

JUGARENEQUIPO

Manual de Estadísticas

Normativa aplicable a la Liga ACB 1991-1999

José María Torres Corral

23/09/2020

Este documento NO es oficial. Pretende ser una recopilación de las normativas para obtener estadísticas tras visionar partidos y compararlos con la estadística oficial de la Liga ACB.

1. Índice de contenido

1. Índice de contenido	1
2. Criterios seguidos.....	3
3. Tiros de campo.....	4
3.1. Criterios aplicables.....	4
3.2. Canasta en propio aro.....	4
3.3. Puntos de contraataque	4
3.4. Ejemplos de aplicación	4
4. Tiros libres.....	6
4.1. Violaciones durante los tiros libres.....	6
4.2. Lanzador equivocado.....	6
4.3. Otras situaciones	6
4.4. Ejemplos.....	6
5. Rebotes	8
5.1. Recuperación controlada.....	8
5.2. Rebote de equipo	8
5.3. Ejemplos.....	8
6. Balones perdidos	11
6.1. Tipos de pérdidas.....	11
6.2. Ejemplos.....	11
7. Asistencias.....	14
7.1. Ejemplos.....	14
8. Recuperaciones.....	16
8.1. Ejemplos.....	16
9. Tapones realizados	18
9.1. Ejemplos.....	18
10. Faltas.....	20
10.1. Faltas cometidas	20
10.2. Faltas recibidas	20
10.3. Ejemplos.....	20
11. Salto inicial	21
11.1. Ejemplos.....	21
12. Anexo A: Tipos de tiros	21
13. Anexo B: tipos de balones perdidos	23
14. Anexo C: datos adicionales	24

14.1. Minutos jugados	24
14.2. Partido jugado.....	24
14.3. Puntos en la pintura.....	24
14.4. Puntos tras pérdida.....	24
14.5. Puntos de segunda oportunidad	24
14.6. Puntos de banquillo	24
14.7. Número de empates	24
14.8. Cambios en la ventaja en el marcador	24
14.9. Mayor ventaja.....	25
14.10. Mayor parcial.....	25
14.11. Más-menos	25
15. Sobre la licencia	26

2. Criterios seguidos

Cualquier referencia a jugador, técnico u oficial estará referida tanto a género masculino como femenino.

La responsabilidad de la persona que saca las estadísticas, llamado estadista, es registrar lo que ocurre en la pista de acuerdo a las señalizaciones de los árbitros y las normas de este manual.

Este manual provee instrucciones claras y rápidas que ayudarán a éste a interpretar el juego correctamente. Cualquier situación no cubierta en este manual, deberá ser juzgada por el estadista a su “buen juicio”.

En las situaciones que se muestran de ejemplo, el equipo A se refiere al equipo que ataca y el B al que defiende. En cada sección aparecerá la interpretación oficial.

Es necesario un conocimiento de las reglas oficiales de FIBA para aplicar correctamente este reglamento.

En los ejemplos se muestran algunas situaciones de juego y su correcta anotación por el estadista. Primero se explica la situación de juego y a continuación se muestran las posibles resoluciones de la jugada y cómo se anotará en la estadística.

3. Tiros de campo

Se otorgará un tiro de campo intentado o TCI al jugador que tire, golpee o desvíe un balón vivo hacia la canasta del equipo rival con el objetivo de conseguir canasta de forma intencionada.

Se concederá un tiro de campo anotado o TCA al jugador cuyo TCI acabe entrando por el aro o sea concedida la canasta por el árbitro debido a un tapón ilegal por trayectoria descendente. La canasta será del valor correspondiente señalado por el árbitro.

3.1. Criterios aplicables

- Un TCI ocurre desde cualquier punto de la pista, sin importar la velocidad del movimiento de tiro.
- Se concederá un TCI al final de un periodo siempre que el tiro sea realizado dentro del tiempo. Si existe un rebote dentro de tiempo también se anotará.
- Cuando un jugador reciba una falta en acción de tiro, se concederá un TCI solamente cuando el tiro acabe en canasta válida. Nunca en cualquier otra situación.
- No se concederá un TCI al tirador si la canasta es declarada nula o se produce una interferencia de un jugador ofensivo.
- No se concederá un TCI cuando un compañero cometa una infracción al reglamento antes de que se produzca el tiro. Si la acción fuese posterior al tiro, entonces se concederá un TCI.
- Un palmeo será considerado cómo TCI siempre que se observe control. Si la canasta entra se concederá un TCA.
- Si el tiro es taponado, se concederá una TCI.

3.2. Canasta en propio aro

Si un jugador defensivo consigue una canasta en su propio aro de forma accidental, la canasta **será concedida al jugador que lanzó**. El jugador será cargado con un TCI y un TCA. Si la acción se produjese durante un rebote, se concederá un rebote ofensivo al equipo que ataca.

3.3. Puntos de contraataque

Son puntos conseguidos durante, como máximo, los ocho primeros segundos de la posesión en una situación a máxima velocidad en la que el equipo defensivo no ha podido establecer su defensa a media pista y siempre que **haya un cambio en la posesión de balón** debido a una pérdida, rebote defensivo o tiro fallado.

Los puntos pueden venir de tiros libres siempre que estos son consecuencia de una acción que se produjo en el contraataque. Por ejemplo, de un rebote ofensivo conseguido tras una bandeja fallada en un contraataque, suponiendo que el equipo defensor no tenía establecida la defensa en este momento.

3.4. Ejemplos de aplicación

1) A5 tira y comete falta de ataque sobre B5. Hay tres situaciones posibles:

- a) Comete la falta antes de que el balón salga de la mano. En este caso no se considera el tiro. Entonces, A5 es cargado con una falta ofensiva, una pérdida por falta ofensiva y no se tiene en cuenta como TCI. B5 es cargado con falta personal recibida.
- b) Comete la falta después de que el balón abandona su mano y NO consigue la canasta. En este caso se considera el tiro lanzado. Por lo tanto, A5 es cargado con TCI y una falta personal; Equipo B obtiene un rebote defensivo y B5 una falta personal recibida.
- c) Comete la falta después de que el balón está volando hacia canasta y consigue la canasta. El tiro y la falta son tenidos en cuenta. Por lo tanto, añadimos un TCA, un TCI y una falta personal cometida a A5; B5 recibe una falta personal.

2) A2 lanza a canasta y falla. En la lucha por el rebote B5 desvía el balón y accidentalmente acaba en canasta.

