

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BALONCESTO



Reglas Oficiales de Baloncesto 2012

Aprobadas por
el Comité Central de FIBA
Río de Janeiro, Brasil, 29 de abril de 2012

De aplicación a partir del 1 de octubre de 2012





INDICE DE CONTENIDOS

REGLA UNO – EL JUEGO	5
<u>Art. 1 Definiciones</u>	5
REGLA DOS – PISTA Y EQUIPAMIENTO	5
<u>Art. 2 Pista</u>	5
<u>Art. 3 Equipamiento</u>	10
REGLA TRES – LOS EQUIPOS	11
<u>Art. 4 Equipos</u>	11
<u>Art. 5 Jugadores: lesión</u>	12
<u>Art. 6 Capitán: obligaciones y derechos</u>	13
<u>Art. 7 Entrenadores: obligaciones y derechos</u>	13
REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO	14
<u>Art. 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y períodos extra</u>	14
<u>Art. 9 Comienzo y final de un período o del partido</u>	14
<u>Art.10 Estado del balón</u>	15
<u>Art.11 Posición de un jugador y de un árbitro</u>	16
<u>Art.12 Salto entre dos y posesión alterna</u>	16
<u>Art.13 Cómo se juega el balón</u>	17
<u>Art.14 Control del balón</u>	18
<u>Art.15 Jugador en acción de tiro</u>	18
<u>Art.16 Canasta: Cuándo se marca y su valor</u>	18
<u>Art.17 Saque</u>	19
<u>Art.18 Tiempo muerto</u>	20
<u>Art.19 Sustituciones</u>	21
<u>Art.20 Partido perdido por incomparecencia</u>	23
<u>Art.21 Partido perdido por inferioridad</u>	23
REGLA CINCO – VIOLACIONES	24
<u>Art.22 Violaciones</u>	24
<u>Art.23 Jugador fuera del terreno de juego y balón fuera del terreno de juego</u>	24
<u>Art.24 Regate</u>	24
<u>Art.25 Avance ilegal</u>	25
<u>Art.26 Tres segundos</u>	26
<u>Art.27 Jugador estrechamente marcado</u>	26
<u>Art.28 Ocho segundos</u>	26

<u>Art.29 Veinticuatro segundos</u>	27
<u>Art.30 Balón devuelto a pista trasera</u>	28
<u>Art.31 Interposiciones e Interferencias</u>	28
REGLA SEIS – FALTAS	30
<u>Art.32 Faltas</u>	30
<u>Art.33 Contacto: Principios generales</u>	30
<u>Art.34 Falta personal</u>	34
<u>Art.35 Doble falta</u>	35
<u>Art.36 Falta antideportiva</u>	35
<u>Art.37 Falta descalificante</u>	36
<u>Art.38 Falta técnica</u>	37
<u>Art.39 Enfrentamientos</u>	38
REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES	40
<u>Art.40 Cinco faltas por jugador</u>	40
<u>Art.41 Faltas de equipo: Penalización</u>	40
<u>Art.42 Situaciones especiales</u>	40
<u>Art.43 Tiros libres</u>	41
<u>Art.44 Errores rectificables</u>	43
REGLA OCHO – ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISARIO: OBLIGACIONES Y DERECHOS	45
<u>Art.45 Árbitros, oficiales de mesa y comisario</u>	45
<u>Art.46 Árbitro principal: Obligaciones y derechos</u>	45
<u>Art.47 Árbitros: Obligaciones y derechos</u>	46
<u>Art.48 El anotador y el ayudante de anotador: Obligaciones</u>	47
<u>Art.49 Cronometrador: Obligaciones</u>	47
<u>Art.50 Operador del reloj de veinticuatro (24) segundos: Obligaciones</u>	48
A — SEÑALES DE LOS ÁRBITROS	50
B — ACTA DEL PARTIDO	56
C — PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA	62
D — CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS	63
E — TIEMPOS MUERTOS PARA TELEVISIÓN (TV)	66

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

REGLA UNO – EL JUEGO

Art. 1 Definiciones

1.1 El baloncesto

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

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

1.2 Canasta: contraria / propia

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

1.3 Vencedor de un partido

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

REGLA DOS – PISTA Y EQUIPAMIENTO

Art. 2 Pista

2.1 Terreno de juego

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

2.2 Pista trasera

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

2.3 Pista delantera

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

2.4 Líneas

Todas las líneas se trazarán en color blanco, de cinco (5) centímetros de ancho y claramente visibles.

2.4.1 Líneas limítrofes

El terreno de juego estará delimitado por las líneas limítrofes, que consisten en las líneas de fondo y las líneas laterales. Estas líneas no forman parte del terreno de juego.

Cualquier obstáculo, incluidos los miembros de un equipo sentados en el banquillo, estará como mínimo a dos (2) metros del terreno de juego.

2.4.2 Línea central, círculo central y semicírculos de tiro libre

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

El círculo central se trazará en el centro del terreno de juego y tendrá un radio de 1,80 metros, medido hasta el borde exterior de la circunferencia. Si su interior está pintado deberá ser del mismo color que las zonas restringidas.

Los semicírculos de tiros libres se trazarán sobre el terreno de juego con un radio de 1,80 metros, medido hasta el borde exterior de la circunferencia y sus centros estarán situados en el punto medio de cada línea de tiros libres. (Esquema 2)

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

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

Las zonas restringidas son los espacios 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 centro de las mismas y que terminan en el borde exterior de la prolongación de las líneas de tiros libres. Excepto las líneas de fondo, estas líneas forman parte de la zona restringida. El interior de las zonas restringidas debe estar pintado **de un solo color**.

Las posiciones de rebote para tiros libres marcadas a lo largo de las zonas restringidas, y reservadas para los jugadores en los tiros libres, se marcarán como muestra el Esquema 2.

2.4.4 Zona de canasta de tres puntos

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

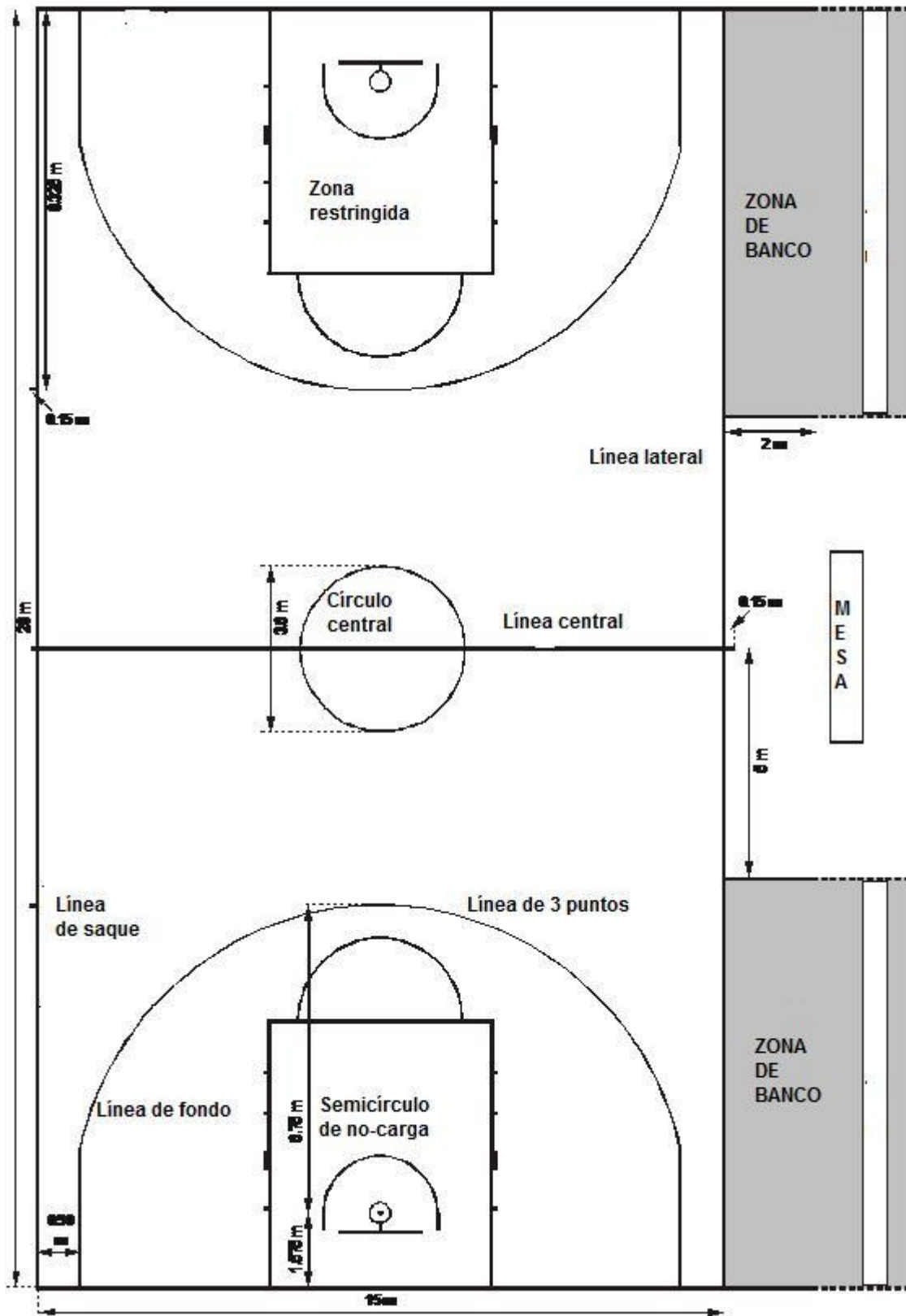
- Dos (2) líneas paralelas que parten de la línea de fondo y perpendiculares a esta, con su borde más alejado a 0,90 metros del borde interior de las líneas laterales.
- Un arco de radio 6,75 metros medido desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior 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 tres (3) puntos no forma parte de la zona de canasta de tres (3) puntos.

2.4.5 Zonas de banquillo de equipo

Las zonas de banquillo de equipo se marcarán fuera del terreno de juego delimitadas por dos (2) líneas, como se muestra en el Esquema 1.

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



2.4.6. Líneas de saque

Las dos (2) líneas de 0,15 metros de longitud se 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.

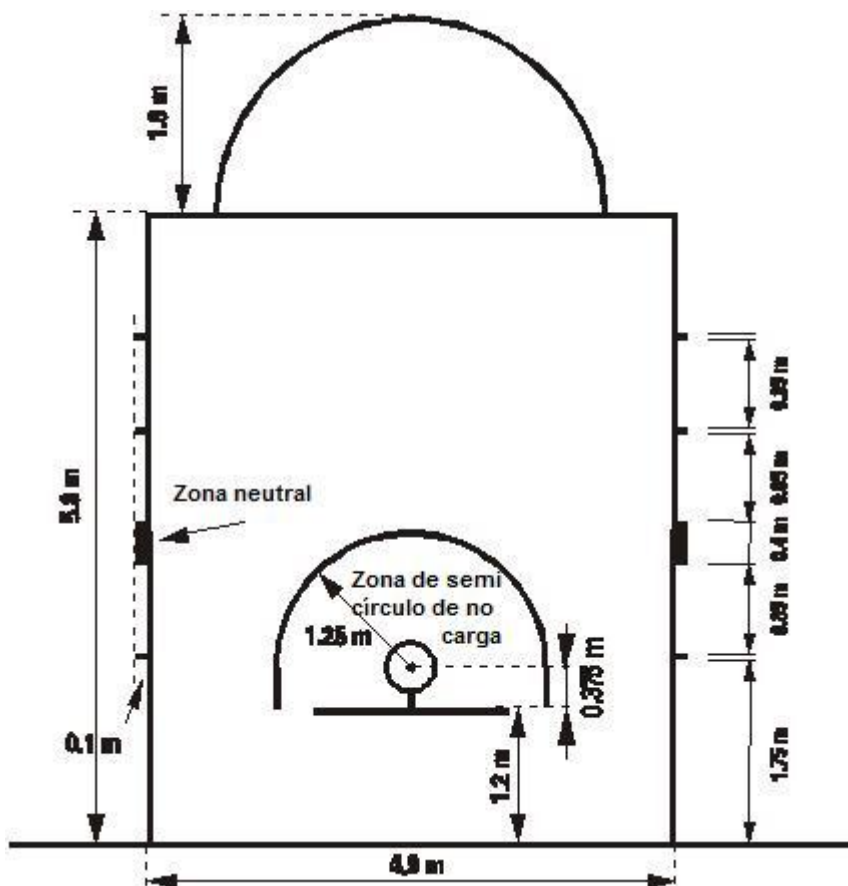
2.4.7. Zonas de semicírculo de no-carga

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

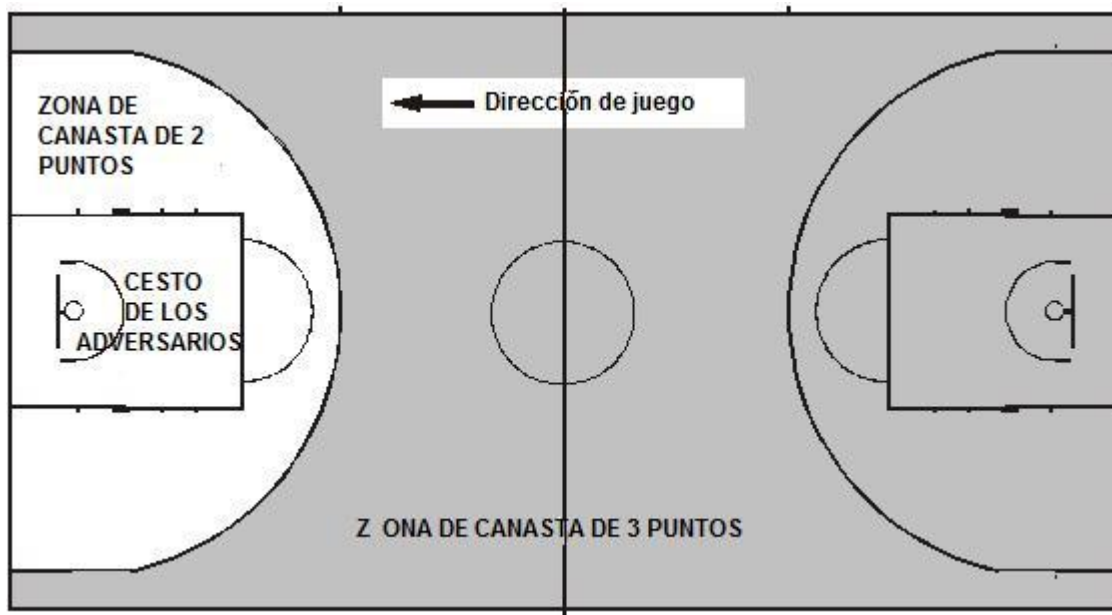
- Un semicírculo de radio 1,25 metros medido desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde interior del semicírculo. El semicírculo se une con:
- Dos (2) líneas paralelas perpendiculares a la línea de fondo, con su borde interior a 1,25 metros desde la proyección 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 de 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 no forman parte de las zonas de semicírculo de no-carga.

