



REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO 2017

INTERPRETACIONES OFICIALES

De aplicación a partir del 1 de febrero de 2018

Este documento es la traducción al español realizada por la FEB del documento original de FIBA, que puede descargarse en <http://www.fiba.basketball/OBR2017/interpretations.pdf>

En caso de discrepancia entre ambos documentos, el documento original prevalecerá.

Si quieres realizar algún comentario, puedes comunicarlo directamente a maperez@feb.es

**ÍNDICE DE CONTENIDOS**

Introducción	3	
Art. 5	Jugadores: lesión	4
Art. 7	Entrenadores: obligaciones y derechos	6
Art. 8	Tiempo de juego, tanteo empatado y períodos extra	7
Art. 9	Comienzo y final de un período	8
Art. 10	Estado del balón	9
Art. 12	Salto entre dos y posesión alterna	10
Art. 14	Control del balón	13
Art. 15	Jugador en acción de tiro	14
Art. 16	Canasta: cuándo se convierte y su valor	15
Art. 17	Saque	17
Art. 18/19	Tiempo muerto / Sustitución	22
Art. 23	Jugador fuera de banda y balón fuera de banda	26
Art. 24	Regate	27
Art. 25	Avance ilegal	28
Art. 28	8 segundos	29
Art. 29/50	24 segundos	31
Art. 30	Balón devuelto a pista trasera	39
Art. 31	Interposición e Interferencia	42
Art. 33	Contacto: principios generales	46
Art. 35	Falta doble	48
Art. 36	Falta técnica	49
Art. 37	Falta antideportiva	56
Art. 38	Falta descalificante	58
Art. 39	Enfrentamientos	59
Art. 42	Situaciones especiales	60
Art. 44	Errores rectificables	63
Art. 46	Crew Chief (Árbitro principal): obligaciones y derechos	66

ÍNDICE DE DIAGRAMAS

Diagrama 1	Canasta convertida	16
Diagrama 2	Balón en contacto con el aro	44
Diagrama 3	Balón dentro de la canasta	45
Diagrama 4	Posición de un jugador dentro/fuera de la zona de semicírculo de no-carga	47



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

Introducción

Las interpretaciones que se presentan en este documento son las Interpretaciones Oficiales FIBA de las Reglas Oficiales de Baloncesto 2017 y entran en vigor el 1 de febrero de 2018. Este documento reemplaza a todas las Interpretaciones Oficiales FIBA publicadas con anterioridad.

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

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

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

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

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

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

**ART. 5 Jugadores - Lesión**

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

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

(a) El médico del equipo **A** entra en el terreno de juego y trata el tobillo lesionado de A1.

(b) El médico del equipo **A** entra en el terreno de juego pero A1 ya se ha recuperado.

(c) El entrenador del equipo **A** entra en el terreno de juego para **buscar a su jugador lesionado**.

(d) El entrenador ayudante, un sustituto o **cualquier otro personal del banquillo del equipo A** entran en el terreno de juego pero **no** asisten a A1.

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

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

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

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

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

5-6 **Ejemplo:** A1 se lesiona y se detiene el partido. Como A1 no puede continuar jugando de inmediato, un árbitro hace sonar su silbato a la vez que efectúa la señal de sustitución.

El Entrenador A (o el Entrenador B) solicita un tiempo muerto:

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

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

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

Interpretación:

(a) Se concede el tiempo muerto y si A1 se recupera durante el mismo podrá continuar jugando.

(b) Se concede el tiempo muerto pero ya ha entrado en el partido un sustituto para A1. Por tanto, A1 no puede volver a participar hasta que haya transcurrido una fase de partido con reloj en marcha.

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

5-8 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, a quien se le conceden 2 tiros libres. Tras el 1^{er} tiro libre, los árbitros se percatan de que A1 está sangrando y es reemplazado por A6, quién lanzará el 2^o tiro libre. En ese momento el equipo B solicita sustituir a 2 jugadores.

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



5-9 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, a quien se le conceden 2 tiros libres. Tras el 1er tiro libre, los árbitros se percatan de que B3 está sangrando. B3 es sustituido por B6 y el equipo A solicita sustituir a 1 jugador.

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

**ART. 7 Entrenadores: obligaciones y derechos**

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

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

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

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

Interpretación:

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

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

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

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

Interpretación:

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

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

Interpretación:

Es el entrenador en persona el que indicará los 5 jugadores de su equipo que empezarán el partido marcando la "x" minúscula al lado del número del jugador, en la columna de "Entrada" del acta.

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

8-1 **Situación.** Un intervalo de juego comienza:

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

8-2 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, que está en acción de tiro, simultáneamente con la señal del reloj de partido que indica el final del período y se le conceden 2 tiros libres.

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

**Art. 9 Comienzo y final de un período**

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

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

(a) El representante del equipo B facilita una explicación razonable y aceptable de la demora de los jugadores.

(b) El representante del equipo B no facilita una explicación razonable y aceptable de la demora de los jugadores.

Interpretación:

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

(a) Comenzará el partido y no se adoptará ninguna sanción.

(b) Se puede sancionar una falta técnica al entrenador del equipo B, anotada como 'B'. Se concederá 1 tiro libre al equipo A y el partido comenzará con un salto entre dos.

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

9-3 **Ejemplo:** Al comienzo de la 2ª parte, el equipo A no dispone de 5 jugadores facultados para jugar en el terreno de juego debido a lesiones, descalificaciones, etc.

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

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

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

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

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

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

**Art. 10 Estado del balón**

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

10-2 **Ejemplo:** A1 ha comenzado su acción de tiro para una canasta de campo cuando B2 comete una falta sobre A2. A1 finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo.

Interpretación: La canasta, si se convierte, será válida.

10-3 **Ejemplo:** A1 ha comenzado su acción de tiro para una canasta de campo cuando A2 comete una falta sobre B2. A1 finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo.

Interpretación: El balón pasa a estar muerto cuando A2 comete la falta. La canasta, si se convierte, no será válida.

Art.12 Salto entre dos y posesión alterna



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

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

(a) Se produce un balón retenido entre A2 y B2.

(b) Se sanciona una doble falta a A2 y B2.

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

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

(a) El balón sale directamente fuera del terreno de juego.

(b) A1 coge el balón antes de que haya tocado a uno de los jugadores que no saltó o haya tocado el suelo.

Interpretación: En ambos casos, se concede un saque al equipo B por la violación de A1. Tras el saque, al equipo que no obtenga el control del balón vivo en el terreno de juego, tendrá derecho a la 1ª posesión alterna en el lugar más cercano a donde se produzca la próxima situación de salto.

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

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

12-5 **Ejemplo:** Al mismo tiempo que suena la señal del reloj de partido indicando el fin del 1^{er} período, B1 comete una falta antideportiva sobre A1.

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

12-6 **Ejemplo:** Poco después de que haya sonado la señal del reloj de partido al final del 3^{er} período, B1 comete una falta antideportiva sobre A1. El equipo A tiene el derecho al saque de posesión alterna para comenzar el 4^o período.

Interpretación: A1 lanzará 2 tiros libres antes del comienzo del 4^o período, sin jugadores alineados en los lugares acotados del pasillo de tiros libres. El 4^o período comenzará con un saque para el equipo A en la línea central extendida, enfrente de la mesa de oficiales. El equipo A no perderá su derecho en el próximo saque de posesión alterna cuando se produzca la siguiente situación de salto.

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

Interpretación: Se señalará balón retenido.

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



Interpretación: Se señalará balón retenido.

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

Interpretación: Se señalará balón retenido.

- 12-10 **Situación.** Siempre que un balón vivo se encaje entre el aro y el tablero, excepto entre tiros libres y a menos que la posesión del balón forme parte de la penalización de la falta, se produce una situación de salto que conlleva un saque por posesión alterna. Al no existir opción de rebote, no se considera que tenga la misma influencia en el juego que cuando el balón simplemente toca el aro y rebota en él. Por consiguiente, si el equipo que tenía el control del balón antes de que este se encajase entre el aro y el tablero tiene derecho al saque, únicamente dispondrá del tiempo restante en el reloj de lanzamiento como en cualquier otra situación de salto.

- 12-11 **Ejemplo:** Durante un lanzamiento de campo de A1, el balón se encaja entre el aro y el tablero. El equipo A tiene derecho al saque por posesión alterna.

Interpretación: Tras el saque, el equipo A solo dispondrá del tiempo restante en el reloj de lanzamiento.

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

Interpretación: Al no disponer el equipo A de tiempo en el reloj de lanzamiento, se produce una violación del reloj de lanzamiento. El equipo B tiene derecho al saque. El equipo A no perderá su derecho al saque de posesión alterna en la próxima situación de salto.

- 12-13 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de 2 puntos y recibe falta de B2. El árbitro sanciona a B2 con una falta antideportiva. Durante el último tiro libre:

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

Interpretación: El tiro libre se considerará no válido y se concederá el balón al equipo A para un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

- 12-14 **Situación.** Se produce un balón retenido cuando uno o más jugadores de equipos contrarios tienen 1 o ambas manos firmemente sobre el balón de modo que ningún jugador pueda obtener el control sin una fuerza excesiva.

- 12-15 **Ejemplo:** A1, con el balón en las manos, está efectuando un movimiento continuo hacia la canasta para encestar. En ese momento, B1 coloca las manos firmemente sobre el balón y A1 da más pasos de los permitidos por la regla del avance.

Interpretación: Se señalará balón retenido.

- 12-16 **Situación.** Una violación cometida por un equipo durante su saque de posesión alterna provoca que dicho equipo pierda el saque de posesión alterna.

- 12-17 **Ejemplo:** Durante un saque de posesión alterna:

- (a) El jugador que saca, A1, pisa el terreno de juego con el balón en las manos.



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

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

Art.14 Control del balón

14-1 **Situación.** Un equipo obtiene el control del balón cuando un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo al sostenerlo o botarlo.



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

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

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

(a) es palmeado por B1 con 1 mano

(b) es agarrado por B1 con ambas manos o llega a descansar en 1 de sus manos.

y el balón vuelve al terreno de juego, donde es cogido por A2.

Interpretación:

(a) El equipo A mantiene el control del balón. El reloj de lanzamiento continúa.

(b) El equipo B ha obtenido el control del balón. Se reiniciará el reloj de lanzamiento para el equipo

Art.15 Jugador en acción de tiro.

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

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



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

Art.16 Canasta: Cuándo se convierte y su valor

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

- (a) En la zona de 2 puntos del equipo A.
- (b) En la zona de 3 puntos del equipo A.

antes de que entre en la canasta.

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

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

- 16-8 **Ejemplo:** Se concede un saque al equipo A cuando el reloj de partido muestra:

- (a) 0:00.3
- (b) 0:00.2 o 0:00.1

Interpretación:

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



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

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

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

b) El reloj del partido muestra 2:00 minutos del 4º período o en cualquier período extra,

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

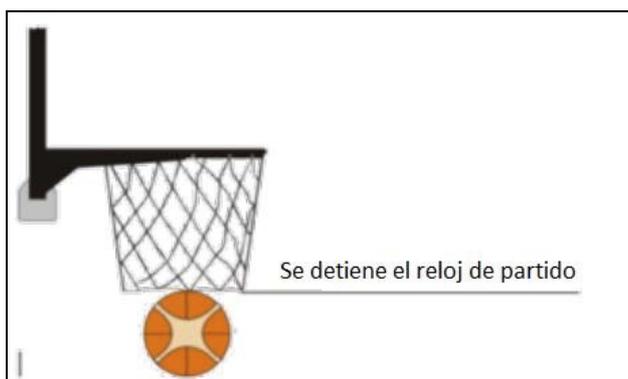


Diagrama 1 Canasta convertida.

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

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

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

Interpretación: Esto es una violación de interferencia.

Art.17 Saque

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



17-2 **Ejemplo:** A1 va a realizar un saque. Mientras sostiene el balón, sus manos cruzan el plano de la línea limítrofe de tal modo que el balón está encima del terreno de juego. B1 agarra el balón que está en las manos de A1 o palmea el balón para quitárselo a A1 sin provocar contacto físico con A1.

Interpretación: B1 ha interferido en el saque, retrasando la reanudación del juego. B1 será avisado, se le comunicará esta advertencia al entrenador B. Este aviso se hará extensible a todos los jugadores del equipo B por lo que reste de partido. Si cualquier jugador del equipo B repite una acción similar, se puede sancionar una falta técnica.

17-3 **Situación.** Durante un saque, el jugador que lo efectúa debe pasar el balón (no ponérselo en la mano) a un compañero que esté sobre el terreno de juego.

17-4 **Ejemplo:** Durante un saque de A1, este jugador pone el balón en las manos de A2, que está en el terreno de juego.

Interpretación: A1 ha cometido una violación del saque. El balón debe abandonar las manos del jugador para que el saque se considere legal. Se concede el balón al equipo B para que efectúe un saque en el mismo lugar del saque original.

17-5 **Situación.** Durante un saque, los demás jugadores no tendrán ninguna parte del cuerpo sobre la línea limítrofe antes de que el balón la haya cruzado.