- a) Se concede un TCI a A2; un rebote ofensivo al equipo; y un TCI y un TCA al capitán en pista del equipo A.



- 3) A falta de un solo segundo para terminar un cuarto, B4 captura un rebote en su propia pista, se da la vuelta y lanza a canasta contraria desde su posición. Hay dos posibilidades:
- Lanza antes de sonar la bocina del final. Se concede un TCI y un TCA si el tiro entra.
 - Después de sonar la bocina de final. El lanzamiento no se tiene en cuenta. No se graba acción alguna.
- 4) A1 lanza a canasta y el balón sale rebotado hacia el soporte de la canasta.
- Se concede un TCI a A1; un rebote de equipo (ofensivo o defensivo) al equipo ganador de la alternancia de posesión.
- 5) El equipo B está en el b6nus. A1 est6 driblando hacia canasta y recibe una falta personal de B5. En todas las situaciones se considera que falla el tiro y se le conceden dos tiros libres.
- La recibe antes de tirar. Se carga con una falta personal a B5; una falta personal recibida a A1. No se considera el tiro de A1.
 - En el acto de tirar. No se considera el tiro. Por tanto, se concede una falta personal en acci3n de tiro a B5 y una falta recibida a A1
 - Despu6s de realizar el tiro. Se considera el tiro. Por lo tanto, se concede un TCI a A1; un rebote ofensivo al equipo A; una falta personal a B5; y una falta personal recibida a A1.
- 6) A3 es taponado por B2 durante un tiro en suspensi3n antes de que la bola salga de las manos del tirador. A3 aterriza con el bal3n en sus manos y es sancionado con pasos.
- Se concede un TCI a A3; un tap3n a B2; un rebote ofensivo a A3; y una p6rdida por pasos a A3.
- 7) B1 intercepta el pase de A1. B1 lanza un pase largo a B2 que falla una bandeja. Despu6s, B2 consigue su propio rebote y pasa a B3 que lanza una canasta de 3 puntos que entra. Suponemos que la defensa no est6 establecida.
- Se concede un bal3n perdido por mal pase a A1; una recuperaci3n a B2; un rebote ofensivo a B2; un TCA y un TCI (de 3 puntos) a B3; y una asistencia a B2. Adem6s, los puntos cuentan como puntos tras p6rdida, puntos de segunda oportunidad y puntos de contraataque.
- 8) A1 falla un lanzamiento a canasta y B1 recupera el bal3n. Inmediatamente despu6s recibe una falta de A3 y se conceden a B1 2 tiros libres por encontrarse el equipo A en b6nus. B1 solo anota un tiro libre.
- Se anota un TCI a A1; falta personal a A3; falta recibida a B1; un TLA y 2 TLI a B1. No se consideran puntos de contraataque.
- 9) A1 falla un lanzamiento a canasta y B1 captura el rebote y pasa a B2 que inicia el contraataque. Entonces B2 recibe una falta de A2 para parar el contraataque. El equipo A est6 en b6nus y se conceden dos tiros libres a B2, que s3lo anota uno.
- Se anota un TCI a A1; un rebote defensivo a B1; falta personal cometida a A2; falta personal recibida a B2; un TLA y 2 TLI a B2. Se consideran puntos de contraataque.
- 10) El pase de A1 es interceptado por B2. B2 realiza un "costa a costa" pero falla la bandeja y coge su propio rebote. El equipo B marca jugada e inicia una nueva posesi3n durante B2 lanza a canasta y falla el tiro. En la lucha por el rebote, el bal3n es capturado por B2 pero acaba en fuera de banda favorable al equipo B al ser empujado por A1. El equipo B pide un tiempo muerto. Con el reloj llegando al final de posesi3n, B2 lanza un tiro desde 10 metros que acaba entrando.
- Se anota una p6rdida por mal pase a A1; una recuperaci3n a B2; un TCI a B2; un rebote ofensivo a B2; un tiempo muerto al equipo B; y un TCA un TCI a B2. Se graba como puntos de segunda oportunidad y puntos tras p6rdida.

4. Tiros libres

Se anota un tiro libre intentado (TLI) al jugador que ha lanzado un tiro libre, con la excepción de cuando un jugador defensivo comete una violación (invasión...) y falla el tiro. Es decir, no se debe anotar un TLI cuando el tiro esté influenciado por una acción ilegal de su oponente y el resultado del tiro haya sido el fallo.

Un tiro libre anotado (TLA) es anotado al jugador que lanza un tiro libre y éste acaba convertido en canasta legal.

4.1. Violaciones durante los tiros libres

Si hay una violación durante los tiros libres, el estadista debe estar pendiente de la señalización de los árbitros para saber la violación cometida y cómo reflejarlo en la estadística. Algunos casos posibles son:

- 1) Cuando un jugador defensivo comete una violación
 - a) Si el tiro acaba dentro, la canasta contará a pesar de la infracción defensiva. Por lo tanto, se anota un TLA y un TLI al tirador.
 - b) Si el tiro no acaba dentro, no se anotará un TLI puesto que el tiro libre tirado es anulado y se concede una nueva oportunidad. Por lo tanto, se anotará un TLI y un TLA, si acaba dentro el tiro de sustitución.
- 2) Cuando el tirador comete una violación
 - a) Si el tiro acaba en canasta, ésta se anula pero el tiro libre es válido. Por lo tanto, se anota un TLI al tirador.
 - b) En el caso de que sea el último tiro de la serie, el equipo defensivo sacará de banda. Así se anotará al equipo defensivo un rebote defensivo.
- 3) Cuando un compañero del tirador comete una violación (invasión)
 - a) Los árbitros no cancelan el tiro libre por esta infracción. Por lo tanto se anotará un TLI y un TLA, si el tiro libre acaba dentro.
 - b) En el caso de que sea el último tiro de la serie, el equipo defensivo sacará de banda. Se anotará un tiro rebote defensivo al equipo defensivo.

En todas las situaciones reflejadas antes, no se cargará a ningún jugador con una pérdida de balón.

4.2. Lanzador equivocado

Si un jugador lanza tiros libres y los árbitros se dan cuenta de que el lanzador está equivocado, se anularán los tiros libres lanzados por el tirador erróneo. Entonces, se borran los tiros libres del lanzador erróneo y se anotan al tirador correcto.