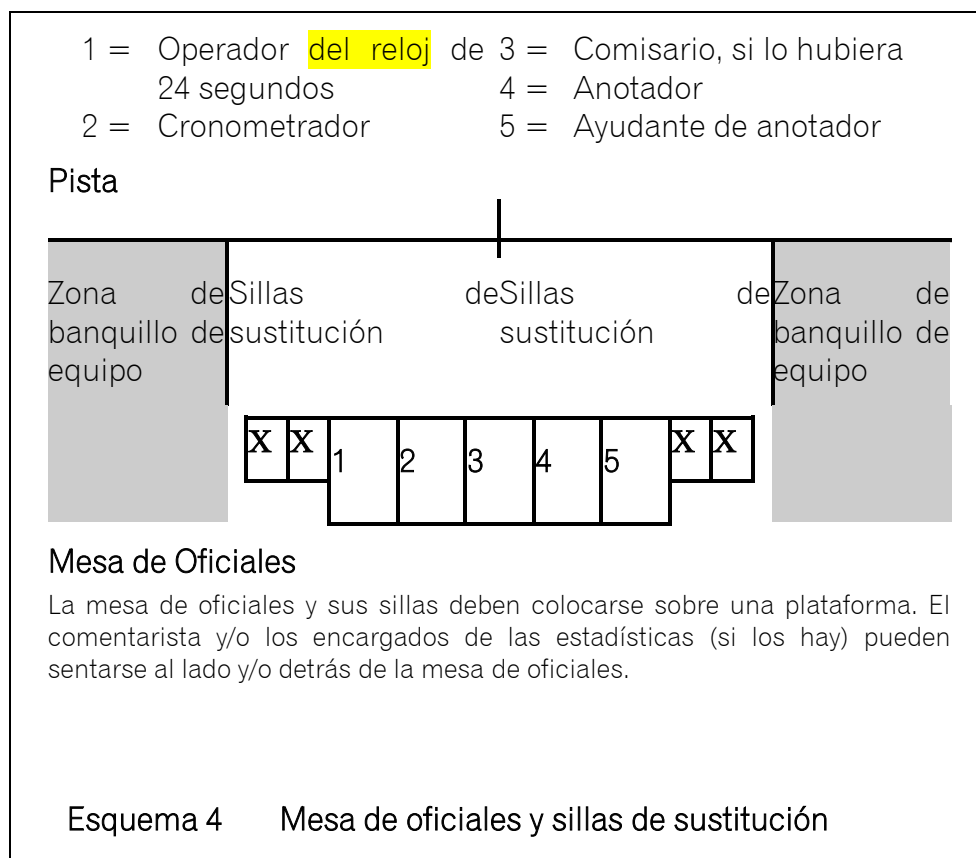


Esquema 2 Zona restringida



Esquema 3 Zona de canasta de 2/3 puntos

2.5 Posición de la mesa de oficiales y de las sillas de los sustitutos (Esquema 4)



Art. 3 Equipamiento

Se requerirá el siguiente equipamiento:

- Unidades de contención, que consisten en:
 - Tableros
 - Canastas, compuestas por aros (abatibles) y redes
 - Soportes del tablero que incluyan protecciones
- Balones de baloncesto
- Reloj de partido
- Marcador
- Dispositivo de veinticuatro (24) segundos
- Cronómetro o dispositivo (visible) adecuado, que no sea el reloj de partido, para cronometrar los tiempos muertos.
- Dos (2) señales acústicas independientes, muy potentes y claramente diferentes entre sí
- Acta
- Indicadores de faltas de jugadores
- Indicadores de faltas de equipo
- Flecha de posesión alterna
- Pista de juego
- Terreno de juego
- Iluminación adecuada

Para una descripción más detallada del equipamiento de baloncesto, ver el *Apéndice sobre Equipamientos de Baloncesto*.

REGLA TRES – LOS EQUIPOS

Art. 4 Equipos

4.1 Definición

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

4.2 Regla

4.2.1 Cada equipo se compone de:

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

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

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

- El árbitro hace la señal autorizando la entrada del sustituto en el terreno de juego.
- Un sustituto solicita la sustitución al anotador durante un tiempo muerto o un intervalo de juego.

4.3 Uniformes

4.3.1 El uniforme de los miembros del equipo se compone de:

- Camiseta del mismo color dominante en la parte delantera y trasera.
Todos los jugadores deben llevar la camiseta por dentro del pantalón. Se permiten los uniformes de una sola pieza.
- Pantalones cortos del mismo color dominante en la parte delantera y trasera, pero no necesariamente del mismo color que la camiseta.
- Calcetines del mismo color dominante para todos los jugadores del equipo.

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

Los números serán claramente visibles y:

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

- 4.3.3 Los equipos deben disponer de un mínimo de dos (2) juegos de camisetas y:
- El equipo citado en primer lugar en el programa (local) utilizará camisetas de color claro (preferiblemente blancas).
 - El equipo citado en segundo lugar en el programa (visitante) utilizará camisetas de color oscuro.
 - No obstante, si los dos (2) equipos están de acuerdo, pueden intercambiar el color de sus camisetas.
- 4.4 **Otra indumentaria**
- 4.4.1 Toda la indumentaria que utilicen los jugadores debe ser adecuada para el baloncesto. No se permitirá utilizar nada diseñado para aumentar la altura o la capacidad de salto de un jugador, o para darle una ventaja injusta de cualquier otra manera.
- 4.4.2 Los jugadores no podrán usar indumentaria (objetos) que puedan lesionar a otros jugadores.
- **No se permite** utilizar:
 - Protección en dedos, manos, muñecas, codos o antebrazos, ortopedias o refuerzos hechos de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal ni ningún otro material duro, aunque estén cubiertos por un acolchado blando.
 - Objetos que puedan causar cortes o abrasiones (las uñas deben llevarse cortas).
 - Tocados, accesorios para el pelo o joyas.
 - **Se permite** utilizar:
 - Protecciones en hombros, brazos, muslos o piernas, siempre que el material esté suficientemente acolchado.
 - ~~Calentadores que sobresalgan por debajo del pantalón del mismo color dominante que este.~~
 - Mangas de compresión (antiembólicas) del mismo color dominante que las camisetas.
 - Medias de compresión (antiembólicas) del mismo color que los pantalones. Si se emplean para la parte superior de la pierna deben acabar por encima de la rodilla; si se emplean para la parte inferior de la pierna, deben acabar por debajo de la rodilla.
 - Refuerzos en las rodillas, si están adecuadamente cubiertos.
 - Máscaras faciales, aunque sean de material duro.
 - Protectores bucales transparentes incoloros.
 - Gafas, siempre que no representen un peligro para los demás jugadores.
 - Cintas para la cabeza, con una anchura máxima de cinco (5) centímetros, hechas de tela, plástico flexible o goma no abrasivos y de un solo color.
 - Esparadrapo incoloro transparente en los brazos, hombros, piernas, etc.
- 4.4.3 Durante el partido, un jugador no podrá exhibir ningún nombre, marca, logotipo o cualquier otra identificación comercial, promocional o benéfica en su cuerpo, pelo o cualquier otra parte.
- 4.4.4 Cualquier otra indumentaria no mencionada de manera explícita en este artículo deberá ser aprobado por la Comisión Técnica de FIBA.

Art. 5 Jugadores: lesión

- 5.1 Los árbitros pueden detener el juego en caso de lesión de uno o varios jugadores.
- 5.2 Si el balón está vivo cuando se produce una lesión, los árbitros no harán sonar su silbato hasta que el equipo con control del balón haya lanzado a canasta, haya perdido el control del balón, se abstenga de jugarlo o el balón quede muerto. Si es necesario proteger a un jugador lesionado, los árbitros pueden detener el juego inmediatamente.
- 5.3 Si el jugador lesionado no puede continuar jugando inmediatamente (en, aproximadamente, 15 segundos) o si recibe asistencia, debe ser sustituido a menos que su equipo se quede con menos de cinco (5) jugadores en el terreno de juego.
- 5.4 **El personal de banquillo del equipo** puede entrar en el terreno de juego, con permiso del árbitro, para atender a un jugador lesionado antes de que sea sustituido.

- 5.5 El médico puede entrar al terreno de juego, sin el permiso del árbitro, si, en su opinión, el jugador lesionado precisa atención médica inmediata.
- 5.6 Cualquier jugador que sangre o presente una herida abierta durante el partido deberá ser sustituido. Podrá volver al terreno de juego cuando se haya detenido la hemorragia y el área afectada o la herida abierta haya sido cubierta por completo y de manera segura.
- Si el jugador lesionado o cualquier jugador que sangre o presente una herida abierta se recupera durante un tiempo muerto concedido a cualquiera de los equipos antes de que suene la señal del anotador comunicando la sustitución, dicho jugador podrá continuar jugando.
- 5.7 Cualquier jugador que haya sido designado por el entrenador para iniciar el partido podrá ser sustituido en caso de lesión. En este caso, los adversarios también tendrán derecho a sustituir al mismo número de jugadores, si así lo desean.

Art. 6 Capitán: Obligaciones y derechos

- 6.1 El capitán (CAP) es un jugador designado por su entrenador para representar a su equipo en el terreno de juego. Puede dirigirse a los árbitros de manera educada para obtener información durante el partido; sin embargo, sólo podrá hacerlo cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté parado.
- 6.2 El capitán informará al árbitro principal, inmediatamente después del final del partido, si su equipo protesta el resultado del partido, y firmará el acta en el espacio que indica "Firma del capitán en caso de protesta".

Art. 7 Entrenadores: Obligaciones y derechos

- 7.1 Cada entrenador o su representante proporcionará al anotador una lista con los nombres y números correspondientes de los miembros de su equipo aptos para jugar, así como el nombre del capitán, entrenador y ayudante de entrenador al menos veinte (20) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido. Todos los miembros de un equipo cuyos nombres estén inscritos en el acta están facultados para jugar, incluso si llegan después de que el partido haya comenzado.
- 7.2 Cada entrenador dará su aprobación a los nombres y números de los miembros de su equipo y a los nombres de los entrenadores, firmando el acta al menos diez (10) minutos antes de la hora de inicio programada del partido. Al mismo tiempo deberá indicar los cinco (5) jugadores que comenzarán el partido. El entrenador del equipo A será el primero que facilite esta información.
- 7.3 El personal de banquillo del equipo son las únicas personas autorizadas a sentarse en los banquillos de equipo y a permanecer en las zonas de banquillo de equipo.
- 7.4 El entrenador y el entrenador ayudante pueden ir a la mesa de oficiales durante el partido para obtener información estadística, sólo cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté parado.
- 7.5 El entrenador o el entrenador ayudante, pero solo uno de ellos al mismo tiempo, está autorizado 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 de equipo. El entrenador ayudante no se dirigirá a los árbitros.
- 7.6 Si hay un entrenador ayudante, su nombre debe inscribirse en el acta antes del inicio del partido (no es necesario que firme). Asumirá todas las obligaciones y derechos del entrenador si, por cualquier razón, este no puede continuar ejerciéndolas.
- 7.7 El entrenador informará a uno de los árbitros del número de jugador que actuará como capitán en pista cuando el capitán abandone el terreno de juego.

- 7.8 El capitán actuará como entrenador si no hay entrenador o si este no puede continuar y no hay entrenador ayudante inscrito en el acta (o este no puede continuar). Si el capitán tiene que abandonar el terreno de juego, puede continuar ejerciendo de entrenador. Si debe abandonar el terreno de juego a causa de una falta descalificante, o no puede actuar como entrenador debido a una lesión, su sustituto como capitán podrá sustituirlo como entrenador.
- 7.9 El entrenador designará al lanzador de tiros libres de su equipo en todos los casos en que las reglas no lo determinen.

REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO

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

- 8.1 El partido constará de cuatro (4) períodos de diez (10) minutos.
- 8.2 Habrá un intervalo de juego de veinte (20) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
- 8.3 Habrá intervalos de juego de dos (2) minutos entre el primer y segundo período (primera parte), entre el tercer y cuarto período (segunda parte) y antes de cada período extra .
- 8.4 Habrá un intervalo de juego en la mitad del partido de quince (15) minutos .
- 8.5 Un intervalo de juego comienza:
- Veinte (20) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
 - Cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final de un período.
- 8.6 Un intervalo de juego finaliza:
- Al comienzo del primer período, cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal en el salto entre dos.
 - Al comienzo de todos los demás períodos, cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.
- 8.7 Si al final del tiempo de juego del cuarto período el tanteo está empatado, el partido continuará con tantos periodos extra de cinco (5) minutos como sean necesarios para deshacer el empate.
- 8.8 Si se comete una falta al mismo tiempo o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el final del tiempo de juego, el consiguiente tiro o tiros libres deberán administrarse después del final del tiempo de juego.
- 8.9 Si a consecuencia de este tiro o tiros libres es necesario disputar un período extra, se considerará que todas las faltas que se cometan después del final del tiempo de juego han ocurrido durante un intervalo de juego y los tiros libres se administrarán antes del inicio del período extra.

Art. 9 Comienzo y final de un período o del partido

- 9.1 El primer período comienza cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal en el salto entre dos.
- 9.2 Los demás períodos comienzan cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.
- 9.3 El partido no puede comenzar si uno de los equipos no está en el terreno de juego con cinco (5) jugadores preparados para jugar.
- 9.4 En todos los partidos, el equipo citado en primer lugar en el programa (equipo local) tendrá el banquillo de equipo y su propia canasta a la izquierda de la mesa de oficiales, de cara al terreno de juego.

Sin embargo, si ambos equipos están de acuerdo, podrán intercambiar los banquillos de equipo y/o las canastas.

- 9.5 Antes del primer y tercer período, los equipos tienen derecho a calentar en la mitad del terreno de juego en la que se encuentra la canasta de sus oponentes.
- 9.6 Los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda mitad.
- 9.7 En todos los períodos extra, los equipos continuarán jugando hacia las mismas canastas que en el cuarto período.
- 9.8 Un período, período extra o partido finalizará cuando suene la señal del reloj de partido indicando el final del tiempo de juego. Cuando el tablero esté equipado con iluminación alrededor de su perímetro, la iluminación prevalece sobre la señal sonora del reloj de partido.

Art.10 Estado del balón

- 10.1 El balón puede estar vivo o muerto.
- 10.2 El balón pasa a estar **vivo** cuando:
- Durante el salto entre dos, el balón abandona las manos del árbitro principal.
 - Durante un tiro libre, el balón está a disposición del lanzador.
 - Durante un saque, el balón está a disposición del jugador que lo efectúa.
- 10.3 El balón queda **muerto** cuando:
- Se convierte cualquier tiro de campo o tiro libre.
 - Un árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo.
 - Resulta evidente que el balón no entrará en el cesto durante un tiro libre que debe ser seguido por:
 - otro tiro o tiros libres.
 - otra penalización (tiro o tiros libre y/o saque)
 - Suena la señal del reloj de partido indicando el final de un período.
 - Suena la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos mientras un equipo tiene el control del balón.
 - Un jugador de cualquier equipo toca el balón mientras está en el aire en un lanzamiento a canasta después de que:
 - un árbitro haga sonar su silbato.
 - la señal del reloj de partido suene indicando el final del período.
 - suene la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos.
- 10.4 El balón no queda muerto y se concede la canasta si se convierte cuando:
- El balón está en el aire en un lanzamiento a canasta y:
 - un árbitro hace sonar su silbato.
 - suena la señal del reloj de partido indicando el final del período.
 - suena la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos.
 - El balón está en el aire en un tiro libre cuando un árbitro hace sonar su silbato para indicar cualquier infracción que no haya cometido el lanzador.
 - Un jugador comete ~~una~~ falta sobre cualquier adversario mientras **el balón está bajo el control del adversario** y se encuentra en acción de tiro a canasta y que finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo que comenzó antes de que se cometiera la falta.

Esta disposición no se aplica y la canasta no es válida si:

- después de que un árbitro haga sonar su silbato se realiza una acción de tiro completamente nueva.
- durante el movimiento continuo del jugador en acción de tiro, suena la señal del reloj de partido indicando el final de un período o suena la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos.

Art.11 Posición de un jugador y de un árbitro

- 11.1 La posición de un **jugador** se determina por el lugar que está ocupando sobre el suelo.
- Cuando se encuentra en el aire, mantiene la misma posición que tenía cuando tocó el suelo por última vez. Esto incluye las líneas limítrofes, la línea central, la línea de tres puntos, la línea de tiros libres, las líneas que delimitan las zonas restringidas y las líneas que delimitan las zonas de 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 el suelo en la posición en que se encuentra el árbitro.

Art.12 Salto entre dos y posesión alterna

12.1 Definición de salto entre dos

- 12.1.1 Tiene lugar un **salto entre dos** cuando un árbitro lanza el balón en el círculo central entre dos (2) adversarios cualesquiera al comienzo del primer período.
- 12.1.2 **Se produce un balón retenido** cuando uno o más jugadores de equipos contrarios tienen una o ambas manos firmemente sobre el balón, de modo que ninguno ~~de ellos~~ pueda obtener el control del mismo sin emplear una brusquedad excesiva.

12.2 Procedimiento del salto entre dos

- 12.2.1 Cada saltador tendrá ambos pies dentro del semicírculo más próximo a su propia canasta y con un pie próximo a la línea central.
- 12.2.2 Los jugadores de un mismo equipo no pueden ocupar posiciones contiguas alrededor del círculo si un oponente desea ocupar una de esas posiciones.
- 12.2.3 El árbitro lanzará el balón hacia arriba en vertical entre los dos (2) oponentes, más alto de lo que cualquiera de ellos pueda alcanzar saltando.
- 12.2.4 El balón debe ser palmeado con la(s) mano(s) de al menos uno de los saltadores **después** de que alcance la altura máxima.
- 12.2.5 Ninguno de los saltadores abandonará su posición hasta que el balón haya sido palmeado legalmente.
- 12.2.6 Ninguno de los saltadores puede coger el balón ni palmearlo más de dos veces hasta que haya tocado a uno de los jugadores que no ha saltado o toque el suelo.
- 12.2.7 Si el balón no es palmeado por al menos uno de los saltadores, se repetirá el salto entre dos.
- 12.2.8 Los jugadores que no salten no pueden tener ninguna parte de su cuerpo sobre o encima de la línea del círculo (cilindro) antes de que el balón haya sido tocado.