17-6 **Ejemplo:** Tras una violación de fuera de banda, A1 tiene el balón en sus manos para el saque. Entonces, este jugador:

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

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

Interpretación: En ambos casos se trata de una violación de A2, por provocar que su cuerpo cruce la línea limítrofe antes de que A1 haya soltado el balón por encima de la línea limítrofe.

17-7 **Ejemplo:** Después de que el equipo A logre un cesto o un último tiro libre, se concede tiempo muerto al equipo B. Tras el tiempo muerto, el árbitro entrega el balón a B1 para que realice el saque desde la línea de fondo. B1:

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

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

Interpretación: Jugada legal. La única restricción que tiene el equipo B en el saque es que deben lanzar el balón al terreno de juego en menos de 5 segundos.

17-8 **Situación.** Si se concede un tiempo muerto al equipo al que se le ha concedido la posesión del balón en su pista trasera cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos del cuarto período o de cualquier período extra, el saque se efectuará desde la línea de saque en pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales. El jugador que efectúa el saque deberá pasar el balón a un compañero situado en pista delantera.

17-9 **Ejemplo:** Durante el último minuto del partido, A1 ha regateado en su pista trasera cuando un jugador del equipo B palmea el balón haciendo que este abandone el terreno de juego a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres.

(a) Se concede un tiempo muerto al equipo B.

(b) Se concede un tiempo muerto al equipo A.

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

Interpretación:



(a) El juego se reanuda con un saque para el equipo A a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres en su pista trasera.

(b) (c) El juego se reanuda con un saque para el equipo A desde la línea de saque en su pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales.

En todos los casos, el equipo A solo dispondrá del tiempo que reste en el reloj de lanzamiento.

17-10 **Ejemplo:** Quedando por jugar 0:57 en el último período del partido, A1 está lanzando 2 tiros libres. Durante el 2º tiro libre, A1 pisa la línea de tiro libre mientras está lanzando y se sanciona violación. El equipo B solicita un tiempo muerto.

Interpretación: Tras el tiempo muerto, el juego se reanuda con un saque para el equipo B desde la línea de saque en pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales, y dispondrá de una nueva cuenta de 24 segundos del reloj de lanzamiento.

17-11 **Ejemplo:** Cuando quedan 0:26 del último período del partido, A1 ha regateado en pista trasera durante 6 segundos cuando:

(a) B1 palmea el balón y lo lanza fuera del terreno de juego.

(b) B1 comete la tercera falta de su equipo en el período.

Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: Tras el tiempo muerto, el equipo A reanuda el partido mediante un saque desde la línea de saque en pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales. En ambos casos, el equipo A solo dispone de 18 segundos en el reloj de lanzamiento.

17-12 **Ejemplo:** Cuando queda 1:24 del último período del partido, A1 ha regateado en su pista delantera. B1 palmea el balón desviándolo hacia la pista trasera del equipo A, donde es recogido por cualquier jugador del equipo A e inicia un nuevo regate. Entonces B2 palmea el balón fuera del terreno de juego en pista trasera del equipo A:

(a) Con 6 segundos

(b) Con 17 segundos

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

Interpretación: Tras el tiempo muerto, el equipo A reanuda el partido mediante un saque desde la línea de saque en pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales. En ambos casos, el equipo A solo tendrá el tiempo restante en el reloj de lanzamiento.

17-13 **Ejemplo:** Cuando queda 0:48 del último período del partido, A1 ha regateado en su pista delantera. B1 palmea el balón desviándolo hacia la pista trasera del equipo A, donde es recogido por cualquier jugador del equipo A e inicia un nuevo regate. Entonces B2 comete la tercera falta de equipo en ese período en pista trasera del equipo A:

(a) Con 6 segundos

(b) Con 17 segundos

restantes en el reloj de lanzamiento. Se concede un tiempo muerto al equipo A. Después, el juego se reanuda con un saque para el equipo A en la línea de saque en su pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales.



Interpretación: Cuando se reanude el partido, el equipo A dispondrá de:

(a) 14 segundos

(b) 17 segundos

en el reloj de lanzamiento.

- 17-14 **Ejemplo:** El equipo A ha controlado el balón en su pista trasera durante 5 segundos cuando se descalifica a A6 y B6 por entrar al terreno de juego en una situación de enfrentamiento. Las penalizaciones se compensan entre ellas y se concede un saque al equipo A desde el centro del campo, enfrente de la mesa de oficiales. Antes de administrarse el saque, se concede un tiempo muerto al entrenador A.

Interpretación: Después del tiempo muerto, el saque se administrará en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, con los segundos restantes en el reloj de lanzamiento, en este caso, 19 segundos.

- 17-15 **Situación.** Existen otras situaciones aparte de las reflejadas en el Art. 17.2.3 en las que el saque posterior se administrará desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

- 17-16 **Ejemplo:**

(a) El jugador que efectúa un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales comete violación y se concede el balón a sus adversarios para que realicen un saque en el mismo punto que el saque original.

(b) Si se descalifica a miembros de ambos equipos durante un enfrentamiento y no existe ninguna otra penalización por administrar, y en el momento en que se detuvo el partido, un equipo tenía el control del balón o derecho al mismo. En este caso, el equipo que efectúa el saque solo dispondrá del tiempo que reste en el reloj de lanzamiento.

Interpretación: En todas estas situaciones, el jugador que efectúe el saque puede pasar el balón a pista delantera o trasera.

- 17-17 **Situación.** Se pueden producir las siguientes situaciones durante un saque:

(a) Se pasa el balón por encima de la canasta y un jugador de cualquier equipo lo toca introduciendo la mano por debajo de la canasta.

(b) El balón se encaja entre el tablero y el aro.

(c) Se lanza intencionadamente el balón contra el aro para reiniciar el reloj de lanzamiento.

- 17-18 **Ejemplo:** Durante un saque, A1 pasa el balón por encima de la canasta y un jugador de cualquier equipo lo toca introduciendo la mano por debajo de la canasta.

Interpretación: Es una violación. El juego se reanuda con un saque del equipo oponente en la prolongación de la línea de tiros libres. En caso de que la violación la cometa el equipo defensor, no puede concederse puntos al equipo atacante puesto que el balón no provenía del interior del terreno de juego.

- 17-19 **Ejemplo:** Durante un saque, A1 efectúa un pase hacia la canasta y el balón se encaja entre el tablero y el aro.

Interpretación: Se trata de una situación de salto. El juego se reanuda aplicando el procedimiento de posesión alterna. Si el saque corresponde al equipo A, no se concederá una nueva cuenta en el reloj de lanzamiento.

- 17-20 **Ejemplo:** Cuando quedan 5 segundos en el reloj de posesión durante un saque de A1, este jugador pasa el balón hacia canasta y toca el aro.

Interpretación: El operador del reloj de lanzamiento no concederá una nueva cuenta puesto que el reloj de partido aún no se ha puesto en marcha. El reloj de lanzamiento se pondrá en marcha al mismo tiempo que el reloj de partido cuando el primer jugador sobre el terreno de juego toque el balón.



17-21 **Situación.** Una vez que se ha puesto el balón a disposición del jugador que va a efectuar un saque, dicho jugador no puede botar el balón de forma que toque dentro del terreno de juego y volverlo a tocar antes de que el balón haya tocado o haya sido tocado por otro jugador que se encuentre dentro de la pista.

17-22 **Ejemplo:** Se concede un saque a A1. A continuación, A1 bota el balón de forma que este toca:

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

Y a continuación vuelve a cogerlo.

Interpretación:

(a) A1 ha cometido una violación del saque. Una vez que el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador que realiza el saque y toca el terreno de juego, dicho jugador no puede volver a tocarlo hasta que el balón toque (o sea tocado) por otro jugador dentro del terreno de juego.

(b) La acción es legal y continuará el período de 5 segundos.

17-23 **Situación.** El jugador que efectúa un saque no provocará que el balón toque fuera del terreno de juego una vez que ha salido de sus manos en el saque.

17-24 **Ejemplo:** En un saque, A1 pasa el balón a A2 pero el balón sale fuera sin haber sido tocado por ningún jugador en el terreno de juego.

Interpretación: Violación de A1. El juego se reanuda mediante un saque del equipo B en el lugar del saque original.

17-25 **Ejemplo:** En un saque, A1 pasa el balón a A2. A2 recibe el balón pero con un pie pisando la línea limítrofe.

Interpretación: Violación de A2. El juego se reanuda mediante un saque del equipo B en el lugar más cercano a la infracción.

17-26 **Ejemplo:** Se concede un saque lateral a A1 cerca de la línea central

- (a) En su pista trasera, con derecho a pasar el balón a cualquier parte del terreno de juego
- (b) En su pista delantera, con derecho a pasar el balón solo a su pista delantera
- (c) Al comienzo del segundo período, desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, con derecho a pasar el balón a cualquier parte del terreno de juego.

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

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

17-27 **Situación.** Después de uno o varios tiros libres a consecuencia de una falta técnica, antideportiva o descalificante, el saque posterior se administrará desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

17-28 **Ejemplo:** Cuando queda 1:03 del último período del partido, se sanciona una falta técnica a B1. Cualquier jugador del equipo A lanza 1 tiro libre, tras lo cual se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: El partido se reanuda mediante un saque del equipo A desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

**Art.18/19 Tiempo muerto/Sustituciones**

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

No se puede conceder una sustitución antes de que haya comenzado el tiempo de juego del 1^{er} período ni después de que haya finalizado el tiempo de juego del partido. Se puede conceder cualquier sustitución durante los intervalos de juego.

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

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



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

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

Interpretación:

- (a) No se puede conceder un tiempo muerto porque ha finalizado el tiempo de juego de un período o período extra.
- (b) Solo se puede conceder una sustitución después de que finalicen los tiros libres y haya comenzado el intervalo de juego del siguiente período o período extra.

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

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

- (a) Tiempos muertos.
- (b) Sustituciones.

Interpretación:

- (a) Se trata de una oportunidad de tiempo muerto solo para el equipo que recibió la canasta.

Si se concede un tiempo muerto al equipo que ha recibido el cesto, también se podrá conceder tiempo muerto al otro equipo y se pueden conceder sustituciones a ambos equipos, si las solicitan.

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

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

18/19-6 **Situación.** Si se solicita un tiempo muerto o sustitución (de cualquier jugador, incluyendo al lanzador de tiros libres) después de que el balón esté a disposición del lanzador de tiros libres para el 1^{er} o único tiro libre, se podrá conceder el tiempo muerto o la sustitución a ambos equipos si:

- (a) El último o único tiro libre es válido o
- (b) El último o único tiro libre va seguido de un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, o
- (c) si, por cualquier razón válida, el balón permanecerá muerto después del último o único tiro libre.

18/19-7 **Ejemplo:** Se conceden 2 tiros libres a A1. El equipo A o el equipo B solicita un tiempo muerto o una sustitución:

- (a) Antes de que el balón esté a disposición del lanzador de tiros libres A1.
- (b) Después de intentar el 1^{er} tiro libre.
- (c) Después del 2^o tiro libre pero antes de que el balón esté a disposición del jugador que efectuará el saque.



(d) Después del 2º tiro libre pero después de que el balón esté a disposición del jugador que va a efectuar el saque.

Interpretación:

- (a) El tiempo muerto o la sustitución se concede inmediatamente, antes de lanzarse el 1º tiro libre.
- (b) El tiempo muerto o la sustitución no se concede después del 1º tiro libre, incluso si es válido.
- (c) El tiempo muerto o la sustitución se concede inmediatamente antes del saque.
- (d) El tiempo muerto o la sustitución no se concede.

18/19-8 **Ejemplo:** Se conceden 2 tiros libres a A1. Después de lanzar el 1º tiro libre, el equipo A o el equipo B solicita un tiempo muerto o una sustitución. Durante el lanzamiento del último tiro libre:

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

Interpretación:

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

18/19-9 **Situación.** Si después de solicitarse un tiempo muerto, cualquier equipo comete una falta, el tiempo muerto no comenzará hasta que el árbitro haya finalizado la comunicación de la falta a la mesa de oficiales. Si se trata de la 5ª falta de un jugador, esta comunicación incluye el necesario procedimiento de sustitución. Una vez que ha finalizado la sustitución, el tiempo muerto comenzará cuando un árbitro haga sonar su silbato y efectúe la señal de tiempo muerto.

18/19-10 **Ejemplo:** El entrenador A solicita un tiempo muerto y después B1 comete su 5ª falta.

Interpretación: La oportunidad de tiempo muerto no comenzará hasta que haya concluido la comunicación de la falta a la mesa de oficiales y haya entrado al terreno de juego un sustituto de B1.

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

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

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

18/19-13 **Ejemplo:** El entrenador A corre hacia la mesa de oficiales solicitando en voz alta un tiempo muerto justo cuando ya ha finalizado la oportunidad de tiempo muerto. El anotador reacciona haciendo sonar la señal por error. El árbitro hace sonar su silbato e interrumpe el juego.

Interpretación: A consecuencia de la interrupción del juego por parte del árbitro, el balón queda muerto y el reloj de partido sigue parado, causando lo que en condiciones normales sería una



oportunidad de tiempo muerto. Sin embargo, como la solicitud se efectuó demasiado tarde, el tiempo muerto no se concederá. El juego se reanudará de inmediato.

