



REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO 2018

Aprobadas por el
Comité Central de FIBA
Mies, Suiza, 16 de junio de 2018

De aplicación a partir del 1 de octubre de 2018

Este documento es la traducción al español realizada por la FEB del documento original de FIBA. En esta segunda edición, FIBA ha introducido un apartado más en el artículo 4.3.1 y un nuevo artículo 29.2.3, con los que cambia la numeración de los anteriores artículos 29.2.3, 29.2.4, 29.2.5 y 29.2.6, que ahora pasan a ser 29.2.4, 29.2.5, 29.2.6 y 29.2.7. En caso de discrepancia entre ambos documentos, el documento original en inglés prevalecerá. Si quieres realizar algún comentario, puedes comunicarlo directamente a maperez@feb.es

Tienes en tus manos la **edición 2.0** de la traducción al castellano de las *Reglas Oficiales de Baloncesto 2018*, publicada el **30/01/2019**. En el Club del Árbitro FEB (www.clubdelarbitro.com) está publicada la última edición disponible. Por favor, comprueba que dispones de la actualización correspondiente.



ÍNDICE DE CONTENIDOS

ÍNDICE DE CONTENIDOS	3
TABLA DE DIAGRAMAS.....	4
REGLA UNO – EL JUEGO	5
Art. 1 Definiciones.....	5
REGLA DOS – TERRENO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO	6
Art. 2 Terreno de juego.....	6
Art. 3 Equipamiento.....	10
REGLA TRES – LOS EQUIPOS	11
Art. 4 Equipos.....	11
Art. 5 Jugadores: lesión	14
Art. 6 Capitán: obligaciones y derechos.....	14
Art. 7 Entrenadores: obligaciones y derechos	14
REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO	16
Art. 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y prórroga.....	16
Art. 9 Comienzo y final de un cuarto, una prórroga o del partido	16
Art. 10 Estado del balón.....	17
Art. 11 Posición de un jugador y de un árbitro	18
Art. 12 Salto entre dos y posesión alterna	18
Art. 13 Cómo se juega el balón.....	20
Art. 14 Control del balón.....	20
Art. 15 Jugador en acción de tiro	20
Art. 16 Canasta: Cuándo se marca y su valor.....	21
Art. 17 Saque.....	22
Art. 18 Tiempo muerto.....	24
Art. 19 Sustituciones.....	25
Art. 20 Partido perdido por incomparecencia	27
Art. 21 Partido perdido por inferioridad.....	27
REGLA CINCO – VIOLACIONES	28
Art. 22 Violaciones	28
Art. 23 Jugador fuera del terreno de juego y balón fuera del terreno de juego.....	28
Art. 24 Regate.....	28
Art. 25 Avance ilegal.....	29
Art. 26 3 segundos.....	30
Art. 27 Jugador estrechamente marcado	31
Art. 28 8 segundos.....	31
Art. 29 24 segundos.....	31
Art. 30 Balón devuelto a pista trasera	34
Art. 31 Interposición e Interferencia.....	34
REGLA SEIS – FALTAS.....	36
Art. 32 Faltas.....	36
Art. 33 Contacto: Principios generales	36



Art. 34	Falta personal.....	41
Art. 35	Falta doble.....	41
Art. 36	Falta técnica	42
Art. 37	Falta antideportiva.....	43
Art. 38	Falta descalificante	44
Art. 39	Enfrentamientos.....	46

REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES48

Art. 40	5 faltas de jugador.....	48
Art. 41	Faltas de equipo: Penalización.....	48
Art. 42	Situaciones especiales.....	48
Art. 43	Tiros libres.....	49
Art. 44	Errores rectificables.....	51

REGLA OCHO – ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISARIO: OBLIGACIONES Y DERECHOS53

Art. 45	Árbitros, oficiales de mesa y comisario.....	53
Art. 46	Árbitro principal (crew chief): Obligaciones y derechos.....	53
Art. 47	Árbitros: Obligaciones y derechos	55
Art. 48	Anotador y ayudante de anotador: Obligaciones.....	56
Art. 49	Cronometrador: Obligaciones.....	57
Art. 50	Operador del reloj de lanzamiento: Obligaciones	58

A – SEÑALES DE LOS ÁRBITROS.....60

B – ACTA DEL PARTIDO68

C – PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA.....76

D – CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS77

E – TIEMPOS MUERTOS PARA LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN85

TABLA DE DIAGRAMAS

Diagrama 1	Terreno de juego de tamaño completo	7
Diagrama 2	Zona restringida	9
Diagrama 3	Zona de canasta de campo de 2 puntos/3 puntos.....	9
Diagrama 4	Mesa de Oficiales y sillas de sustituciones	10
Diagrama 5	Principio del cilindro.....	36
Diagrama 6	Posiciones de jugadores durante los tiros libres	50
Diagrama 7	Señales de los árbitros	60 a 67
Diagrama 8	Acta	68
Diagrama 9	Encabezamiento del acta	69
Diagrama 10	Equipos en el acta (antes del partido).....	70
Diagrama 11	Equipos en el acta (después del partido).....	71
Diagrama 12	Tanteo arrastrado	74
Diagrama 13	Resumen.....	75
Diagrama 14	Parte inferior del acta	75