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

12.3 Situaciones de salto

Se produce una situación de salto cuando:

- Se sanciona un balón retenido.
- El balón sale fuera de los límites del terreno de juego y los árbitros dudan o están en desacuerdo sobre cuál de los adversario tocó el último el balón.
- Ambos equipos cometen violación durante el último o único tiro libre no convertido.
- Un balón vivo se encaja entre el aro y el tablero (excepto entre tiros libres).
- El balón queda muerto cuando ninguno de los equipos tiene control del balón ni derecho al mismo.

- Después de compensar penalizaciones iguales en contra de ambos equipos, no queda ninguna penalización de faltas por administrarse y ningún equipo tenía el control del balón o derecho al mismo antes de la primera falta o violación.
- Va a comenzar cualquier período que no sea el primero.

12.4 Definición de posesión alterna

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

12.4.2 La posesión alterna:

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

12.5 Procedimiento de posesión alterna

12.5.1 En todas las situaciones de salto, los equipos irán alternando la posesión del balón para efectuar un saque desde el punto más cercano a donde se produjo la situación de salto.

12.5.2 El equipo que no obtenga el control del balón vivo en el terreno de juego después del salto tendrá derecho a la primera posesión alterna.

12.5.3 El equipo que tenga derecho a la siguiente posesión alterna al final de cualquier período comenzará el siguiente período mediante un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, a menos que deba administrarse una penalización de tiros libres y saque.

12.5.4 El equipo que tiene derecho al saque de posesión alterna se indicará mediante la flecha de posesión alterna apuntando a la canasta de los oponentes. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambia en cuanto finaliza el saque de posesión alterna.

12.5.5 Una violación cometida por un equipo durante su saque de posesión alterna provoca que dicho equipo pierda el saque. Se cambiará la dirección de la flecha de posesión alterna inmediatamente, indicando que el equipo contrario al que cometió la violación tiene derecho al saque de posesión alterna en la siguiente situación de salto. El juego se reanudará concediendo el balón a los oponentes del equipo que cometió la violación para que efectúen un saque desde el punto del saque original.

12.5.6 Una falta cometida por cualquier equipo:

- antes del comienzo de un período que no sea el primero; o
- durante el saque de posesión alterna, no provoca que el equipo que realiza el saque pierda esa posesión alterna.

Art.13 Cómo se juega el balón

13.1 Definición

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

13.2 Regla

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

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

Una infracción del Art. 13.2 es una violación.

Art.14 Control del balón

14.1. Definición

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

Art.15 Jugador en acción de tiro

15.1 Definición

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

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

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

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

15.1.2 La acción de tiro:

- **Comienza** cuando el jugador inicia el movimiento continuo que normalmente precede al lanzamiento del balón y, a juicio del árbitro, ha comenzado un intento de encestar lanzando, palmeando o hundiendo el balón hacia la canasta de los oponentes.
- **Finaliza** cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador y, si se trata de un tiro en suspensión, ambos pies han regresado al suelo.

Un jugador podría agarrar los brazos de un adversario que intenta encestar, evitando de esta manera que logre la canasta; aún así, se considera que el jugador ha efectuado un lanzamiento a cesto. En este caso, no es imprescindible que el balón abandone la(s) mano(s) del jugador.

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

15.1.3 Un movimiento continuo en la acción de tiro:

- Comienza cuando el balón descansa en la(s) mano(s) del jugador y este empieza a realizar el movimiento propio del lanzamiento, generalmente hacia arriba.
- Puede comprender el movimiento de los brazos y/o cuerpo del jugador en su intento de lanzamiento.
- Finaliza cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador o si se efectúa una acción de tiro completamente nueva.

Art.16 Canasta: Cuándo se marca y su valor

16.1 Definición

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

- 16.1.2 Se considera que el balón está dentro del cesto cuando la parte más insignificante del mismo está dentro y por debajo del nivel del aro.
- 16.2 **Regla**
- 16.2.1 Se concede una canasta al equipo que ataca el cesto de los oponentes en el que ha entrado el balón de la siguiente manera:
- Una canasta desde el tiro libre vale un (1) punto.
 - Una canasta desde la zona de tiro de dos puntos vale dos (2) puntos.
 - Una canasta desde la zona de tiro de tres puntos vale tres (3) puntos.
 - Si después de que el balón haya tocado el aro tras un último o único tiro libre, un jugador atacante o defensor toca el balón legalmente antes de que entre en el cesto, la canasta será de dos (2) puntos.
- 16.2.2 Si un jugador convierte **accidentalmente** un lanzamiento en su **propia canasta**, la canasta valdrá dos (2) puntos y se anotará como si hubiesen sido logrados por el capitán en el terreno de juego del equipo contrario.
- 16.2.3 Si un jugador convierte **intencionadamente** un lanzamiento en su **propia canasta**, es una violación y la canasta no es válida.
- 16.2.4 Si un jugador provoca que el balón se introduzca completamente por debajo de la canasta es una violación.
- 16.2.5 El reloj de partido debe reflejar por lo menos 0:00.3 (tres décimas de segundo) para que un jugador pueda obtener el control del balón tras un saque o un rebote después del último o único tiro libre y lanzar a canasta. Si el reloj de partido refleja 0:00.2 o 0:00.1, el único lanzamiento de campo válido deberá ser un palmeo o un mate directo del balón.

Art.17 Saque

17.1 Definición

- 17.1.1 Se produce un saque cuando el jugador que lo efectúa, situado fuera de las líneas de demarcación, pasa el balón al terreno de juego.

17.2 Procedimiento

- 17.2.1 El árbitro debe entregar o poner el balón a disposición del jugador que va a efectuar el saque. También podrá lanzar o botar el balón hacia el jugador a condición de que:
- El árbitro no esté a más de cuatro (4) metros del jugador que realiza el saque.
 - El jugador que realiza el saque se encuentre en el lugar correcto designado por el árbitro.
- 17.2.2 El jugador realizará el saque desde el lugar más cercano al que se cometió la infracción o donde el árbitro detuvo el juego, **excepto directamente** detrás del tablero.
- 17.2.3 Se administrará el saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, en las siguientes situaciones:
- Al comienzo de todos los períodos, con la excepción del primero.
 - Después de uno o varios tiros libres de una falta técnica, antideportiva o descalificante.

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

- 17.2.4 **Cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos del cuarto período** y de cualquier periodo extra, después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón en su pista trasera, el saque **consiguiente** se administrará en la línea de saque en su pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales.

- 17.2.5 A continuación de una falta personal cometida por un jugador del equipo con control de balón vivo, o del equipo con derecho al balón, el saque correspondiente se administrará desde el lugar más cercano a donde se cometió la infracción.
- 17.2.6 Siempre que el balón entre en la canasta pero el tiro o tiro libre no sea válido, el saque correspondiente se administrará a la altura de la prolongación de la línea de tiros libre.
- 17.2.7 Después de una canasta convertida o de un último o único tiro libre convertido:
- Cualquier jugador del equipo que recibió la canasta efectuará el saque desde cualquier lugar de su línea de fondo. Esto también es aplicable cuando un árbitro entregue el balón a un jugador o lo ponga a su disposición para el saque después de un tiempo muerto o cualquier otra interrupción del juego posterior a una canasta o un único o último tiro libre válido.
 - El jugador que realiza el saque puede moverse lateralmente y/o hacia atrás y el balón puede pasarse entre los miembros del equipo que estén sobre o detrás de la línea de fondo, pero la cuenta de cinco (5) segundos comienza cuando el balón está a disposición del primer jugador situado fuera de las líneas limítrofes.

17.3 Regla

17.3.1 El jugador que realiza el saque:

- No tardará más de cinco (5) segundos en lanzar el balón.
- No pisará el terreno de juego mientras tenga el balón en su(s) mano(s).
- No provocará que el balón toque fuera de los límites del terreno de juego tras haber sido lanzado en el saque.
- No tocará el balón dentro del terreno de juego antes de que haya tocado a otro jugador.
- No provocará que el balón entre directamente en la canasta.
- Exceptuando los saques desde su propia línea de fondo tras un cesto o un tiro libre válido, no se moverá una distancia total de más de un (1) metro desde el punto designado para el saque, lateralmente en una o en ambas direcciones, antes de soltar el balón. Sin embargo, puede moverse hacia atrás, perpendicularmente a la línea, tanto como las circunstancias lo permitan.

17.3.2 Durante el saque, el resto de jugadores:

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

Una infracción del Art. 17.3 es una violación.

17.4 Penalización

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

Art.18 Tiempo muerto

18.1 Definición

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

18.2 Regla

18.2.1 Cada tiempo muerto durará un (1) minuto.

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

18.2.3 Una oportunidad de tiempo muerto **comienza** cuando:

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

- 18.2.4 Una oportunidad de tiempo muerto finaliza cuando el balón está a disposición de un jugador para efectuar un saque o para el primer o único tiro libre.
- 18.2.5 Se pueden conceder dos (2) tiempos muertos a cada equipo en cualquier momento de la primera mitad; tres (3) en cualquier momento de la segunda mitad y uno (1) durante cada período extra.
- 18.2.6 Los tiempos muertos no utilizados no podrán trasladarse a la siguiente mitad o período extra.
- 18.2.7 El tiempo muerto se concede al equipo cuyo entrenador lo solicitó primero, a menos que se conceda a continuación de una canasta convertida por los adversarios y sin que se haya señalado ninguna infracción.
- 18.2.8 No se concederá tiempo muerto al equipo que ha convertido una canasta al detenerse el reloj de partido **muestre 2:00 minutos o menos del cuarto período y** de cualquier período extra, a menos que un árbitro haya interrumpido el partido.

18.3 Procedimiento

- 18.3.1 Sólo el entrenador o el entrenador ayudante tienen derecho a solicitar un tiempo muerto. Lo hará estableciendo contacto visual con el anotador o personándose en la mesa de oficiales, solicitando claramente un tiempo muerto y realizando con las manos la señal convencional correspondiente.
- 18.3.2 Una solicitud de tiempo muerto sólo puede cancelarse antes de que suene la señal del anotador comunicando dicha solicitud.
- 18.3.3 El período de tiempo muerto:
- **Comienza** cuando **el** árbitro hace sonar su silbato y realiza la señal de tiempo muerto.
 - **Finaliza** cuando un árbitro hace sonar su silbato y ordena a los equipos que vuelvan al terreno de juego.
- 18.3.4 Tan pronto como comience una oportunidad de tiempo muerto, el anotador hará sonar su señal para comunicar a los árbitros que se ha efectuado una solicitud de tiempo muerto. Si se convierte una canasta contra el equipo que ha solicitado un tiempo muerto, el cronometrador detendrá el reloj de partido inmediatamente y hará sonar su señal.
- 18.3.5 Durante el tiempo muerto y durante un intervalo de juego antes del inicio del segundo (2º), cuarto (4º) o cualquier período extra, los jugadores pueden abandonar el terreno de juego y sentarse en su banquillo de equipo y el **personal de banquillo del equipo** pueden entrar al terreno de juego siempre que permanezcan cerca de la zona de banquillo de equipo.
- 18.3.6 Si cualquiera de los dos equipos solicita un tiempo muerto después de que el balón esté a disposición del lanzador para el primer o único tiro libre, el tiempo muerto se concederá si:
- Se convierte el último o único tiro libre.
 - Tras el último o único tiro libre hay un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
 - Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se completan los tiros libres y se concede el tiempo muerto antes de administrarse la nueva penalización.
 - Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede el tiempo muerto antes de que se administre la nueva penalización.
 - Se sanciona una violación antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede el tiempo muerto antes de administrarse el saque.
- En el caso de series consecutivas de tiros libres y/o posesión de balón originados por más de una (1) falta, cada serie debe considerarse por separado.

Art.19 Sustituciones

19.1 Definición

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

19.2 Regla

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

19.2.2 Una oportunidad de sustitución **comienza** cuando:

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

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

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

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

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

19.3 Procedimiento

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

19.3.2 Una solicitud de sustitución sólo puede cancelarse antes de que suene la señal del anotador comunicando dicha solicitud.

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

19.3.4 El sustituto permanecerá fuera de las líneas limítrofes hasta que el árbitro haga sonar su silbato, efectúe la señal de sustitución y le autorice a entrar en el terreno de juego.

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

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

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

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

- Está lesionado.
- Ha cometido sus cinco faltas.
- Ha sido descalificado.

El tiro o tiros libres debe lanzarlos su sustituto, quien no puede volver a ser sustituido hasta que haya jugado en la siguiente fase de partido con el reloj en marcha.

- 19.3.9 Si cualquier equipo solicita una sustitución después de que el balón esté a disposición del lanzador para el primer o único tiro libre, se concederá si:
- Se convierte el último o único tiro libre.
 - Tras el último o único tiro libre hay un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
 - Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se completa el o los tiros libres y se concede la sustitución antes de administrarse la nueva penalización.
 - Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede la sustitución antes de que se administre la nueva penalización.
 - Se sanciona una violación antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede la sustitución antes de administrarse el saque.
- En el caso de series consecutivas de tiros libres y/o posesión de balón originados por más de una (1) falta, cada serie debe considerarse por separado.

Art.20 Partido perdido por incomparecencia

20.1 Regla

Un equipo perderá el partido por incomparecencia si:

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

20.2 Penalización

- 20.2.1 Se adjudica el partido al equipo contrario y el resultado será de veinte a cero (20 a 0). Además, el equipo que no haya comparecido recibirá cero (0) puntos en la clasificación.
- 20.2.2 Para las series de dos partidos (ida y vuelta) en que se tenga en cuenta el tanteo total y para los play-offs al mejor de tres partidos, el equipo que no comparezca en el primer, segundo o tercer partido perderá la serie o los play-offs por incomparecencia. Esto no se aplica en los play-offs al mejor de cinco partidos.
- 20.2.3 Si un equipo pierde un segundo partido por incomparecencia en un torneo, el equipo será descalificado y se anularán los resultados de los partidos en que haya participado.

Art.21 Partido perdido por inferioridad

21.1 Regla

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

21.2 Penalización

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

REGLA CINCO – VIOLACIONES

Art.22 Violaciones

22.1 Definición

Una violación es una infracción de las reglas.

22.2 Penalización

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

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

23.1 Definición

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

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

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

23.2 Regla

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

23.2.2 Si el balón sale fuera del terreno de juego por tocar o ser tocado por un jugador que está sobre o fuera de la línea limítrofe, ese jugador es el responsable de que el balón salga fuera del terreno de juego.

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

Art.24 Regate

24.1 Definición

24.1.1 Un regate es el movimiento de un balón vivo causado por un jugador con control de ese balón y que lo lanza, palmea, rueda sobre el suelo o lo lanza intencionadamente contra el tablero.

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

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

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

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

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

24.1.4 Las siguientes acciones no constituyen regates:

- Lanzamientos sucesivos a canasta.
- Cometer un 'fumble' al inicio o al final de un regate.
- Los intentos de obtener el control del balón mediante palmeos para alejarlo de otros jugadores.
- Arrebatarse el balón a otro jugador con un palmeo.
- Interceptarse un pase y establecer el control del balón.
- Pasarse el balón de una mano a otra y permitir que descansa en una o ambas manos antes de tocar el suelo, siempre que no se cometa una violación del avance.

24.2 **Regla**

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

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

Art.25 Avance ilegal

25.1 **Definición**

25.1.1 **Avance ilegal** es el movimiento ilegal de uno o ambos pies en cualquier dirección mientras se sostiene un balón vivo en el terreno de juego, más allá de los límites definidos en este artículo.

25.1.2 Un **pivote** es el movimiento legal en el que un jugador que sostiene un balón vivo en el terreno de juego da uno o más pasos en cualquier dirección con el mismo pie, mientras que el otro, llamado pie de pivote, permanece en el mismo punto de contacto con el suelo.

25.2 **Regla**

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

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

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

- estático con ambos pies en el suelo:
 - Para iniciar un regate, no puede levantar el pie de pivote hasta que el balón abandone su(s) mano(s).
 - Para pasar o lanzar a canasta, el jugador puede saltar sobre el pie de pivote, pero ninguno de los dos pies puede volver a tocar el suelo hasta que el balón abandone su(s) mano(s).

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

25.2.3 Jugador que cae, está tumbado o sentado en el suelo

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

Art.26 Tres segundos

26.1 Regla

26.1.1 Un jugador no permanecerá más de tres (3) segundos consecutivos en la zona restringida de los adversarios mientras su equipo tenga el control de un balón vivo en su pista delantera y el reloj de partido esté en marcha.