18/19-14 **Ejemplo:** Se produce una violación de interposición o interferencia en cualquier momento del partido. En la mesa de oficiales, hay sustitutos de uno o ambos equipos esperando para entrar en el partido o cualquiera de los equipos ha solicitado un tiempo muerto.

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

18/19-15 **Situación:** Cada tiempo muerto durará 1 minuto. Los equipos deben regresar sin demora al terreno de juego después de que el árbitro haga sonar su silbato y les ordene reincorporarse a la pista. Si un equipo prolonga el tiempo muerto más allá del minuto asignado, está obteniendo una ventaja por prolongar dicho tiempo muerto y ocasionando también un retraso en la reanudación del partido. El árbitro debe advertir a ese equipo. Si el equipo no reacciona al aviso, se cargará otro tiempo muerto al equipo infractor. Si no dispusiese de más tiempos muertos, puede sancionarse al entrenador una falta técnica por retrasar el juego, anotada como 'B'. Si ese equipo no regresa al terreno de juego inmediatamente después del intervalo de juego de la media parte, se cargará un tiempo muerto al equipo infractor.

18/19-16 **Ejemplo:** El tiempo muerto finaliza y el árbitro ordena al equipo A que se reincorpore a la pista. El entrenador A prosigue dando instrucciones a su equipo, que continúa en la zona de banquillo del equipo. El árbitro vuelve a ordenar al equipo A que se reincorpore al terreno de juego y:

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

Interpretación:

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

18/19-17 **Ejemplo:** Después del intervalo de juego de la media parte, el equipo A está todavía en su vestuario y, por lo tanto, se retrasa el inicio del 3^{er} período.

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

18/19-18 **Situación.** Si no se ha concedido a un equipo un tiempo muerto durante la segunda parte, antes de que el reloj de partido muestre 2:00 del cuarto período, el anotador trazará 2 líneas horizontales en el acta, en la 1ª casilla de la 2ª parte de ese equipo. El marcador electrónico mostrará el 1^{er} tiempo muerto como si se hubiese disfrutado.

18/19-19 **Ejemplo:** Cuando restan 2:00 del 4^o período en el reloj de partido, ninguno de los equipos ha disfrutado de un tiempo muerto en la 2ª parte.

Interpretación: El anotador trazará 2 líneas horizontales en el acta, en la 1ª casilla de la 2ª parte de cada equipo. El marcador electrónico mostrará el 1^{er} tiempo muerto como si se hubiese disfrutado.

18/19-20 **Ejemplo:** Cuando restan 2:09 del 4^o período en el reloj de partido, el entrenador A solicita su 1^{er} tiempo muerto de la 2ª parte con el partido en juego. Cuando restan 1:58 en el reloj de partido, el balón sale fuera del terreno de juego y se detiene el reloj de partido. Entonces se concede el tiempo muerto al equipo A.



Interpretación: El anotador trazará 2 líneas horizontales en el acta en la 1ª casilla del equipo A puesto que el tiempo muerto se concedió a falta de 1:58 del 4º período. El tiempo muerto se anotará en la 2ª casilla y el equipo A solo dispondrá de 1 tiempo muerto restante. El marcador electrónico mostrará los 2 tiempos muertos como si se hubiesen disfrutado.

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

23-1 **Situación.** Es violación cuando un jugador abandona el terreno de juego por la línea de fondo para evitar cometer una violación de 3 segundos.

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

Interpretación: A1 ha cometido una violación de 3 segundos.

**Art.24 Regate**

24-1 **Situación.** Si un jugador lanza intencionadamente el balón contra el tablero (sin intentar un lanzamiento legítimo a cesto), se considera como si ese jugador hubiera botado el balón en el suelo. Si el jugador vuelve a tocar el balón antes de que toque a (o sea tocado por) otro jugador, se considera un regate.

24-2 **Ejemplo:** A1 no ha iniciado aún un regate cuando lanza el balón contra el tablero y lo vuelve a coger antes de que otro jugador lo toque.

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

24-3 **Ejemplo:** Después de finalizar un regate, y en movimiento continuo o quedándose inmóvil, A1 lanza el balón contra el tablero y lo vuelve a coger o a tocar antes de que toque a otro jugador.

Interpretación: A1 ha cometido una violación de doble regate.

24-4 **Ejemplo:** A1 regatea y a continuación se detiene.



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

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

Interpretación: Acción legal en ambos casos puesto que A1 no mueve el pie de pivote.

24-5 **Ejemplo:** A1 comienza a regatear:

(a) Lanzando el balón sobre su adversario.

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

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

Interpretación: Acción legal en ambos casos puesto que el balón ha tocado el terreno de juego antes de que A1 lo vuelva a tocar en su regate.

Art.25 Avance ilegal

25-1 **Situación.** Es legal que un jugador que está en el suelo obtenga el control del balón. Es legal que un jugador que sostiene el balón se caiga al suelo. También es legal que el jugador que caiga al suelo con el balón se deslice una distancia corta. Sin embargo, es una violación si el jugador a continuación rueda o intenta levantarse mientras sostiene el balón.

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

Interpretación: La acción involuntaria de A1 al caerse al suelo es legal.

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

(a) Pasa el balón a A2.

(b) Comienza un regate estando aún en el suelo.

(c) Intenta levantarse mientras bota el balón.

(d) Intenta levantarse mientras sostiene el balón.

Interpretación: En (a), (b) y (c) la acción de A1 es legal.



En (d) se produce una violación de avance ilegal.

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

Interpretación: El movimiento involuntario de A1 al deslizarse no es violación. Sin embargo, si A1 a continuación rueda o intenta levantarse mientras sostiene el balón, se produce una violación del avance.

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

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

Interpretación: La canasta no será válida y se concederán 2 o 3 tiros libres a A1.

Art.28 8 segundos

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

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

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

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

28-4 **Ejemplo:** A1 tiene un pie a cada lado de la línea central. Recibe el balón de A5, que se encuentra en pista trasera. A continuación A1 vuelve a pasar el balón a A2, quien aún se encuentra en pista trasera del equipo A.

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



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

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

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

Interpretación: Jugada legal. A1 no tiene ambos pies en su pista delantera y por tanto tiene derecho a pasar el balón a A2, que tampoco está en su pista delantera. A2 por lo tanto tiene derecho a comenzar un regate en pista trasera. El período de 8 segundos continuará.

28-7 **Ejemplo:** A1 está efectuando un regate desde su pista trasera y finaliza su progresión pero continúa botando:

(a) Con un pie a cada lado de la línea central.

(b) Con ambos pies completamente en pista delantera pero con el balón aún botando en pista trasera.

(c) Con ambos pies completamente en pista delantera mientras sigue botando el balón en pista trasera, tras lo cual A1 vuelve a colocar ambos pies en pista trasera.

(d) Con ambos pies en pista trasera pero con el balón botando en pista delantera.

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

28-8 **Situación.** Siempre que la cuenta de 8 segundos continúe con el tiempo que reste y el mismo equipo que tenía previamente el control del balón deba efectuar un saque, tanto en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, como en pista trasera, el árbitro que entregue el balón al jugador que va a efectuar el saque le informará del tiempo que resta en la cuenta de 8 segundos.

28-9 **Ejemplo:** A1 ha regateado durante 4 segundos en su pista trasera cuando se produce un enfrentamiento. Se descalifica a los sustitutos A7 y B9 por entrar al terreno de juego. Ambas penalizaciones iguales se compensarán y el juego se reanudará con un saque de A2 en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales. A2 pasa el balón a A3, que se encuentra en su pista trasera.

Interpretación: El equipo A dispone de 4 segundos para pasar el balón a su pista delantera.

28-10 **Ejemplo:** El equipo A tiene el control del balón en su pista trasera. Cuando han transcurrido 6 segundos de la cuenta de 8 segundos se produce una doble falta:

(a) en pista trasera.

(b) en pista delantera.

Interpretación:

(a) El juego se reanudará mediante un saque del equipo A en su pista trasera, en el lugar más próximo a donde se cometió la infracción, con 2 segundos para pasar el balón a su pista delantera.

(b) El juego se reanudará mediante un saque del equipo A en su pista delantera, en el lugar más próximo a donde se cometió la infracción.

28-11 **Ejemplo:** A1 regatea durante 4 segundos en su pista trasera cuando B1 palmea el balón fuera del terreno de juego.



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

28-12 **Situación.** Si un árbitro detiene el partido por cualquier razón válida sin conexión con ninguno de los equipos y si, a juicio de los árbitros, se colocará en desventaja a los adversarios, el período de 8 segundos continuará desde donde se detuvo.

28-13 **Ejemplo:** Cuando restan 0:25 en el último período del partido y con un resultado de empate a 72, el equipo A obtiene el control del balón. A1 ha regateado durante 4 segundos en su pista trasera cuando los árbitros detienen el partido debido a que:

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

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

28-14 **Situación:** Después de una violación de 8 segundos, el lugar del saque se determina por la posición del balón cuando se produjo la violación.

28-15 **Ejemplo:** Finaliza la cuenta de 8 segundos para el equipo A y se sanciona la violación cuando:

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

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

- (a) a la posición del balón donde se produjo la violación, excepto directamente detrás del tablero.
- (b) a la línea central.

Art.29/50 24 segundos

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

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

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

29/50-3 **Ejemplo:** Durante un lanzamiento de A1, el balón toca el tablero, pero no el aro. En el rebote, el balón es tocado pero no controlado por B1, tras lo cual A2 obtiene el control del balón. En ese momento suena la señal del reloj de lanzamiento.

Interpretación: Se produce violación del reloj de lanzamiento. El reloj de lanzamiento continúa en marcha incluyendo cuando lo vuelve a controlar un jugador del equipo A.

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



Interpretación: Se produce una violación del reloj de lanzamiento. La falta de B1 se ignorará a menos que sea una falta técnica, antideportiva o descalificante.

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

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

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

Interpretación: Se produce una violación del reloj de lanzamiento. El equipo B no obtuvo un control claro del balón.

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

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

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

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

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

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

Interpretación:

- (a) El equipo A solo dispondrá de 10 segundos de en el reloj de lanzamiento.
- (b) El equipo B dispondrá de un nuevo período de 24 segundos del reloj de lanzamiento.

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

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

Interpretación:

- (a) El equipo A solo dispondrá de 10 segundos de en el reloj de lanzamiento.
- (b) El equipo B dispondrá de un nuevo período de 24 segundos del reloj de lanzamiento.

29/50-12 **Situación.** Si el árbitro detiene el juego a consecuencia de una falta o violación (no porque el balón abandone salga fuera del terreno de juego) cometida por el equipo sin el control del balón y



se concede la posesión al mismo equipo que tenía previamente el control del balón en su pista delantera, el reloj de lanzamiento se reiniciará del siguiente modo:

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

29/50-13 **Ejemplo:** B1 palmea el balón fuera del terreno de juego en la pista delantera del equipo A. El reloj de lanzamiento muestra 8 segundos.

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

29/50-14 **Ejemplo:** A1 recibe una falta de B1 cuando está regateando en su pista delantera. Se trata de la 2ª falta del equipo B en este período. El reloj de lanzamiento muestra 3 segundos.

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

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

(a) A1

(b) B1

se lesiona y los árbitros detienen el juego.

Interpretación: El equipo A dispondrá de:

(a) 4 segundos

(b) 14 segundos

en el reloj de lanzamiento.

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

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

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

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

29/50-18 **Ejemplo:** Cuando quedan

a) 16 segundos

b) 12 segundos

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

Interpretación: Violación del equipo B. Tras el saque en pista delantera, el equipo A dispondrá de:

a) 16 segundos

b) 14 segundos

en el reloj de lanzamiento.

29/50-19 **Ejemplo:** Durante un saque de A1, B1, en su pista trasera, coloca los brazos por encima de la línea limítrofe e intercepta el pase cuando el reloj de lanzamiento muestra:

a) 19 segundos



b) 11 segundos

Interpretación: Violación de B1. Tras el saque en pista delantera, el equipo A dispondrá de:

(a) 19 segundos

(b) 14 segundos

en el reloj de lanzamiento.

29/50-20 **Ejemplo:** A1 regatea el balón en pista delantera cuando B2 comete falta antideportiva sobre A2 y el reloj de lanzamiento muestra 6 segundos.

Interpretación: Independientemente de si se consiguen los tiros libres o no, el equipo A dispondrá de un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales. El equipo A dispondrá de un nuevo período de 24 segundos del reloj de lanzamiento.

Se aplica esta misma interpretación en caso de falta técnica y descalificante.

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

29/50-22 **Ejemplo:** Cuando quedan 25 segundos del último período del partido, con el marcador de A 72 – B 72, el equipo A obtiene el control del balón y regatea durante 20 segundos cuando los árbitros detienen el juego debido a:

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

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

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

Interpretación: En todos estos casos, el juego se reanuda mediante un saque del equipo A con 4 segundos en el reloj de lanzamiento. Se pondría en desventaja al equipo B si el partido se reanudase con un nuevo período de 24 segundos del reloj de lanzamiento.