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

REGLA UNO – EL JUEGO

Art. 1 Definiciones

1.1 El juego del baloncesto

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

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

1.2 Canasta: contraria / propia

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

1.3 Vencedor de un partido

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



REGLA DOS – TERRENO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

Art. 2 Terreno de juego

2.1 Terreno de juego

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

2.2 Pista trasera

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

2.3 Pista delantera

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

2.4 Líneas

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

2.4.1 Líneas limítrofes

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

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

2.4.2 Línea central, círculo central y semicírculos de tiro libre

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

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

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

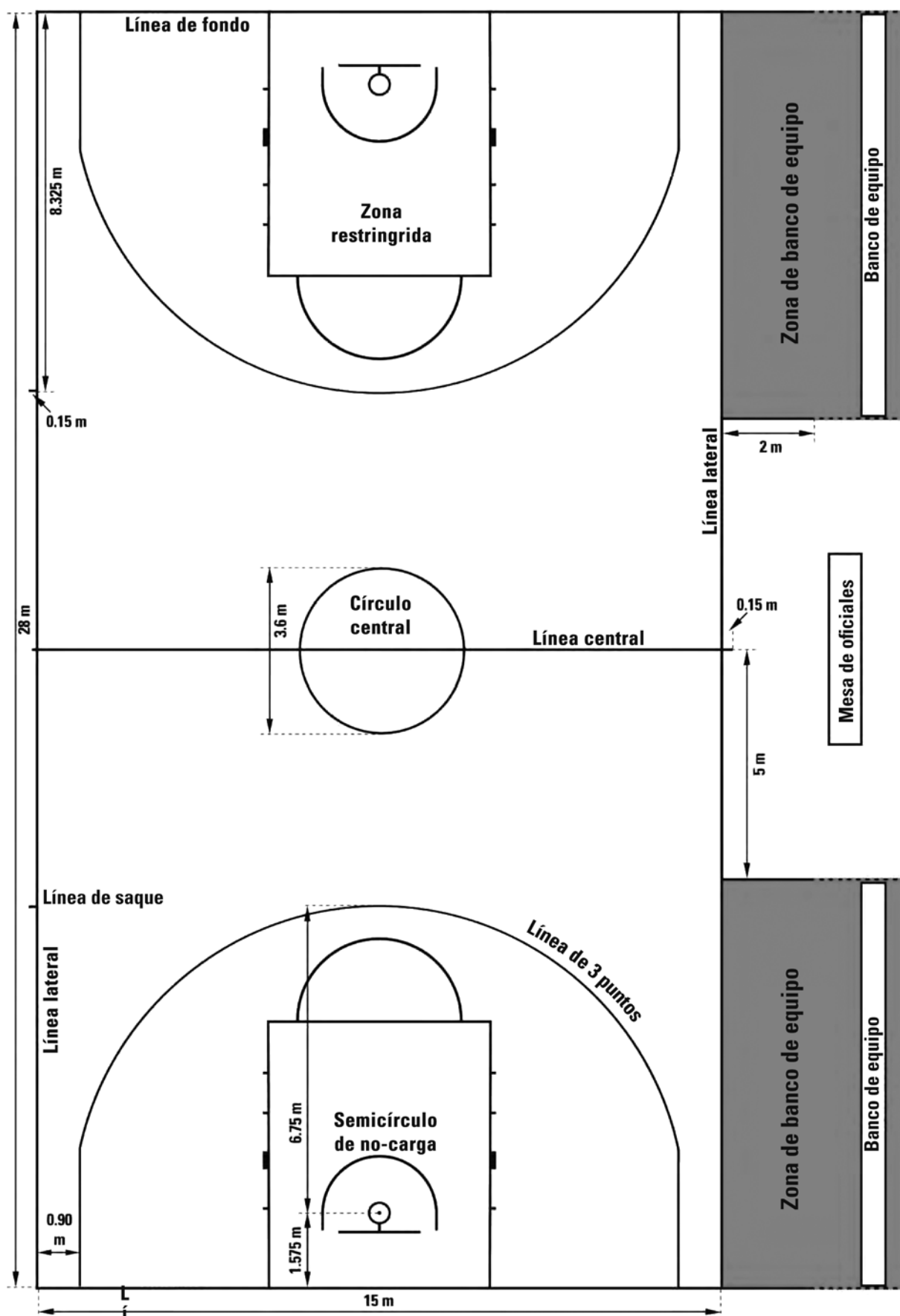


Diagrama 1 Terreno de juego de tamaño completo



- 2.4.3 Líneas de tiros libres, zonas restringidas y posiciones de rebote para tiros libres**
La línea de tiros libres se trazará paralela a cada línea de fondo. Su borde más alejado distará 5,80 metros del borde interior de la línea de fondo y su longitud será de 3,60 metros. Su punto central estará situado sobre la línea imaginaria que une el punto medio de ambas líneas de fondo.
Las zonas restringidas son los espacios rectangulares marcados en el terreno de juego, delimitados por las líneas de fondo, la prolongación de las líneas de tiros libres y las líneas que parten de las líneas de fondo, con sus bordes exteriores a 2,45 metros del punto medio de las mismas y que terminan en el borde exterior de la prolongación de las líneas de tiros libres. Excepto las líneas de fondo, estas líneas forman parte de la zona restringida.
Las posiciones de rebote para tiros libres marcadas a lo largo de las zonas restringidas, reservadas para los jugadores en los tiros libres, se marcarán como se muestra en el Diagrama 2.
- 2.4.4 Zona de canasta de 3 puntos**
La zona de canasta de 3 puntos de un equipo (Diagrama 1 y Diagrama 3) es todo el terreno de juego excepto el espacio cercano a la canasta de los oponentes, que incluye y está delimitada por:
- Las 2 líneas paralelas que parten de la línea de fondo y perpendiculares a esta, con su borde más alejado a 0,90 metros del borde interior de las líneas laterales.
 - Un arco con un radio de 6,75 metros medido desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del arco. La distancia entre este punto y el borde interior del centro de la línea de fondo es de 1,575 metros. El arco se une con las líneas paralelas.
- La línea de 3 puntos no forma parte de la zona de canasta de 3 puntos.
- 2.4.5 Zonas de banco de equipo**
Las zonas de banco de equipo se marcarán fuera del terreno de juego delimitadas por 2 líneas, como en el Diagrama 1.
Debe haber 16 asientos disponibles en cada zona de banco de equipo para el entrenador, el entrenador ayudante, los sustitutos, los jugadores excluidos y los miembros de la delegación acompañante. Cualquier otra persona se situará al menos 2 metros detrás del banco de equipo.
- 2.4.6. Líneas de saque**
Las 2 líneas de 0,15 metros de longitud se trazarán fuera del terreno de juego, en la línea lateral enfrente de la mesa de oficiales, con su borde exterior a una distancia de 8,325 metros del borde interior de la línea de fondo más próxima.
- 2.4.7 Zonas de semicírculo de no-carga**
Las zonas de semicírculo de no-carga se trazarán sobre el terreno de juego, delimitadas por:
- Un semicírculo de radio 1,25 metros medido desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde interior del semicírculo. El semicírculo se une con:
 - Las 2 líneas paralelas perpendiculares a la línea de fondo, con su borde interior a 1,25 metros desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del arco, de 0,375 metros de largo y que finalizan a 1,20 metros del borde interior de la línea de fondo.



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

- | | |
|---------------------------------------|------------------------------|
| 1 = Operador del reloj de lanzamiento | 3 = Comisario, si lo hubiera |
| 2 = Cronometrador | 4 = Anotador |
| x = Sillas de sustitución | 5 = Ayudante de anotador |

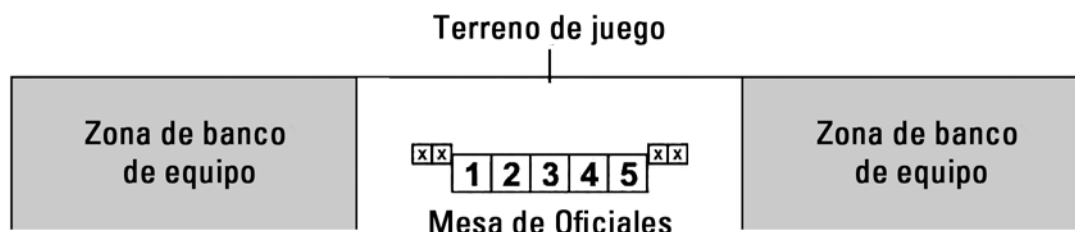


Diagrama 4 Mesa de oficiales y sillas de sustitutos

Art. 3 Equipamiento

Será necesario el siguiente equipamiento:

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

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



REGLA TRES – LOS EQUIPOS

Art. 4 Equipos

4.1 Definición

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

4.2 Regla

- 4.2.1 Cada equipo se compone de:
- Un máximo de 12 miembros de equipo facultados para jugar, incluido un capitán.
 - Un entrenador y, si el equipo quiere, un entrenador ayudante.
 - Un máximo de 7 acompañantes miembros de la delegación, que pueden sentarse en el banco de equipo y desempeñar responsabilidades especiales, como delegado, médico, fisioterapeuta, estadístico, intérprete, etc.
- 4.2.2 Durante el tiempo de juego 5 miembros de equipo de cada equipo estarán en el terreno de juego y pueden ser sustituidos.
- 4.2.3 Un sustituto se convierte en jugador y un jugador se convierte en sustituto cuando:
- El árbitro hace la señal al sustituto para que entre al terreno de juego.
 - Un sustituto solicita la sustitución al anotador durante un tiempo muerto o un intervalo de juego.

4.3 Uniformes

- 4.3.1 El uniforme de todos los miembros del equipo constará de:
- Camisetas del mismo color dominante en la parte delantera y trasera como los pantalones. Si las camisetas tienen mangas, deberán finalizar por encima del codo. No se permiten camisetas de manga larga.
Todos los jugadores deben llevar la camiseta por dentro del pantalón. Se permiten los uniformes de una sola pieza.
 - No se permite llevar camisetas con manga, independientemente del estilo, debajo de las camisetas de juego.



- Pantalones cortos del mismo color dominante en la parte delantera y trasera como las camisetas. Los pantalones deben acabar por encima de la rodilla.
- Calcetines del mismo color dominante para todos los miembros del equipo. Los calcetines han de ser visibles.

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

Los números serán claramente visibles y:

- Los de la espalda tendrán, como mínimo, 20 centímetros de altura.
- Los del frente tendrán, como mínimo, 10 centímetros de altura.
- Tendrán una anchura, como mínimo, de 2 centímetros.
- Los equipos pueden usar solamente los números 0 y 00 y del 1 al 99.
- Los jugadores del mismo equipo no llevarán el mismo número.
- Cualquier publicidad o logotipo estará, como mínimo, a 5 centímetros del número.

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

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

4.4 Otra indumentaria

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

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

- No se permite utilizar los siguientes:
 - Protección en dedos, manos, muñecas, codos o antebrazos, cascos, escayola o refuerzos hechos de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal ni ningún otro material duro, aunque estén cubiertos por un acolchado blando.
 - Objetos que puedan causar cortes o abrasiones (las uñas deben llevarse cortas).
 - Accesorios para el pelo o joyas.
- Se permite utilizar los siguientes:
 - Protecciones en hombros, brazos, muslos o piernas, siempre que el material esté suficientemente acolchado.
 - Mangas de compresión de brazos y piernas.
 - Recubrimiento para la cabeza. No cubrirá ninguna parte de la cara entera o parcialmente (ojos, nariz, labios, etc.) y no será peligroso para la persona que lo lleva y/o para otras personas. Tampoco puede contener elementos que se abran o cierren alrededor de la cara y/o cuello ni ninguna parte que presione desde su superficie.
 - Rodilleras, si están adecuadamente cubiertas.



- Máscaras faciales de protección para lesión en la nariz, aunque sean de material duro.
- Protectores bucales transparentes incoloros.
- Gafas, siempre que no representen un peligro para los demás jugadores.
- Muñequeras y cintas para la cabeza, con una anchura máxima de 10 centímetros, de material textil.
- Vendaje (taping) en los brazos, hombros, piernas, etc.
- Tobilleras.

Todos los jugadores del mismo equipo deben tener llevar todas sus mangas de compresión de brazos y piernas, el recubrimiento para la cabeza, las muñequeras, las cintas para la cabeza y los vendajes del mismo color sólido.

- 4.4.3 Durante el partido un jugador puede llevar zapatillas de cualquier combinación de colores, pero las zapatillas izquierda y derecha deben coincidir. No se permiten luces intermitentes, material reflejante u otros adornos.
- 4.4.4 Durante el partido, un jugador no podrá exhibir ningún nombre, marca, logotipo o cualquier otra identificación comercial, promocional o benéfica en su cuerpo, pelo o cualquier otra parte.
- 4.4.5 Cualquier otra indumentaria no mencionada de manera explícita en este artículo deberá ser aprobada por la Comisión Técnica de FIBA.



Art. 5 Jugadores: lesión

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

Art. 6 Capitán: Obligaciones y derechos

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

Art. 7 Entrenadores: Obligaciones y derechos

- 7.1 Al menos 40 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada entrenador o su representante proporcionará al anotador una lista con los nombres y números correspondientes de los miembros de su equipo aptos para jugar, así como el nombre del capitán del equipo, del entrenador y del ayudante de entrenador. Todos los miembros de un equipo cuyos nombres estén inscritos en el acta están facultados para jugar, incluso si llegan después de que el partido haya comenzado.