26.1.2 Se permitirá que un jugador:

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

26.1.3 Para que un jugador esté fuera de la zona restringida ambos pies deben estar sobre la pista fuera de la misma.

Art.27 Jugador estrechamente marcado

27.1 Definición

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

27.2 Regla

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

Art.28 Ocho segundos

28.1 Regla

28.1.1 Cuando:

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

- 28.1.2 El equipo ha pasado el balón a pista delantera cuando:
- El balón, que no está siendo controlado por ningún jugador, toca la pista delantera.
 - El balón toca o es legalmente tocado por un atacante que tiene ambos pies **completamente** en contacto con su pista delantera.
 - El balón toca o es legalmente tocado por un defensor que tiene parte de su cuerpo en contacto con su pista trasera.
 - El balón toca a un árbitro que tiene parte de su cuerpo en contacto con la pista delantera del equipo con control del balón.
 - Durante un regate desde pista trasera hacia pista delantera, **el balón y ambos pies del jugador** que efectúa el regate están **completamente** en contacto con la pista delantera.
- 28.1.3 La cuenta de ocho (8) segundos continuará con el tiempo que restaba cuando el equipo que tenía control del balón deba efectuar un saque desde su pista trasera a consecuencia de:
- un balón que sale fuera del terreno de juego.
 - un jugador del mismo equipo que se lesiona.
 - una situación de salto.
 - una doble falta.
 - una cancelación de penalizaciones iguales en contra de ambos equipos.

Art.29 Veinticuatro segundos

29.1 Regla

29.1.1 Cuando:

- un jugador obtiene el control de un balón vivo en el terreno de juego,
 - en un saque, el balón toca o es legalmente tocado por cualquier jugador en pista y el equipo del jugador que realiza el saque sigue con el control del balón,
- ese equipo debe efectuar un lanzamiento antes de veinticuatro (24) segundos.

Para que se considere un lanzamiento a canasta antes de veinticuatro (24) segundos:

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

29.1.2 Cuando **se intenta un lanzamiento finalizando el período de veinticuatro (24) segundos** y suena la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos con el balón en el aire:

- Si el balón entra en el cesto, no se produce ninguna violación, se ignorará la señal y la canasta será válida.
- Si el balón toca en el aro pero no entra en la canasta, no se produce ninguna violación, se ignorará la señal y el juego continuará.
- Si el balón no toca en el aro, se produce una violación. Sin embargo, si el equipo contrario ha obtenido un control del balón inmediato y claro, se ignorará la señal y el juego continuará.

Se aplicarán todas las **restricciones** relacionadas con interposiciones e interferencias.

29.2 Procedimiento

29.2.1 Si un árbitro detiene el juego:

- A causa de una falta o violación (no porque el balón salga fuera 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,

Se concederá la posesión del balón al mismo equipo que previamente tenía el control del balón.

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

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

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

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

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

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

Art.30 Balón devuelto a pista trasera

30.1 Definición

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

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

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

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

30.2 Regla

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

30.3 Penalización

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

Art.31 Interposiciones e Interferencias

31.1 Definición

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

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

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

31.2 Regla

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

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

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

31.2.3 Las restricciones de interposiciones se aplican hasta que:

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

31.2.4 Se produce una **interferencia** cuando:

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

31.2.5 Cuando:

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

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

Se aplicarán todas las restricciones referentes a interposiciones e interferencias.

31.3 Penalización

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

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

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

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

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

REGLA SEIS – FALTAS

Art.32 Faltas

32.1 Definición

32.1.1 Una falta es una infracción de las reglas que implica un contacto personal ilegal con un adversario y/o un comportamiento antideportivo.

32.1.2 Se puede sancionar cualquier número de faltas contra cada equipo. Independientemente de la penalización, se señalará cada falta, se anotará en el acta al jugador infractor y se penalizará correspondientemente.

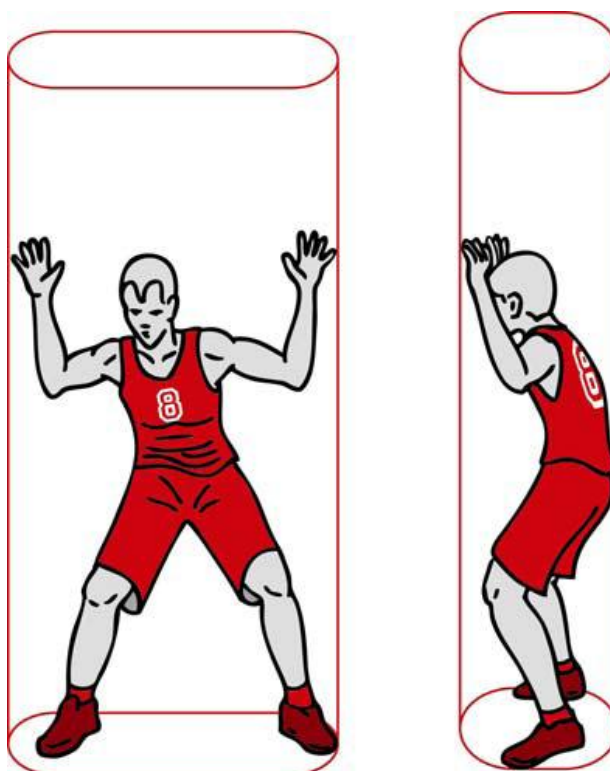
Art.33 Contacto: principios generales

33.1 Principio del cilindro

El principio del cilindro se define como el espacio dentro de un cilindro imaginario ocupado por un jugador en el suelo. Incluye el espacio por encima de él y está delimitado por:

- en la parte **delantera** por las palmas de las manos.
- en la parte **trasera** por las nalgas.
- en los **laterales** por la parte exterior de los brazos y piernas.

Las manos y los brazos pueden extenderse enfrente del torso, no más allá de la posición de los pies, con los brazos doblados por los codos de tal forma que los antebrazos y las manos estén levantados. La distancia entre los pies variará según la altura.



Esquema 5

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 en el suelo y el espacio sobre él cuando salta verticalmente desde ese lugar.

En cuanto el jugador abandona su posición vertical (cilindro) y se produce un contacto con el cuerpo con un adversario que haya establecido su propia posición vertical (cilindro), el jugador que abandonó su posición vertical (cilindro) es responsable del contacto.

No se debe penalizar al jugador defensor por saltar verticalmente (dentro de su cilindro) o por tener sus manos y brazos extendidos por encima de él dentro de su propio cilindro.

El jugador atacante, esté sobre el suelo o en el aire, no provocará ningún contacto con el jugador defensor que esté en posición legal de defensa:

- Utilizando sus brazos para crearse más espacio (empujando).
- Extendiendo sus piernas o brazos para provocar un contacto durante o justo después de un lanzamiento a canasta.

33.3 Posición legal de defensa

Un defensor ha establecido una posición inicial legal de defensa cuando:

- Encara al adversario y
- Tiene ambos pies en el suelo.

Esta posición legal de defensa se extiende verticalmente sobre él (cilindro), desde el suelo hasta el techo. Puede levantar los brazos y las manos sobre la cabeza o saltar verticalmente pero debe mantenerlos en posición vertical dentro del cilindro imaginario.

33.4 Defensa a un jugador con control de balón

Al defender a un jugador que controla el balón (que lo sostiene o lo bota), **no se aplican los elementos de tiempo y distancia.**

Un jugador con balón debe esperar que le defiendan y estar preparado para detenerse o cambiar de dirección siempre que un adversario adopte una posición inicial legal de defensa frente a él, aunque lo haga en una fracción de segundo.

El jugador defensor debe establecer una posición inicial legal de defensa sin provocar ningún contacto antes de establecer esta posición.

Una vez que el defensor ha establecido una posición inicial legal de defensa, puede desplazarse para defender a su adversario, pero no puede extender los brazos, hombros, caderas o piernas para impedir que el jugador con el balón lo supere.

Al valorar una situación de carga/bloqueo que implique a un jugador con balón, el árbitro debe emplear estos principios:

- El defensor debe establecer una posición inicial legal de defensa encarando al jugador con balón y con ambos pies en el suelo.
- El defensor puede permanecer inmóvil, saltar verticalmente, moverse lateralmente o hacia atrás para mantener su posición inicial legal de defensa.
- Al desplazarse para mantener la posición inicial legal de defensa, puede levantar un instante uno o ambos pies del suelo siempre que el movimiento sea lateral o hacia atrás, pero **no hacia** el jugador con balón.
- El contacto debe producirse en el torso, en cuyo caso se consideraría que el defensor ha llegado en primer lugar al lugar de contacto.
- Tras establecer una posición legal de defensa, el defensor puede girarse **dentro de** su cilindro para evitar una lesión.

En cualquiera de estas situaciones, se considerará que la falta ha sido provocada por el jugador con balón.

33.5 Defensa a un jugador sin control de balón

Un jugador que no tiene control de balón tiene derecho a desplazarse libremente sobre el terreno de juego y a situarse en cualquier posición que no esté ya ocupada por otro jugador.

Al defender a un jugador sin control de balón **deben aplicarse los elementos de tiempo y distancia**. Un defensor no puede ocupar una posición tan cercana a la trayectoria de un adversario en movimiento ni hacerlo de manera tan rápida que este último no tenga tiempo o distancia suficientes para detenerse o cambiar de dirección.

La distancia es directamente proporcional a la velocidad de adversario, nunca menos de un (1) **ni más de dos (2) 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 éste haya saltado.

Colocarse debajo de un jugador que está en el aire y provocar un contacto suele constituir una falta antideportiva y en determinadas circunstancias puede ser una falta descalificante.

33.7 Pantalla: legal e ilegal

Una pantalla es el intento de retrasar o impedir que un adversario sin balón alcance el lugar que desea en el terreno de juego.

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

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

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

- Estaba **moviéndose** al producirse el contacto.
- No concedió la distancia suficiente al establecer una pantalla fuera del campo de visión de un adversario **inmóvil** al producirse el contacto.
- No respetó los elementos de tiempo y distancia con un adversario **en movimiento** al producirse el contacto.

Si la pantalla se establece **dentro** del campo de visión (frontal o lateral) de un adversario inmóvil, el jugador que la efectúa puede establecerla tan cerca del adversario como quiera, sin llegar a entrar en contacto.

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

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

La distancia nunca será menor de uno (1) ni mayor de dos (2) pasos normales.

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

33.8 Carga

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

33.9 Bloqueo

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

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

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

La expresión 'a menos que intervengan otros factores' se refiere a empujones, cargas o agarrones deliberados del jugador que sufre la pantalla.

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

33.10 Zonas de semicírculo de no-carga

Las zonas de 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 el área del semicírculo de no-carga, no se sancionará falta del atacante que se encuentra en el aire por un 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, si dicho contacto ocurre cuando:

- el atacante tiene el control del balón mientras está en el aire y
- intenta un lanzamiento **de campo** o **pasa el balón**, y
- el defensor tiene ambos pies dentro del área del semicírculo de no-carga

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

Tocar a un adversario con las manos no constituye necesariamente una falta.

Los árbitros decidirán si el jugador que provocó el contacto ha obtenido alguna ventaja. Si dicho contacto restringe de alguna manera la libertad de movimiento del adversario, ese contacto es falta.

Se produce un uso ilegal de las manos o de los brazos extendidos cuando el defensor está en posición de defensa y coloca sus manos o brazos sobre un adversario, **con** o **sin** balón y permanecen en contacto con él, para impedir su avance.

Tocar o palpar reiteradamente a un adversario, con o sin balón, es falta, puesto que puede conducir a un aumento de la brusquedad del juego.

Se considera falta del **jugador atacante con balón** si:

- engancha o rodea con el brazo o el codo a un defensor para obtener una ventaja.
- empuja para evitar que el defensor juegue o intente jugar el balón, o para crear más espacio entre él y el defensor.
- al realizar un regate, utiliza el antebrazo extendido o la mano para evitar que un adversario obtenga el control del balón.

Se considera falta del **jugador atacante sin balón** que empuje para:

- quedarse solo para recibir el balón.
- impedir que el defensor juegue o intente jugar el balón.
- crear más espacio entre él y el defensor.

33.12 **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 balón.

Art.34 Falta personal

34.1 **Definición**

34.1.1 Una falta personal es una falta de jugador que implica un contacto con un adversario, esté el balón vivo o muerto.

Un jugador no agarrará, bloqueará, empujará, cargará, zancadilleará ni impedirá el avance de un adversario extendiendo las manos, brazos, codos, hombros, caderas, piernas, rodillas ni pies, ni doblará su cuerpo en una posición 'anormal' (fuera de su cilindro), ni incurrirá en juego brusco o violento.

34.2 Penalización

Se anotará una falta personal al infractor.

34.2.1 Si se comete la falta sobre un jugador que no está en acción de tiro:

- El juego se reanuda mediante un saque del equipo no infractor en el punto más cercano a la infracción.
- Si el equipo infractor está en situación de penalización por faltas de equipo, se aplicará el Art.41 (Faltas de equipo: Penalización).

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

- Si el lanzamiento se convierte, será válido y, además, se concederá un (1) tiro libre.
- Si el lanzamiento desde la zona de dos puntos no se convierte, se concederán dos (2) tiros libres.
- Si el lanzamiento desde la zona de tres puntos no se convierte, se concederán tres (3) tiros libres.
- Si un jugador es objeto de falta mientras o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el fin del período o la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos y el balón aún está en sus manos, la canasta, si entra, no será válida y se le concederán dos (2) o tres (3) tiros libres.

Art.35 Doble falta

35.1 Definición

35.1.1 Una doble falta es una situación en la que dos adversarios cometen faltas personales, uno contra otro, aproximadamente al mismo tiempo.

35.2 Penalización

Se anotará una falta personal a cada jugador infractor. **No** se concederán tiros libres y el juego se reanuda del siguiente modo:

Si, aproximadamente al mismo tiempo que la doble falta:

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

Art.36 Falta antideportiva

36.1 Definición

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

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

- 36.1.3 Para juzgar si una falta es antideportiva, los árbitros deben aplicar los siguientes principios:
- Si un jugador no realiza un esfuerzo por jugar el balón y se produce un contacto, la falta es antideportiva.
 - Si un jugador, en un esfuerzo por jugar el balón, provoca un contacto excesivo (falta violenta), la falta es antideportiva.
 - Si un jugador defensor provoca un contacto con un adversario por la espalda o lateralmente en un intento de impedir un contra-ataque y no hay ningún adversario entre el atacante y la canasta del equipo contrario, la falta es antideportiva.
 - Si un jugador comete una falta mientras realiza un esfuerzo legítimo por jugar el balón (juego normal) no es una falta antideportiva.

36.2 Penalización

36.2.1 Se anotará una falta antideportiva al infractor.

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

- Un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- Un salto entre dos en el círculo central para iniciar el primer período.

El número de tiros libres será el siguiente:

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

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

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

Art.37 Falta descalificante

37.1 Definición

37.1.1 Una falta descalificante es cualquier infracción antideportiva flagrante de un jugador o **del personal de banquillo del equipo**.

37.1.2 Un entrenador que ha sido sancionado con una falta descalificante será sustituido por el entrenador ayudante que figure en el acta. Si no se ha inscrito a ningún entrenador ayudante, lo sustituirá el capitán (CAP).

37.2 Penalización

37.2.1 Se anotará una falta descalificante al infractor.

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

37.2.3 Se concederán tiros libres:

- A cualquier adversario, designado por su entrenador, en caso de tratarse de una falta que no implique contacto.
- Al jugador objeto de la falta en caso de faltas de contacto.

Seguidos de:

- Un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- Un salto entre dos en el círculo central para iniciar el primer período.

- 37.2.4 El número de tiros libres será el siguiente:
- Si la falta se comete sobre un jugador que no está en acción de tiro, se concederán dos (2) tiros libres.
 - Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro, la canasta, si se convierte, será válida y se concederá un (1) tiro libre.
 - Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro que no logra encestar, se concederán dos (2) o tres (3) tiros libres.

Art.38 Falta técnica

38.1 Reglas de conducta

- 38.1.1 El correcto desarrollo del juego exige una cooperación leal y total por parte de **los jugadores y el personal de banquillo del equipo** con los árbitros, oficiales de mesa y comisario, si lo hubiera.
- 38.1.2 Ambos equipos tienen derecho a esforzarse al máximo para lograr la victoria, pero deben hacerlo con una actitud de deportividad y juego limpio.
- 38.1.3 Se considerará una falta técnica cualquier falta de cooperación o desobediencia deliberada o reiterada al espíritu y propósito de esta regla.
- 38.1.4 El árbitro puede prevenir faltas técnicas avisando o, incluso, pasando por alto infracciones de poca importancia que, evidentemente, no sean intencionadas y no tengan un efecto directo en el partido, a menos que exista una repetición de la misma infracción después del aviso.
- 38.1.5 Si se descubre una infracción una vez que el balón esté vivo, se detendrá el juego y se sancionará una falta técnica. La penalización se administrará como si la falta técnica hubiera ocurrido en el momento de sancionarla. Será válido todo lo que haya ocurrido en el intervalo transcurrido entre la infracción y la detención del juego.