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

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

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

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

29/50-25 **Situación.** Cuando se concede un saque como consecuencia de una falta técnica, antideportiva o descalificante, el saque siempre se administrará desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales y se concederá una nueva cuenta de 24 segundos del reloj de lanzamiento. Esto también se aplica cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos del cuarto período o de cualquier período extra independientemente de que se haya concedido o no un tiempo muerto al equipo atacante.

29/50-26 **Ejemplo:** Cuando queda 1:12 para el final del último período del partido, A1 está regateando en pista delantera con 6 segundos restantes en el reloj de lanzamiento cuando:



- (a) B1 comete una falta antideportiva
- (b) Se sanciona una falta técnica al entrenador B.

Se concede un tiempo muerto al entrenador A o al entrenador B.

Interpretación: Tanto si el/los tiro(s) libre(s) se convierte(n) o no e independientemente de qué entrenador solicitara el tiempo muerto, se concederá un saque al equipo A desde el centro del campo, enfrente de la mesa de oficiales. El equipo A también dispondrá de una nueva cuenta de 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-27 **Situación.** Cuando se haya efectuado un lanzamiento a canasta y se sancione una falta al equipo defensor, el reloj de lanzamiento se reiniciará del siguiente modo:

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

29/50-28 **Ejemplo:** Cuando quedan 17 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 lanza el balón en un tiro a cesto. Cuando el balón está en el aire B2 comete una falta sobre A2. Es la 2ª falta del equipo B en el período. El balón:

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

Interpretación:

- a) La canasta de A1 es válida y el balón se concederá al equipo A para un saque desde el lugar más cercano a la infracción, con 14 segundos restantes en el reloj de lanzamiento.
- b) y c) El balón se concederá al equipo A para un saque desde el lugar más cercano a la infracción, con 17 segundos restantes en el reloj de lanzamiento.

29/50-29 **Ejemplo:** Cuando quedan 10 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 lanza el balón en un tiro a cesto. Cuando el balón está en el aire B2 comete una falta sobre A2. Es la segunda falta del equipo B en el período. El balón:

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

Interpretación:

En el caso (a) la canasta de A1 es válida.

En los tres casos el balón se concederá al equipo A desde el lugar más próximo a donde se cometió la infracción con 14 segundos restantes en el reloj de lanzamiento.



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

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

Interpretación:

En el caso a) la canasta de A1 es válida.

En ninguno de los tres casos ha ocurrido violación del reloj de lanzamiento y se concederá el balón al equipo A para un saque desde el lugar más cercano a la infracción, con 14 segundos restantes en el reloj de lanzamiento.

29/50-31 **Ejemplo:** Cuando quedan 10 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 lanza el balón en un tiro a cesto. Cuando el balón está en el aire B2 comete una falta sobre A2. Es la quinta falta del equipo B en el período. El balón:

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

Interpretación:

En el caso a) la canasta de A1 es válida.

En los tres casos se conceden 2 tiros libres a A2.

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

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

Interpretación:

En el caso a) la canasta de A1 es válida.

En ninguno de los tres casos ha ocurrido violación del reloj de lanzamiento y se conceden 2 tiros libres a A2.

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

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

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

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

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

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



Interpretación: En ambos casos el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos independientemente de que A2 obtenga el control del balón en pista delantera o en pista trasera.

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

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

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

Interpretación: Saque para el equipo A en el punto más próximo a la infracción. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos independientemente de que el saque se efectúe en pista delantera o en pista trasera

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

Interpretación: Saque para el equipo A desde su pista trasera. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

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

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

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

Interpretación: Saque para el equipo A en el punto más próximo a la infracción. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

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

Interpretación: La canasta es válida, saque para el equipo A en el punto más próximo a la infracción. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

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

Interpretación: Saque para el equipo A en el punto más próximo a donde se produjo el balón retenido. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

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

Interpretación: Saque para el equipo A desde la línea de fondo, junto al tablero. El reloj de lanzamiento continuará con 8 segundos.

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

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

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



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

29/50-46 **Ejemplo:** A1 lanza a canasta cuando quedan 6 segundos en el reloj de lanzamiento. El balón toca el aro, rebota y A2 obtiene el control del balón en su pista trasera. Posteriormente A2 es objeto de falta por parte de B1. Esta es la 3ª falta del equipo B en el período.

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

29/50-47 **Situación.** Cuando un equipo obtenga la posesión de un balón vivo en pista trasera o delantera y queden menos de 14 segundos en el reloj de partido, se apagará el reloj de lanzamiento.

29/50-48 **Ejemplo:** Se concede una nueva posesión al equipo A cuando restan 12 segundos en el reloj de partido.

Interpretación: Se apagará el reloj de lanzamiento.

29/50-49 **Ejemplo:** Cuando quedan 18 segundos en el reloj de partido y 3 segundos en el reloj de lanzamiento, el jugador B1 en su pista trasera, golpea intencionadamente el balón con el pie.

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

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

Interpretación: El juego se reanuda mediante un saque del equipo A en su pista delantera con 7 segundos en el reloj de partido y el reloj de lanzamiento se apagará.

29/50-51 **Ejemplo:** Cuando restan 23 segundos en el reloj de partido, el equipo A establece un nuevo control del balón. Cuando restan 19 segundos en el reloj de partido A1 efectúa un lanzamiento a canasta. El balón toca el aro y A2 consigue el rebote.

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

29/50-52 **Ejemplo:** Cuando restan 58 segundos en el reloj de partido en el cuarto período, A1 recibe una falta en su pista trasera por parte de B1. El equipo A dispone de 19 segundos en el reloj de lanzamiento. Se trata de la tercera falta del equipo B en el período. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: El juego se reanudará mediante un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales, con 19 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-53 **Ejemplo:** Cuando restan 58 segundos en el reloj de partido en el cuarto período, A1 recibe una falta en su pista trasera por parte de B1. El equipo A dispone de 19 segundos en el reloj de lanzamiento. Se trata de la tercera falta del equipo B en el período. Se concede un tiempo muerto al equipo B.

Interpretación: El juego se reanudará mediante un saque del equipo A en su pista trasera, con una nueva cuenta de 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-54 **Ejemplo:** Cuando restan 30 segundos en el reloj de partido en el cuarto período, A1 regatea en su pista delantera. B1 palmea el balón hasta la pista trasera del equipo A, donde A2 obtiene el control del balón. B2 comete falta sobre A2 con 8 segundos en el reloj de lanzamiento. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: El juego se reanudará mediante un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.



29/50-55 **Ejemplo:** Cuando restan 25,2 segundos del 2º período en el reloj de partido, el equipo A obtiene el control del balón. Cuando resta 1 segundo en el reloj de lanzamiento, A1 lanza a canasta. Con el balón en el aire suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón no toca el aro y, tras transcurrir 1,2 segundos, suena la señal del reloj del partido indicando el final del período.

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

29/50-56 **Ejemplo:** Cuando restan 25,2 segundos del 2º período en el reloj de partido, el equipo A obtiene el control del balón. Cuando resta 1 segundo en el reloj de lanzamiento, A1 lanza a canasta. Con el balón en el aire suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón no toca el aro y el árbitro sanciona la violación cuando el reloj de partido muestra 0,8 segundos.

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

29/50-57 **Ejemplo:** Cuando restan 25,2 segundos del 2º período en el reloj de partido, el equipo A obtiene el control del balón. Cuando resta 1,2 segundos en el reloj del partido y estando el balón en la(s) mano(s) de A1, suena la señal del reloj de lanzamiento. El árbitro sanciona la violación cuando el reloj de partido muestra 0,8 segundos.

Interpretación: Violación del reloj de lanzamiento. Se concederá el balón al equipo B para que efectúe un saque con 1,2 segundos en el reloj de partido.

Art.30 Balón devuelto a pista trasera.

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

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

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

(a) Con ambos pies en su pista trasera.

(b) Con un pie a cada lado de la línea central.

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

Interpretación: No se produce violación. B1 establece el 1º control de balón para su equipo estando en el aire y su posición sobre la pista en lo concerniente a pista delantera/trasera no se establece hasta que ambos pies vuelven al suelo. En todos los casos, B1 está legalmente en su pista trasera.

30-3 **Ejemplo:** En el salto inicial del 1º período entre A1 y B1, el balón ha sido palmeado legalmente cuando A2 salta desde su pista delantera, coge el balón en el aire y cae:

(a) Con ambos pies en su pista trasera



(b) Con un pie a cada lado de la línea central.

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

Interpretación: No se produce violación. A2 estableció el 1^{er} control del balón para su equipo estando el aire. En todos los casos, A2 se encuentra legalmente en su pista trasera.

30-4 **Ejemplo:** A1 efectúa un saque desde su pista delantera y pasa el balón a A2. A2 salta desde su pista trasera, coge el balón en el aire y cae:

(a) Con ambos pies en su pista trasera.

(b) Con un pie a cada lado de la línea central.

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

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

30-5 **Ejemplo:** A1 tiene un pie a cada lado de la prolongación de línea central para comenzar el 2º período y pasa el balón a A2. A2 salta desde su pista delantera, coge el balón en el aire y cae:

(a) Con ambos pies en su pista trasera

(b) Con un pie a cada lado de la línea central.

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

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

30-6 **Ejemplo:** A1, que efectúa un saque desde su pista trasera, efectúa un pase a A2, en su pista delantera. B1 salta desde su pista delantera, coge el balón en el aire y, antes de caer en pista trasera, pasa el balón a B2, que se encuentra en su pista trasera.

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

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

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

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

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

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

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

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



- 30-11 **Ejemplo:** A1 se encuentra en su pista trasera y pasa el balón hacia pista delantera. El balón es desviado por un árbitro que se encuentra con un pie a cada lado de la línea central, dentro del terreno de juego, y el balón a continuación es tocado por A2, que aún se encuentra en pista trasera.
- Interpretación:** Jugada legal. No existe violación de balón devuelto a pista trasera puesto que ningún jugador del equipo A controló el balón en pista delantera. Sin embargo, como el balón ha pasado a pista delantera, el período de 8 segundos se detuvo en el momento en que el balón fue tocado por el árbitro. Comenzará un nuevo período de 8 segundos tan pronto como A2 toque el balón.
- 30-12 **Ejemplo:** El equipo A controla el balón en su pista delantera cuando el balón es tocado al mismo tiempo por A1 y B1 y a continuación pasa a la pista trasera del equipo A. donde es tocado primero por A2.
- Interpretación:** El equipo A ha provocado que el balón vuelva ilegalmente a pista trasera.
- 30-13 **Ejemplo:** A1 regatea desde su pista trasera hasta su pista delantera. Teniendo ambos pies en su pista delantera bota todavía el balón en su pista trasera. Entonces el balón toca su pierna y bota en su pista trasera donde A2 comienza un regate.
- Interpretación:** Juego legal porque A1 no ha establecido aún el control del balón en su pista delantera.
- 30-14 **Ejemplo:** A1 en su pista trasera pasa el balón a A2 que está en su pista delantera. A2 toca el balón, que regresa a A1 que está todavía en pista trasera.
- Interpretación:** Juego legal porque A2 no ha establecido el control del balón en su pista delantera.
- 30-15 **Ejemplo:** En el saque desde la línea central tras una falta antideportiva, A1 pasa el balón a A2. A2 salta por encima de la línea central, agarra el balón con el pie izquierdo en su pista delantera y con el derecho aún en el aire. Después, coloca el pie derecho en su pista trasera.
- Interpretación:** Jugada legal. A2 establece el control para su equipo en pista delantera solo cuando toca la pista delantera con ambos pies.
- 30-16 **Ejemplo:** En un saque desde pista delantera, A1 pasa el balón a A2. A2 salta por encima de la línea central, agarra el balón con el pie izquierdo en su pista delantera y con el derecho aún en el aire. Después, coloca el pie derecho en su pista trasera.
- Interpretación:** A2 ha provocado que el balón vuelva ilegalmente a su pista trasera, puesto que el jugador A1 que efectúa el saque ya había establecido el control de su equipo en pista delantera del equipo A.
- 30-17 **Ejemplo:** A1 regatea en su pista delantera cerca de la línea central cuando B1 palmea el balón hacia la pista trasera del equipo A. A1 todavía con ambos pies en su pista delantera continua botando el balón ha botado en su pista trasera.
- Interpretación:** Juego legal. El equipo A no fue el último en tocar el balón en su pista delantera. A1 podría incluso continuar su regate completamente en su pista trasera con un nuevo período de 8 segundos.
- 30-18 **Ejemplo:** A1 en su pista trasera pasa el balón a A2. A2 salta desde su pista delantera, controla el balón mientras está en el aire y cae
- Con ambos pies en su pista trasera.
 - Tocando la línea central.
 - A caballo en la línea central y luego pasa o bota el balón hacia su pista trasera.
- Interpretación:** Violación del equipo A por devolver el balón ilegalmente a pista trasera. A2 ha establecido el control del equipo A en la pista delantera cuando controla el balón en el aire.



Art.31 Interposición e Interferencia

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

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

(a) Antes de que el balón toque el aro

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

Interpretación: Violación de B1 por tocar el balón ilegalmente.