- 7.2 Al menos 10 minutos antes de la hora de inicio programada del partido, cada entrenador dará su aprobación a los nombres y números de los miembros de su equipo y a los nombres de los entrenadores, firmando el acta. Al mismo tiempo indicará los 5 jugadores que comienzan el partido. El entrenador del equipo A será el primero que facilite esta información.
- 7.3 Los entrenadores, ayudantes de entrenador, sustitutos, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante son las únicas personas autorizadas a sentarse en los bancos del equipo y a permanecer en las zonas de banco del equipo. Durante el tiempo de juego todos los sustitutos, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante permanecerán sentados.
- 7.4 El entrenador o el entrenador ayudante pueden ir a la mesa de oficiales durante el partido para obtener información estadística, solo cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté parado.
- 7.5 El entrenador puede dirigirse a los árbitros de manera educada durante el partido para obtener información solo cuando el balón esté muerto y el reloj de partido esté parado.
- 7.6 Tanto el entrenador como el entrenador ayudante, pero solo uno de ellos al mismo tiempo, están autorizados a permanecer de pie durante el partido. Podrán dirigirse verbalmente a sus jugadores durante el partido siempre que permanezcan dentro de sus zonas de banco del equipo. El entrenador ayudante no se comunicará con los árbitros.
- 7.7 Si hay un entrenador ayudante, su nombre debe inscribirse en el acta antes del inicio del partido (no es necesario que firme). Asumirá todas las obligaciones y derechos del entrenador si, por cualquier razón, este no puede continuar ejerciéndolas.
- 7.8 Si el capitán abandona el terreno de juego, el entrenador informará a uno de los árbitros del número del jugador que actuará como capitán en el terreno de juego.
- 7.9 El capitán actuará como jugador entrenador si no hay entrenador o si el entrenador no puede continuar y no hay entrenador ayudante inscrito en el acta (o este no puede continuar). Si el capitán tiene que abandonar el terreno de juego, puede continuar ejerciendo de entrenador. Si debe abandonar el terreno de juego a causa de una falta descalificante, o no puede actuar como entrenador debido a una lesión, su sustituto como capitán podrá sustituirlo como entrenador.
- 7.10 El entrenador designará al lanzador de tiros libres de su equipo en todos los casos en que las reglas no lo determinen.



REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO

Art. 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y prórroga

- 8.1 El partido constará de 4 cuartos de 10 minutos cada uno.
- 8.2 Habrá un intervalo de juego de 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
- 8.3 Habrá intervalos de juego de 2 minutos entre el primer y segundo cuarto (primera parte), entre el tercer y cuarto cuarto (segunda parte) y antes de cada prórroga.
- 8.4 Habrá un intervalo de juego en la mitad del partido de 15 minutos.
- 8.5 Un intervalo de juego comienza:
- 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
 - Cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o de la prórroga.
- 8.6 Un intervalo de juego finaliza:
- Al comienzo del primer cuarto, cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal (crew chief) en el lanzamiento del salto entre dos.
 - Al comienzo de todos los demás cuartos y prórrogas, cuando el balón esté a disposición del jugador que va a efectuar el saque.
- 8.7 Si el tanteo está empatado al final del cuarto cuarto, el partido continuará con tantas prórrogas de 5 minutos de duración cada una como sean necesarias para deshacer el empate.
- Si la puntuación global de un sistema de competición de series de partidos de ida y vuelta está empatada al final del segundo partido, este partido continuará con tantas prórrogas de 5 minutos de duración cada una como sean necesarias para deshacer el empate.
- 8.8 Si se comete una falta al mismo tiempo o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el final de un cuarto o una prórroga, el consiguiente tiro o tiros libres deberán administrarse después del final del cuarto o de la prórroga.
- Si a consecuencia de este tiro o tiros libres es necesario disputar una prórroga, se considerará que todas las faltas que se cometan después del cuarto o de la prórroga han ocurrido durante un intervalo de juego y los tiros libres se administrarán antes del inicio de la siguiente prórroga.

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

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



Sin embargo, si los 2 equipos están de acuerdo, podrán intercambiar los bancos de equipo y/o las canastas.

- 9.5 Antes del primer y tercer cuarto, los equipos tienen derecho a calentar en la mitad del terreno de juego en la que esté ubicada la canasta de sus oponentes.
- 9.6 Los equipos intercambiarán las canastas para la segunda mitad.
- 9.7 En todas las prórrogas, los equipos continuarán jugando hacia las mismas canastas que en el cuarto cuarto.
- 9.8 Un cuarto, una prórroga o un partido finalizarán cuando suene la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o de la prórroga. Cuando el tablero esté equipado con iluminación roja alrededor de su perímetro, la iluminación tiene prioridad sobre la señal sonora del reloj de partido.

Art.10 Estado del balón

- 10.1 El balón puede estar vivo o muerto.
- 10.2 El balón pasa a estar **vivo** cuando:
- Durante el salto entre dos, el balón abandona las manos del árbitro principal (crew chief) en dicho lanzamiento.
 - Durante un tiro libre, el balón está a disposición del lanzador.
 - Durante un saque, el balón está a disposición del jugador que lo efectúa.
- 10.3 El balón queda **muerto** cuando:
- Se convierte cualquier tiro de campo o tiro libre.
 - Un árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo.
 - Resulta evidente que el balón no entrará en el cesto durante un tiro libre que debe ser seguido por:
 - Otro(s) tiro(s) libre(s).
 - Otra penalización (tiro(s) libre(s) y/o posesión del balón)
 - Suena la señal del reloj de partido indicando el final de un cuarto o de una prórroga.
 - Suena la señal del reloj de lanzamiento mientras un equipo tiene el control del balón.
 - Un jugador de cualquier equipo toca el balón mientras está en el aire en un lanzamiento a canasta después de que:
 - Un árbitro haga sonar su silbato.
 - La señal del reloj de partido suene indicando el final del cuarto o de la prórroga.
 - Suene la señal del reloj de lanzamiento.
- 10.4 El balón no queda muerto y se concede la canasta si se convierte cuando:
- El balón está en el aire en un lanzamiento a canasta y:
 - Un árbitro hace sonar su silbato.
 - Suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o de la prórroga.
 - Suena la señal del reloj de lanzamiento.
 - El balón está en el aire en un tiro libre y un árbitro hace sonar su silbato para indicar cualquier infracción que no haya cometido el lanzador.
 - El balón está bajo el control de un jugador en su acción de tiro para una canasta de campo que finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo



que comenzó antes de que se sancionara una falta sobre cualquier jugador oponente o sobre cualquier otra persona con permiso para sentarse en el banquillo del equipo oponente.

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

- Después de que un árbitro haga sonar su silbato, se realiza una acción de tiro completamente nueva.
- Durante el movimiento continuo del jugador en acción de tiro, suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o de la prórroga o suena la señal del reloj de lanzamiento.

Art.11 Posición de un jugador y de un árbitro

- 11.1 La posición de un jugador se determina por el lugar donde está tocando el suelo. Cuando se encuentra en el aire, mantiene la misma posición que tenía cuando tocó el suelo por última vez. Esto incluye las líneas limítrofes, la línea central, la línea de 3 puntos, la línea de tiros libres, las líneas que delimitan las zonas restringidas y las líneas que delimitan las zonas de semicírculo de no-carga.
- 11.2 La posición de un árbitro se determina de la misma manera que la de un jugador. Cuando el balón toca a un árbitro es como si tocara el suelo en la posición en que se encuentra el árbitro.

Art.12 Salto entre dos y posesión alterna

12.1 Definición de salto entre dos

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

12.2 Procedimiento del salto entre dos

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



encima de la línea del círculo (cilindro) antes de que el balón haya sido tocado.

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

12.3 Situaciones de salto

Se produce una situación de salto cuando:

- Se señala un balón retenido.
- El balón sale fuera de los límites del terreno de juego y los árbitros dudan o no están de acuerdo acerca del equipo al que pertenece el último jugador en tocar el balón.
- Ambos equipos cometen violación durante el último tiro libre no convertido.
- Un balón vivo se encaja entre el aro y el tablero excepto:
 - Entre tiros libres,
 - Después del último tiro libre seguido de un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo.
- El balón queda muerto cuando ninguno de los equipos tiene el control del balón ni derecho al mismo.
- Después de cancelar penalizaciones iguales en contra de ambos equipos, si no queda ninguna penalización de faltas por administrarse y ningún equipo tenía el control del balón o derecho al mismo antes de la primera falta o violación.
- Al comienzo de cualquier cuarto que no sea el primero y de todas las prórrogas.

12.4 Definición de posesión alterna

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

12.4.2 El saque de posesión alterna:

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

12.5 Procedimiento de posesión alterna

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

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

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

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



- 12.5.5 Una violación cometida por un equipo durante su saque de posesión alterna provoca que dicho equipo pierda el saque de posesión alterna. Se cambiará la dirección de la flecha de posesión alterna inmediatamente, indicando que el equipo contrario al que cometió la violación tendrá derecho al saque de posesión alterna en la siguiente situación de salto. El juego se reanudará concediendo el balón a los oponentes del equipo que cometió la violación para que efectúen un saque desde el punto del saque original.
- 12.5.6 Una falta cometida por cualquier equipo:
- Antes del comienzo de un cuarto que no sea el primero o de una prórroga; o
 - Durante el saque de posesión alterna,
- no provoca que el equipo que realiza el saque pierda esa posesión alterna.