38.2 Violencia

- 38.2.1 Durante el partido pueden producirse actos de violencia contrarios al espíritu de deportividad y del juego limpio. Los árbitros y, si fuera necesario, las fuerzas de orden público, deben atajarlos de inmediato.
- 38.2.2 Cuando se produzcan actos de violencia **en los que se vean implicados** jugadores **o personal de banquillo del equipo** en el terreno de juego o en sus proximidades, los árbitros adoptarán las medidas oportunas para atajarlos.
- 38.2.3 Cualquiera de las personas mencionadas anteriormente que sea responsable de actos de agresión flagrantes contra los adversarios o los árbitros debe ser descalificada. El árbitro principal deberá informar del incidente al organismo responsable de la competición.
- 38.2.4 Los agentes de las fuerzas del orden público sólo pueden entrar en el terreno de juego si los árbitros se lo solicitan. No obstante, si los espectadores invaden el terreno de juego con la intención manifiesta de cometer actos violentos, los agentes de las fuerzas de orden público deberán intervenir de manera inmediata para proteger a los equipos y a los árbitros.
- 38.2.5 Todas las demás zonas, incluyendo accesos, salidas, pasillos, vestuarios, etc. están bajo la jurisdicción de los organizadores de la competición y de los agentes de las fuerzas de orden público.
- 38.2.6 Los árbitros no deben permitir las acciones físicas de los jugadores **o del personal de banquillo del equipo** que puedan conducir al deterioro del equipamiento de juego.
- Quando los árbitros observen algún comportamiento de esta naturaleza, advertirán inmediatamente al entrenador del equipo infractor.
- Si estas acciones se repitieran, se sancionará de inmediato una falta técnica a la persona o personas implicadas.

38.3 Definición

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

- Hacer caso omiso a las advertencias de los árbitros.
- Tocar irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o miembros del banquillo de equipo.
- Dirigirse irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o adversarios.
- Utilizar un lenguaje o realizar gestos que puedan ofender o incitar a los espectadores.
- Molestar a un adversario o impedir su visión agitando las manos cerca de sus ojos.
- El excesivo movimiento de los codos.
- Retrasar el juego tocando el balón después de que el balón atravesase la canasta o evitando que un saque se realice con rapidez.
- Dejarse caer para simular una falta.
- Colgarse del aro de manera que soporte todo el peso del jugador, a menos que lo agarre momentáneamente después de un mate o que, a juicio del árbitro, intente evitar lesionarse o lesionar a otro jugador.
- Un jugador defensor comete una interposición durante el último o único tiro libre. Se concederá un (1) punto al equipo atacante, seguido de la penalización de una falta técnica sancionada al jugador defensor.

38.3.2 Una falta técnica **del personal de banquillo del equipo** es una falta por dirigirse o tocar irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o adversarios, o una infracción de carácter procedimental o administrativo.

38.3.3 Un entrenador también será descalificado cuando:

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

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

38.4 Penalización

38.4.1 Si la falta técnica la comete:

- un jugador, se le anotará una falta técnica como falta de jugador y contará para las faltas de equipo.
- **el personal de banquillo del equipo**, se anotará una falta técnica al entrenador y no contará para las faltas de equipo.

38.4.2 Se concederán dos (2) tiros libres a los adversarios, seguidos de:

- Un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- Un salto entre dos en el círculo central para comenzar el primer período.

Art.39 Enfrentamientos

39.1 Definición

Un enfrentamiento es una acción física mutua entre dos (2) o más adversarios (jugadores **y personal de banquillo del equipo**).

Este artículo sólo se refiere **al personal de banquillo del** equipo que abandonen los límites de la zona de banquillo de equipo durante un enfrentamiento o cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento.

39.2 Regla

39.2.1 Serán descalificados los sustitutos, jugadores excluidos o asistentes de equipo que abandonen la zona de banquillo de equipo durante un enfrentamiento o durante cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento.

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

39.2.3 Si el entrenador y/o el entrenador ayudante abandonan la zona de banquillo de equipo y no ayudan o intentan ayudar a los árbitros a mantener o restaurar el orden, serán descalificados.

39.3 Penalización

39.3.1 Independientemente del número **del personal de banquillo del equipo** descalificado por abandonar la zona de banquillo de equipo, sólo se sancionará una falta técnica ('B') al entrenador.

39.3.2 Si se descalifica a **personal de banquillo del equipo** de ambos equipos en aplicación de este artículo y no quedan por administrar otras penalizaciones de faltas, el juego se reanudará de la siguiente manera.

Si aproximadamente al mismo tiempo de detenerse el juego por el enfrentamiento:

- Se logra una canasta válida, se concederá el balón al equipo que lo recibió para que realice un saque desde la línea de fondo.
- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de salto.

39.3.3 Todas las faltas descalificantes se registrarán como se describe en el apartado B.8.3. y no contarán para las faltas de equipo.

39.3.4 Todas las penalizaciones de las faltas cometidas por los jugadores en la pista antes del enfrentamiento o de cualquier situación que derivase en él, serán consideradas de conformidad con el Art.42 (Situaciones especiales).

REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES

Art.40 Cinco faltas por jugador

- 40.1 Un jugador que haya cometido cinco (5) faltas, personales y/o técnicas, será informado al respecto por el árbitro y deberá abandonar el partido de inmediato. Debe ser sustituido en treinta (30) segundos.
- 40.2 Las faltas cometidas por un jugador que haya cometido anteriormente cinco faltas se consideran faltas de jugador excluido y se cargarán y anotarán en el acta al entrenador ('B').

Art.41 Faltas de equipo: Penalización

41.1 Definición

- 41.1.1 Un equipo se encuentra en una situación de penalización por faltas de equipo cuando ha cometido cuatro (4) faltas en un período.
- 41.1.2 Se considerará que todas las faltas de un equipo cometidas durante un intervalo de juego forman parte del período o período extra siguiente.
- 41.1.3 Todas las faltas de un equipo cometidas durante un período extra forman parte del cuarto período.

41.2 Regla

- 41.2.1 Cuando un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo, todas las faltas personales posteriores cometidas por sus jugadores sobre un jugador que no esté en acción de tiro se penalizarán con dos (2) tiros libres, en lugar de un saque.
- 41.2.2 Si la falta personal la comete un jugador del equipo con control del balón, o del equipo con derecho al balón, dicha falta se penalizará mediante un saque para los adversarios.

Art.42 Situaciones especiales

42.1 Definición

Durante el mismo período de reloj parado después de una infracción pueden surgir **situaciones especiales** cuando se comete una falta o faltas adicionales.

42.2 Procedimiento

- 42.2.1 Se anotarán todas las faltas y se identificarán las penalizaciones.
- 42.2.2 Se determinará el orden en que se cometieron todas las faltas.
- 42.2.3 Se cancelarán todas las penalizaciones iguales contra ambos equipos y todas las penalizaciones de faltas dobles en el orden en que fueron sancionadas. Una vez que se han cancelado las penalizaciones se considerará que nunca han ocurrido.
- 42.2.4 El derecho a la posesión del balón como parte de la última penalización cancelará cualquier derecho anterior a la posesión del balón.
- 42.2.5 Una vez que el balón esté vivo durante el primer o único tiro libre o en un saque, esa penalización no podrá utilizarse para cancelar cualquier penalización restante
- 42.2.6 El resto de penalizaciones se administrará en el orden en que se cometieron.
- 42.2.7 Si después de la cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos no queda ninguna otra por administrar, el partido se reanudará del siguiente modo.

Si aproximadamente al mismo tiempo que la primera infracción:

- Se logra una canasta válida, se concederá el balón al equipo que lo recibió para que realice un saque desde la línea de fondo.
- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque en el punto más cercano a donde se cometió la primera infracción.
- Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de salto.

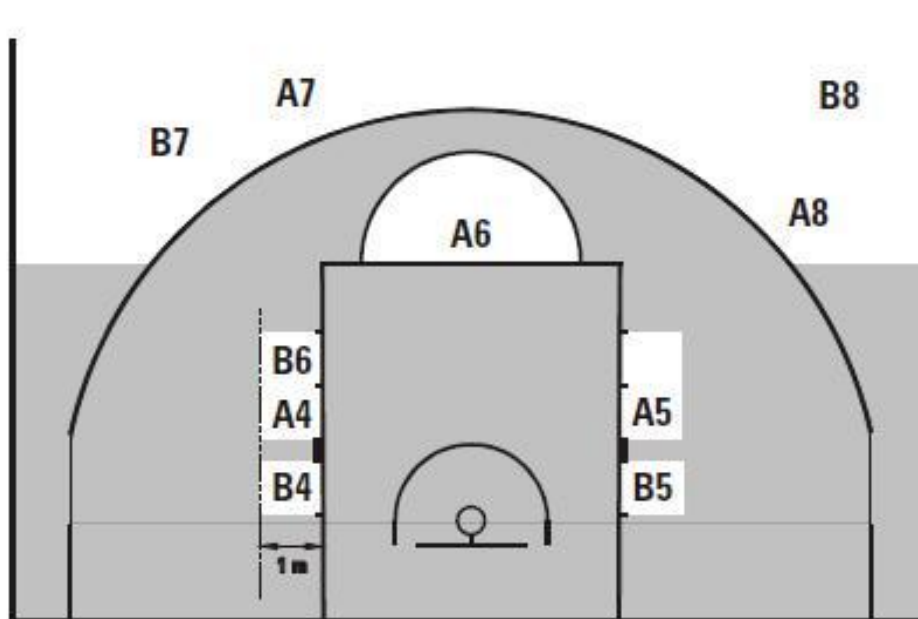
Art.43 Tiros libres

43.1 Definición

- 43.1.1 Un tiro libre es una oportunidad concedida a un jugador para que consiga un (1) punto, sin oposición, desde una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.
- 43.1.2 Una serie de tiros libres se define como todos los tiros libres y/o la posterior posesión resultantes de una única penalización de falta.

43.2 Regla

- 43.2.1. Cuando se señala una falta personal el tiro o tiros libres se concederán del siguiente modo:
- El jugador objeto de la falta será el que los lance.
 - Si hay una solicitud para sustituirlo, debe lanzar el tiro o tiros libres antes de abandonar el juego.
 - Si debe abandonar el partido por lesión, por haber cometido cinco faltas o haber sido descalificado, su sustituto lanzará el tiro o tiros libres. Si no se dispone de ningún sustituto, los lanzará cualquier compañero de equipo designado por su entrenador.
- 43.2.2 Cuando se señala una falta técnica, cualquier jugador del equipo adversario designado por su entrenador podrá lanzar los tiros libres.
- 43.2.3 El lanzador de los tiros libres:
- Ocupará una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.
 - Podrá utilizar cualquier método para efectuar el tiro libre pero deberá conseguir que el balón entre en la canasta por su parte superior o que toque el aro.
 - Soltará el balón antes de cinco (5) segundos desde que el árbitro ponga el balón a su disposición.
 - No pisará la línea de tiros libres ni entrará en la zona restringida hasta que el balón haya entrado en la canasta o haya tocado el aro.
 - No amagará el tiro libre.
- 43.2.4 Los jugadores situados en el pasillo de tiros libres tienen derecho a ocupar posiciones alternas, cuya profundidad es de un (1) metro (Esquema 6).
- Durante los tiros libres, estos jugadores:
- No ocuparán posiciones del pasillo de tiros libres a las que no tengan derecho.
 - No entrarán en la zona restringida, en la zona neutral ni abandonarán su posición en el pasillo de tiros libres hasta que el balón haya abandonado las manos del lanzador.
 - No desconcertarán al lanzador con sus acciones.



Esquema 6 Posiciones de los jugadores durante los tiros libres

- 43.2.5 Los jugadores que no están situados en el pasillo de tiros libres permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de lanzamiento de tres puntos hasta que concluya el tiro libre.
- 43.2.6 Durante uno o varios tiros libres que sean seguidos de otra(s) serie(s) de tiros libres o de un saque, todos los jugadores permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de lanzamiento de tres puntos.

Una infracción de los Art.43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 o 43.2.6 es una violación.

43.3 Penalización

- 43.3.1 Si se convierte un tiro libre y la violación la comete el lanzador el punto no será válido.

Se ignorará cualquier otra violación de cualquier jugador que se produzca justo antes, aproximadamente al mismo tiempo o tras la violación cometida por el lanzador del tiro libre.

Se concederá a los adversarios un saque en la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que queden por administrar uno o más tiros libres o una penalización que conlleve un saque.

- 43.3.2 Si **se convierte el tiro libre** y la violación la comete cualquier jugador que no sea el lanzador:
- El punto, si se convierte, será válido.
 - Las violaciones se ignorarán.

Si se trata del último o único tiro libre, el balón se concederá a los adversarios para que realicen un saque desde cualquier punto de la línea de fondo.

- 43.3.3 Si **no se convierte el tiro libre** y la violación la comete:
- **El lanzador o un compañero** del lanzador durante el último o único tiro libre, se concederá a los adversarios un saque en la prolongación de la línea de tiros libres a menos que el mismo equipo que lanzó tenga derecho a una posesión posterior.
 - Un **adversario** del lanzador, se le concederá a este un nuevo tiro libre.
 - **Ambos equipos** durante el último o único tiro libre, se produce una situación de salto.

Art.44 Error rectificable

44.1 Definición

Los árbitros pueden corregir un error si se ha ignorado involuntariamente una regla exclusivamente en una de estas situaciones:

- Conceder uno o varios tiros libres a los que no se tiene derecho.
- No conceder uno o varios tiros libres a los que se tiene derecho.
- Conceder o anular puntos por error.
- Permitir lanzar uno o varios tiros libres al jugador equivocado.

44.2 Procedimiento general

44.2.1 Para que los errores arriba mencionados sean rectificables, los árbitros, comisario, si lo hubiera, u oficiales de mesa deben descubrirlos antes de que el balón esté vivo a continuación del primer balón que quede muerto después de que el reloj se haya puesto en marcha tras el error.

44.2.2 Un árbitro puede detener el juego inmediatamente al descubrir un error rectificable, siempre que no ponga a ningún equipo en desventaja.

44.2.3 Serán válidas las faltas cometidas, los puntos conseguidos, el tiempo transcurrido y demás actividad adicional que pueda haber ocurrido después del error y antes de su descubrimiento.

44.2.4 Tras la corrección del error, a menos que se especifique lo contrario en estas reglas, el juego se reanudará en el punto en que se detuvo para corregir el error. El balón se concederá al equipo con derecho al balón en el momento en que se detuvo el juego para la rectificación.

44.2.5 Una vez que se ha descubierto un error que todavía es rectificable:

- Si el jugador implicado en su corrección está en el banquillo tras haber sido sustituido legalmente (no por haber cometido cinco (5) faltas o haber sido descalificado), debe volver al terreno de juego, a menos que esté lesionado, para tomar parte en la corrección del error. En ese momento pasa a ser jugador.

Tras la corrección del error, puede permanecer en el partido a menos que se haya solicitado de nuevo su sustitución, en cuyo caso puede abandonar el terreno de juego.

- Si se sustituyó al jugador por estar lesionado, por haber cometido su quinta (5) falta o haber sido descalificado, su sustituto deberá tomar parte en la rectificación del error.

44.2.6 Los errores rectificables no pueden corregirse una vez que el árbitro principal ha firmado el acta.

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

44.3 Procedimiento especial

44.3.1 Conceder uno o más tiros libres a los que no se tenía derecho.

Se cancelarán los tiros libres lanzados a consecuencia del error y el partido se reanudará del siguiente modo:

- Si el reloj de partido no se ha puesto en marcha, se concederá un saque de lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres al equipo al que se le han cancelado los tiros libres.
- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha y:
 - El equipo con control de balón o con derecho al mismo en el momento de descubrirse el error es el mismo que tenía el control de balón al producirse el error, o
 - Ningún equipo tiene el control de balón al descubrirse el error.se concederá el balón al equipo con derecho al balón en el momento de descubrirse el error.

- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha y al descubrirse el error el equipo que controla el balón o tiene derecho al mismo es el equipo contrario al que tenía el control de balón cuando se produjo el error, se produce una situación de salto.
- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha y al descubrirse el error se han concedido uno o varios tiros libres como resultado de una falta, se administrarán los tiros libres y se concederá un saque al equipo que controlaba el balón al producirse el error.

44.3.2 No conceder uno o más tiros libres merecidos.

- Si la posesión del balón no ha cambiado desde que se cometió el error, el juego se reanudará tras la corrección del error como después de un tiro libre normal.
- Si el mismo equipo logra una canasta tras habersele concedido por error el saque, se ignorará el error.