4.3. Otras situaciones

Si señala una falta técnica cuando el reloj de tiempo total está a cero o antes del comienzo del periodo y se lanzan tiros libres cuando se reinicia el partido, se anotarán los tiros libres (TLI y TLA, en su caso), en el nuevo periodo.

En cualquier situación no contemplada en los supuestos anteriores, el estadista tiene que estar pendiente de la señalización de los árbitros para reflejar lo que ocurre. Ayudándose de los oficiales de mesa en caso necesario.

4.4. Ejemplos

- 1) A1 lanza un tiro libre y durante el tiro, B3 comete una violación
 - a) Si el tiro acaba dentro, entonces se anotará a A1 un TLA y un TLI.
 - b) Si el lanzador falla el tiro libre, se concederá un nuevo tiro libre que anula el anterior. Por lo tanto, no se anotará a A1 este tiro libre, si no el nuevo intento.
- 2) A5 lanza el último tiro libre de su serie y A4 comete una violación, el tiro libre se considera legal. Por lo tanto:



- a) Si el tiro acaba dentro, se anota a A5 un TLI y un TLA.
- b) Si el tiro no acaba dentro, se anotará a A5 un TLI y un rebote defensivo al equipo B. No se anotará ningún tipo de balón perdido.

5. Rebotes

Se anotará un rebote, del tipo que sea, después de que se produzca un tiro, del tipo que sea, legal, salvo las excepciones previstas más abajo. **Un rebote es la recuperación controlada de un balón vivo por un jugador o un rebote de equipo en las situaciones previstas en este manual.**

Los rebotes se dividen entre ofensivos y defensivos. Los rebotes ofensivos se anotan cuando el equipo que falla el tiro mantiene la posesión de balón. Los rebotes defensivos se anotan cuando se producen alternancia de posesión, es decir, el equipo defensivo gana el rebote.

5.1. Recuperación controlada

Se considerará recuperación controlada o que se tiene control de balón cuando:

- Se es el primero en ganar el control de balón, incluso cuando éste este tocado por varias manos de diferentes jugadores o rueda por el suelo.
- Se palmea el balón en un intento controlado de conseguir canasta.
- Se palmea el balón de manera voluntaria hacia un compañero.

5.2. Rebote de equipo

Se anotará un rebote de equipo cuando:

- El balón acabe fuera de banda después de un lanzamiento fallado sin que un jugador realice la recuperación controlada.
- Se señalice una falta después de un lanzamiento a canasta, pero antes de que se gane el control de balón.
- Después de un lanzamiento fallado y dos jugadores de ambos equipos estén envueltos en una situación de balón retenido.
- El balón se queda clavado entre el aro y el tablero o en el soporte de la canasta.

No se anotará un rebote:

- Después de cualquier tiro libre fallado en el que el balón no esté vivo.
- Al final de cualquier periodo, cuando el lanzamiento se produzca dentro del tiempo y el control del balón se produzca fuera de tiempo.
- Cuando después de un lanzamiento fallado el balón no toque el aro, suene la bocina de final de posesión y los árbitros señalen esta infracción de equipo. Suponiendo que ningún jugador ha controlado antes el balón.
- Se produce una auto-canasta durante la lucha por un rebote.

En aquellas situaciones en las cuales un jugador que ha ganado el control de balón comete una infracción, puede considerarse como un rebote de equipo para el equipo rival. Por ejemplo, cuando un jugador gana el rebote en el aire y aterriza fuera del campo con el balón controlado.

5.3. Ejemplos

1) Un jugador del equipo A lanza a canasta y falla. El rebote es capturado a la vez por A5 y B4, produciéndose una situación de salto entre dos.

- a) Se otorgará un rebote, del tipo que sea, al jugador que haya beneficiado la norma de alternancia de posesión.

2) Después de un lanzamiento fallado por A3, A5 salta y control el balón en el aire pero al caer pierde el control de balón. El balón se resetea a 14 segundos. Después de perder A5 el control de balón, B4 gana el control

- a) Se anotará un rebote defensivo a B4. Nota: esto puede parecer contradictorio con la decisión arbitral de resetear a 14 segundos asumiendo que A5 tenía el control de balón pero es la decisión correcta.
- 3) Después de un lanzamiento fallado por A1, B4 gana el control de balón casi al mismo tiempo que recibe falta de A5. En cualquier caso se anota una TCI a A1.
- a) El estadista debe decidir si el momento en el que se produce el control de balón es anterior o posterior a la falta recibida. Si es anterior, se anotará a B4 un rebote defensivo. Si es posterior, se anotará un rebote defensivo al equipo B.
- 4) A4 salta para intentar un tiro pero es taponado por B5 antes de que el balón abandone las manos de A4. A4 aterriza con el balón su manos y se le señala pasos.
- a) Se anota un TCI a A4, un tapón a B5, un rebote ofensivo a A4 y una pérdida por pasos a A4.
- 5) Después de un tiro fallado por A2, B4 y A4 luchan por el rebote y la situación acaba en salto entre dos. En cualquier caso, anotamos un TCI a A2. A continuación tendremos que aplicar la norma de alternancia de posesión para determinar el tipo de rebote de aplicable:
- a) Si gana la posesión el equipo A, se anotará un rebote ofensivo a A4.
- b) Si gana la posesión el equipo B, se anotará un rebote defensivo de equipo.
- 6) A3 lanza a canasta y falla mientras el resto de jugadores lucha por el rebote. Siempre se anota un TCI a A3. Algunas situaciones que pueden producirse son:
- a) Se señala una falta a A4 por empujar a B4. Se anota un rebote defensivo al equipo B.
- b) Se señala una falta a B1 por agarrar a A1. Se anota un rebote ofensivo al equipo A.
- c) B4 desvía el balón que acaba fuera de banda. Se anota un rebote ofensivo al equipo A.
- 7) A1 falla un lanzamiento a canasta antes de que suene la bocina de final de posesión y el balón no toca el aro. Siempre se anota un TCI a A1. Algunas situaciones que pueden producirse son:
- a) B2 captura el rebote antes de que suene la bocina. Se anota un tiro a A1 y un rebote defensivo a B2.
- b) A2 captura el rebote antes de que suene la bocina. Se anota un tiro a A1, un rebote ofensivo a A2 y una pérdida de equipo por infracción de posesión.
- c) A2 captura el rebote después de que suene la bocina. Se anotará un tiro a A1 y una pérdida de equipo por infracción de posesión. No se anotará rebote defensivo puesto que el balón se considera muerto.
- 8) A2 falla el primero de los dos tiros libres de los que dispone.
- a) No se otorga rebote puesto que el balón se considera muerto.
- 9) A2 falla un lanzamiento a canasta y antes de que cualquier jugador gane el control finaliza el periodo.
- a) Se otorgará un TCI a A2. No se otorga rebote puesto que el balón se considera muerto.
- 10) A3 falla un lanzamiento a canasta, el balón rueda por el suelo y lo coge A5.
- a) Se anotará un TCI a A3 un rebote ofensivo a A5.
- 11) A1 falla un lanzamiento a canasta. A4 lucha por el rebote con varios jugadores rivales. A4 desvía el balón fuera de la pintura que es recogido por A4.
- a) Se anotará un TCI a A1 y un rebote ofensivo a A3.
- 12) A1 falla un lanzamiento a canasta. A4 lucha con varios jugadores rivales por el rebote y consigue desviar el balón de una forma controlada hacia A5 que realiza un tiro de tres puntos que acaba dentro.
- a) Se anotará un TCI a A1; un rebote ofensivo a A4; un TCI y un TCA a A5; y una asistencia a A4.