Art.13 Cómo se juega el balón

13.1 Definición

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

13.2 Regla

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

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

Una infracción del Art. 13.2 es una violación.

Art.14 Control del balón

14.1 Definición

14.1.1 El control por parte de un equipo **comienza** cuando un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo sosteniéndolo o botándolo o tiene un balón vivo a su disposición.

14.1.2 El control por parte de ese equipo **continúa** cuando:

- Un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo.
- Miembros de ese equipo se están pasando el balón.

14.1.3 El control por parte de ese equipo **finaliza** cuando:

- Un oponente obtiene el control.
- El balón queda muerto.
- El balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador en un lanzamiento a canasta o un tiro libre.

Art.15 Jugador en acción de tiro

15.1 Definición

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



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

Un palmeo y un mate también se consideran lanzamientos a canasta.

15.1.2 La **acción de tiro**:

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

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

Cuando un jugador esté en su acción de tiro y pase el balón después de recibir una falta, ya no se considera que haya estado en su acción de tiro.

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

15.1.3 Un **movimiento continuo** en la acción de tiro:

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

Art.16 Canasta: Cuándo se marca y su valor

16.1 Definición

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

16.1.2 Se considera que el balón está dentro del cesto cuando la parte más insignificante del mismo está dentro de la canasta y por debajo del nivel del aro.

16.2 Regla

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

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

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



- 16.2.3 Si un jugador convierte **intencionadamente** un lanzamiento en su propia canasta, es una violación y la canasta no es válida.
- 16.2.4 Si un jugador provoca que el balón se introduzca completamente por debajo de la canasta es una violación.
- 16.2.5 El reloj de partido debe reflejar por lo menos 0:00,3 (3 décimas de segundo) para que un jugador pueda obtener el control del balón tras un saque o un rebote después del último tiro libre y lanzar a canasta. Si el reloj de partido refleja 0:00,2 o 0:00,1, el único lanzamiento de campo válido deberá ser un palmeo o un mate directo del balón.

Art.17 Saque

17.1 Definición

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

17.2 Procedimiento

- 17.2.1 El árbitro debe entregar o poner el balón a disposición del jugador que va a efectuar el saque. También podrá lanzar o botar el balón hacia el jugador a condición de que:
- El árbitro no esté a más de 4 metros del jugador que realiza el saque.
 - El jugador que realiza el saque se encuentre en el lugar correcto designado por el árbitro.
- 17.2.2 El jugador realizará el saque desde el lugar más cercano al que se cometió la infracción o donde el árbitro detuvo el juego, excepto directamente detrás del tablero.
- 17.2.3 Al comienzo de todos los cuartos, a excepción del primero y de todas las prórrogas, el saque se administrará desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- El jugador que efectúa el saque colocará un pie a cada lado de la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, y tendrá derecho a pasar el balón a un compañero situado en cualquier lugar del terreno de juego.
- 17.2.4 Cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto o prórroga, después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón en su pista trasera, el entrenador de ese equipo tiene el derecho de decidir si el partido se reanudará con un saque de banda desde la línea de saque en la pista delantera del equipo o desde la pista trasera del equipo en el lugar más cercano donde se encontraba el balón cuando se detuvo el partido.
- 17.2.5 A continuación de una falta personal cometida por un jugador del equipo con control de un balón vivo, o del equipo con derecho al balón, el partido se reanudará con un saque de banda desde el lugar más cercano a donde se cometió la infracción.
- 17.2.6 Después de una falta técnica, el partido se reanudará con un saque de banda desde el lugar donde se encontraba el balón cuando se sancionó la falta técnica, a menos que se establezca lo contrario en estas reglas.
- 17.2.7 Después de una falta antideportiva o descalificante, el partido se reanudará con un saque de banda desde la línea de saque en la pista delantera del equipo, a menos que se establezca lo contrario en estas reglas.



- 17.2.8 Después de un enfrentamiento, el partido se reanudará según lo establecido en el Art. 39.
- 17.2.9 Siempre que el balón entre en la canasta, pero el tiro o tiro libre no sea válido, el partido se reanudará con un saque de banda desde la altura de la prolongación de la línea de tiros libres.
- 17.2.10 Después de una canasta convertida o de un último tiro libre convertido:
- Cualquier jugador del equipo que recibió la canasta efectuará el saque desde cualquier lugar detrás de su línea de fondo. Esto también es aplicable cuando un árbitro entregue el balón a un jugador o lo ponga a su disposición para el saque después de un tiempo muerto o cualquier otra interrupción del juego posterior a una canasta o un último tiro libre convertido.
 - El jugador que realiza el saque puede moverse lateralmente y/o hacia atrás y el balón puede pasarse entre los miembros del equipo que estén sobre o detrás de la línea de fondo, pero la cuenta de 5 segundos comienza cuando el balón está a disposición del primer jugador situado fuera de las líneas limítrofes.

17.3 Regla

17.3.1 El jugador que realiza el saque:

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

17.3.2 Durante el saque, el resto de jugadores:

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

17.3.3 Cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga, y hay un saque, el árbitro usará una señal de cruce ilegal de línea de banda como una advertencia mientras administra el saque de banda.

Si un jugador defensivo:

- Mueve cualquier parte de su cuerpo sobre la línea limítrofe para interferir en un saque de banda, o
 - Está a menos de 1 m del jugador que realiza el saque cuando el lugar para el saque tiene menos de 2 m de distancia,
- es una violación y dará lugar a una falta técnica.

Una infracción del Art. 17.3 es una violación.



17.4 Penalización

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

Art.18 Tiempo muerto

18.1 Definición

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

18.2. Regla

18.2.1 Cada tiempo muerto durará 1 minuto.

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

18.2.3 Una oportunidad de tiempo muerto comienza cuando:

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

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

18.2.5 Se puede conceder a cada equipo:

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

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

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

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

18.3 Procedimiento

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

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

18.3.3 El período de tiempo muerto:

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



- 18.3.4 Tan pronto como comience una oportunidad de tiempo muerto, el anotador hará sonar su señal para comunicar a los árbitros que un equipo ha solicitado un tiempo muerto.
- Si se convierte una canasta contra el equipo que ha solicitado un tiempo muerto, el cronometrador detendrá el reloj de partido inmediatamente y hará sonar su señal.
- 18.3.5 Durante el tiempo muerto y durante un intervalo de juego antes del inicio del segundo y cuarto cuarto o de cada prórroga, los jugadores pueden abandonar el terreno de juego y sentarse en su banco de equipo y cualquier persona con permiso para sentarse en el banco de equipo pueden entrar al terreno de juego siempre que permanezcan cerca de la zona de banco de equipo.
- 18.3.6 Si cualquiera de los dos equipos solicita un tiempo muerto después de que el balón esté a disposición del lanzador para el primer tiro libre, el tiempo muerto se concederá si:
- Se convierte el último tiro libre.
 - El último tiro libre, si no se convierte, es seguido por un saque.
 - Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se completará(n) el/los tiro(s) libre(s) y se concederá el tiempo muerto antes de administrarse la nueva penalización, a menos que se establezca lo contrario en estas reglas.
 - Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último tiro libre. En este caso, se concederá el tiempo muerto antes de que se administre la nueva penalización.
 - Se sanciona una violación antes de que el balón esté vivo después del último tiro libre. En este caso, se concederá el tiempo muerto antes de administrarse el saque.
- En el caso de series consecutivas de tiros libres y/o posesión de balón originados por más de 1 falta, cada serie debe considerarse por separado.

Art.19 Sustituciones

19.1 Definición

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

19.2 Regla

- 19.2.1 Un equipo puede sustituir a uno o varios jugadores durante una oportunidad de sustitución.
- 19.2.2 Una oportunidad de sustitución comienza cuando:
- Para ambos equipos, el balón queda muerto, el reloj de partido está parado y el árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa de oficiales.
 - Para ambos equipos, el balón queda muerto después de un último tiro libre convertido.
 - Para el equipo que recibe la canasta, se convierte una canasta de campo cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga.
- 19.2.3 Una oportunidad de sustitución finaliza cuando el balón está a disposición de un jugador para efectuar un saque o para el primer tiro libre.
- 19.2.4 Un jugador que ha sido sustituido y un sustituto que se ha convertido en jugador no pueden volver a incorporarse al partido ni abandonarlo, respectivamente, hasta



que el balón vuelva a quedar muerto después de una fase de partido con el reloj en marcha, a menos que:

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

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

19.3 Procedimiento

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- 19.3.9 Si cualquier equipo solicita una sustitución después de que el balón esté a disposición del lanzador para el primer tiro libre, se concederá si:
- Se convierte el último tiro libre.
 - El último tiro libre, si no se convierte, es seguido por un saque.
 - Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, el/los tiro(s) libre(s) se completará(n) y se concederá la sustitución antes de administrarse la nueva penalización, a menos que se establezca lo contrario en estas reglas.
 - Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último tiro libre. En este caso, se concederá la sustitución antes de que se administre la nueva penalización.
 - Se sanciona una violación antes de que el balón esté vivo después del último tiro libre. En este caso, se concederá la sustitución antes de administrarse el saque.
- En el caso de series consecutivas de tiros libres y/o posesión de balón originados por más de 1 falta, cada serie debe considerarse por separado.