44.3.3 Permitir que el tiro o tiros libres los lance el jugador equivocado.

Se cancelarán dichos tiros libres, así como la posesión del balón si forma parte de la penalización, y se concederá el balón a los oponentes para que efectúen un saque de lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que deban administrarse penalizaciones de otras infracciones.

REGLA OCHO – ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISARIO: OBLIGACIONES Y DERECHOS

Art.45 Árbitros, oficiales de mesa y comisario

- 45.1 Los **árbitros** serán un (1) árbitro principal y uno (1) o dos (2) árbitros auxiliares. Serán ayudados por los oficiales de mesa y un comisario, si lo hubiera.
- 45.2 Los **oficiales de mesa** serán un anotador, un ayudante de anotador, un cronometrador y un operador del dispositivo de veinticuatro (24) segundos.
- 45.3 El **comisario** se sentará entre el anotador y el cronometrador. Su principal labor durante el partido es supervisar el trabajo de los oficiales de mesa y ayudar al árbitro principal y los auxiliares en el desarrollo correcto del encuentro.
- 45.4 Los árbitros de un partido no deben tener ninguna relación con los equipos participantes.
- 45.5 **Los árbitros, oficiales de mesa y comisario dirigirán el partido de acuerdo con estas reglas y no tienen autoridad para modificarlas.**
- 45.6 El uniforme de los árbitros consistirá en una camiseta de árbitro, un pantalón largo negro, calcetines negros y zapatillas de baloncesto negras.
- 45.7 Los árbitros y los oficiales de mesa estarán uniformados.

Art.46 Árbitro principal: Obligaciones y Facultades

El árbitro principal:

- 46.1 Inspeccionará y aprobará todo el equipamiento que se utilizará durante el partido.
- 46.2 Designará el reloj oficial del partido, el dispositivo de veinticuatro (24) segundos, el cronómetro y reconocerá a los oficiales de mesa.
- 46.3 Elegirá el balón de juego entre los dos (2) balones usados que por lo menos proporcionará el equipo local. En caso de que ninguno de estos dos balones sea adecuado como balón de juego, puede escoger el mejor balón disponible.
- 46.4 No permitirá que ningún jugador utilice objetos que puedan causar lesiones a los demás jugadores.
- 46.5 Administrará el salto entre dos al inicio del primer período y el saque de posesión alterna al inicio de los demás períodos.
- 46.6 Tendrá autoridad para detener un partido cuando las condiciones lo justifiquen.
- 46.7 Tendrá autoridad para determinar que un equipo debe perder el partido por incomparecencia.
- 46.8 Examinará detenidamente el acta al final del tiempo de juego y siempre que lo considere necesario.
- 46.9 Aprobará con su firma el acta al final del tiempo de juego, **concluyendo** así la **vinculación** de los árbitros con el partido. La **autoridad** de los árbitros **comenzará** cuando lleguen al terreno de juego veinte (20) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido y **finalizará** cuando los árbitros den la aprobación a la señal del reloj de partido indicando la conclusión del tiempo de juego.

- 46.10 Hará constar en el reverso del acta, antes de firmarla,
- Cualquier incomparecencia o falta descalificante.
 - Cualquier conducta antideportiva de los jugadores o del personal de banquillo del equipo que se produzca antes de los veinte (20) minutos previos al inicio del partido o entre el final del tiempo de juego y la aprobación y firma del acta.

En tal caso, el árbitro principal (el comisario si está presente) deberá enviar un informe detallado a los organizadores de la competición.

- 46.11 Tomará la decisión final cuando sea necesario o cuando los árbitros no se pongan de acuerdo. Puede consultar al árbitro auxiliar, al comisario, si lo hubiera, y/o a los oficiales de mesa para tomar la decisión final.
- 46.12 Estará autorizado para aprobar y usar el equipamiento técnico, si estuviera disponible, con el fin de decidir, antes de firmar el acta, si un último lanzamiento se realizó dentro del tiempo de juego al final de cada período o período extra y/o si dicho lanzamiento tiene una validez de dos (2) o tres (3) puntos.
- 46.13 **Tendrá autoridad para tomar decisiones sobre cualquier aspecto que no se contemple expresamente en estas reglas.**

Art.47 Árbitros: Obligaciones y Facultades

- 47.1 Los árbitros tienen autoridad para decidir sobre las infracciones de estas reglas cometidas tanto en el interior como en el exterior de las líneas de demarcación, incluyendo la mesa de oficiales, los banquillos de equipo y las inmediaciones de las líneas limítrofes.
- 47.2 Los árbitros harán sonar su silbato cuando se cometa una infracción de las reglas, cuando finalice un período o cuando lo consideren necesario para detener el juego. No harán sonar su silbato después de un lanzamiento conseguido, un tiro libre válido o cuando el balón pase a estar vivo.
- 47.3 Al determinar si se debe sancionar un contacto o una violación, los árbitros deberán considerar en cada caso los siguientes principios fundamentales:
- El espíritu y el propósito de las reglas y la necesidad de mantener la integridad del juego.
 - Consistencia en la aplicación del concepto de 'ventaja/desventaja'. Los árbitros no deben interrumpir el juego sin necesidad para sancionar contactos personales que son incidentales y que no conceden ninguna ventaja al infractor ni ponen en desventaja a su adversario.
 - Consistencia al aplicar el sentido común en cada partido, teniendo presente el talento de los jugadores implicados y su actitud y conducta durante el partido.
 - Consistencia para mantener un equilibrio entre el control del partido y la fluidez del juego, 'sintiendo' lo que los jugadores intentan desarrollar y sancionando lo que el juego requiere.
- 47.4 Si algún equipo formula una protesta, el árbitro principal (el comisario si estuviera presente) informará del incidente a la organización de la competición en el plazo de una (1) hora desde la finalización del partido.
- 47.5 Si un árbitro se lesiona o si por cualquier otra razón no puede continuar con su labor antes de cinco (5) minutos, el partido se reanudará. El otro u otros árbitros continuarán hasta el final del partido, a menos que exista la posibilidad de sustituir al árbitro lesionado por otro árbitro cualificado. Después de consultar con el comisario, si lo hubiera, el otro árbitro decidirá sobre la posible sustitución.
- 47.6 En todos los partidos internacionales, cualquier comunicación verbal que sea necesaria para aclarar una decisión se realizará en inglés.
- 47.7 **Cada árbitro tiene autoridad para tomar decisiones dentro de los límites de sus obligaciones, pero no tiene autoridad para ignorar o cuestionar las decisiones adoptadas por el otro u otros árbitros.**
- 47.8 **Las decisiones adoptadas por los árbitros son definitivas y no se pueden discutir ni ignorar.**

Art.48 El anotador y el ayudante de anotador: Obligaciones

- 48.1 El **anotador** dispondrá de un acta y guardará un registro de:
- Los equipos, anotando los nombres y números de los jugadores que van a empezar el partido y de los sustitutos que participan en el partido. Cuando se produzca una infracción de las reglas relativa al cinco (5) inicial, sustituciones o número de los jugadores, avisará al árbitro más cercano en cuanto sea posible.
 - El tanteo arrastrado, anotando los lanzamientos y tiros libres conseguidos.
 - Las faltas señaladas a cada jugador. Debe advertir inmediatamente a un árbitro cuando un jugador cometa cinco faltas. Anotará las faltas señaladas a cada entrenador y advertirá a un árbitro en cuanto un entrenador deba ser descalificado. Del mismo modo, debe comunicarle al árbitro que un jugador ha cometido dos (2) faltas antideportivas y debe ser descalificado.
 - Los tiempos muertos. Notificará a los árbitros la solicitud de tiempo muerto de un equipo en la siguiente oportunidad de tiempo muerto y, por medio de un árbitro, comunicará al entrenador que no dispone de más tiempos muertos en una parte o período extra.
 - La siguiente posesión alterna, manejando la flecha de posesión alterna. El anotador cambiará la dirección de la flecha en cuanto finalice el segundo período, puesto que los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda parte.
- 48.2 El **anotador** también:
- Indicará el número de faltas que comete cada jugador levantando el indicador con el número de faltas cometidas por dicho jugador de manera visible par ambos entrenadores.
 - Colocará el marcador de faltas de equipo sobre la mesa de oficiales, en su extremo más cercano a la zona del banquillo del equipo que se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo después de que el balón esté vivo tras la cuarta falta de equipo en un período.
 - Efectuará las sustituciones.
 - Hará sonar su señal **sólo** cuando el balón pase a estar muerto y antes de que vuelva a estar vivo. Su señal **no** detiene el reloj de partido ni el juego ni tampoco provoca que el balón quede muerto.
- 48.3 El ayudante de anotador manejará el marcador y ayudará al anotador. En caso de que exista alguna discrepancia irresoluble entre el marcador y el acta oficial, ésta tendrá prioridad y el marcador se corregirá en consecuencia.
- 48.4 Si se descubre un error de anotación:
- Durante el partido, el anotador debe esperar al primer balón muerto antes de hacer sonar su señal.
 - Al final del tiempo de juego pero antes de la firma del árbitro principal, el error debe corregirse, aunque dicha corrección afecte al resultado final del partido.
 - Después de que el árbitro principal haya firmado el acta, el error no puede corregirse. El árbitro principal o el comisario, si lo hubiese, debe enviar un informe detallado a los organizadores de la competición.

Art.49 Cronometrador: Obligaciones

- 49.1 El cronometrador dispondrá de un reloj de partido y un cronómetro y:
- Medirá el tiempo de juego, tiempos muertos e intervalos de juego.
 - Se asegurará de que la señal del reloj de partido suena de manera potente y automática al final del tiempo de juego de un período.
 - Empleará cualquier medio posible para avisar a los árbitros de manera inmediata si su señal no suena o no es oída.
 - Avisará a los equipos y a los árbitros al menos tres (3) minutos antes del inicio del tercer período.
- 49.2 El cronometrador medirá el **tiempo de juego** de la siguiente manera:
- Pondrá en marcha el reloj de partido:
 - durante un salto entre dos, cuando el balón es legalmente tocado por un saltador.

- después de un último o único tiro libre fallado y si el balón permanece vivo, cuando el balón toca o es tocado por un jugador sobre el terreno de juego.
- durante un saque, cuando el balón toca o es tocado legalmente por un jugador sobre el terreno de juego.
- Detendrá el reloj de partido cuando:
 - Finalice el tiempo de juego de un período, si el propio reloj de partido no lo detiene automáticamente.
 - Un árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo.
 - Se consigue una canasta en contra del equipo que ha solicitado un tiempo muerto.
 - Se consigue una canasta cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos del cuarto período y de cualquier período extra.
 - Suena la señal de veinticuatro (24) segundos mientras un equipo tiene el control de balón.

- 49.3 El cronometrador medirá los **tiempos muertos** del siguiente modo:
- Iniciará el cronómetro en cuanto el árbitro haga sonar su silbato y realice la señal del tiempo muerto.
 - Hará sonar su señal cuando hayan transcurrido cincuenta (50) segundos del tiempo muerto.
 - Hará sonar su señal cuando finalice el tiempo muerto.

- 49.4 El cronometrador también medirá los **intervalos de juego** de este modo:
- Iniciará el dispositivo en cuanto finalice el período anterior.
 - Hará sonar su señal antes del primer y tercer períodos cuando queden tres (3) minutos y un (1) minuto y treinta (30) segundos para su inicio.
 - Hará sonar su señal antes del segundo y cuarto períodos y cada período extra cuando queden treinta (30) segundos para su inicio.
 - Hará sonar su señal y al mismo tiempo detendrá el cronómetro en cuanto finalice un intervalo de juego.

Art.50 Operador del reloj de veinticuatro (24) segundos: Obligaciones

El operador de veinticuatro (24) segundos estará provisto de un dispositivo de veinticuatro (24) segundos que manejará de la siguiente manera:

- 50.1 **Iniciará o continuará** la cuenta cuando;
- Un equipo obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego.
 - En un saque, el balón **toque** o sea legalmente tocado por cualquier jugador sobre el terreno de juego.

Un simple toque del balón por parte de un adversario no inicia una nueva cuenta de veinticuatro (24) segundos si el mismo equipo mantiene el control del balón.

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

1. **Se detendrá y volverá a veinticuatro (24) segundos**, y no mostrará ninguna cifra, tan pronto como:

- El balón entre legalmente en el cesto.
- El balón toque el aro del cesto de los adversarios (a menos que se encaje entre el aro y el tablero)
- Se conceda a ese equipo un saque desde pista trasera o tiros libres.
- **Se conceda a ese equipo uno o más tiros libres.**
- La infracción a las reglas la cometa el equipo con control del balón.

2. **Se detendrá pero no volverá a veinticuatro (24) segundos** cuando se conceda un saque desde pista delantera al mismo equipo que tenía el control del balón y el dispositivo de veinticuatro (24) segundos muestre catorce (14) segundos o más.
3. **Se detendrá y volverá a catorce (14) segundos** cuando se conceda un saque desde pista delantera al mismo equipo que tenía el control del balón y el dispositivo de veinticuatro (24) segundos muestre trece (13) segundos o menos.

50.3 **Detendrá, pero no reiniciará la cuenta**, cuando el mismo equipo que tenía el control de balón deba realizar un saque como consecuencia de:

- Un balón que sale fuera de las líneas limítrofes.
- Un jugador del mismo equipo resulta lesionado.
- Una situación de salto.
- Una doble falta.
- Una cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos.

50.4 **Apagará** el dispositivo, después de que el balón quede muerto y se haya detenido el reloj de partido en cualquier período cuando:

- Cualquier equipo obtenga un nuevo control de balón y queden menos de veinticuatro (24) segundos en el reloj de partido.
- El reloj de veinticuatro (24) segundos deba volver a catorce (14) segundos en pista delantera siempre que el tiempo restante en el reloj de partido sea menor de catorce (14) segundos.

La señal de veinticuatro (24) segundos 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

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


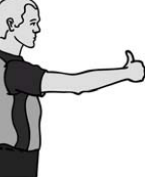

I. TANTEO

<p>1 UN PUNTO</p>  <p>Un dedo, bajando la muñeca</p>	<p>2 DOS PUNTOS</p>  <p>Dos dedos, bajando la muñeca</p>	<p>3 INTENTO DE TRES PUNTOS</p>  <p>Tres dedos extendidos</p>	<p>4 CANASTA VÁLIDA DE TRES PUNTOS</p>  <p>Tres dedos extendidos de ambas manos</p>	<p>5 CANASTA ANULADA O JUEGO ANULADO</p>  <p>Desplazar los brazos una vez</p>
---	---	--	---	--


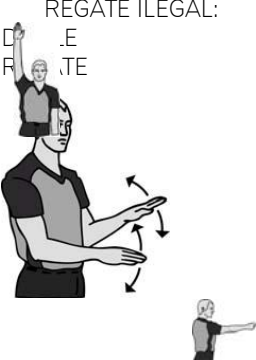

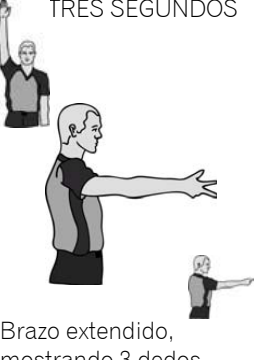
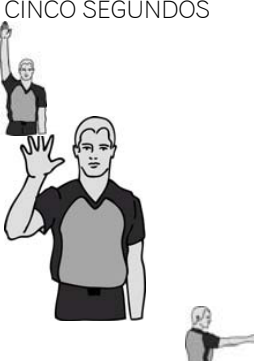
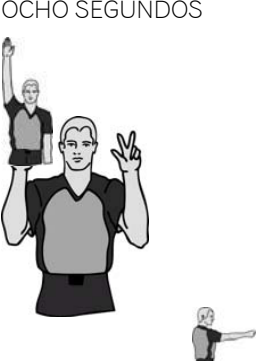
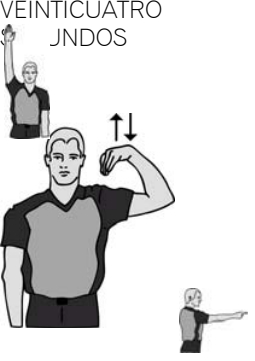
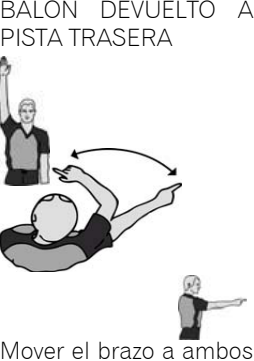
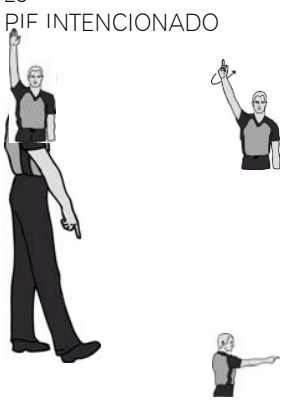
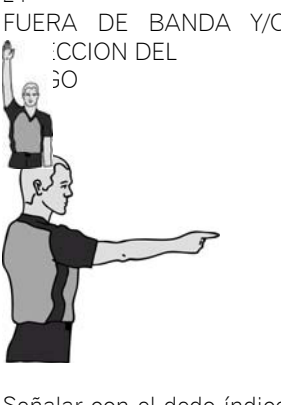