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

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

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

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

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

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

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



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

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

31-8 **Ejemplo:** Después del último o único tiro libre de A1, el balón ha tocado el aro y está botando sobre él cuando en el rebote B2 comete falta sobre A2 (3ª falta de equipo). El balón tiene todavía la oportunidad de entrar y es tocado por:

- (a) A3
- (b) B3

Interpretación: Esto es una violación de interferencia.

- (a) No se concederá ningún punto. Ambas penalizaciones de saque se cancelan entre sí. El partido se reanuda con un saque por posesión alterna en la línea de fondo, en el lugar más cercano donde ha ocurrido la falta, excepto directamente detrás del tablero.
- (b) Se concederá 1 punto a A1. El partido se reanuda con un saque para el equipo A en la línea de fondo más cercana donde se cometió la falta, excepto directamente detrás del tablero.

31-9 **Ejemplo:** Después del último o único tiro libre de A1, el balón ha tocado el aro y está rebotando por encima de él cuando en el rebote B2 comete falta sobre A2 (5ª falta de equipo). El balón tiene todavía la oportunidad de entrar y es tocado por:

- (a) A3
- (b) B3

Interpretación: Esto es una violación de interferencia.

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

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

- (a) A2
- (b) B2

Interpretación: Esto es una violación de interferencia.

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

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



31-12 **Ejemplo:** Durante un lanzamiento de campo de A1, el balón está en trayectoria ascendente cuando es tocado por B2 (o A2). En trayectoria descendente el balón lo toca:

(a) A3.

(b) B3.

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

(a) Se concede el balón al equipo B para un saque en la prolongación de la línea de tiros libres.

(b) Se conceden 2 o 3 puntos a A1.

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

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

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

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

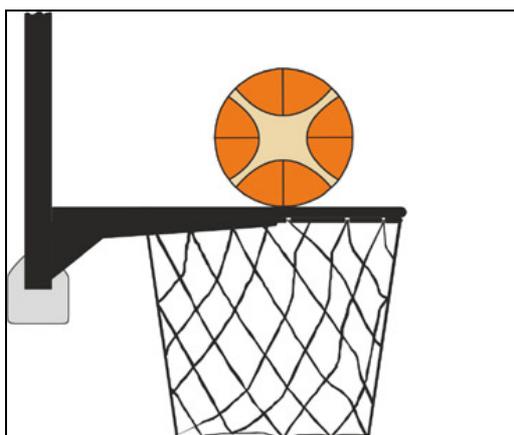


Diagrama 2 Balón en contacto con el aro.

31-16 **Ejemplo:** Después de un lanzamiento de campo de A1, el balón rebota en el aro y vuelve a reposar en él. Mientras el balón está en contacto con el aro, B1 toca la canasta o el tablero.

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

31-17 **Situación.** Siempre que los árbitros adopten decisiones contradictorias o las infracciones a las reglas se produzcan aproximadamente al mismo tiempo y una de las penalizaciones sea anular una canasta convertida, esa penalización prevalece y no se concederán puntos.



31-18 **Ejemplo:** Un lanzamiento de campo de A1 que se encuentra en trayectoria descendente y completamente por encima del nivel del aro es tocado al mismo tiempo por A2 y B2. Después, el balón:

- (a) Entra en el cesto.
- (b) No entra en el cesto.

Interpretación: En ninguno de los dos casos se concederán puntos. Se trata de una situación de salto.

31-19 **Situación.** Es una violación de interferencia si un jugador agarra la canasta para jugar el balón.

31-20 **Ejemplo:** A1 intenta un lanzamiento a canasta de 3 puntos. El balón rebota en la canasta cuando:

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

Interpretación: Interferencia cometida tanto por A2 como por B1.

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

31-21 **Situación.** Es una violación de interferencia si un defensor toca el balón mientras está dentro de la canasta.

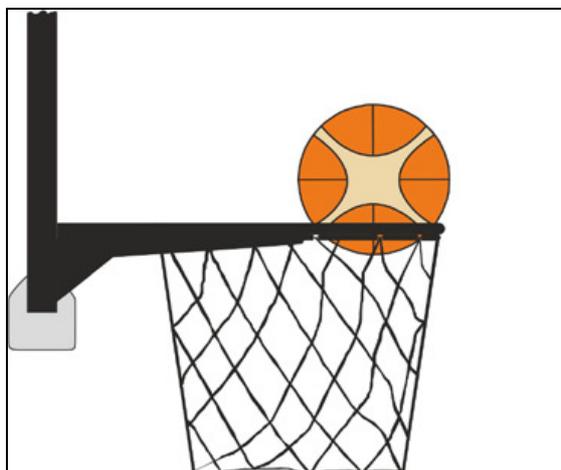


Diagrama 3 Balón dentro de la canasta.

31-22 **Ejemplo:** A1 intenta un lanzamiento a canasta. Mientras el balón gira alrededor del aro y su mínima parte está dentro o por debajo del nivel del aro, B1 toca el balón.

Interpretación: Interferencia cometida por B1 porque el balón dentro de la canasta, al estar una mínima parte del balón dentro y por debajo del nivel del aro.

**Art.33 Contacto: principios generales****33.10 Zonas de semicírculo de no-carga**

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

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

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

b) El atacante se dirigirá hacia la canasta a través de la línea de semicírculo y lanzará a cesto o pasará mientras se encuentre en el aire.

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

a) En todas las situaciones de juego que se produzcan fuera de la zona de semicírculo de no-carga, también las que evolucionen en el espacio comprendido entre la zona de semicírculo y la línea de fondo.

b) En todas las situaciones de rebote cuando, después de un lanzamiento de campo, el balón rebote y se produzca un contacto.

c) En cualquier uso ilegal de manos, brazos, piernas o cuerpo, tanto del atacante como del defensor.

33-2 **Ejemplo:** A1 lanza en suspensión, iniciando el movimiento fuera de la zona de semicírculo, y carga contra B1 que se encuentra en contacto con la zona de semicírculo.

Interpretación: La acción de A1 es legal pues se aplica la regla del semicírculo de no-carga.

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



Interpretación: Carga de A1. La regla del semicírculo de no-carga no se aplica, puesto que A1 ha entrado en la zona de semicírculo de no-carga desde la parte del terreno de juego directamente detrás del tablero y la línea de prolongación imaginaria.

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

Interpretación: Carga de A2. La regla del semicírculo de no-carga no se aplica.

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

Interpretación: Carga de A1. La regla del semicírculo de no-carga no se aplica puesto que A1 está empleando ilegalmente el cuerpo para despejar el camino a canasta de A2.

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

Interpretación: La acción de A1 es legal. Se aplica la regla del semicírculo de no-carga.

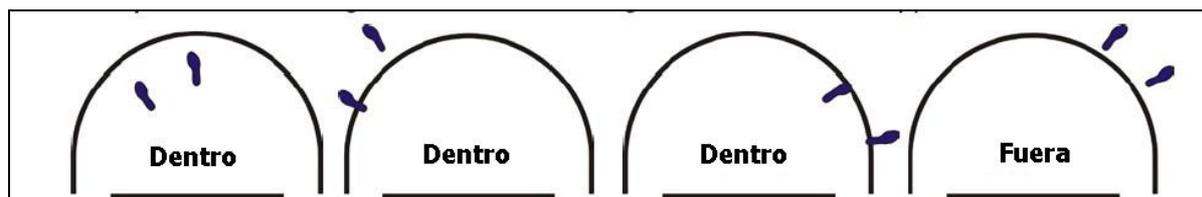


Diagrama 4 Posición de un jugador dentro/fuera de la zona de semicírculo de no-carga

**Art.35 Falta doble**

35-1 **Situación.** Siempre que los árbitros adopten decisiones contradictorias o las infracciones a las reglas se produzcan aproximadamente al mismo tiempo y una de las penalizaciones sea anular la canasta convertida, esa penalización prevalece y no se concederán puntos.

35-2 **Ejemplo:** Mientras A1 está en acción de tiro, hay un contacto físico entre el lanzador A1 y B1. El balón entra en el cesto. El árbitro de cabeza sanciona falta en ataque de A1 y, por tanto, no concede la canasta. El árbitro de cola sanciona falta en defensa de B1 y, por tanto, la canasta debería ser válida.

Interpretación: Los árbitros acuerdan que se trata de una falta doble y la canasta no será válida. El partido se reanuda con un saque de lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres para el equipo A.

El equipo A solo dispondrá del tiempo que restaba en el reloj de lanzamiento en el momento de producirse la falta doble.

35-3 **Situación.** Todas las condiciones siguientes son necesarias para que 2 faltas se consideren como una falta doble:

- (a) Ambas faltas son faltas de jugador.
- (b) Ambas faltas implican contacto físico.
- (c) Ambas faltas se cometen entre dos oponentes que se hacen falta el uno al otro.
- (d) Ambas faltas se cometen aproximadamente al mismo tiempo.

35-4 **Ejemplo:**

- (a) En la lucha por la posición de poste, A1 y B1 se están empujando mutuamente.
- (b) En un rebote, A1 y B1 se están empujando mutuamente.
- (c) Al recibir un pase de A2, A1 y B1 se están empujando mutuamente.

Interpretación: Una falta doble debe sancionarse en las 3 situaciones. En el saque, el equipo A dispondrá del tiempo que restase en el reloj de lanzamiento en el momento de producirse la doble falta.

**Art.36 Falta técnica**

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

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

(a) Interferir un saque.

(b) Su comportamiento.

(c) Otras acciones que, en caso de repetirse, pueden conllevar una falta técnica.

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

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

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

(a) Convertido.

(b) No convertido.

Interpretación:

(a) Se avisará a B1 y se comunicará esta advertencia al entrenador B. Si algún miembro del equipo B ha sido avisado previamente por un comportamiento similar, B1 será sancionado con una falta técnica.

(b) Se sancionará una falta técnica a B1.

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



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

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

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

Interpretación:

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

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

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

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

- (a) A1 comete una falta de ataque.
- (b) A1 anota una canasta de campo.
- (c) B1 cometa una falta sobre A1 durante su lanzamiento de campo no convertido.
- (d) El 6º jugador haya abandonado el terreno de juego.

Interpretación:

- (a) La falta de A1 es falta de jugador.
- (b) La canasta de campo de A1 será válida.
- (c) Se concederán a A1 2 o 3 tiros libres.

En (a), (b) y (c) el 6º jugador debe abandonar el terreno de juego y además, en todos los casos, se cargará una falta técnica al entrenador del equipo A, registrada como tipo "B".

(d) Se cargará una falta técnica al entrenador del equipo A, registrada como tipo "B".



36-9 **Situación.** Tras habersele comunicado que ya no está facultado para jugar a consecuencia de una 5ª falta, un jugador vuelve a participar en el partido. La participación ilegal será penalizada en el mismo momento de descubrirse, sin colocar a los adversarios en desventaja.

36-10 **Ejemplo:** Tras cometer su quinta falta, se comunica a B1 que ya no está facultado para jugar. Más tarde, B1 vuelve al terreno de 5ª como sustituto. La participación ilegal de B1 se descubre antes de que:

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

O después de que:

(b) El balón esté vivo mientras el equipo A controla el balón.

(c) El balón esté vivo mientras el equipo B controla el balón.

(d) El balón esté de nuevo muerto después de que B1 entrase al terreno de juego.

Interpretación:

(a) B1 se retirará del partido inmediatamente. Se cargará una falta técnica al entrenador del equipo B, anotada como tipo 'B'.

(b) Se detendrá el partido de inmediato a menos que se coloque al equipo A en desventaja. B1 se retirará del partido y se cargará una falta técnica al entrenador del equipo B, anotada como tipo 'B'.

(c) y (d) Se detendrá el partido de inmediato. B1 se retirará del partido y se cargará una falta técnica al entrenador del equipo B, anotada como tipo 'B'.

36-11 **Situación.** Tras habersele comunicado que **ha cometido** su 5ª falta, un jugador vuelve a participar y consigue un cesto o comete una falta o es objeto de falta antes de que se descubra su participación ilegal. **Todos estos puntos seguirán siendo válidos y cualquier falta cometida por (o sobre) ese jugador se considerarán como faltas de jugador.**

36-12 **Ejemplo:** Tras haber cometido su 5ª falta y habersele comunicado que ya no está facultado para jugar, B1 vuelve posteriormente al terreno de juego como sustituto. La participación ilegal de B1 se descubre después de que:

(a) B1 convierta un cesto.

(b) B1 cometa una falta.

(c) A1 cometa falta sobre B1 cuando está botando (5ª falta de equipo).

Interpretación:

(a) El cesto de B1 será válido.

(b) La falta de B1 es una falta de jugador y se anotará en el acta en el espacio posterior a su quinta falta.

(c) Los 2 tiros libres se concederán al sustituto de B1.



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

36-13 **Situación.** Después de que no se le comunicara que ya no está facultado para jugar por haber cometido una 5ª falta, un jugador permanece o vuelve a entrar en el partido. Dicho jugador deberá retirarse tan pronto como se descubra el error, sin colocar a los adversarios en desventaja. No habrá sanción por la participación ilegal del jugador. Si este jugador consigue un cesto, comete una falta o es objeto de falta, el cesto será válido y la falta se considerará como falta de jugador.