13) A4 realiza un lanzamiento fallido. A5 salta por el rebote, gana el control del balón y aterriza fuera del campo

a) Se anotará a A4 un TCI y un rebote defensivo al equipo B.

14) A2 lanza a canasta y falla. A3 lucha por el rebote, gana el control de balón y se lo tira a las piernas de B4, acabando el balón fuera de banda con posesión de balón para el equipo A.

a) Se anotará un TCI a A2 y un rebote ofensivo a A3.

15) Después de una falta antideportiva A3 falla el segundo tiro libre

a) No se anotará nada.

6. Balones perdidos

Una pérdida es un error cometido por un jugador o equipo ofensivo que tiene como consecuencia la pérdida de la posesión para su equipo, incluyendo: pase malo, manejo de balón, el balón resbale en las manos de forma no controlada, cualquier tipo de violación o falta personal de ataque.

Una pérdida sólo puede ser cometida por el equipo con control de balón. Se considera que un equipo tiene el control de balón cuando:

- Un jugador del equipo está driblando o sostiene un balón vivo.
- El balón es puesto a disposición del sacador en una situación de fuera de banda.
- El balón es puesto a disposición de un lanzador en la línea de tiros libres.
- El balón está siendo pasado entre dos compañeros.

Si el equipo ofensivo es forzado a una situación de salto entre dos gracias a una acción defensiva, el resultado del salto entre dos determinará la anotación estadística:

- Si el equipo ofensivo obtiene la posesión, no se anota ninguna estadística.
- Si el equipo defensivo obtiene la posesión, se cargará con una pérdida de balón al jugador ofensivo y con una recuperación al jugador defensivo que inicio la recuperación.

6.1. Tipos de pérdidas

- **Manejo de balón:** se produce cuando un jugador tiene el balón, dribla por el campo o intenta capturar un pase bien dirigido.
- **Violación:** se produce después de una violación de un jugador atacante, por ejemplo, las violaciones de 3 o 5 segundos, campo atrás, fuera de banda, violaciones de 8 o 24 segundos. Las violaciones de 5 en saque de banda, 8 y 24 segundos serán consideradas como pérdida de equipo. Cualquier otro tipo de pérdida se anotará al jugador que la provoca.
- **Falta personal de ataque:** se produce cuando un jugador ofensivo es sancionado con falta. Cualquier falta técnica, antideportiva o descalificante que sea cometida por un jugador o equipos con posesión de balón implicará una pérdida. Se anotará como pérdida al jugador que la comete en pista o de equipo si se sanciona al banquillo.
- **Mal pase:** se produce cuando el equipo ofensivo pierde el balón debido a un mal pase. La pérdida se anotará al jugador que pasa salvo que se considere que el pase debía ser recibido por el atacante, en este caso se anotará la pérdida al receptor.

En alguna ocasión una pérdida puede ser clasificada en varios tipos. Por ejemplo, cuando un pase malo causa que un compañero cometa una violación para mantener vivo el balón. El estadista debe reconocer cuál fue el origen de la pérdida. En el ejemplo anterior, el pase malo causó la violación, por lo tanto, se anotará la pérdida al pasador.

Hay situaciones de juego en la que pueden producirse dos o más pérdidas de forma casi simultánea. El estadista debe decidir si el control del balón fue obtenido antes de volver a perderlo. Para las pérdidas, si existe alguna duda sobre si el jugador tiene o no el control del balón, se asumirá que no.

Con formato: Punto de tabulación: No en 1 cm

6.2. Ejemplos

- 1) A1 va driblando por la pista y B1 le arrebató el balón
 - a) Se anotará una pérdida por manejo de balón a A1 y una recuperación a B1.
- 2) A2 pasa el balón y se va directamente fuera de banda.
 - a) Se anotará una pérdida por pase a A2.
- 3) A1 hace un buen pase pero A4 pierde la bola que es recuperada por B4