Art.20 Partido perdido por incomparecencia

20.1 Regla

Un equipo perderá el partido por incomparecencia si:

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

20.2 Penalización

- 20.2.1 Se adjudica el partido al equipo contrario y el resultado será de 20 a 0. Además, el equipo que no haya comparecido recibirá 0 puntos de clasificación.
- 20.2.2 Para las series de 2 partidos (ida y vuelta) en que se sumen los puntos (tanteo total) y para los Play-Offs (al mejor de 3 partidos), el equipo que no comparezca en el primer, segundo o tercer partido perderá la serie o los Play-Offs por "incomparecencia". Esto no se aplica en los Play-Offs (al mejor de 5 partidos y al mejor de 7 partidos).
- 20.2.3 Si un equipo pierde un segundo partido por incomparecencia en un torneo, el equipo será descalificado y se anularán los resultados de los partidos en que haya participado.

Art.21 Partido perdido por inferioridad

21.1 Regla

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

21.2 Penalización

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



REGLA CINCO – VIOLACIONES

Art.22 Violaciones

22.1 Definición

Una violación es una infracción de las reglas.

22.2 Penalización

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

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

23.1 Definición

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

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

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

23.2 Regla

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

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

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

Art.24 Regate

24.1 Definición

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

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

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

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

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



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

24.1.4 Las siguientes acciones no son regates:

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

24.2 Regla

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

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

Art.25 Avance ilegal

25.1 Definición

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

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

25.2 Regla

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

- Un jugador que controla el balón mientras está de pie con ambos pies en el suelo:
 - En el momento en que se levanta un pie, el otro pie se convierte en el pie de pivote.
 - Para iniciar un regate, el pie de pivote no se puede levantar antes de que el balón salga de la(s) mano(s).
 - Para pasar o lanzar a canasta, el jugador puede saltar desde el pie de pivote, pero ninguno de los pies puede volver al suelo antes de que el balón haya salido de la(s) mano(s).



- Un jugador que controla el balón mientras progresa o tras terminar un regate puede dar dos pasos para detenerse, pasar o lanzar a canasta:
 - Después de recibir el balón, el jugador se desprenderá de él para comenzar su regate, antes de su segundo paso.
 - El primer paso tiene lugar cuando un pie o ambos pies tocan el suelo después de obtener el control del balón.
 - El segundo paso se produce después del primer paso cuando el otro pie toca el suelo o ambos pies tocan el suelo simultáneamente.
 - Si el jugador que se detiene en su primer paso tiene ambos pies en el suelo o tocan el suelo simultáneamente, puede pivotar usando cualquiera de los pies como su pie pivote. Si luego salta con ambos pies, ningún pie puede tocar el suelo antes de que el balón salga de la(s) mano(s).
 - Si un jugador cae sobre un pie, sólo puede pivotar usando ese pie.
 - Si un jugador salta desde un pie en el primer paso, puede caer con ambos pies simultáneamente para el segundo paso. En esta situación, el jugador no puede pivotar con ningún pie. Si después uno o ambos pies abandonan el suelo, ningún pie puede volver al suelo antes de que el balón salga de la(s) mano(s).
 - Si ambos pies están en el aire y el jugador cae con ambos pies simultáneamente, en el momento en que se levanta un pie el otro pie se convierte en el pie de pivote.
 - Un jugador no puede tocar el suelo consecutivamente con el mismo pie o ambos pies después de terminar su regate u obtener el control del balón.

25.2.2 Jugador caído, tumbado o sentado en el suelo

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

Art.26 3 segundos

26.1 Regla

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

26.1.2 Se permitirá que un jugador:

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

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



Art.27 Jugador estrechamente marcado

27.1 Definición

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

27.2 Regla

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

Art.28 8 segundos

28.1 Regla

28.1.1 Cuando:

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

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

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

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

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

Art.29 24 segundos

29.1 Regla

29.1.1 Cuando:

- un jugador obtiene el control de un balón **vivo** en el **terreno de juego**,



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

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

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

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

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

Cuando el tablero está equipado con iluminación amarilla a lo largo de su perímetro en la parte superior, la iluminación tiene prioridad sobre el sonido de la señal del reloj de lanzamiento.

Se aplicarán todas las restricciones relacionadas con interposiciones e interferencias.

29.2 Procedimiento

29.2.1 El reloj de lanzamiento se reiniciará siempre que un árbitro detenga el juego:

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

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

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

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



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

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

Si el saque se administra después en la:

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

29.2.3 Siempre que el partido sea detenido por un árbitro debido a una falta técnica cometida por el equipo que controla el balón, el partido se reanudará con un saque desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido. El reloj de lanzamiento no se reiniciará sino que continuará desde el tiempo en el que fue detenido.

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

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

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

29.2.5 Cuando se concede a un equipo un saque desde la línea de saque de la pista delantera del equipo como parte de la penalización de una falta antideportiva o descalificante, el reloj de lanzamiento será reiniciado a 14 segundos.

29.2.6 Después de que el balón ha tocado el aro de la canasta de los adversarios, el reloj de lanzamiento se reiniciará a :

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



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

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

Art.30 Balón devuelto a pista trasera

30.1 Definición

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

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

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

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

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

30.2 Regla

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

30.3 Penalización

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

Art.31 Interposición e Interferencia

31.1 Definición

31.1.1 Un lanzamiento a canasta o un tiro libre:

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

31.2 Regla



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

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

Se aplicarán todas las restricciones referentes a interposición e interferencia.

31.3 Penalización

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



REGLA SEIS – FALTAS

Art.32 Falta

32.1 Definición

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

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

Art.33 Contacto: principios generales

33.1 Principio del cilindro

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

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

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



Diagrama 5 Principio del cilindro

33.2 Principio de verticalidad

Durante el partido, cada jugador tiene derecho a ocupar cualquier posición (cilindro) en el terreno de juego que no esté ya ocupada por un adversario.



Este principio protege el espacio que ocupa el jugador en el suelo y el espacio sobre él cuando salta verticalmente desde ese lugar.

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

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

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

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

33.3 Posición legal de defensa

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

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

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

33.4 Defensa a un jugador con control de balón

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

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

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

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

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

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



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

33.5 Defensa a un jugador sin control de balón

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

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

La distancia es directamente proporcional a la velocidad del adversario, pero nunca menos de 1 paso normal.

Si un defensor no respeta los elementos de tiempo y distancia al adoptar su posición inicial legal de defensa y se produce un contacto con un adversario, el defensor será el responsable del mismo.

Una vez que el defensor ha establecido una posición inicial legal de defensa puede desplazarse para defender a su adversario. No puede impedir que lo rebase interponiendo en su camino los brazos, hombros, caderas o piernas. Puede girarse, dentro de su cilindro, para evitar una lesión.

33.6 Jugador en el aire

Un jugador que ha saltado desde un punto del terreno de juego tiene derecho a volver a caer en el mismo lugar.

Tiene derecho a caer en otro punto del terreno de juego a condición de que la trayectoria y el lugar donde vaya a caer no estuvieran ya ocupados por un adversario en el momento de saltar.

Si un jugador salta y, al caer, su inercia le hace entrar en contacto con un adversario que ha adoptado una posición legal de defensa más allá del lugar de caída, el saltador es responsable del contacto.

Un jugador no debe interponerse en la trayectoria de un adversario después de que éste haya saltado.

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

33.7 Pantalla: legal e ilegal

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

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

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

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

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



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

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

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

La distancia nunca será menor de 1 ni mayor de 2 pasos normales.

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

33.8 Carga

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

33.9 Bloqueo

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

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

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

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

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

33.10 Zonas de semicírculo de no-carga

Las zonas de semicírculo de no-carga se trazan sobre el terreno de juego con el propósito de delimitar un área específica para valorar las situaciones de carga/ bloqueo que se produzcan bajo la canasta.

En cualquier situación de penetración en el área del semicírculo de no-carga, no se sancionará falta del atacante que se encuentra en el aire por cualquier contacto que provoque contra un defensor que esté situado dentro del semicírculo, a menos que el atacante emplee ilegalmente las manos, brazos, piernas o cuerpo. Esta regla se aplica cuando:

- El atacante tiene el control del balón mientras está en el aire, e
- Intenta un lanzamiento de campo o pasa el balón, y
- El defensor tiene **uno o ambos pies en contacto con** la zona del semicírculo de no-carga



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

Tocar a un adversario con la(s) mano(s) no constituye necesariamente una falta.

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

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

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

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

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

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

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

33.12 Juego de poste

El principio de verticalidad (principio del cilindro) también se aplica al juego de poste.

El jugador atacante en la posición de poste y su defensor deben respetar los derechos de verticalidad (cilindros) respectivos.

Es falta que un atacante o defensor en la posición de poste empuje con el hombro o la cadera a su adversario para quitarle la posición o interfiera su libertad de movimiento mediante el uso de los brazos extendidos, hombros, caderas, piernas u otras partes del cuerpo.

33.13 Defensa ilegal por la espalda

Defensa ilegal por la espalda es el contacto personal que provoca un defensor por detrás de un adversario. El hecho de que el defensor intente jugar el balón no justifica el contacto con su adversario por la espalda.