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

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

Interpretación:

- (a) Se detendrá el juego y A1 se retirará inmediatamente, será reemplazado por un sustituto, sin poner al equipo B en desventaja. No se sancionará nada por la participación ilegal de A1.
- (b) El cesto de A1 es válido.
- (c) La falta cometida por A1 es una falta de jugador y se penalizará consecuentemente. Se anotará en el acta en el espacio posterior a su quinta falta
- (d) Los 2 o 3 tiros libres se concederán al sustituto de A1.

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

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

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

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



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

Interpretación: El árbitro avisa a A1 por su simulación con la cabeza mostrándole dos veces la señal de "levantar el antebrazo". A1 será sancionado con una falta técnica por su simulación al dejarse caer al suelo al ser la 2ª simulación incluso sin haber una interrupción del partido para comunicar el aviso a A1 por su 1ª simulación.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

36-24 **Ejemplo:** A1 ha cometido su 1ª falta técnica durante la primera parte por colgarse del aro. Se le sanciona una segunda falta técnica durante la segunda parte por comportamiento antideportivo.

Interpretación: A1 será descalificado automáticamente y se dirigirá y permanecerá en el vestuario del equipo durante el resto del partido o, si lo prefiere, abandonará la instalación. Solo se penalizará esta segunda falta técnica y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar a un árbitro de forma inmediata cuando un jugador haya cometido 2 faltas técnicas y deba ser descalificado.

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

36-26 **Ejemplo:** B1 ha cometido una falta técnica durante el 1º período. En el 4º período B1 ha cometido su 5ª falta. En su recorrido hacia su banquillo de equipo, se sanciona a B1 con una falta técnica.



Interpretación: Con esta 5ª falta B1 se ha convertido en un jugador excluido. Cualquier otra falta(s) técnica(s) con la que sea sancionado se anotará a su entrenador. B1 no está descalificado.

36-27 **Ejemplo:** B1 ha cometido una falta antideportiva durante el 3^{er} período. En el 4^o período B1 ha cometido su 5ª falta. En su recorrido hacia su banquillo de equipo, se sanciona a B1 con una falta técnica.

Interpretación: Con esta 5ª falta B1 se ha convertido en un jugador excluido. Cualquier otra falta(s) técnica(s) con la que sea sancionado se anotará a su entrenador. B1 no está descalificado.

36-28 **Situación:** Un jugador será descalificado cuando cometa 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.

36-29 **Ejemplo:** A1 ha cometido una falta técnica durante la 1ª parte por retrasar el partido. Se sanciona una falta antideportiva contra él durante la 2ª parte por una falta dura contra B1.

Interpretación: A1 será automáticamente descalificado y se marchará al vestuario de su equipo y permanecerá allí para lo que reste del partido o, si lo prefiere, abandonará el recinto deportivo. La falta antideportiva será la única en ser penalizada y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar a un árbitro inmediatamente cuando un jugador ha cometido 1 falta técnica y 1 falta antideportiva y deberá ser descalificado.

36-30 **Ejemplo:** A1 ha cometido una falta antideportiva durante la 1ª parte por detener con un contacto innecesario el progreso del equipo atacante en transición. Se sanciona una falta técnica contra él durante la 2ª parte por simular haber recibido una falta.

Interpretación: A1 será automáticamente descalificado y se marchará al vestuario de su equipo y permanecerá allí para lo que reste del partido o, si lo prefiere, abandonará el recinto deportivo. La falta técnica será la única falta en ser penalizada y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar a un árbitro inmediatamente cuando un jugador ha cometido 1 falta antideportiva y 1 falta técnica y deberá ser automáticamente descalificado.

36-31 **Situación:** Un jugador entrenador será descalificado si es sancionado con las siguientes faltas:

- 2 faltas técnicas como jugador.
- 2 faltas antideportivas como jugador.
- 1 falta antideportiva como jugador y 1 falta técnica como jugador.
- 1 falta técnica como entrenador, anotada como tipo "C" y 1 falta antideportiva o 1 falta técnica como jugador.
- 1 falta técnica como entrenador, anotada como tipo "B", 1 falta técnica como entrenador, anotada como tipo "C" y 1 falta antideportiva o 1 falta técnica como jugador.
- 2 faltas técnicas como entrenador, anotadas como tipo "B" y 1 falta antideportiva o 1 falta técnica como jugador.
- 2 faltas técnicas como entrenador, anotadas como tipo "C".
- 1 falta técnica como entrenador, anotada como tipo "C" y 2 faltas técnicas como entrenador, anotadas como tipo "B".
- 3 faltas técnicas como entrenador, anotadas como tipo "B".

36-32 **Ejemplo:** El jugador entrenador A1 ha cometido una falta técnica durante el 1^{er} período por simular una falta como jugador. En el 4^o período ha sido sancionado con una falta técnica por su comportamiento personal antideportivo, anotada como "C".



Interpretación: El jugador entrenador A1 será descalificado automáticamente e irá y permanecerá en el vestuario de su equipo durante el tiempo restante del partido o, si lo prefiere, abandonará el recinto deportivo. Solo se penalizará la 2ª falta técnica y no se administrará una penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador entrenador ha cometido 1 falta técnica como jugador y 1 falta técnica como entrenador y deba ser descalificado.

36-33 **Ejemplo:** El jugador entrenador A1 ha cometido una falta antideportiva durante el 2º período sobre B1 como jugador. En el 3º período ha sido sancionado con una falta técnica por el comportamiento antideportivo de su fisioterapeuta, anotada como "B" y en el 4º período ha sido sancionado con una falta técnica al sustituto A6, anotada como "B" en la casilla del entrenador.

Interpretación: El jugador entrenador A1 será descalificado automáticamente e irá y permanecerá en el vestuario de su equipo durante el tiempo restante del partido o, si lo prefiere, abandonará el recinto deportivo. Solo se penalizará la 2ª falta técnica y no se administrará una penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador entrenador ha cometido 1 falta antideportiva como jugador y 2 faltas técnicas como entrenador por su personal de banquillo de equipo y deba ser descalificado.

36-34 **Ejemplo:** El jugador entrenador A1 ha cometido una falta técnica durante el 2º período por su comportamiento personal antideportivo, anotada como "C". En el 4º período ha cometido una falta antideportiva sobre B1 como jugador.

Interpretación: El jugador entrenador A1 será descalificado automáticamente e irá y permanecerá en el vestuario de su equipo durante el tiempo restante del partido o, si lo prefiere, abandonará el recinto deportivo. La falta antideportiva es **la única falta** que se penalizará y no se administrará una penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador entrenador ha cometido 1 falta técnica como **entrenador** y 1 falta antideportiva como **jugador** y deba ser **automáticamente** descalificado.

**Art.37 Falta antideportiva**

37-1 **Situación.** El reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos del 4º período o de cualquier período extra, y el balón se encuentra todavía fuera de los límites del terreno de juego para efectuarse un saque en manos del árbitro o ya a disposición del jugador que va a realizarlo. Si en este momento un jugador defensor en el terreno de juego provoca un contacto con un jugador del equipo atacante en el terreno de juego y se sanciona una falta, es una falta antideportiva.

37-2 **Ejemplo:** Cuando quedan 0:53 del último período del partido, A1 tiene el balón en sus manos o a su disposición para efectuar un saque cuando B2 provoca un contacto en el terreno de juego sobre A2 y se sanciona falta de B2.

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

37-3 **Ejemplo:** Cuando quedan 0:53 del último período del partido, A1 tiene el balón en sus manos o a su disposición para efectuar un saque cuando A2 provoca un contacto en el terreno de juego contra B2 y se sanciona falta de A2.

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

37-4 **Situación.** En los últimos minutos de un partido igualado, una vez que el balón ha salido de las manos del jugador que realiza un saque, un defensor, para detener o impedir que el reloj de partido se ponga en marcha, provoca un contacto con un atacante que está a punto de recibir o ha recibido el balón en el terreno de juego. Tal contacto se sancionará de inmediato con falta personal a menos que sea un contacto excesivo, que se sancionará con falta antideportiva o descalificante. No se aplicará el principio de ventaja/desventaja.

37-5 **Ejemplo:** Cuando queda 1:02 del último período del partido, con un resultado de A 83 – B 80, el balón ya ha abandonado las manos de A1, quien efectúa un saque, cuando B2 provoca un contacto sobre el terreno de juego con A2, que está a punto de recibir el balón. Se sanciona falta de B2.

Interpretación: Se sancionará inmediatamente falta personal de B2 a menos que los árbitros consideren que la gravedad del contacto merezca la sanción de una falta antideportiva o descalificante.

37-6 **Ejemplo:** Cuando queda 1:02 del último período del partido, con un resultado de A 83 – B 80, el balón ya ha abandonado las manos de A1, quien efectúa un saque, cuando A2 provoca un contacto sobre el terreno de juego con B2. Se sanciona falta de A2.

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



37-7 **Ejemplo:** Cuando queda 1:02 del último período del partido, con un resultado de A 83 – B 80, el balón ha abandonado las manos de A1, quien efectúa un saque, cuando, en una zona del terreno de juego distinta de donde se administra el saque, B2 provoca un contacto sobre A2. Se sanciona falta de B2.

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

37-8 **Situación.** El contacto por el jugador defensivo desde atrás o lateralmente sobre un oponente en un intento de detener el contraataque y sin otro jugador defensivo entre el jugador y la canasta de los oponentes se sancionará como una falta antideportiva solo hasta que el jugador atacante comience su acción de tiro. Sin embargo, cualquier contacto sin ser un legítimo intento de jugar directamente el balón o duro puede ser sancionado como falta antideportiva en cualquier momento del partido.

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

Interpretación: Esto se sancionará como una falta antideportiva.

37-10 **Ejemplo:** Terminando su contraataque A1 comienza su acción de tiro cuando B1 contacta su brazo desde detrás

- (a) tratando de taponar el balón.
- (b) con un contacto duro excesivo.

Interpretación: Se sancionará como

- (a) una falta normal.
- (b) una falta antideportiva.

**Art.38 Falta descalificante**

38-1 **Situación.** Cuando se descalifica a alguien, dicha persona ya no es miembro de equipo o personal de banquillo de equipo. Por tanto, ya no puede ser penalizada por su posterior comportamiento antideportivo.

38-2 **Ejemplo:** A1 es descalificado por flagrante comportamiento antideportivo. Abandona el terreno de juego e insulta a uno de los árbitros.

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

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

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

Interpretación: La penalización será 2 tiros libres y posesión del balón para el equipo B.

38-5 **Situación.** Cuando un entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o miembro de la delegación acompañante sea descalificado y se sancione al entrenador con una falta técnica, anotada como tipo 'B', la penalización será la misma que cualquier otra falta descalificante.

38-6 **Ejemplo:** A1 ha sido sancionado con su quinta falta personal. Frustrado, insulta. Se sanciona a A1 con una falta descalificante.

Interpretación: La falta descalificante de A1 se anota al entrenador del equipo A como 'B2'. La penalización será 2 tiros libres y posesión del balón para el equipo B.

38-7 **Situación.** Una falta descalificante es cualquier acción flagrante antideportiva de un jugador, entrenador o personal del banco de equipo. Puede ser:

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

38-8 **Ejemplo:** Las siguientes acciones flagrantes antideportivas tienen lugar:

- (a) En el 3^{er} período A1 en el terreno de juego golpea a su compañero de equipo A2.
- (b) A1 sale del terreno de juego y golpea a un espectador.
- (c) A6 en su zona de banquillo de equipo golpea a su compañero de equipo A7.
- (d) A6 golpea la mesa del anotador y daña el reloj de lanzamiento.



Interpretación: En (a) y (b) A1 y en (c) y (d) A6 será descalificado y deberá ir y permanecer en su vestuario o, si lo desea, abandonar el recinto deportivo. La penalización será de 2 tiros libres para el equipo B seguidos de un saque de banda en la línea central extendida, enfrente de la mesa de oficiales.

Art.39 Enfrentamientos

39-1 **Situación.** Se concede un saque a un equipo porque controlaba el balón en el momento de producirse un enfrentamiento o en el momento en que amenazaba con producirse. Dicho equipo dispondrá únicamente del tiempo restante del reloj de lanzamiento cuando se reanude el juego.

39-2 **Ejemplo:** El equipo A ha controlado el balón durante 20 segundos cuando se produce una situación que puede degenerar en enfrentamiento. Los árbitros descalifican a miembros de ambos equipos por abandonar los límites de sus zonas de banco.

Interpretación: El equipo A, que controlaba el balón antes del enfrentamiento, deberá efectuar un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales y dispondrá solo de 4 segundos en el reloj de lanzamiento.

39-3 **Situación.** Cuando un entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o **miembro de la delegación acompañante** sea descalificado en una situación de enfrentamiento y se sancione al entrenador con una falta técnica, anotada como tipo 'B', la penalización será la misma que cualquier otra falta descalificante.

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

Interpretación: La falta se sancionará al entrenador del equipo A y será anotada como "B₂". Como es una falta descalificante de A6, la penalización será 2 tiros libres y posesión del balón para el equipo B.

39-5 **Ejemplo:** A1 y B1 comienzan un enfrentamiento en el terreno de juego. A6 y B6 entran al terreno de juego **pero no se involucran** en el enfrentamiento. A7 entra también al terreno de juego y golpea a **B1 en** su cara.

