipo B en pista delantera en el lugar más cercano a donde se detuvo durante el regate de B1 y con el tiempo restante en el reloj de partido.

F-4.6 Ejemplo: Con 8 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 consigue una canasta de 2. El resultado es A: 82 – B: 80. Después del saque de fondo del equipo B, el primer entrenador del equipo A cree que el tiro de A1 debería valer 3 puntos y solicita un Challenge. Los árbitros se dan cuenta de



la solicitud después de que B1 consiga una canasta de 2 quedando 1 segundo en el reloj de partido. El resultado es A: 82 – B: 82.

Interpretación: Se concederá la solicitud del Challenge del equipo A. Los árbitros detendrán el partido de inmediato.

Si la revisión confirma que el tiro de A1 se efectuó desde la zona de 2 puntos, el partido se reanudará con el resultado A: 82 – B: 82 con un saque del equipo A desde detrás de su línea de fondo y con 1 segundo en el reloj de partido.

Si la revisión confirma que el tiro de A1 se efectuó desde la zona de 3 puntos, el partido se reanudará con el resultado A: 83 – B: 82 con un saque del equipo A desde detrás de su línea de fondo y con 1 segundo en el reloj de partido.

F-4.7 Ejemplo: Con 7 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 consigue una canasta de 2. El resultado es A: 82 – B: 80. Después del saque de fondo del equipo B, el primer entrenador del equipo A cree que el tiro de A1 debería valer 3 puntos y solicita un Challenge. Los árbitros se dan cuenta de la solicitud después de que B1 consiga una canasta de 2 y cuando ha sonado la señal del reloj de partido indicando el final del tiempo de juego con el balón en el aire durante el tiro. El resultado es A: 82 – B: 82.

Interpretación: Se concederá la solicitud del Challenge del equipo A. Los árbitros realizarán la revisión antes de firmar el acta del partido.

Si la revisión confirma que el tiro de A1 se efectuó desde la zona de 2 puntos, el partido se reanudará con una prórroga según el procedimiento de posesión alterna.

Si la revisión confirma que el tiro de A1 se efectuó desde la zona de 3 puntos, el partido ha finalizado con el resultado A: 83 – B: 82.

F-4.8 Ejemplo: Con 6 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 consigue una canasta de 2. El resultado es A: 82 – B: 80. Después, B1 convierte un tiro de 2 y suena la señal del reloj de partido indicando el final del tiempo de juego con el balón en el aire durante el tiro. El resultado es A: 82 – B: 82. El primer entrenador del equipo A cree que el tiro de A1 debería valer 3 puntos y solicita un Challenge utilizando el procedimiento apropiado.

Interpretación: Se concederá la solicitud del Challenge del equipo A. El árbitro principal puede utilizar el IRS en una solicitud de Challenge, en cualquier momento del partido, para decidir si un tiro valdrá 2 o 3 puntos.

Si la revisión confirma que el tiro de A1 se efectuó desde la zona de 2 puntos, el partido se reanudará con una prórroga según el procedimiento de posesión alterna.

Si la revisión confirma que el tiro de A1 se efectuó desde la zona de 3 puntos, el partido ha finalizado con el resultado A: 83 – B: 82.

F-4.9 Ejemplo: Con 6:36 en el reloj de partido en el 4º cuarto, el balón sale fuera. Los árbitros conceden un saque al equipo A. Se concede un tiempo muerto al equipo A. El primer entrenador del equipo B considera que la decisión no es correcta y solicita un Challenge utilizando el procedimiento apropiado.

Interpretación: Se concederá la solicitud del Challenge del equipo B. Se puede utilizar el IRS en una solicitud de Challenge, en cualquier momento del partido, para decidir si la violación de fuera se sancionó correctamente.

El tiempo muerto no comenzará hasta que se haya completado la revisión y el árbitro comunique la decisión final.