- a) Se registrará una pérdida por manejo de balón a A4 y una recuperación a B4.
- 4) A2 comete una violación (pasos, dobles...)
a) Se anotará una pérdida a A2.
- 5) A5 comete una falta mientras su equipo tiene la posesión de balón
a) Se cargará a A5 con una pérdida por falta de ataque.
- 6) El equipo A no consigue lanzar dentro del tiempo reglamentario y se agota la posesión
a) Se anotará al equipo A con una pérdida por 24 segundos.
- 7) A2 deja de botar el balón después de un dribling y está defendido de cerca por B2. Es incapaz de pasar o tirar y comete violación de 5 segundos.
a) Se registrará una pérdida por violación de 5 segundos al jugador.
- 8) A1 tiene la posesión de balón cuando se produce una situación que acaba en doble falta para A4 y B4.
a) Cómo las sanciones por las faltas se anulan y el equipo A saca de banda, no existe pérdida. A4 y B4 son cargados con las respectivas faltas cometidas y recibidas.
- 9) A3 sostiene el balón y B3 lo toca haciendo que ruede por el suelo, A3 y B3 acaban en una situación de salto entre dos. Otra vez, tenemos que aplicar la regla de la alternancia de posesión para determinar la anotación:
a) Si el equipo A recibe la posesión, entonces no se anota nada.
b) Si el equipo B recibe la posesión, entonces se anota una pérdida por manejo de balón a A3 y una recuperación a B3, ya que inició la acción.
- 10) A2 es sancionado con una falta técnica
a) Mientras A3 está driblando por la pista, entonces se anotará una pérdida y una falta técnica a A2.
b) Inmediatamente antes B5 recupera el balón en posesión de A3. Se anotará una pérdida por manejo de balón a A3, una recuperación a B5 y una falta técnica a A2. No se anota pérdida a A2 puesto que su equipo no tenía la posesión de balón cuando se sancionó la técnica.
- 11) A4 recibe es encerrado en la esquina por B5. Mientras intenta salvar la situación:
a) A4 es sancionado con una violación por pasos, entonces se registra una pérdida por pasos a A4.
b) A4 pasa el balón a A1 y el pase es desviado por B5 y acaba en las manos de B1, entonces se anotará una pérdida por mal pase a A4 y una recuperación a B5, que inició la acción defensiva.
c) A4 lanza un pase a A1 que es interceptado por B1, entonces se anotará una pérdida por mal pase a A4 y una recuperación a B1.
- 12) A3 intenta un pase a A5 que es desviado por B3 y el balón acaba rodando por la pista. A5 está luchando por la posesión de balón con B5
a) Parece que B5 tiene el control de balón por una fracción pequeña de tiempo antes de enviar el balón fuera de banda. Se considera que B5 no tiene control de balón, por lo tanto no se anotará nada en la estadística.
b) Parece que B5 tiene el control de balón por una fracción pequeña de tiempo antes que A5 le arrebate el balón. Se considera que B5 no tiene control de balón, por lo tanto no se anotará nada en la estadística.
c) B5 recoge el balón, bota dos veces y lanza un pase que es interceptado por A4. Se considera que B5 ha conseguido la posesión de balón, por lo tanto, se registrará balón perdido por mal pase a A3, una recuperación a B5, una pérdida por mal pase a B5 y una recuperación a A4.

13) A1 pasa mal a A2. Mientras intenta salvar el balón, A2 desvía el balón hacia el campo defensivo y A3 toca el balón, cometiendo campo atrás

- a) Se anotará una pérdida por mal pase a A1 debido a que ha sido el iniciador de la infracción.

7. Asistencias

Una asistencia es un pase a un compañero que anota una canasta válida de acuerdo a las siguientes situaciones válidas:

- Un pase a un compañero que esté fuera de la pintura que consigue una canasta sin driblar es considerado asistencia si éste lanza directamente.
- Un pase a un compañero que esté debajo del aro y consiga una canasta válida sin botar.

NO se concedía asistencia alguna en las siguientes condiciones:

- Un pase a un compañero en la zona que consigue canasta en la zona NO se considera asistencia, si el anotador: bota, gira, finta... vamos lo que se puede entender cómo “el tirador se crea el tiro”.
- Un pase a un compañero que esté fuera de la zona y que anota tras varios botes, independientemente si el tirador ha tenido que vencer o no la acción defensiva del jugador rival.
- Si un jugador recibe una falta personal en acción de tiro y NO anota la canasta, NO se concederá asistencia aunque meta alguno de los tiros libres a los que se tiene derecho.
- En cualquier situación en la que el jugador bote el balón o realice alguna finta. Es decir, se pueda interpretar que se cree el tiro.

Se aplican los mismos principios en las situaciones de contraataque.

Adicionalmente, se aplican las siguientes reglas:

- Se anotará la asistencia solamente después de haber conseguido la canasta.
- Solo se considerará el último pase a conseguir la canasta, nunca los anteriores, incluso si éstos han creado la jugada.
- La distancia, el tipo de tiro y/o la facilidad con la que el jugador anota, no son relevantes para decidir qué es o no asistencia.
- No se considerará asistencia cuando el pase es desviado claramente por un defensor y el balón acabe en un jugador distinto a la intención del pasador.

7.1. Ejemplos

1) Después de capturar un rebote defensivo, A5 realiza un pase de campo a campo a A4 que falla una bandeja y recoge su propio rebote.

- a) No se anotará asistencia a A5 puesto que A4 falló el tiro. Se registrará un TCI a A4, un rebote ofensivo a A4 y una canasta anotada a A4.

2) A5 pasa a A4 que duda, mira el pase a A3 que está cortando y decide tirar a canasta acabando el balón dentro.

- a) Se anotará un TCI y un TCA a A4; y una asistencia a A5.

3) A5 pasa a A4 que bota varias veces para conseguir el equilibrio para tirar y conseguir la canasta, sin estar defendido por nadie.

- a) Se anotará un TCI y un TCA a A4. No se anotará asistencia a A5.

4) A4 hace un gran pase de campo a campo a A5 que hace un pase de “voleibol” a A3 para que éste consiga una canasta sin oposición.

- a) Aunque A4 ha sido el creador de la jugada, cómo el último pase fue dado por A5, se anotará un TCI y un TCA a A3; y una asistencia a A5.

5) A3 pasa a A5, que está defendido de cerca por B3. A5 finta, gira, bota el balón y realiza un mate que acaba dentro del aro.



- a) Independientemente de la situación del jugador, NO se concede asistencia. Sólo se anota el TCI y TCA a A5.
- 6) B1 recupera el balón, hace un pase a B2 que está situado en la línea de medio campo sin defensores del equipo rival. B2 bota el balón y consigue una bandeja sin oposición.
- a) Se anotará un TCA y un TCI a B2. NO se anota una asistencia a B1.
- 7) A2 consigue el rebote defensivo después de un tiro fallado por B5 y pasa a A3 que recibe el balón en campo propio. A3 realiza un costa a costa que acaba en canasta.
- a) Se anotará un TCA y un TCI a A3. No se considera asistencia.
- 8) A2 consigue el rebote defensivo después de un tiro fallado por B5. A2 pasa a A3 que recibe el pase en campo ofensivo.
- a) B3 comete una falta personal antideportiva sobre A3 para parar el contraataque. Se registrará una falta antideportiva a B3; una falta recibida a A3; y un TLA y 2 TLI a A3. No se considera asistencia.
- b) B4 comete una falta personal sobre A3 mientras realiza la banda. Se anotará una falta personal de tiro a B4; una falta recibida a A3; un TLA y dos TLI a A3. NO se anotará una asistencia a A2.
- 9) A1 llega con el balón debajo del aro rival y pasa a A3 que consigue canasta.
- a) Se registrará un TCA y un TCI a A3; y una asistencia a A1.
- 10) Inmediatamente después de un pase de A2, A3 recibe una falta en acción de tiro de B3 y no anota. A3 falla el primer tiro libre pero anota el segundo.
- a) Se anotará una falta personal en acción de tiro a B3; una falta personal recibida a A3; un TLA y dos TLI a A3. No se anotará una asistencia a A2.