Interpretación: A1 y B1 serán descalificados, faltas anotadas como "D₂". A6, A7 y B6 son descalificados por entrar al terreno de juego durante un enfrentamiento y el entrenador del equipo A y el entrenador del equipo B serán ambos sancionados con una falta técnica cada uno anotada como "B₂". Los espacios de falta restantes **en el acta** de A6, A7 y B6 se rellenarán con "F". **Las penalizaciones de ambas** faltas descalificantes y de **ambas** faltas técnicas se cancelarán entre ellas.

**Art.42 Situaciones especiales**

42-1 **Situación.** En situaciones especiales en que deban administrarse varias penalizaciones producidas durante el mismo período de reloj parado, los árbitros deben prestar especial atención al orden en que se cometieron la violación o las faltas para determinar qué penalizaciones deben administrarse y cuáles deben compensarse.

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

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

Interpretación:

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

(a) A1 fue objeto de falta en acción de tiro. La violación del reloj de lanzamiento se ignorará puesto que se habría cometido después de la falta antideportiva. Se concederá a A1 2 o 3 tiros libres, seguidos de un saque para el equipo A en el centro de la línea lateral, enfrente de la mesa de oficiales.

(b) No hay violación del reloj de lanzamiento. Se concederá a A1 2 o 3 tiros libres, seguidos de un saque del equipo A desde el centro de la línea lateral, enfrente de la mesa de oficiales.

(c) Se concederá a A1 2 o 3 puntos seguidos de 1 tiro libre adicional y saque del equipo A desde el centro de la línea lateral, enfrente de la mesa de oficiales.

42-3 **Ejemplo:** A1 es objeto de falta por parte de B2 mientras se encontraba lanzando a canasta. Después, mientras A1 continúa en acción de tiro, recibe falta de B1.

Interpretación: La falta de B1 se ignorará a menos que sea antideportiva o descalificante.

42-4 **Ejemplo:** B1 comete una falta antideportiva sobre A1. Tras la falta, se sancionan sendas faltas técnicas al entrenador A y entrenador B.

Interpretación: Solo pueden compensarse penalizaciones iguales en el orden en que se cometieron. Por tanto, se compensarán las penalizaciones de las penalizaciones de las faltas técnicas a los entrenadores. El partido se reanudará con 2 tiros libres para A1 y posesión del balón para el equipo A.

42-5 **Ejemplo:** B1 comete falta antideportiva sobre A1, quien consigue convertir el cesto. A continuación se sanciona falta técnica a A1.

Interpretación: 2 puntos para A1. Las penalizaciones de la falta antideportiva y de la falta técnica (1 tiro y posesión para ambos equipos) se compensan entre ellas y el partido se reanudará mediante un saque desde cualquier punto de la línea de fondo como después de cualquier canasta válida.



42-6 **Ejemplo:** Al intentar conseguir una posición, B1 empuja a A1, y se le sanciona falta personal. Es la tercera falta del equipo B. Después (no aproximadamente al mismo tiempo) A1 golpea a B1 con el codo, y se sanciona falta antideportiva.

Interpretación: No es doble falta puesto que las faltas de B1 y A1 no ocurrieron aproximadamente al mismo tiempo. El partido se reanuda con 2 tiros libres para B1 y posesión del balón para el equipo B.

42-7 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, que está botando el balón (3ª falta del equipo B). Después de eso, A1 lanza el balón contra el cuerpo de B1 (manos, piernas, torso, etc.).

Interpretación: Se sanciona a A1 con falta técnica. Se concederá 1 tiro libre a cualquier jugador del equipo B, seguido de un saque a caballo desde la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

42-8 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, que está botando el balón (5ª falta del equipo B). Después de eso, A1 lanza el balón desde una corta distancia directamente a la cara (cabeza) de B1.

Interpretación: Se sanciona a A1 con falta descalificante, que se irá y permanecerá en el vestuario de su equipo el tiempo restante de partido o, si lo prefiere, abandonará el recinto deportivo. Se concederán 2 tiros libres al sustituto de A1, sin jugadores alineados para el rebote. Tras esto, se concederán 2 tiros libres a cualquier jugador del equipo B, seguidos de un saque a caballo desde la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

42-9 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, que está botando el balón (3ª falta del equipo B). Después de eso, A1 lanza el balón desde una corta distancia directamente a la cara (cabeza) de B1.

Interpretación: Se sanciona a A1 con falta descalificante, que se irá y permanecerá en el vestuario de su equipo el tiempo restante de partido o, si lo prefiere, abandonará el recinto deportivo. Se concederán 2 tiros libres a cualquier jugador del equipo B, seguidos de un saque a caballo desde la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

42-10 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, que está botando el balón (5ª falta del equipo B). Después de eso, A1 lanza el balón contra el cuerpo de B1 (manos, piernas, torso, etc.).

Interpretación: Se sanciona a A1 con falta técnica. Se concederán 2 tiros libres a A1, sin jugadores alineados para el rebote. Tras esto, se concederá 1 tiro libre a cualquier jugador del equipo B, seguido de un saque a caballo desde la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

42-11 **Situación.** Si se comete una falta doble o faltas con iguales penalizaciones durante unos tiros libres, las faltas se anotarán pero no se administrarán las penalizaciones.

42-12 **Ejemplo:** Se conceden 2 tiros libres a A1. Tras el 1º tiro libre:

(a) Se sanciona falta doble a A2 y B2.

(b) Se sancionan faltas técnicas a A2 y B2.

Interpretación: Se anotarán las faltas a A2 y B2, y después A1 lanzará su 2º tiro libre. El juego se reanuda como después de cualquier último o único tiro libre.

42-13 **Ejemplo:** Se conceden 2 tiros libres a A1. Convierte ambos. Antes de que el balón pase a estar vivo tras el último tiro libre:

(a) Se sanciona falta doble a A2 y B2.

(b) Se sanciona falta técnica A2 y B2.

Interpretación: Las faltas deben anotarse a A2 y B2, tras lo cual el juego se reanuda con un saque desde la línea de fondo como después de cualquier último o único tiro libre convertido.

42-14 **Situación.** En el caso de una doble falta y tras compensar penalizaciones iguales contra ambos equipos, si no queda ninguna penalización pendiente de administrarse, el juego se reanuda mediante un saque del equipo que tenía control del balón o derecho al mismo antes de la primera infracción.



En caso de que ningún equipo tuviera el control del balón o derecho al mismo antes de la primera infracción, se produce una situación de salto. El juego se reanuda con un saque por posesión alterna.

42-15 **Ejemplo:** Durante el intervalo entre el 1^{er} y 2^o período se descalifica a A1 y B1 o se sancionan sendas faltas técnicas al entrenador A y al entrenador B.

La flecha de posesión alterna favorece:

- (a) Al equipo A.
- (b) Al equipo B.

Interpretación:

- (a) El juego se reanuda con un saque para el equipo A desde el centro de la línea lateral, enfrente de la mesa de oficiales. En el momento en que el balón toque o sea tocado legalmente por un jugador en el terreno de juego, la flecha cambiará de dirección a favor del equipo B.
- (b) Se sigue el mismo procedimiento, comenzando con un saque del equipo B.

**Art.44 Error rectificable**

44-1 **Situación.** Para que un error sea rectificable debe ser descubierto por los árbitros, oficiales de mesa o comisario, si lo hubiera, antes de que el balón esté vivo después del primer balón muerto una vez que se haya puesto en marcha el reloj tras el error. Es decir:

Se produce el error durante un balón muerto El error es rectificable

Balón vivo El error es rectificable

El reloj se pone o continua en marcha El error es rectificable

Balón muerto El error es rectificable

Balón vivo El error ya no es rectificable

Tras la corrección del error, el juego se reanuda y se concederá el balón al equipo que tenía derecho a él cuando se detuvo el partido para efectuar la corrección.

44-2 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, 4ª falta del equipo B. El árbitro comete un error concediendo 2 tiros libres a A1. Después del último tiro libre convertido, el juego continúa y se reinicia el reloj de partido. B2 recibe el balón, regatea y encesta.

El error se descubre:

(a) Antes

(b) Después

de que el balón esté a disposición del jugador del equipo A para efectuar el saque desde la línea de fondo.

Interpretación:

La canasta de B2 es válida.

En (a) El error es todavía corregible. Cualquier tiro libre convertidos será cancelado y se concederá un saque al equipo A desde la línea de fondo donde se detuvo el partido para corregir el error.

En (b) El error ya no es rectificable y el juego continúa.

44-3 **Ejemplo:** A1 recibe una falta por parte de B1 y se le conceden 2 tiros libres. Después del primer tiro libre convertido, B2 de forma equivocada toma el balón y saca desde la línea de fondo. Mientras B3 está botando en su pista delantera, y restando 18 segundos en el reloj de lanzamiento, se descubre el error del 2º tiro libre de A1 no ejecutado.

Interpretación: El partido se detendrá inmediatamente. Se concederá a A1 su 2º tiro libre sin jugadores alineados para el rebote. El partido se reanuda con un saque de banda para el equipo B en el lugar donde fue interrumpido y con 18 segundos en el reloj de lanzamiento.

44-4 **Situación.** Si el error consiste en tiros libres lanzados por el jugador equivocado, los tiros libres se cancelarán. Se concederá un saque de lateral a la altura de la línea de tiros libres al equipo contrario a menos que el juego ya se haya reanudado, en cuyo caso se concederá un saque en el lugar más cercano a donde se detuvo, a menos que deban administrarse penalizaciones por otras infracciones.



Si los árbitros descubren, antes de que el balón salga de las manos del lanzador del 1^{er} o único tiro libre, que un jugador equivocado tiene la intención de lanzar los tiros libres, debe sustituirse por el lanzador correcto sin adoptar ninguna sanción.

44-5 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, sexta falta del equipo B. Se conceden 2 tiros libres a A1. En su lugar, es A2 quien lanza los 2 tiros libres. El error se descubre:

- (a) Antes de que el balón haya abandonado las manos de A2 para el 1^{er} tiro libre.
- (b) Después de que el balón haya abandonado las manos de A2 durante el 1^{er} tiro libre
- (c) Después del 2^o tiro libre convertido.

Interpretación:

En (a) El error se corrige inmediatamente y se comunica a A1 que deberá lanzar los 2 tiros libres, sin adoptar ninguna sanción contra el equipo A.

En (b) y (c) se cancelan los 2 tiros libres y el juego se reanuda con un saque de lateral para el equipo B a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres.

Se aplicará el mismo procedimiento si la falta de B1 fuese antideportiva. En tal caso, se anula también el derecho a la posesión como parte de la penalización y el juego se reanuda mediante un saque del equipo B desde la prolongación de la línea central.

44-6 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, que se encuentra en acción de tiro, tras lo cual se produce una falta técnica del entrenador B. En lugar de A1, que debe lanzar los tiros libres de la falta de B1, es A2 quien lanza los 3 tiros libres. El error se descubre antes de que el balón haya abandonado las manos de A3, que va a efectuar el saque que forma parte de la penalización de la falta técnica al entrenador B.

Interpretación: Los 2 tiros libres lanzados por A2 que debía lanzar A1 se cancelarán. El tiro libre de la penalización de la falta técnica se lanzó correctamente por parte de A2 y, por tanto, el juego se reanuda mediante un saque del equipo A desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

44-7 **Situación.** Tras la corrección del error, el juego se reanuda desde el punto en que se interrumpió para la corrección, a menos que la corrección implique conceder tiros libres merecidos y:

- (a) Si no ha habido cambio de posesión de equipo después de que se cometiera el error, el juego se reanuda como después de cualquier tiro libre normal.
- (b) Si ha habido cambio de posesión de equipo después de que se cometiera el error y el mismo equipo consigue un cesto, se ignorará el error y el juego se reanuda como después de cualquier cesto de campo normal.

44-8 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, quinta falta del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los 2 tiros libres a A1. A2 regatea en el terreno de juego cuando B2 palmea el balón y lo desvía fuera del terreno de juego. El entrenador del equipo A solicita un tiempo muerto. Durante el tiempo muerto, los árbitros se percatan del error o se les comunica que A1 debería haber lanzado 2 tiros libres.

Interpretación: Se conceden 2 tiros libres a A1 y el juego se reanuda como después de cualquier tiro libre normal.

44-9 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, quinta falta del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los 2 tiros libres a A1. Tras el saque A2 lanza a canasta, pero es objeto de falta por parte de B1,



pero no convierte el cesto y se le conceden 2 tiros libres. El entrenador del equipo A solicita un tiempo muerto. Durante el período de reloj parado, los árbitros se percatan del error o se les comunica que A1 debería haber lanzado 2 tiros libres.

Interpretación: A1 dispondrá de 2 tiros libres, sin jugadores alineados en el pasillo. Posteriormente, A2 lanzará 2 tiros libres y el juego se reanudará como después de cualquier tiro libre normal.

44-10 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, quinta falta del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los 2 tiros libres a A1. Tras el saque, A2 lanza a canasta y encesta. Antes de que el balón pase a estar vivo, los árbitros se percatan del error.