F-4.10 **Afirmación: En todos los partidos en los que se utilice el IRS, se puede conceder el primer entrenador solo un Challenge. No se aplicarán las restricciones temporales que aparecen en el Apéndice F-3.**



F-4.11 Ejemplo: Con 3:23 en el reloj de partido en el 2º cuarto, el balón sale fuera. Los árbitros conceden el balón al equipo A. El primer entrenador del equipo B considera que la decisión no es correcta y solicita un Challenge, utilizando el procedimiento apropiado. Esta es:

- (a) La primera solicitud de Challenge del equipo B en el partido.
- (b) La segunda solicitud de Challenge del equipo B en el partido.

Interpretación:

(a) Se concederá el Challenge. El árbitro principal utilizará el IRS, en cualquier momento del partido, para decidir si se sancionó correctamente la violación de fuera.

Si la revisión confirma que la decisión es correcta, el partido se reanuda con un saque del equipo A.

Si la revisión confirma que la decisión no es correcta, se corregirá la decisión. El partido se reanuda con un saque del equipo B.

En ambos casos, el primer entrenador del equipo B ha utilizado el único Challenge al que tiene derecho.

(b) El primer entrenador del equipo B ya ha utilizado el único Challenge al que tiene derecho. No se concederá la solicitud.

F-4.12 Ejemplo: Con 3:21 en el reloj de partido en el 2º cuarto, el balón sale fuera. Los árbitros conceden el balón al equipo A. El primer entrenador del equipo B considera que la decisión no es correcta y solicita un Challenge, utilizando el procedimiento apropiado. Se concede el Challenge. Inmediatamente después, el primer entrenador del equipo B cambia de idea y solicita retirar la petición. Los árbitros aprueban la retirada de la petición.

Interpretación: Una vez que se concede el Challenge, la petición es final e irreversible.

F-4.13 Ejemplo: Con 2:35 en el reloj de partido en el 2º cuarto. A1 consigue una canasta próxima al final del período del reloj de tiro y el partido continúa.

El primer entrenador del equipo B considera que la señal del reloj de tiro había sonado antes de lanzarse el tiro. B1 está regateando cuando el entrenador del equipo B solicita un Challenge, utilizando el procedimiento apropiado.

Interpretación: Se concederá el Challenge del equipo B. La revisión del IRS puede utilizarse, en cualquier momento del partido, para decidir si el balón había salido de las manos de A1 en el tiro antes de que sonara la señal del reloj de tiro. Se puede solicitar un Challenge en cualquier momento del partido.

Los árbitros están autorizados para detener el partido inmediatamente y efectuar la revisión.

Si la revisión confirma que el balón había salido de las manos del lanzador antes de que sonase la señal del reloj de tiro, la canasta será válida. El partido se reanuda con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se detuvo el partido. El equipo B dispondrá del tiempo restante en el reloj de partido.

Si la revisión confirma que el balón salió de las manos del lanzador después de que sonase la señal del reloj de tiro, la canasta no será válida. El partido se reanuda con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se detuvo el partido. El equipo B dispondrá del tiempo restante en el reloj de partido.

En ambos casos, el primer entrenador del equipo B ha utilizado el único Challenge al que tiene derecho.

F-4.14 Ejemplo: Con 2:29 en el reloj de partido en el 2º cuarto, A1 consigue una canasta próxima al final del período del reloj de tiro y el partido continúa.

Los árbitros detienen el partido en pista delantera del equipo B cuando A2 desvía el balón fuera. En ese momento el primer entrenador del equipo B considera que la señal del reloj de tiro había sonado antes de lanzarse el tiro y solicita un Challenge, utilizando el procedimiento apropiado.



Interpretación: Se concederá el Challenge del equipo B. La revisión del IRS puede utilizarse, en cualquier momento del partido, para decidir si el balón había salido de las manos de A1 en el tiro antes de que sonara la señal del reloj de tiro. Se puede solicitar un Challenge en cualquier momento del partido, como muy tarde cuando los árbitros han detenido el partido por primera vez tras la decisión.