8. Recuperaciones

Se concederá una recuperación al jugador defensivo cuya acción cause la pérdida del rival, no teniendo que conseguir obligatoriamente la posesión del balón, o recupere el control de balón perdido por un rival. Por ejemplo, la recuperación producida tras el mítico zarpazo del oso se anotaba a John Pinone, sin importar si controlaba el balón o no.

Hay que valorar quién ha causado la pérdida y la intencionalidad del defensor. Por ejemplo, si un jugador toca el balón con las manos cuando tiene los brazos abiertos, pero no se aprecia intención de robar el balón, se anotará la recuperación al jugador del equipo defensivo que recupera la posesión de balón.

Por lo tanto, los criterios a aplicar son:

- Interceptar el balón, agarrándolo.
- Arrebatarse el balón a un rival mientras bota o sostiene el balón.

No se anotará una recuperación si se produce una situación de bola muerta y el equipo defensivo obtiene la posesión de balón desde saque de banda, incluso si se ha producido una acción defensiva que haya provocado la acción.

Se anotará una recuperación en las situaciones de salto entre dos, de tal forma que si el equipo defensivo es beneficiado gana la posesión de balón y algún jugador defensivo ha realizado una acción que dio lugar al salto.

Anotar una recuperación de balón a un jugador defensivo implica siempre una pérdida de balón de uno ofensivo. Lo contrario no tiene que ocurrir siempre, por ejemplo, el balón puede acabar fuera de banda.

En todas las situaciones en la que haya involucrados más de un jugador defensivo, se concederá la recuperación de balón al jugador que controle primero el balón, no al que lo toque.

8.1. Ejemplos

1) A5 bota el balón y pierde el control del mismo que rueda directamente a B4, que recupera el balón sin moverse.

- a) Se anotará una pérdida de balón por manejo a A5 y una recuperación a B4.

2) A5 bota el balón cuando B5 golpea el balón hacia B2.

- a) Se anotará una pérdida de balón por manejo a A5 y una recuperación a B2, que controló el balón.

3) B2 aplica una fuerte presión defensiva a A2 que comete una violación (pasos, dobles...). B2 no toca el balón.

- a) Se registrará una pérdida de balón a B2. No se concederá recuperación a B2.

4) B5 desvía el pase que A4 lanza a A5 que, en una acción refleja, intenta coger el balón, lo toca pero no consigue coger el balón y acaba fuera de banda.

- a) El equipo B obtiene la posesión de balón desde la línea de banda. Se anotará la pérdida de balón a A4. No se anota recuperación.

5) B5 desvía el pase que A4 lanza a A5 en campo abierto. El balón rueda por el suelo y la situación acaba en salto entre dos entre A5 y B2, aplicándose la regla de salto entre dos.

- a) Si el equipo B gana la posesión de balón, se registrará una pérdida de balón por mal pase a A4 y una recuperación a B5. No se anota nada a A5 y B2.

6) A2 pase el balón directamente fuera de banda.

- a) No se concede ninguna recuperación y se registrará una pérdida de balón por fuera de banda a A2.



7) A1 está botando el balón y de forma no intencionada se bota el balón en el pie. El balón rueda por la pista y es capturado por B2.

a) Se anotará una pérdida por manejo de balón a A1 y una recuperación a B2.

8) El equipo A gana la posesión de balón en el salto inicial.

a) No se anotará nada debido a que ningún equipo tiene la posesión de balón antes del salto.

9) A4 lanza a canasta. El balón golpea el aro, bota varias veces y es recuperado por B2.

a) No se anotará una recuperación puesto que ha habido un tiro. Se anotará un TCI a A4 y un rebote defensivo a B2.

10) A1 está botando el balón hacia canasta. B2, defensor en lado de ayuda, se anticipa a la jugada y provoca una falta de ataque.

a) Se anotará una falta personal de ataque a A1; una pérdida por manejo de balón a A1; y una falta recibida a B2.

9. Taponos realizados

Se concederá un tapón al jugador que de forma apreciable desvíe el balón para alterar el vuelo del balón de tal forma que impida la canasta del jugador ofensivo, sin importar la fuerza aplicada y si el balón había abandonado o no la mano del tirador.

Se considerará acción de tiro, cuando el jugador esté saltando hacia arriba con la intención de lanzar a canasta.

En situaciones en las que la pelota se golpe antes de salir de la mano del tirador:

- Si la pelota estuviera por encima de la altura del hombro, se registrará un TCI, un tapón y un rebote, del tipo correspondiente al jugador que captura el balón.
- Si la pelota estuviera por debajo de la altura del hombro, se registra una recuperación si el equipo defensivo gana la posesión.
- Si la pelota estuviera por debajo de la altura del hombro pero el equipo ofensivo mantiene la posesión, entonces no se registran estadísticas.

Cómo un cualquier otro TCI, se anotará un rebote del tipo correspondiente. Salvo que después del tiro, acabe el periodo o suena la bocina final de posesión, es decir, se cometa violación de 24 segundos.

9.1. Ejemplos

1) A5 lanza a canasta y el balón es tocado por B5 en un intento por taponar el tiro pero el balón acaba en canasta.

- a) Debido a que el tiro acaba en canasta válida, no se considera como tapón. Se anotará un TCA y un TCI a A5. Nada más.

2) En un intento de mate A5 sostiene el balón a la altura de la cintura y pierde el control del balón, que es recuperado por B4.

- a) Se registrará una pérdida de balón por manejo a A5 y una recuperación a B4.

3) A5 bota el balón en la zona y B5 golpea el balón, que es recuperado por B4.

- a) Se anotará una pérdida por manejo de balón a A5 y una recuperación a B5, que inició la acción defensiva.