Interpretación: Se ignora el error y el juego continuará como después de cualquier cesto de campo normal.

**Art.46 Crew Chief (árbitro principal): Obligaciones y Facultades****46-1 Situación. Procedimiento para la aplicación de la revisión del Instant Replay System (IRS).**

1. La revisión del IRS será gestionada por los árbitros.
2. Si la sanción y decisión de los árbitros es susceptible a la revisión del IRS, los árbitros deben indicar esa decisión inicial en el terreno de juego.
3. Antes de la revisión del IRS, los árbitros deben reunirse para recopilar cuanta información facilitada por los oficiales de mesa y el comisario, si lo hubiera, sea posible.
4. El crew chief (árbitro principal) es quien adopta la decisión sobre si se empleará o no el IRS. Si no se emplea, la decisión inicial del árbitro es la válida.
5. Tras la revisión del IRS, la decisión inicial de los árbitros solo puede corregirse si la revisión del IRS proporciona a los árbitros una prueba visual clara y concluyente para la corrección.
6. Si se va a emplear el IRS, debe emplearse, como muy tarde, antes del inicio del siguiente período o antes de que el crew chief (árbitro principal) haya firmado el acta, a menos que se indique lo contrario.
7. Los árbitros mantendrán a ambos equipos en el terreno de juego al final del 2º período si se va a emplear el IRS para decidir si se cometió antes del final del tiempo de juego del 2º período, una falta, una violación de fuera de banda del lanzador, una violación del reloj de lanzamiento o una violación de 8 segundos o si debe subirse tiempo de juego al reloj de partido.
8. Los árbitros mantendrán a ambos equipos en el terreno de juego siempre que se emplee el IRS al final del cuarto período y en cualquier período extra.
9. La revisión del IRS debe efectuarse tan rápido como sea posible. Los árbitros pueden prolongar la revisión del IRS si surgen problemas técnicos con el IRS.
10. Si el IRS no funciona y no existe un equipo homologado extra disponible, no puede emplearse el IRS.
11. Durante la revisión del IRS los árbitros se asegurarán de que ninguna persona no autorizada tenga acceso al monitor del IRS.
12. Después de finalizar la revisión del IRS, el crew chief (árbitro principal) comunicará claramente la decisión final delante de la mesa de oficiales y, si es necesario, informará a los entrenadores de ambos equipos.

46-2 **Ejemplo:** A1 convierte un cesto cuando suena la señal del reloj de partido indicando el fin del período o partido. Los árbitros conceden 2 o 3 puntos. Los árbitros no están seguros si el lanzamiento final de A1 se efectuó después de finalizar el tiempo de juego.

Interpretación: Si la revisión del IRS aporta una prueba visual clara y concluyente de que el balón abandonó las manos del jugador después de haber finalizado el tiempo de juego del período o partido, se cancela la canasta. Si la revisión del IRS confirma que el balón dejó las manos del lanzador antes del final del tiempo de juego del período o partido, el crew chief (árbitro principal) confirmará los 2 o 3 puntos para el equipo A.



- 46-3 **Ejemplo:** El equipo B va venciendo por 2 puntos. A1 está lanzando a cesto cuando suena la señal de fin de período o de partido y los árbitros conceden 2 puntos. Los árbitros no están seguros si el lanzamiento de A1 debería ser de 3 puntos.
- Interpretación:** El IRS puede emplearse en cualquier momento para decidir si un lanzamiento de campo convertido vale 2 o 3 puntos.
- 46-4 **Ejemplo:** A1 convierte un lanzamiento de 3 puntos y aproximadamente al mismo tiempo suena la señal del reloj de partido indicando el final del período. Los árbitros no están seguros si A1 ha tocado la línea limítrofe al lanzar.
- Interpretación:** Puede emplearse el IRS para decidir al final del período si el balón había salido de las manos del lanzador en un lanzamiento de campo convertido antes de que sonara la señal del reloj de partido indicando el final del período. En tal caso, el IRS también puede emplearse para decidir si el reloj de partido debe mostrar tiempo, y cuánto, si se ha producido una violación de fuera del lanzador.
- 46-5 **Ejemplo:** Restando 1:37 en el reloj de partido durante el 4º período, suena la señal del reloj del partido. Al mismo tiempo, A1 anota una canasta de campo y B1 recibe una falta bajo la canasta por parte de A2. Los árbitros no están seguros de si el balón estaba todavía en las manos de A1 cuando el período del reloj lanzamiento había finalizado.
- Interpretación:** La revisión del IRS puede utilizarse para determinar si el balón ha sido lanzado a canasta después de que haya sonado la señal del reloj de lanzamiento.
- Si la revisión de IRS establece que el balón ha sido lanzado antes de que el reloj de lanzamiento haya finalizado, la canasta será válida y la falta de A2 debe ser administrada.
- Si la revisión de IRS establece que el balón ha sido lanzado después de que el reloj de lanzamiento haya finalizado, la canasta no será válida y la falta de A2 debe ser ignorada.
- 46-6 **Ejemplo:** Restando 1:37 en el reloj de partido durante el 4º período, suena la señal del reloj del partido. Al mismo tiempo, A1 anota una canasta de campo y A2 recibe una falta bajo la canasta por parte de B1. Los árbitros no están seguros de si el balón estaba todavía en las manos de A1 cuando el período del reloj lanzamiento había finalizado.
- Interpretación:** La revisión del IRS puede utilizarse para determinar si el balón ha sido lanzado a canasta después de que haya sonado la señal del reloj de lanzamiento.
- Si la revisión de IRS establece que el balón ha sido lanzado antes de que el reloj de lanzamiento haya finalizado, la canasta será válida y la falta de B1 debe ser administrada.
- Si la revisión de IRS establece que el balón ha sido lanzado después de que el reloj de lanzamiento haya finalizado, la canasta no será válida y la falta de B1 debe ser ignorada.
- 46-7 **Ejemplo:** A1 convierte un lanzamiento de 3 puntos y aproximadamente al mismo tiempo suena la señal del reloj de partido indicando el final del período. Los árbitros no están seguros si se ha producido una violación del reloj de lanzamiento.
- Interpretación:** Puede emplearse el IRS para decidir al final del período si el balón había salido de las manos del lanzador en un lanzamiento de campo convertido antes de que sonara la señal del reloj de partido indicando el final del período. En tal caso, el IRS también puede emplearse para decidir si el reloj de partido debe mostrar tiempo, y cuánto, si se ha producido una violación del reloj de lanzamiento.
- 46-8 **Ejemplo:** A1 convierte un lanzamiento de 3 puntos y aproximadamente al mismo tiempo suena la señal del reloj de partido indicando el final del período. Los árbitros no están seguros si se ha producido una violación de 8 segundos.
- Interpretación:** Puede emplearse el IRS para decidir al final del período si el balón había salido de las manos del lanzador en un lanzamiento de campo convertido antes de que sonara la señal del reloj de partido indicando el final del período. En tal caso, el IRS también puede emplearse para decidir si el reloj de partido debe mostrar tiempo, y cuánto, si se ha producido una violación de 8 segundos.



46-9 **Ejemplo:** El equipo B va venciendo por 2 puntos. Suena la señal del reloj de partido indicando el final del período o partido cuando B1 comete falta sobre A1, que está regateando. Se trata de la quinta falta del equipo B.

Interpretación: Puede emplearse el IRS para decidir si la falta se ha cometido antes del final del tiempo de juego. Si es así, se concederán 2 tiros libres a A1 y el reloj de partido se modificará para mostrar el tiempo de juego restante.

46-10 **Ejemplo:** A1 lanza a canasta y recibe una falta de B1. Aproximadamente al mismo tiempo suena la señal del reloj de partido indicando el final del período. No se convierte el lanzamiento.

Interpretación: Puede emplearse el IRS para decidir si la falta de B1 se ha cometido antes de que sonara la señal del reloj de partido.

Si el IRS confirma que la falta se ha cometido antes del final del período, el reloj de partido se modificará para mostrar el tiempo de juego restante y se administrarán los tiros libres.

Si el IRS confirma que la falta se ha cometido después del final del período, se ignorará la falta de B1 y no se concederán tiros libres a A1 a menos que la falta de B1 se sancionase como antideportiva o descalificante y se deba disputar otro período a continuación.

46-11 **Ejemplo:** Cuando restan 5:53 para finalizar el primer período, el balón rueda por el terreno de juego cerca de la línea lateral cuando A1 y B1 intentan obtener el control del balón. El balón sale fuera del terreno de juego y se le concede un saque al equipo A. Los árbitros no están seguros de qué jugador provocó que el balón abandonara el terreno de juego.

Interpretación: Los árbitros no pueden emplear el IRS en esta ocasión. El IRS solo puede emplearse para identificar qué jugador provocó que el balón abandonara el terreno de juego cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos del cuarto período y de cualquier período extra.

46-12 **Ejemplo:** A1 lanza a canasta, el balón entra y los árbitros conceden 3 puntos. Los árbitros no están seguros si el lanzamiento se efectuó desde la zona de 3 puntos.

Interpretación: El IRS puede emplearse en cualquier momento para decidir si un lanzamiento de campo convertido vale 2 o 3 puntos. La revisión del IRS de la situación de partido descrita se efectuará en la primera oportunidad en que el reloj de partido se detenga y el balón esté muerto. En adición:

1. Cuando el reloj del juego muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto período y en cualquier extra, la revisión del IRS se puede utilizar tan pronto como el balón ha entrado en la canasta y el reloj de partido se detiene.

2. Una solicitud de tiempo muerto o de sustitución puede ser cancelada una vez que la revisión del IRS ha finalizado y se ha comunicado la decisión de la revisión.

46-13 **Ejemplo:** A1 recibe una falta de B1 y se le conceden 2 tiros libres. Los árbitros no están seguros de quién es el lanzador de tiros libres correcto.

Interpretación: El IRS puede emplearse en cualquier momento para identificar al lanzador de tiros libres correcto antes de que el balón esté a disposición del lanzador de tiros libres para su primer tiro libre. No obstante, el IRS aún puede emplearse una vez que el balón haya estado a disposición del lanzador de tiros libres, pero si el IRS confirma que se trata del lanzador de tiros libres equivocado, se produce un error rectificable por permitir a un jugador equivocado lanzar un tiro libre. El tiro o tiros libres lanzados, y la posesión del balón si forma parte de la penalización, se cancelarán y se concederá el balón a los adversarios para que efectúen un saque desde la prolongación de la línea central.



46-14 **Ejemplo:** A1 y B1 empiezan a propinarse puñetazos entre sí y después otros jugadores se suman al enfrentamiento. Tras algunos minutos, los árbitros han conseguido restablecer el orden en el terreno de juego.

Interpretación: Una vez restablecido el orden, los árbitros pueden emplear el IRS para identificar a los jugadores y personal del banquillo de equipo que entraron al terreno de juego durante un enfrentamiento. Tras recopilar las pruebas claras y evidentes de la situación de enfrentamiento, el crew chief (árbitro principal) comunicará la decisión final delante de la mesa de oficiales y a ambos entrenadores.

46-15 **Ejemplo:** Cuando resta 1:45 del período extra, A1 pasa el balón a A2 cerca de la línea lateral. En el pase, B1 palmea el balón fuera del terreno de juego. Los árbitros no están seguros si A1 ya estaba fuera del terreno de juego al efectuar el pase.

Interpretación: El IRS no puede emplearse para decidir si un jugador o el balón estaban fuera del terreno de juego.

46-16 **Ejemplo:** Cuando resta 1:37 del 4º período, el balón sale fuera del terreno de juego. Se concede un saque al equipo A y se concede tiempo muerto a ese mismo equipo. Los árbitros no están seguros qué jugador provocó que el balón saliera del terreno de juego.

Interpretación: El IRS puede emplearse para identificar qué jugador provocó que el balón saliera del terreno de juego. El tiempo muerto de 1 minuto solo comenzará una vez que haya finalizado la revisión del IRS.

46-17 **Situación.** Antes del partido, el crew chief (árbitro principal) aprueba el IRS e informa de su disponibilidad a ambos entrenadores. Solo puede emplearse el IRS aprobado por el crew chief (árbitro principal) para revisar una repetición.

46-18 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de campo cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final del período o partido. El cesto entra. No existe IRS aprobado en el terreno de juego pero el responsable del equipo afirma que el partido ha sido grabado por su equipo desde la grada y entrega a los árbitros la cinta de vídeo para su revisión.

Interpretación: Se denegará la revisión.

46-19 **Situación.** Después de un mal funcionamiento del reloj del juego o del reloj de lanzamiento, se autoriza al crew chief (árbitro principal) a utilizar el IRS para decidir con cuánto tiempo se corregirá(n) el/los reloj(es).

46-20 **Ejemplo:** Con 42,2 segundos restantes en el reloj de partido durante el 2º período, el equipo A bota hacia su pista delantera. En ese momento los árbitros se dan cuenta de que el reloj de partido y el reloj de tiro están apagados y con ningún dígito visible.

Interpretación: El juego se detendrá inmediatamente. La revisión del IRS se puede usar para decidir cuánto tiempo se mostrará en ambos relojes. El juego se reanudará con un saque para el equipo A en el lugar más cercano cuando el juego fue interrumpido.