33.14 Agarrar

Agarrar es el contacto personal ilegal con un adversario que interfiere su libertad de movimiento. Este contacto (agarrón) puede producirse con cualquier parte del cuerpo.

33.15 Empujar

Empujar es el contacto personal ilegal con cualquier parte del cuerpo que tiene lugar cuando un jugador desplaza o intenta desplazar por la fuerza a un adversario con o sin el balón.

33.16 Simular haber recibido una falta

Simular (fake) es cualquier acción de un jugador para hacer creer que ha recibido una falta o realizar movimientos teatrales exagerados para generar la opinión de que ha recibido una falta y por ello obtener una ventaja.



Art.34 Falta personal

34.1 Definición

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

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

34.2 Penalización

Se anotará una falta personal al infractor.

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

- El juego se reanudará mediante un saque del equipo no infractor en el punto más cercano a la infracción.
- Si el equipo infractor está en situación de penalización por faltas de equipo, entonces se aplicará el Art. 41.

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

- Si el lanzamiento desde el terreno de juego se convierte, será válido y, además, se concederá 1 tiro libre.
- Si el lanzamiento desde la zona de 2 puntos no se convierte, se concederán 2 tiros libres.
- Si el lanzamiento desde la zona de 3 puntos no se convierte, se concederán 3 tiros libres.
- Si un jugador es objeto de falta mientras o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el fin del cuarto o de la prórroga o la señal del reloj de lanzamiento y el balón aún está en sus manos, la canasta, si entra, no será válida y se concederán 2 o 3 tiros libres.

Art.35 Falta doble

35.1 Definición

35.1.1 Una falta doble es una situación en la que 2 adversarios cometen faltas personales, uno contra otro, aproximadamente al mismo tiempo.

35.1.2 Para considerar 2 faltas como una falta doble, se deben aplicar las siguientes condiciones:

- Ambas faltas son faltas del jugador.
- Ambas faltas implican contacto físico.
- Ambas faltas se producen entre los mismos 2 oponentes que se hacen falta el uno al otro.
- Ambas faltas tienen la misma penalización.

35.2 Penalización

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

Si, aproximadamente al mismo tiempo que la falta doble:

- Se logra un cesto de campo válido, o se convierte un último tiro libre, se



concederá el balón al equipo que lo recibió para que realice un saque desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo de ese equipo.

- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque desde el punto más cercano al de la infracción.
- Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de salto.

Art.36 Falta técnica

36.1 Reglas de conducta

- 36.1.1 El correcto desarrollo del juego exige una cooperación leal y completa por parte de los jugadores, entrenadores, entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante con los árbitros, oficiales de mesa y comisario, si lo hubiera.
- 36.1.2 Cada equipo tiene derecho a esforzarse al máximo para lograr la victoria, pero debe hacerlo con una actitud de deportividad y juego limpio.
- 36.1.3 Se considerará una falta técnica cualquier falta de cooperación o desobediencia deliberada o reiterada al espíritu y propósito de esta regla.
- 36.1.4 El árbitro puede prevenir faltas técnicas avisando o, incluso, pasando por alto infracciones de poca importancia que, evidentemente, no sean intencionadas y no tengan un efecto directo en el partido, a menos que exista una repetición de la misma infracción después del aviso.
- 36.1.5 Si se descubre una infracción una vez que el balón esté vivo, se detendrá el juego y se sancionará una falta técnica. La penalización se administrará como si la falta técnica hubiera ocurrido en el momento de sancionarla. Será válido todo lo que haya ocurrido en el intervalo transcurrido entre la infracción y la detención del juego.

36.2 Definición

- 36.2.1 Una falta técnica es una falta de jugador que no implica contacto y es de carácter conductual, que incluye, pero no se limita a:
- Hacer caso omiso a las advertencias de los árbitros.
 - Tratar y/o comunicarse irrespetuosamente con los árbitros, el comisario, los oficiales de mesa, los oponentes o las personas con permiso para sentarse en los bancos de equipo.
 - Utilizar un lenguaje o realizar gestos que puedan ofender o incitar a los espectadores.
 - Molestar y provocar a un oponente.
 - Obstruir la visión de un oponente agitando o poniendo su(s) mano(s) cerca de sus ojos.
 - El excesivo balanceo de los codos.
 - Retrasar el partido tocando de forma deliberada el balón después de que atravesase la canasta o evitando que un saque se realice con rapidez.
 - Simular haber recibido una falta. (Fake)
 - Colgarse del aro de manera que soporte todo el peso del jugador, a menos que lo agarre momentáneamente después de un mate o que, a juicio del árbitro, intente evitar lesionarse o lesionar a otro jugador.
 - Un jugador defensor comete una interposición durante el último tiro libre. Se concederá 1 punto al equipo atacante, seguido de la penalización de una falta técnica sancionada al jugador defensor.



- 36.2.2 Una falta técnica de cualquier persona con permiso para sentarse en el banco del equipo es una falta por dirigirse o tocar irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o adversarios, o una infracción de carácter procedimental o administrativo.
- 36.2.3 Un jugador será descalificado durante el resto del partido cuando sea sancionado con 2 faltas técnicas, con 2 faltas antideportivas o con 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.
- 36.2.4 Un entrenador también será descalificado durante el resto del partido cuando:
- Haya sido sancionado con 2 faltas técnicas (C) a consecuencia de su comportamiento personal antideportivo.
 - Haya sido sancionado con 3 faltas técnicas, todas ellas ('B') o una de ellas ('C'), como consecuencia del comportamiento antideportivo de otras personas con permiso para sentarse en el banco del equipo.
- 36.2.5 Si un jugador o un entrenador es descalificado según el Art. 36.2.3 y 36.2.4, dicha falta técnica será la única falta que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la falta descalificante.

36.3 Penalización

- 36.3.1 Si la falta técnica la comete:
- Un jugador, se le anotará una falta técnica como falta de jugador y contará para las faltas de equipo.
 - Cualquier persona con permiso para sentarse en el banco del equipo, se anotará una falta técnica al entrenador y no contará para las faltas de equipo.
- 36.3.2 Se concederá 1 tiro libre a los adversarios. El partido se reanudará como sigue:
- El tiro libre se administrará inmediatamente. Después del tiro libre, el saque será concedido al equipo que tenía el control del balón o tenía derecho al mismo cuando se sancionó la falta técnica, desde el lugar más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el partido.
 - El tiro libre se administrará también inmediatamente, independientemente de si se ha determinado el orden de cualesquiera otras posibles penalizaciones por cualesquiera otras faltas o si se ha iniciado la administración de las penalizaciones. Después del tiro libre de una falta técnica, el partido se reanudará por el equipo que tenía el control del balón o tenía derecho al balón cuando se sancionó la falta técnica, desde el lugar donde el partido ha sido interrumpido por la penalización de la falta técnica.
 - Si se anota una canasta de campo o un último tiro libre, el partido se reanudará con un saque desde cualquier lugar desde detrás cualquier lugar de la línea de fondo de su equipo.
 - Si ninguno de los equipos tenía el control del balón ni tenía derecho al balón, se produce una situación de salto.
 - Con un salto entre dos en el círculo central para comenzar el primer cuarto.

Art.37 Falta antideportiva

37.1 Definición

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



- Es un contacto excesivo y violento del jugador en un esfuerzo por jugar el balón o sobre un adversario.
- Es un contacto innecesario causado por un jugador defensor para detener la progresión del equipo atacante en transición. Esto se aplica hasta que el jugador atacante comience su acción de tiro.
- Es un contacto de un jugador defensivo, por la espalda o lateralmente, sobre un adversario en un intento de detener un contraataque y si no hay ningún adversario entre el atacante y la canasta del equipo contrario. Esto se aplica hasta que el jugador atacante comience su acción de tiro.
- Es un contacto de un jugador defensor sobre un oponente en el terreno de juego cuando el reloj del partido muestre 2:00 o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga, cuando el balón está fuera del terreno de juego para efectuarse un saque y aún permanece en las manos del árbitro o a disposición del jugador que va a efectuar dicho saque.

37.1.2 El árbitro debe valorar las faltas antideportivas de manera coherente durante todo el partido y juzgar solo la acción.

37.2 Penalización

37.2.1 Se anotará una falta antideportiva al infractor.

37.2.2 Se concederá(n) tiro(s) libre(s) al jugador que recibió la falta, seguidos de:

- Un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo.
- Un salto entre dos en el círculo central para iniciar el primer cuarto.

El número de tiros libres será el siguiente:

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

37.2.3 Un jugador será descalificado durante el resto del partido cuando cometa 2 faltas antideportivas, 2 faltas técnicas o 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.

37.2.4 Si se descalifica a un jugador según el artículo 37.2.3, la falta antideportiva será la única que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación.

Art.38 Falta descalificante

38.1 Definición

38.1.1 Una falta descalificante es cualquier infracción antideportiva flagrante cometida por jugadores, sustitutos, entrenadores, entrenadores ayudantes, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante.

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

38.2 Violencia

38.2.1 Durante el partido pueden producirse actos de violencia contrarios al espíritu de deportividad y del juego limpio. Los árbitros y, si fuera necesario, las fuerzas de orden público, deben atajarlos de inmediato.