4) A2 lanza un tiro a canasta y

- a) Es taponado por B3 mientras el balón está en el aire y acaba en fuera de banda. Se anotará un TCI a A2, un tapón a B4 y un rebote ofensivo al equipo A.
b) Es taponado por B4 pero los árbitros señalan intercepción defensiva por estar el balón en trayectoria descendente y conceden la canasta. Se anotará un TCI y un TCA a A2.

5) A3 lanza un tiro de 3 puntos que es taponado por B4. A3 captura el rebote, lanza otra vez de 3 y anota la canasta.

- a) Se anotará un 3TCI a A3; un tapón a B4; un rebote ofensivo a A3; y un 3TCI y un 3TCA a A3.

6) A2 intenta un lanzamiento de 3 puntos. El balón golpea el aro y B1 saca legalmente el balón que acaba en manos de A3.

- a) Debido a que la acción de tiro acaba cuando golpea el aro, se registrará un 3TCI a A2 y un rebote de ataque a A3.

7) A1 está botando el balón y recibe una falta de B1 mientras está en acción de tiro. Consigue realizar el tiro, que es taponado por B2, que estaba en lado de ayuda.

- a) Debido a que no se considera el tiro de A1, se anotará una falta personal en acción de tiro a B1 y una falta recibida a A1.

10. Faltas

10.1. Faltas cometidas

Los árbitros señalarán falta personal a un jugador en pista cuando lo estimen. **Se anotará la falta al jugador que la comete.**

Existen varios tipos de faltas: personal, técnica, intencionada y descalificante. Las faltas técnicas y descalificantes pueden ser señaladas a jugadores en pista, entrenador o personas del banquillo. Las faltas señaladas al entrenador o personal al banquillo serán anotadas al entrenador y no contarán como falta de equipo.

Es importante que el programa usado permita realizar la anotación del tipo de personal cometida puesto que tiene influencia en la valoración. Además, debería permitir anotar si la personal es en acción de tiro o no, de acuerdo a la señalización de los árbitros.

10.2. Faltas recibidas

El jugador que recibe una falta será beneficiado con una falta recibida. Si un jugador cometiese físicamente sobre otro jugador una falta calificada cómo descalificante por los árbitros, se anotará una falta recibida al jugador correspondiente.

10.3. Ejemplos

- 1) A3 bota el balón y comete una falta personal de ataque sobre B2
 - a) Se anotará una falta personal de ataque a A3, una pérdida A3 y una falta recibida a B2.
- 2) A2 sostiene el balón en la mano y recibe falta de B2
 - a) Se registrará una falta personal sin acción de tiro a B2 y una falta recibida a A2
- 3) A1 comete una falta personal descalificante por:
 - a) Insultar al árbitro. Se anotará una falta personal descalificante a A1 y una pérdida a A1.
 - b) Golpear con el codo a B2. Se registrará una falta personal descalificante a A1, una pérdida de balón a A1 y una falta recibida a B2.

11. Salto inicial

Se anotará el equipo que obtiene la posesión de balón, independientemente de que jugador ganó el salto inicial.

11.1. Ejemplos

- 1) El árbitro lanza el balón y el jugador del equipo A toca el balón y su equipo obtiene la posesión de balón.
 - a) Se anota el salto cómo ganado por el jugador del equipo A y perdido por el B.
- 2) El árbitro lanza el balón y el jugador del equipo A toca el balón y su equipo no obtiene la posesión de balón.
 - a) Se anota el salto cómo ganado por el jugador del equipo B y perdido por el A.
- 3) El árbitro lanza el balón y el jugador del equipo B toca el balón antes de llegar a su punto más alto.
 - a) Se anota el salto ganado por el jugador del A y perdido por el del equipo B. No se anota pérdida de balón porque no existe control del balón.

12. Anexo A: Tipos de tiros

En caso de que el programa usado lo permita, existen los siguientes tipos de tiro: Tiro en salto o jump shot: un lanzamiento realizado saltando en el aire y generalmente soltando la pelota de baloncesto en la cima del salto. Se utiliza con mayor frecuencia para lanzamientos de media y larga distancia, incluidos los intentos de tres puntos.

- Bandeja o *layup*: un lanzamiento a corta distancia generalmente implica que el tirador usa el tablero, pero también puede estar sobre la parte delantera del aro. Por lo general, es una canasta realizada con una mano sosteniendo la pelota desde abajo y soltándola con un movimiento hacia arriba del brazo lo más cerca posible de la canasta. Una bandeja también puede ser un tiro rápido donde el jugador ofensivo atrapa la pelota al lado de la canasta.
- Bandeja en carrera o *driving layup*: un lanzamiento a corta distancia después de un dribble a la canasta, ya sea cuando la defensa está establecida o en una situación de contraataque. El lanzamiento generalmente no usa del tablero.
- Mate o *dunk*: es una jugada en la que un jugador lleva la pelota por encima del aro y la golpea contra el aro con una o dos manos en las que la (s) mano (s) del jugador golpean la parte superior del aro.
- Rebote-mate o *putback dunk*: cuando un jugador del equipo ofensivo toma un rebote ofensivo y luego golpea el balón con fuerza a través del aro, con una o dos manos en las que la (s) mano (s) del jugador golpea la parte superior del borde.
- Palmeo o *putback*: cuando un jugador en el equipo ofensivo captura un rebote ofensivo y luego inmediatamente anota canasta al lado de la canasta. Esto a menudo puede hacer que el jugador ofensivo salte y tire la pelota dentro de la canasta con una mano sin volver a caer al suelo.
- *Alley-oop*: un lanzamiento que involucra a un jugador que atrapa un pase en el aire y termina con una bandeja o una volcada antes de aterrizar nuevamente en la cancha.
- Tiro de gancho o *hook-shoot*: un tiro con una mano que involucra al jugador con el balón girando hacia el lado de la canasta con la mano de tiro más alejada de la canasta, y luego extiende su brazo de tiro y lanza la pelota de baloncesto sobre su cabeza en un movimiento circular hacia la canasta.
- Bomba, tiro flotante o *floating jump shot*: el balón se lanza desde un pie sin detenerse a menudo como una bandeja en carrera, pero más lejos de la canasta. Se puede lanzar después de la carrera, del regate o de una pérdida de bote y se puede depositar o golpear y, a menudo, tiene un arco alto para evitar ser taponado.
- Tiro en salto o *fadeaway*: cuando se lanza mientras el jugador salta alejándose de la canasta. Este lanzamiento se usa para crear espacio entre el tirador y su defensor y se puede hacer desde cualquier lugar de la cancha y se puede hacer saltando hacia atrás o hacia un lado.