II. RELACIONADAS CON EL RELOJ

<p>6 DETENER EL RELOJ POR VIOLACION O DETENER EL JUEGO O NO DAR INICIO AL RELOJ (pitando al mismo tiempo)</p>  <p>Palma abierta</p>	<p>7 DETENER EL RELOJ POR FALTA (pitando al mismo tiempo)</p>  <p>Puño cerrado, palma hacia abajo, señalando a la cintura del infractor</p>	<p>8 REANUDAR EL RELOJ</p>  <p>Cortar con la mano</p>	<p>9 REINICIAR LOS 24 o 14 SEGUNDOS</p>  <p>Rotar la mano con el dedo índice levantado</p>
--	--	---	---

III. ADMINISTRATIVAS

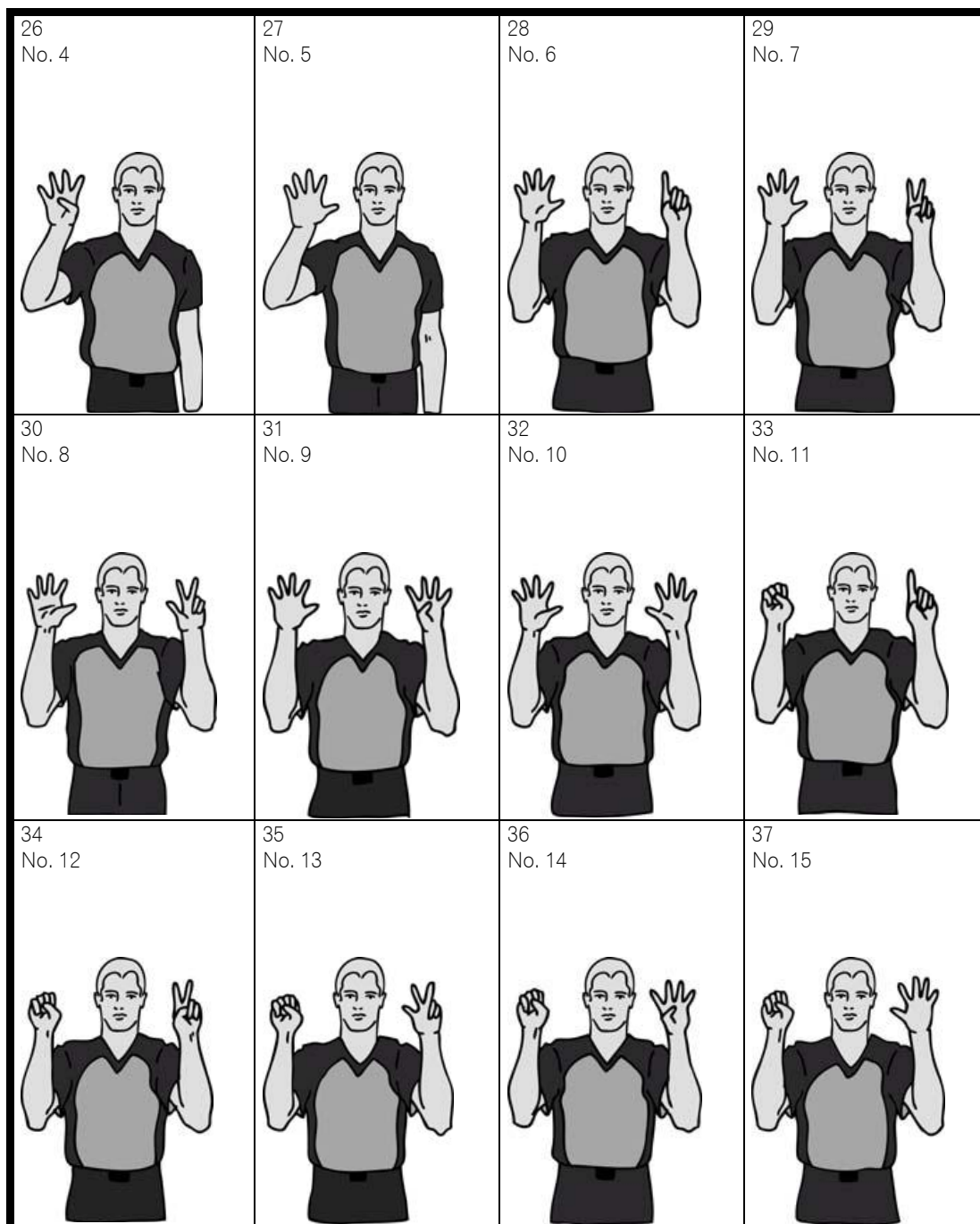
<p>10 SUSTITUCION (pitando al mismo tiempo)</p>  <p>Cruzar antebrazos</p>	<p>11 AUTORIZACION PARA ENTRAR</p>  <p>Mover la palma abierta hacia el cuerpo</p>	<p>12 TIEMPO MUERTO (pitando al mismo tiempo)</p>  <p>En forma de T, mostrando el dedo índice</p>	<p>13 COMUNICACIÓN ENTRE LOS ÁRBITROS OFICIALES DE MESA</p>  <p>Pulgar hacia arriba</p>	<p>14 CONTEO VISIBLE (cinco y ocho segundos)</p>  <p>Dedos mostrando la cuenta</p>
--	--	--	---	---

IV. TIPOS DE VIOLACIONES

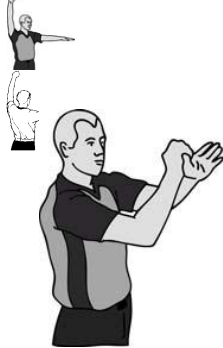
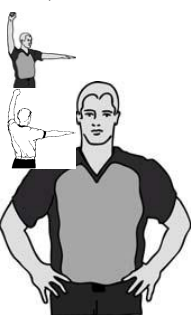
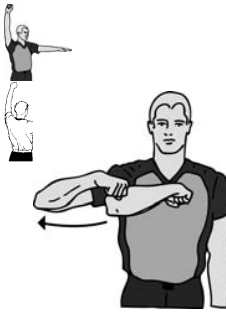
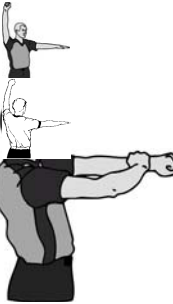
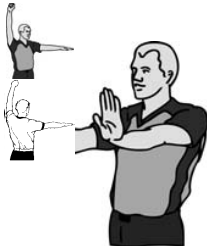
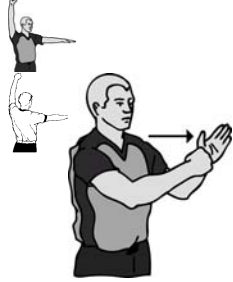
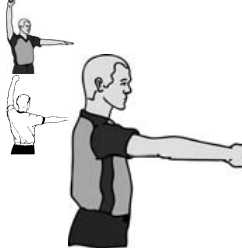




<p>15 AVANCE</p>  <p>Rotar los puños</p>	<p>16 REGATE ILEGAL: BATER ANTEBRAZOS</p>  <p>Batir antebrazos</p>	<p>17 REGATE ILEGAL: COMPañAR ALÓN</p>  <p>Media rotación, hacia delante</p>	<p>18 TRES SEGUNDOS</p>  <p>Brazo extendido, mostrando 3 dedos</p>
<p>19 CINCO SEGUNDOS</p>  <p>Mostrar 5 dedos</p>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

V. COMUNICACIÓN DE UNA FALTA A LA MESA DE OFICIALES (3 PASOS)

PASO 1 – NÚMERO DEL JUGADOR



PASO 2 – TIPO DE FALTA

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

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



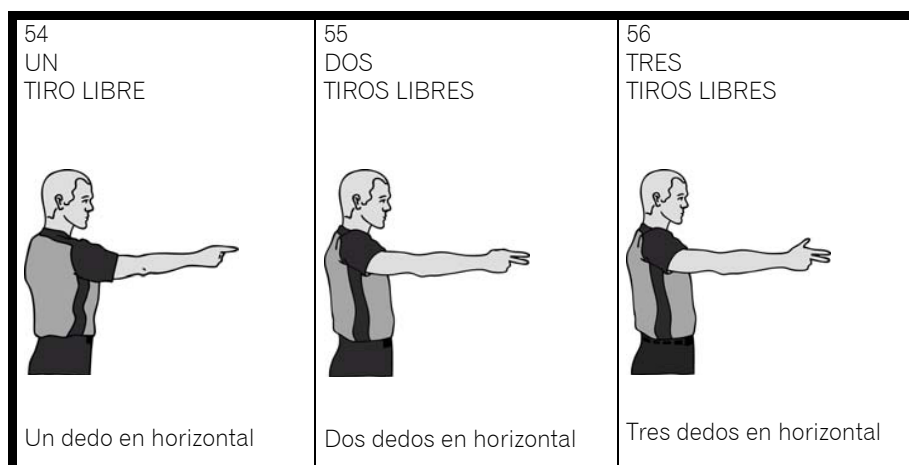
O

- DIRECCIÓN DEL JUEGO



VI. ADMINISTRACIÓN DE LOS TIROS LIBRES (2 PASOS)

PASO 1 – DENTRO DE LA ZONA RESTRINGIDA



PASO 2 – FUERA DE LA ZONA RESTRINGIDA



Esquema 7 Señales oficiales

ACTA DEL PARTIDO


 FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
 INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A _____

Team B _____

Competition _____		Date _____	Time _____	Referee _____
Game No. _____		Place _____	Umpire 1 _____	Umpire 2 _____

Team A		RUNNING SCORE																
Time-outs		Team fouls																
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		Period ① <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ② <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Period ③ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ④ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Extra periods _____																
Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls					A	B	A	B	A	B				
				1	2	3	4	5										
		4									41	41		81	81		121	121
		5									42	42		82	82		122	122
		6									43	43		83	83		123	123
		7									44	44		84	84		124	124
		8									45	45		85	85		125	125
		9									46	46		86	86		126	126
		10									47	47		87	87		127	127
		11									48	48		88	88		128	128
		12									49	49		89	89		129	129
		13									50	50		90	90		130	130
		14									51	51		91	91		131	131
		15									52	52		92	92		132	132
											53	53		93	93		133	133
											54	54		94	94		134	134
											55	55		95	95		135	135
											56	56		96	96		136	136
											57	57		97	97		137	137
											58	58		98	98		138	138
											59	59		99	99		139	139
											60	60		100	100		140	140
											61	61		101	101		141	141
											62	62		102	102		142	142
											63	63		103	103		143	143
											64	64		104	104		144	144
											65	65		105	105		145	145
											66	66		106	106		146	146
											67	67		107	107		147	147
											68	68		108	108		148	148
											69	69		109	109		149	149
											70	70		110	110		150	150
											71	71		111	111		151	151
											72	72		112	112		152	152
											73	73		113	113		153	153
											74	74		114	114		154	154
											75	75		115	115		155	155
											76	76		116	116		156	156
											77	77		117	117		157	157
											78	78		118	118		158	158
											79	79		119	119		159	159
											80	80		120	120		160	160

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls					A	B	A	B
				1	2	3	4	5				
		4										
		5										
		6										
		7										
		8										
		9										
		10										
		11										
		12										
		13										
		14										
		15										

Team B		RUNNING SCORE										
Time-outs		Team fouls										
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		Period ① <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ② <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Period ③ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ④ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Extra periods _____										
Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls					A	B	A	B
				1	2	3	4	5				
		4										
		5										
		6										
		7										
		8										
		9										
		10										
		11										
		12										
		13										
		14										
		15										

Coach _____	
Assistant Coach _____	

Scorekeeper _____	Scores	Period ①	A _____	B _____
Assistant scorekeeper _____		Period ②	A _____	B _____
Timekeeper _____		Period ③	A _____	B _____
24" operator _____		Period ④	A _____	B _____
		Extra periods	A _____	B _____

Referee _____	Final Score
Umpire 1 _____ Umpire 2 _____	Team A _____ Team B _____
Captain's signature in case of protest _____	Name of winning team _____

- B.1. El acta oficial que se muestra en el Esquema 8 es la aprobada por la Comisión Técnica de FIBA.
- B.2. Consta de un (1) original y tres (3) copias, cada una de un color diferente. El original, en papel blanco, es para FEB. La primera copia, en papel azul, es para la Federación Autonómica; 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. Se recomienda que el anotador utilice dos (2) bolígrafos de diferente color, uno para los períodos primero y tercero y otro para el segundo y cuarto períodos.
 2. El acta se puede preparar y cumplimentar electrónicamente.

- B.3. **Al menos veinte (20) minutos antes del inicio del partido**, el anotador preparará el acta de la siguiente manera:
- B.3.1. Inscibirá los nombres de los dos (2) equipos en el encabezamiento del acta. 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 árbitro(s) auxiliar(es).

**FEDERACION ESPAÑOLA DE BALONCESTO**

Equipo A ESPAÑA Equipo B SELECCIÓN LEB

Competición:	<u>LEB</u>	Fecha:	<u>21.08.01</u>	Hora:	<u>20:00</u>	Arb. principal:	<u>SANCHA, A (873)</u>
Partido nº:	<u>7</u>	Localidad:	<u>MADRID</u>	Arb. auxiliar:	<u>SANTOLARIA, F. (425)</u>		

Esquema 9

Encabezamiento del acta

- B.3.3. A continuación, inscribirá los nombres de los componentes de los equipos, según la relación proporcionada por el entrenador o su representante. El equipo "A" ocupará la parte superior del acta y el equipo "B", la inferior.
- B.3.3.1. En la primera columna, el anotador inscribirá el número (tres (3) últimas cifras) de licencia de cada jugador. En torneos, sólo se indicará el número de licencia de cada jugador en el primer partido disputado por su equipo.
- B.3.3.2. En la segunda columna, el anotador inscribirá el primer apellido y las iniciales del nombre de cada jugador, todo en LETRAS MAYÚSCULAS, junto al número de camiseta que el jugador utilizará en el partido. Se indicará el capitán del equipo escribiendo (CAP) justo después de su nombre.
- B.3.3.3. Si un equipo presenta menos de doce (12) jugadores, el anotador trazará una línea en los espacios correspondientes al número de licencia, nombre, número, etc. del jugador o jugadores que no participen en el partido.
- B.3.4. En la parte inferior del espacio destinado a cada equipo, el anotador inscribirá (en LETRAS MAYÚSCULAS) los nombres del entrenador y del ayudante de entrenador.
- B.4. **Al menos diez (10) minutos antes de la hora de inicio programada, ambos entrenadores:**
- B.4.1. Confirmarán su acuerdo con los nombres y números correspondientes de los componentes de su equipo.
- B.4.2. Confirmarán los nombres el entrenador y del ayudante de entrenador.
- B.4.3. Indicarán los cinco (5) jugadores que van a iniciar el encuentro, marcando con una pequeña 'x' junto al número del jugador en la columna 'Entrada'.
- B.4.4. Firmará el acta.
El 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 cinco 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.