- 38.2.2 Cuando se produzcan actos de violencia en los que se vean implicados jugadores en el terreno de juego o en sus proximidades, los árbitros adoptarán las medidas oportunas para atajarlos.
- 38.2.3 Cualquiera de las personas mencionadas anteriormente que sea responsable de actos de agresión flagrantes contra los adversarios o los árbitros debe ser descalificada. El árbitro principal (crew chief) deberá informar del incidente al organismo responsable de la competición.
- 38.2.4 Los agentes de las fuerzas del orden público solo pueden entrar en el terreno de juego si los árbitros se lo solicitan. No obstante, si los espectadores invaden el terreno de juego con la intención manifiesta de cometer actos violentos, los agentes de las fuerzas de orden público deberán intervenir de manera inmediata para proteger a los equipos y a los árbitros.
- 38.2.5 Todas las áreas más allá del terreno de juego o sus alrededores, incluyendo accesos, salidas, pasillos, vestuarios, etc. están bajo la jurisdicción de los organizadores de la competición y de los agentes de las fuerzas de orden público.
- 38.2.6 Los árbitros no deben permitir las acciones físicas de los jugadores o de cualquier persona con permiso para sentarse en el banco del equipo que puedan conducir al deterioro del equipamiento de juego.

Cuando los árbitros observen algún comportamiento de esta naturaleza, advertirán inmediatamente al entrenador del equipo infractor.

Si estas acciones se repitieran, se sancionará de inmediato una falta técnica o incluso una falta descalificante a la(s) persona(s) implicada(s).

38.3 Penalización

- 38.3.1 Se anotará una falta descalificante al infractor.
- 38.3.2 Siempre que se descalifique al infractor de acuerdo a los respectivos artículos de estas reglas, se dirigirá al vestuario del equipo, donde permanecerá el resto del partido o, si lo desea, podrá abandonar las instalaciones.
- 38.3.3 Se concederán tiros libres:
- A cualquier oponente, designado por su entrenador en el caso de tratarse de una falta que no implique contacto.
 - Al jugador objeto de la falta en caso de faltas de contacto.
- Seguidos de:
- Un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo.
 - Un salto entre dos en el círculo central para iniciar el primer cuarto.
- 38.3.4 El número de tiros libres será el siguiente:
- Si se trata de una falta que no implica contacto: 2 tiros libres.
 - Si la falta se comete sobre un jugador que no está en acción de tiro: 2 tiros libres.
 - Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro: la canasta, si se convierte, será válida y se concederá 1 tiro libre.
 - Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro que no logra encestar: 2 o 3 tiros libres.
 - Si la falta es una descalificación de un entrenador: 2 tiros libres.



- Si la falta es una descalificación de un entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o un miembro de la delegación acompañante, esta falta se anota al entrenador como una falta técnica: 2 tiros libres.

Además, si la descalificación de un entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o un miembro de la delegación acompañante después de abandonar el área del banco del equipo es por su participación activa durante cualquier enfrentamiento:

- Por cada única falta descalificante de un entrenador asistente, jugador sustituto y excluido: 2 tiros libres. Todas las faltas descalificantes serán anotadas a cada infractor.
- Por cada única falta descalificante de cualquier miembro de la delegación acompañante: 2 tiros libres. Todas las faltas descalificantes serán anotadas al entrenador.

Todas las penalizaciones de tiro libre se ejecutarán, a menos que existan penalizaciones iguales contra el equipo oponente que se cancelarán entre sí.

Art.39 Enfrentamientos

39.1 Definición

Un enfrentamiento es una acción física mutua entre 2 o más oponentes (jugadores, sustitutos, entrenadores, entrenadores ayudantes, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante).

Este artículo solo se refiere a los sustitutos, entrenadores, entrenadores ayudantes, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante que abandonen los límites de la zona de banco de equipo durante un enfrentamiento o cualquier situación que pueda derivar en un enfrentamiento.

39.2 Regla

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

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

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

39.3 Penalización

39.3.1 Independientemente del número de personas descalificadas por abandonar la zona de banco de equipo, solo se sancionará una falta técnica ('B') al entrenador.

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

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



- Se logra una canasta válida o se anota el último tiro libre, se concederá el balón al equipo que la recibió para que realice un saque en cualquier lugar desde detrás de la línea de fondo de su equipo.
- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se concederá el balón a ese equipo para que realice un saque desde la línea de saque de la pista delantera del equipo.
- Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de salto.

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

39.3.4 Todas las posibles penalizaciones de las faltas contra jugadores en el terreno de juego implicados en un enfrentamiento o en cualquier situación que provoque un enfrentamiento, serán consideradas de conformidad con el Art. 42.

39.3.5 Todas las posibles penalizaciones de faltas descalificantes de un entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o miembro de la delegación acompañante involucrado activamente en un enfrentamiento o en cualquier situación que conduzca a un enfrentamiento, serán penalizadas de acuerdo con el Art. 38.3.4, sexto punto.



REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES

Art.40 5 faltas de jugador

- 40.1 Un jugador que haya cometido 5 faltas será informado al respecto por el árbitro y deberá abandonar el partido de inmediato. Será sustituido como máximo en 30 segundos.
- 40.2 Las faltas cometidas por un jugador que haya cometido anteriormente 5 faltas se consideran faltas de jugador excluido y se cargarán y anotarán en el acta al entrenador ('B').

Art.41 Faltas de equipo: Penalización

41.1 Definición

- 41.1.1 Una falta de equipo es una falta personal, técnica, antideportiva o descalificante cometida por un jugador. Un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo después de que haya cometido 4 faltas de equipo en un cuarto.
- 41.1.2 Se considerará que todas las faltas de un equipo cometidas durante un intervalo de juego forman parte del cuarto o prórroga siguiente.
- 41.1.3 Se considerará que todas las faltas de un equipo cometidas durante cada prórroga forman parte del cuarto cuarto.

41.2 Regla

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

Art.42 Situaciones especiales

42.1 Definición

En el mismo período de reloj parado después de una infracción pueden surgir situaciones especiales cuando se comete(n) una(s) infracción(es) adicional(es).

42.2 Procedimiento

- 42.2.1 Se anotarán todas las faltas y se identificarán las penalizaciones.
- 42.2.2 Se determinará el orden en que se cometieron todas las faltas.
- 42.2.3 Se cancelarán todas las penalizaciones iguales contra ambos equipos y todas las penalizaciones de faltas dobles en el orden en que fueron sancionadas. Una vez que se han anotado y cancelado las penalizaciones se considerará que nunca han ocurrido.
- 42.2.4 Si se sanciona una falta técnica, esa penalización se administrará primero, independientemente de si se ha determinado el orden de las penalizaciones o si se ha iniciado la administración de las penalizaciones.
- 42.2.5 El derecho a la posesión del balón como parte de la última penalización para ser administrada cancelará cualquier derecho anterior a la posesión del balón.



- 42.2.6 Una vez que el balón esté vivo durante el primer tiro libre o en un saque, esa penalización no podrá utilizarse para cancelar cualquier penalización restante
- 42.2.7 El resto de penalizaciones se administrará en el orden en que se cometieron.
- 42.2.8 Si después de la cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos no queda ninguna otra por administrar, el partido se reanudará del siguiente modo.
- Si aproximadamente al mismo tiempo que la primera infracción:
- Se logra una canasta válida o se anota el último tiro libre, se concederá el balón al equipo que la recibió para que realice un saque desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo de ese equipo.
 - Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque en el punto más cercano a donde se cometió la primera infracción.
 - Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de salto.

Art.43 Tiros libres

43.1 Definición

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

43.2 Regla

- 43.2.1 Cuando se señala una falta personal, una falta antideportiva o una falta descalificante con contacto, el tiro o tiros libres se concederán del siguiente modo:
- El jugador objeto de la falta será el que los lance.
 - Si hay una solicitud para sustituirlo, debe lanzar el tiro o los tiros libres antes de abandonar el partido.
 - Si debe abandonar el partido por lesión, por haber cometido 5 faltas o por haber sido descalificado, su sustituto lanzará el tiro o los tiros libres. Si no se dispone de ningún sustituto, los lanzará cualquier compañero de equipo designado por su entrenador.
- 43.2.2 Cuando se señala una falta técnica o una falta descalificante sin contacto, cualquier jugador del equipo de los oponentes designado por su entrenador lanzará el/los tiro(s) libre(s).
- 43.2.3 El lanzador de los tiros libres:
- Ocupará una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.
 - Utilizará cualquier método para lanzar el tiro libre de tal forma que el balón entre en la canasta por su parte superior o que toque el aro.
 - Lanzará el balón antes de 5 segundos desde que el árbitro ponga el balón a su disposición.
 - No pisará la línea de tiros libres ni entrará en la zona restringida hasta que el balón haya entrado en la canasta o haya tocado el aro.
 - No amagará el tiro libre.



43.2.4 Los jugadores situados en el pasillo de tiros libres tienen derecho a ocupar posiciones alternas en dichos espacios, cuya profundidad se considera que es de 1 metro (Diagrama 6).

Durante los tiros libres, estos jugadores:

- No ocuparán posiciones del pasillo de tiros libres a las que no tengan derecho.
- No entrarán en la zona restringida, en la zona neutral ni abandonarán su posición en el pasillo de tiros libres hasta que el balón haya abandonado las manos del lanzador.
- No desconcertarán al lanzador con sus acciones.