- Tiro tras media vuelta o *turnaround jump shot*: cuando el jugador recibe la pelota de espaldas a la canasta, comienza su tiro mirando en dirección contraria la canasta y luego gira en el aire mientras salta para lanzar. Pueden girar completamente hacia la canasta, pero a veces solo dan media vuelta y lanzan mientras miran hacia la canasta.
- Tira tras paso atrás o *step back jump shot*: e jugador suele fintar que va hacia la canasta, luego se detiene y da un paso atrás para crear espacio entre ellos y el defensor antes de lanzar.
- Pullup jump shot: el tirador se detiene rápidamente fuera del regate y se detiene para lanzar un tiro en salto, mientras que el defensor (es) todavía está en una posición baja defendiendo el impulso.

13. Anexo B: tipos de balones perdidos

Se definen los siguientes tipos:

- *Bad pass* o mal pase: cuando un jugador realiza un mal pase.
- *Ball handling, fumbling* o manejo de balón: cuando un jugador tiene el balón en su poder.
- *Out of bounds* o fuera de banda: cuando el balón acaba en fuera de banda.
- *Travelling* o pasos: cuando el árbitro señala avance ilegal a un jugador.
- *3 seconds* o 3 segundos: cuando el árbitro señala 3 segundos en zona a un jugador.
- *5 seconds* o 5 segundo: cuando el árbitro señala esta infracción a un jugador en un saque de banda o tiro libre.
- *8 seconds* o 8 segundos: cuando el árbitro señala esta infracción al equipo en posesión de balón.
- *24 seconds* o 24 segundos: cuando el árbitro señala esta infracción al equipo en posesión de balón.
- *Backcourt violation* o campo atrás.
- *Offensive Foul* o falta de ataque.
- *Technical, disqualifying foul by team in possession* o falta personal técnica o descalificante al equipo con posesión de balón.
- *Offensive goaltending* o trayectoria descendente ofensiva.
- *Double dribble* o doble regate.
- *Carrying or palming* o sostener el balón ilegalmente.
- Otras.

14. Anexo C: datos adicionales

El programa puede recoger otros datos de forma automática, muchas veces sin intervención directa por parte del estadista, salvo algún registro estadístico puntual que no recoja el programa de forma automática: cambios, tiros libres que cuentan como puntos de contraataque...

14.1. Minutos jugados

Todos los cambios realizados durante el partido serán introducidos por el estadista en el momento en el que se produzcan. El programa calculará el tiempo jugado por cada jugador. Si hubiese que mostrar solamente los minutos jugados, se aplicarán las siguientes reglas:

- Minutos con menos de 30 segundos jugados, se redondearán a la baja.
- Minutos con más de 30 segundos jugados, se redondearán hacia arriba.
- Tiempos inferiores a 1 minuto, serán redondeados hacia arriba hasta 1 minuto.
- Cualquier valor inferior en un minuto al tiempo máximo de juego será redondeado de tal forma que se indique la situación de que el jugador no ha jugado el partido completo. Por ejemplo, 39:59 será redondeado a 39.
- Si un jugador no ha entrado en pista se indicará con la siglas DNP (*did not play*) en lugar de 0:00.

14.2. Partido jugado

Para consideraciones estadísticas, un partido contará como partido jugado para el jugador siempre que aparezca en el acta del partido, aunque no juegue ningún minuto.

14.3. Puntos en la pintura

Es el número total de puntos anotado por cada equipo dentro de la zona restringida del equipo rival, sin importar el tipo de tiro.

14.4. Puntos tras pérdida

Es el número total de puntos anotados por cada equipo durante la siguiente posesión a una pérdida de balón del equipo rival. No se tendrá en cuenta el tipo de pérdida o si el balón salió fuera de banda antes de conseguir la canasta.

Se tendrán en cuenta también los tiros libres y canastas, salvo que el tiro libre o canasta se produzca después de una falta personal señalada a cualquier jugador del equipo defensivo.

14.5. Puntos de segunda oportunidad

Es el número total de puntos anotados por cada equipo en la posesión siguiente a capturar un rebote ofensivo y antes de que el rival recupere la posesión. No se tendrá en cuenta si el balón salió fuera de banda antes de conseguir la canasta.

Se tendrán en cuenta también los tiros libres y canastas, salvo que el tiro libre o canasta se produzca después de una falta personal señalada a cualquier jugador del equipo defensivo.

14.6. Puntos de banquillo

Es el número total de puntos anotados por los jugadores no incluidos en el quinteto inicial.

14.7. Número de empates

Es el número de veces en el que el marcador ha estado empatado, excluyendo el 0-0.

14.8. Cambios en la ventaja en el marcador

Es el número de veces en el que cada equipo ha estado por delante en el marcador durante el partido

14.9. Mayor ventaja

Es la máxima diferencia de puntos que ha reflejado el marcador y el momento en el que se produjo.

14.10. Mayor parcial

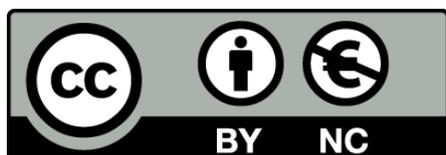
Es la máxima cantidad de puntos conseguidos por un equipo de forma consecutiva sin que el rival anote

14.11. Más-menos

Es la diferencia para cada jugador entre LOS PUNTOS APORTADOS por el equipo (estando él en pista) y LOS PUNTOS ENCAJADOS por el equipo (estando él en pista). Dicho de otro modo, el resultado obtenido por el equipo cuando el jugador ha estado en pista.

Ejemplo: Rudy Fernández disputó 27:37 el pasado domingo contra el Blusens Monbus y en ese periodo de tiempo en el que estuvo en pista, el resultado fue de 65-46 (+19) favorable a su equipo, con lo que su valoración de más/menos es de +19. En este caso, superior a la media de su equipo, que venció por 14 puntos.

15. Sobre la licencia



Atribución-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)

Este es un resumen legible por humanos (y no un sustituto) de la [licencia](#). Advertencia.

Usted es libre de:

Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.

Adaptar — remezclar, transformar y construir a partir del material.

La licenciante no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia

Bajo los siguientes términos:



Atribución — Usted debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.



NoComercial — Usted no puede hacer uso del material con propósitos comerciales.

No hay restricciones adicionales — No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.