Número licencia		Jugadores	Nº	Entrada	Faltas				
					1	2	3	4	5
007		GASOL, P.	4	X	P	P ₂	P ₂		
014		ITURBE, I.	5	X	P				
021		COMAS, J.	6	X	P	P	P		
034		NAVARRO, J.C.	7	-					
028		CALDERÓN, J.M.	8	X	P	T			
042		REYES, F.	9	-					
049		JIMÉNEZ, C.	10	X	P	P	P	P ₂	
117		YEBRA, O.	11	X	P	P			
126		DUEÑAS, R.	12	X	P	P	U		
415		FERNÁNDEZ, R.	13	X	P	P	P		
012		DE LA FUENTE, R. (CAP)	15	X	P	P			
446		GARBAJOSA, J.	16	-					
		Entrenador: PESQUERA, M. (741)							B ₂
		Ayudante: CREUS, J. (829)							
		Delegado: PÉREZ, J. (567)							

Esquema 10

Los equipos en el acta

- B.7. Tiempos muertos
- B.7.1. Los tiempos muertos se registrarán en el acta anotando el minuto de juego del período o período extra en las casillas apropiadas situadas debajo del nombre del equipo.
- B.7.2. Al final de cada mitad y período extra, las casillas no utilizadas se marcarán mediante dos líneas horizontales paralelas.
- 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 del personal de banquillo del equipo pueden ser técnicas o descalificantes y se le anotarán al entrenador.
- B.8.3. Todas las faltas deben registrarse de la siguiente manera:
- B.8.3.1. Una falta personal se indicará inscribiendo una 'P'.
- B.8.3.2. Una falta técnica de un jugador se indicará inscribiendo una 'T'.
- B.8.3.3. Una falta técnica de un entrenador por su comportamiento personal antideportivo se indicará inscribiendo una 'C'. Una segunda falta técnica similar también se indicará mediante una 'C', seguida de una 'D' en el espacio restante.
- B.8.3.4. Una falta técnica contra un entrenador por cualquier otra razón se indicará mediante una 'B'.
- B.8.3.5. Una falta antideportiva de un jugador se indicará inscribiendo una 'U'. Una segunda falta antideportiva también se indicará mediante una 'U', seguida de una 'D' en los espacios restantes.
- B.8.3.6. Una falta descalificante se indicará inscribiendo una 'D'.

- B.8.3.7 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.8.3.8 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 indicarán inscribiendo una pequeña 'c' junto a la 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' o 'D'.
- B.8.3.9 Al final de cada período, el anotador trazará una línea gruesa entre los espacios utilizados y los no utilizados.
Al final del tiempo de juego, el anotador tachará los espacios restantes con una línea horizontal gruesa.

B.8.3.10 Ejemplos de faltas descalificantes:

Las faltas descalificantes **del personal de banquillo del equipo** por abandonar la zona de banquillo de equipo (Art. 39) se registrarán como se muestra debajo. En los espacios no utilizados correspondientes a la persona descalificada se inscribirá una 'F'.

Si sólo se descalifica al entrenador:

Entrenador:	SÁNCHEZ, A.	D ₂	F	F
Ayudante:	MONTANA, B.			

Si sólo se descalifica al ayudante de entrenador:

Entrenador:	SÁNCHEZ, A.	B ₂		
Ayudante:	MONTANA, B.	F	F	F

Si se descalifica al entrenador y a su ayudante:

Entrenador:	SÁNCHEZ, A.	D ₂	F	F
Ayudante:	MONTANA, B.	F	F	F

Si el sustituto tiene menos de cuatro faltas, se inscribirá una 'F' en todos los espacios libres:

021	PÉREZ, J.	6	⊗	P ₂	P ₂	F	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

Si constituye la quinta falta del sustituto, se inscribirá una 'F' en la última casilla:

008	JIMÉNEZ, J.	5	⊗	T ₂	P ₂	P	U ₁	F
-----	-------------	---	---	----------------	----------------	---	----------------	---

Si el sustituto ya ha cometido cinco faltas, se registrará una F a lado de la última casilla:

027	LÓPEZ, J.	12	x	P ₁	P ₂	T	P	P	F
-----	-----------	----	---	----------------	----------------	---	---	---	---

Además de los ejemplos anteriores de los jugadores Pérez, Jiménez y López, o si se descalifica a un acompañante de equipo, se inscribirá una falta técnica:

Entrenador:	SÁNCHEZ, A.	B ₂		
Ayudante:	MONTANA, B.			

Nota: Las faltas técnicas o descalificantes por el Art. 39 no cuentan para las faltas de equipo.

- B.8.3.11 Una falta descalificante de un sustituto (no por el Art. 39) se registrará del siguiente modo:

007	ORTEGA, A.	8	⊗	D				
-----	------------	---	---	---	--	--	--	--

y

Entrenador:	SÁNCHEZ, A.	B ₂		
Ayudante:	MONTANA, B.			

- B.8.3.12 Una falta descalificante de un ayudante de entrenador (no por el Art. 39) se anotará del siguiente modo:

Entrenador:	SÁNCHEZ, A.	B ₂		
Ayudante:	MONTANA, B.	D		

B.8.3.13 Una falta descalificante de un jugador que tiene cinco faltas (no por el Art. 39) se registrará así:

007	ORTEGA, A.	8	⊗	T ₂	P	P ₁	P	U ₃	D
-----	------------	---	---	----------------	---	----------------	---	----------------	---

y

Entrenador:	SÁNCHEZ, A.	B ₂		
Ayudante:	MONTANA, B.			

B.9. Faltas de equipo

- B.9.1. Se dispone de cuatro espacios en el acta para cada período (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 registrará la registrará contra el equipo dicho jugador trazando una 'X' de gran tamaño en los espacios designados al efecto.

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 cuatro columnas para el tanteo arrastrado en el acta.
- B.10.3 Cada columna se divide a su vez en cuatro columnas. Las dos de la izquierda son para el equipo "A" y las 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 (/) por cada lanzamiento 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 del mismo lado que el nuevo total de puntos (junto al / o ●), anotará el número del jugador que transformó el lanzamiento 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 otro equipo.
- B.11.3 Los puntos conseguidos cuando el balón no entra en la canasta (Art. 31 Interposiciones e Interferencias) se registrarán como si los hubiera anotado el jugador que realizó el lanzamiento.
- B.11.4 Al final de cada período, 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 período, 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.

	A	B
	1	6
	2	6
6	3	3
	4	4
11	5	5
11	6	5
	7	7
10	8	8
	9	10
10	10	10
10	11	11
	12	7
4	13	7
5	14	14
5	15	6
	16	16
5	17	17
	18	6
6	19	19
	20	9
	21	21
11	22	9
	23	9
11	24	24
	25	7
	26	7
5	27	27
	28	6
10	29	29
	30	8
4	31	31
	32	5
4	33	5
4	34	34
	35	10
10	36	36
	37	12
	38	38
10	39	12
10	40	12

Esquema 11
Tanteo arrastrado

B.12 Tanteo arrastrado: Resumen

- B.12.1 Al final de cada período, el anotador inscribirá el tanteo obtenido por cada equipo en el apartado correspondiente del extremo inferior del acta.
- B.12.2 Al final del partido, el anotador trazará dos (2) líneas horizontales gruesas debajo del total de puntos final de cada equipo y de los números que consiguieron los últimos puntos. También trazará una línea diagonal hasta la parte inferior de la columna para tachar los números restantes del tanteo arrastrado de cada equipo.
- B.12.3 Al final del partido, registrará el tanteo final y el nombre del equipo ganador.
- B.12.4 El anotador firmará el acta después de que la hayan firmado el ayudante de anotador, cronometrador y operador de veinticuatro (24) segundos.
- B.12.5 Una vez que haya sido firmada por el árbitro auxiliar, el árbitro principal será el último en aprobar y firmar el acta. Con esta acción finaliza la administración y conexión 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	

Esquema 12 Resumen

Nota: En caso de que alguno de los capitanes (CAP) firme el acta bajo protesta (utilizando el espacio marcado 'Firma del capitán en caso de protesta'), los oficiales de mesa y el árbitro auxiliar permanecerán a disposición del árbitro principal hasta que les autorice para marcharse.

Tanteos: Período ① A <u>17</u> B <u>13</u> ② A <u>17</u> B <u>26</u> Período ③ A <u>18</u> B <u>22</u> ④ A <u>21</u> B <u>3</u> Periodos extra A = B =	Tanteo final: Equipo A <u>73</u> Equipo B <u>64</u> Equipo vencedor: <u>ESPAÑA</u>
Anotador: <u>HERNÁNDEZ, D.E. (208)</u>	Arb. principal: _____
Cronometrador: <u>FERNÁNDEZ, P. (715)</u>	Arb. auxiliar: _____
Operador 24": <u>GONZÁLEZ, Z. (457)</u>	Firma del capitán en caso de protesta: _____
Delegado de campo: <u>LÓPEZ, X. (171)</u>	Médico: <u>GARCÍA, M. (832)</u>

Esquema 13

Parte inferior del acta

C — PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA

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

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

Para que esta protesta sea válida, es necesario que el representante de la federación nacional o del club confirme esta protesta por escrito, lo que debe hacerse antes de los veinte (20) minutos posteriores al final del partido.

No son necesarias explicaciones detalladas. Es suficiente escribir: 'La federación nacional (o club) X protesta contra el resultado del partido entre los equipos X e Y'. Luego depositará ante el representante de FIBA o del Comité Técnico una suma equivalente a 1500 francos suizos en concepto de fianza.

La federación nacional de ese equipo o el club en cuestión debe remitir al representante de FIBA o al Presidente del Comité Técnico el texto de su protesta en menos de una (1) hora desde la finalización del partido.

C.2. El árbitro principal informará, en menos de una (1) hora desde la finalización del partido, del incidente que motivó la protesta al representante de FIBA o al Presidente del Comité Técnico.

C.3. En caso de que la federación nacional de ese equipo o el club en cuestión, o los del equipo o club adversario, no estén de acuerdo con la decisión del Comité Técnico, pueden elevar una apelación al Comité de Apelación.

Para que sea válida la apelación, debe ser presentada por escrito antes de veinte (20) minutos desde la comunicación de la decisión del Comité Técnico y acompañada por un depósito equivalente a 3000 francos suizos como fianza.

El Comité de Apelación evaluará la apelación en última instancia y su decisión será definitiva.

C.4. Los vídeos, películas, fotografías o cualquier otro equipo visual, electrónico, digital o de otro tipo sólo podrán utilizarse para:

- Decidir si un último lanzamiento se realizó dentro del tiempo de juego al final de cada período o período extra y/o si ese lanzamiento tiene una validez de dos (2) o tres (3) puntos.
- Determinar responsabilidades en aspectos disciplinarios o con fines educativos una vez que el partido haya concluido.

D — CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS

D.1. Procedimiento

La clasificación de los equipos se establecerá de acuerdo a su historial de victorias y derrotas, otorgando dos (2) puntos por partido ganado, un (1) punto por partido perdido (incluidos los perdidos por inferioridad) y cero (0) puntos por partido perdido por incomparecencia.

- D.1.1. Si hay dos (2) equipos igualados en la clasificación, se utilizará el resultado de los partidos disputados entre ellos para determinar su orden.
- D.1.2. En caso de que el total de puntos anotados y recibidos sea el mismo en los partidos disputados entre los dos (2) equipos, la clasificación se establecerá por el promedio de puntos, teniendo en cuenta el resultado de todos los partidos que ambos equipos disputaron en el grupo.
- D.1.3. Si hay más de dos (2) equipos igualados en la clasificación, se establecerá una segunda clasificación teniendo en cuenta sólo el resultado de los partidos disputados entre los equipos implicados.
- D.1.4. Si en cualquier momento el número de equipos con los mismos puntos se ha reducido a únicamente dos (2), se aplicará el procedimiento en D.1.1 y D.1.2.
- D.1.5. En caso de que en la segunda clasificación continúe habiendo equipos empatados, el orden se establecerá utilizando el promedio de puntos únicamente de los partidos disputados entre los equipos implicados.
- D.1.6. si continúa habiendo más de dos (2) equipos con el mismo promedio de puntos, el orden se establecerá utilizando el promedio de puntos de todos los partidos disputados en el grupo.
- D.1.7. Si en cualquier fase de este procedimiento, el empate múltiple se reduce a un empate entre más de dos (2) equipos, se repetirá el proceso iniciado en D.1.3.
- D.1.8. El promedio de puntos siempre se calculará por división.

D.2. Excepción:

Si sólo participan tres (3) equipos en una competición y la situación no puede resolverse siguiendo los pasos detallados arriba (el promedio de puntos por división es idéntico) los puntos conseguidos determinarán la clasificación.

Ejemplo:

Resultados entre A, B, C:	A – B	82 – 75
	A – C	64 – 71
	B – C	91 – 84

Equipo	Partidos jugados	Ganados	Perdidos	Puntos	Diferencia de puntos	Promedio de puntos
A	2	1	1	3	146:146	1.000
B	2	1	1	3	166:166	1.000
C	2	1	1	3	155:155	1.000

Clasificación:	1º	B – 166 puntos conseguidos
	2º	C – 155 puntos conseguidos
	3º	A – 146 puntos conseguidos

Si los equipos siguen empatados después de aplicar todas las fases anteriormente expuestas, la clasificación final deberá sortearse. El método para el sorteo lo determinará el comisario o la autoridad local competente.

D.3. Otros ejemplos de las reglas para clasificaciones:

D.3.1. Dos equipos – igualdad de puntos y un solo partido disputado entre ellos.

Equipo	Partidos jugados	Ganados	Perdidos	Puntos
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	3	2	8
D	5	2	3	7
E	5	2	3	7
F	5	0	5	5

El ganador del partido entre A y B será el primer clasificado y el ganador del partido entre D y E será el cuarto.

D.3.2. Dos equipos – igualdad de puntos y dos partidos disputados entre ellos

Equipo	Partidos jugados	Ganados	Perdidos	Puntos
A	10	7	3	17
B	10	7	3	17
C	10	6	4	16
D	10	5	5	15
E	10	3	7	13
F	10	2	8	12

Resultados entre A y B:

 D.3.2.1. A ganó ambos partidos
 Por tanto:

1º	A
2º	B

D.3.2.2. Cada equipo ganó un partido

A – B	90 – 82
B – A	69 – 62

Diferencia de puntos	A	152 – 151
	B	151 – 152

Promedio de puntos	A	1.0066
	B	0.9934

Por tanto:	1º	A
	2º	B

D.3.2.3. Cada equipo ganó un partido

A – B	90 – 82
B – A	70 – 62

Los dos equipos tienen la misma diferencia de puntos (152 – 152) y el mismo promedio de puntos por división (1.000)

La clasificación se determinará utilizando el promedio de puntos del resultado de todos los partidos disputados en el grupo.

D.3.3. Más de dos equipos empatados en la clasificación:

Equipo	Partidos jugados	Ganados	Perdidos	Puntos
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	4	1	9
D	5	2	3	7
E	5	1	4	6
F	5	0	5	5

Resultados entre A, B y C:

A – B	82 – 75
A – C	77 – 80
B – C	88 – 77

Equipo	Partidos jugados	Ganados	Perdidos de puntos	Puntos de puntos	Diferencia	Promedio
A	2	1	1	3	159:155	1.0258
B	2	1	1	3	163:159	1.0251
C	2	1	1	3	157:165	0.9515

Por tanto:

1º	A
2º	B
3º	C

Si el promedio de puntos es el mismo para los tres equipos, la clasificación final se determinará a partir del resultado de todos los partidos disputados en el grupo.

D.3.4. Más de dos equipos empatados en la clasificación:

Equipo	Partidos jugados	Ganados	Perdidos	Puntos
A	5	3	2	8
B	5	3	2	8
C	5	3	2	8
D	5	3	2	8
E	5	2	3	7
F	5	1	4	6

La segunda clasificación se establecerá teniendo en cuenta sólo los resultados de los partidos entre los equipos que están empatados.

Hay dos posibilidades:

Equipo	I		II	
	Gana	Pierde	Gana	Pierde
A	3	0	2	1
B	1	2	2	1
C	1	2	1	2
D	1	2	1	2

En el caso I:

1º A
 B, C y D se determinarán como en el ejemplo D.3.3.

En el caso II:

La clasificación de A y B, y la de C y D se determinará como en el ejemplo D.3.2.

Un equipo que, sin razón justificada, no se presenta a jugar un partido programado o que se retira del terreno de juego antes del final del partido, perderá el partido por incomparecencia y recibirá cero (0) puntos en la clasificación.

Si un equipo pierde por incomparecencia un segundo partido, se anularán todos los resultados de sus partidos.

E — TIEMPOS MUERTOS PARA TELEVISIÓN

E.1. Definición

El organizador de la competición podrá decidir si se aplican los 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 un (1) tiempo muerto para TV en cada período, además de los tiempos muertos normales. No se concederán tiempos muertos para TV en los períodos extra.

E.2.2. El primer tiempo muerto (de equipo o para TV) de cada período tendrá una duración de 60, 75, 90 o 100 segundos.

E.2.3. El resto de tiempos muertos de cada período durará 60 segundos.

E.2.4. Ambos equipos tienen derecho a dos (2) tiempos muertos durante la primera parte y tres (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 período, 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 concediera cuando queden cinco minutos para que acabe el período. No obstante, no se puede garantizar que esto ocurra.

E.3.2. Si ningún equipo ha solicitado un tiempo muerto antes de los últimos cinco minutos del período se concederá un tiempo muerto para TV en la primera ocasión en que el balón quede muerto y el reloj 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 los últimos cinco minutos del período, 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 un (1) tiempo muerto en cada período y un máximo de seis (6) en la primera parte y de ocho (8) en la segunda.

FIN DE LAS REGLAS Y PROCEDIMIENTOS EN LOS PARTIDOS