Si la revisión confirma que el balón había salido de las manos del lanzador antes de que sonase la señal del reloj de tiro, la canasta será válida. El partido se reanuda con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde salió fuera el balón. El equipo B dispondrá del tiempo restante en el reloj de partido.

Si la revisión confirma que el balón salió de las manos del lanzador después de que sonase la señal del reloj de tiro, la canasta no será válida. El partido se reanuda con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde salió fuera el balón. El equipo B dispondrá del tiempo restante en el reloj de partido.

En ambos casos, el primer entrenador del equipo B ha utilizado el único Challenge al que tiene derecho.

F-4.15 Ejemplo: Con 7:22 en el reloj de partido en el 3º cuarto, B1 comete falta sobre A1, que está regateando. Es la 2ª falta del equipo B en el cuarto.

El primer entrenador del equipo A considera que no hubo un esfuerzo legítimo por jugar el balón y que la falta personal de B1 debería aumentarse a falta antideportiva. El primer entrenador del equipo A solicita un Challenge, utilizando el procedimiento apropiado.

Interpretación: Se concederá el Challenge del equipo A. La revisión del IRS puede utilizarse, en cualquier momento del partido, para decidir si una falta personal, una falta antideportiva o una falta descalificante debe aumentarse o rebajarse o si debe considerarse una falta técnica.

Si la revisión confirma que la falta fue una falta personal, el partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la falta personal.

Si la revisión confirma que la falta fue una falta antideportiva, se aumentará la falta personal. El partido se reanuda como después de cualquier otra falta antideportiva.

En ambos casos, el primer entrenador del equipo B ha utilizado el único Challenge al que tiene derecho.

F-4.16 Ejemplo: Con 7:16 en el reloj de partido en el 3º cuarto:

a) B1 comete falta sobre A1, que está regateando. Es la 2ª falta del equipo B en el cuarto. El partido se reanuda con un saque del equipo A. Luego A2 consigue una canasta de 2 puntos.

b) B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro. El balón no entra. A1 tiene el balón a su disposición para el primer tiro libre.

El primer entrenador del equipo A considera que no hubo un esfuerzo legítimo por jugar el balón y que la falta personal de B1 debería aumentarse a falta antideportiva. El primer entrenador del equipo A solicita un Challenge, utilizando el procedimiento apropiado.

Interpretación: No se concederá el Challenge del equipo A. Después de que el balón esté a disposición del jugador del equipo A para:

- a) El saque
- b) El tiro libre

ya es demasiado tarde para que se conceda el Challenge. El primer entrenador debe solicitar el Challenge y la revisión del IRS debe efectuarse como muy tarde cuando los árbitros han detenido el partido por primera vez después de la decisión y antes de que el balón pase a estar vivo de nuevo.

El primer entrenador del equipo B no ha utilizado el único Challenge al que tiene derecho.

F-4.17 Ejemplo: A1 consigue una canasta próxima al final del período del reloj de tiro y el partido continúa. El primer entrenador ayudante del equipo B considera que la señal del reloj de tiro había sonado antes de lanzarse el tiro y solicita un Challenge del primer entrenador, utilizando el procedimiento apropiado.



Interpretación: No se concederá la solicitud del primer entrenador ayudante del equipo B. La revisión del IRS solo puede ser solicitada por el primer entrenador.

F-4.18 Ejemplo: El anotador registrará en el acta del partido todos los Challenges solicitados.

Interpretación: Solo se registrarán en el acta del partido los Challenges concedidos, en las dos casillas destinadas al efecto, junto al epígrafe "HCC". En la primera casilla, el anotador registrará el cuarto o prórroga y en la segunda, el minuto del tiempo de juego del cuarto o prórroga.

**FIN DE LAS REGLAS
Y
PROCEDIMIENTOS EN LOS PARTIDOS**