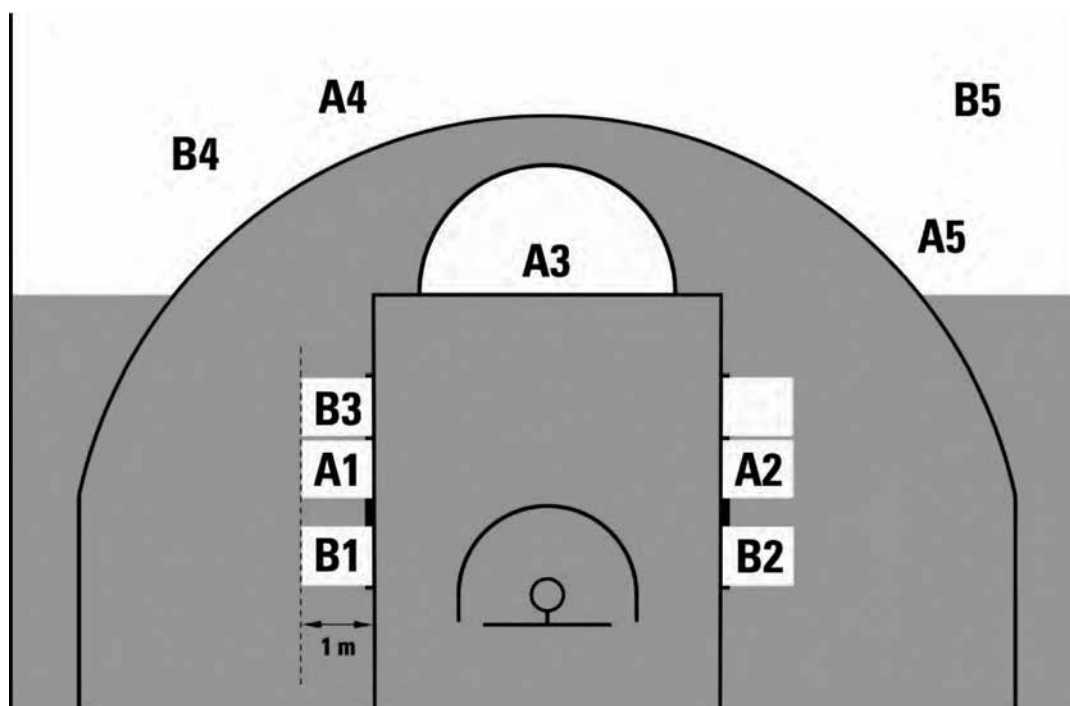


Diagrama 6 Posiciones de los jugadores durante los tiros libres

43.2.5 Los jugadores que no están situados en el pasillo de tiros libres permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de lanzamiento de 3 puntos hasta que concluya el tiro libre.

43.2.6 Durante uno o varios tiros libres que sean seguidos de otra(s) serie(s) de tiros libres o de un saque, todos los jugadores permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de lanzamiento de 3 puntos.

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

43.3 Penalización

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

El balón se concederá a los oponentes para un saque desde la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que queden por administrar uno o más tiros libres o una penalización que conlleve un saque.

43.3.2 Si **se convierte el tiro libre** y la violación la comete cualquier jugador que no sea el lanzador:

- El punto será válido.
- La(s) violación(es) se ignorarán.



Si se trata del último tiro libre, el balón se concederá a los oponentes para que realicen un saque desde cualquier punto detrás de la línea de fondo de ese equipo.

43.3.3 Si **no se convierte el tiro libre** y la violación la comete:

- Un **lanzador de tiros libres** o su **compañero** durante el último tiro libre, se concederá a los oponentes el balón para un saque desde la prolongación de la línea de tiros libres a menos que el mismo equipo que lanzó tenga derecho a una posesión posterior.
- Un **adversario** del lanzador, se le concederá a este un nuevo tiro libre.
- **Ambos equipos**, durante el último tiro libre, se produce una situación de salto.

Art.44 Error rectificable

44.1 Definición

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

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

44.2 Procedimiento general

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

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

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

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

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

- El jugador implicado en su corrección está en el banco tras haber sido sustituido legalmente, debe volver al terreno de juego para tomar parte en la corrección del error. En ese momento pasa a ser jugador.

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

- El jugador fue sustituido por estar lesionado, por haber cometido 5 faltas o haber sido descalificado, su sustituto deberá tomar parte en la rectificación del error.

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



44.2.7 Los árbitros pueden corregir un error de anotación, de tiempo de juego o de manejo del reloj de lanzamiento a canasta, que implique el tanteo, número de faltas, número de tiempos muertos, tiempo de partido o de posesión transcurrido u omitido, antes de que el árbitro principal (crew chief) haya firmado el acta.

44.3 Procedimiento especial

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

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

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

se concederá el balón al equipo con derecho al balón en el momento de producirse el error.

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

44.3.2 No conceder uno o más tiros libres merecidos.

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

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

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



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

Art.45 Árbitros, oficiales de mesa y comisario

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

Art.46 Árbitro principal (crew chief): Obligaciones y Facultades

El árbitro principal (crew chief):

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



el inicio del partido y **finalizará** cuando los árbitros den la aprobación a la señal del reloj de partido indicando la conclusión del partido.

46.10 Hará constar en el reverso del acta, en el vestuario antes de firmarla,

- Cualquier incomparecencia o falta descalificante,
- Cualquier conducta antideportiva de los miembros de equipo, entrenadores, entrenadores ayudantes y miembros de la delegación acompañante que se produzca antes de los 20 minutos previos al inicio del partido o entre el final del partido y la aprobación y firma del acta.

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

46.11 Tomará la decisión final cuando sea necesario o cuando los árbitros no se pongan de acuerdo. Puede consultar al árbitro auxiliar/a los árbitros auxiliares, al comisario, si lo hubiera, y/o a los oficiales de mesa para tomar una decisión final.

46.12 Estará autorizado para aprobar antes del partido y utilizar, si estuviera disponible, un **Sistema de Repetición Instantánea (Instant Replay System -IRS-)** con el fin de decidir, antes de firmar el acta:

- Al final del cuarto o de la prórroga,
 - si se convirtió un lanzamiento de campo antes de que sonara la señal de partido para indicar el final del cuarto o de la prórroga.
 - si el reloj de partido debe mostrar tiempo restante, y cuánto, si:
 - Se produjo una violación de fuera del lanzador.
 - Se produjo una violación del reloj de lanzamiento.
 - Se produjo una violación de 8 segundos.
 - Se cometió una falta antes del cuarto o de la prórroga.
- Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga,
 - si se convirtió un lanzamiento de campo antes de que sonara la señal del reloj de lanzamiento a canasta indicando el final de la posesión.
 - si se efectuó un lanzamiento a canasta antes de que se cometiese cualquier falta.
 - si se sancionó correctamente una violación de interposición o interferencia.
 - para identificar al jugador que provocó que el balón saliese fuera del terreno de juego.
- Durante cualquier momento del partido,
 - si un lanzamiento de campo convertido es de 2 o 3 puntos.
 - si se otorgarán 2 o 3 tiros libres, después de que se haya sancionado una falta sobre un jugador que realiza un lanzamiento de campo que no convierte.
 - si una falta personal, antideportiva o descalificante cumplió con los criterios para tal falta o deberá ser actualizada ampliándola o reduciéndola o se considerará como una falta técnica.
 - después de un error en el reloj de partido o en el reloj de lanzamiento, para conocer cuánto tiempo debe corregirse en el reloj o relojes.
 - para identificar al correcto lanzador de tiros libres.



- para identificar la implicación de miembros de equipo, entrenadores, entrenadores ayudantes y miembros de la delegación acompañante durante un enfrentamiento.

- 46.13 Después de ser notificado por el cronometrador, hará sonar su silbato antes del primer y tercer cuarto cuando quedan 3 minutos y 1,5 minutos para el comienzo del cuarto. El árbitro principal (crew chief) también hará sonar su silbato antes del segundo y cuarto cuarto y de cada prórroga cuando queden 30 segundos hasta el comienzo del cuarto y de la prórroga.
- 46.14 **Tendrá autoridad para tomar decisiones sobre cualquier aspecto que no se contemple expresamente en estas reglas.**

Art.47 Árbitros: Obligaciones y Derechos

- 47.1 Los árbitros tienen autoridad para decidir sobre las infracciones de estas reglas cometidas tanto en el interior como en el exterior de las líneas de demarcación, incluyendo la mesa de oficiales, los bancos de equipo y las inmediaciones de las líneas limítrofes.
- 47.2 Los árbitros harán sonar su silbato cuando se cometa una infracción de las reglas, cuando finalice un cuarto o una prórroga o cuando lo consideren necesario para detener el juego. No harán sonar su silbato después de un lanzamiento conseguido, un tiro libre válido o cuando el balón pase a estar vivo.
- 47.3 Al determinar si se debe sancionar un contacto o una violación, los árbitros deberán considerar y sopesar en cada caso los siguientes principios fundamentales:
- El espíritu y el propósito de las reglas y la necesidad de mantener la integridad del juego.
 - Consistencia en la aplicación del concepto de 'ventaja/desventaja'. Los árbitros no deben interrumpir el juego sin necesidad para sancionar contactos personales que son incidentales y que no conceden ninguna ventaja al infractor ni ponen en desventaja a su adversario.
 - Consistencia al aplicar el sentido común en cada partido, teniendo presente el talento de los jugadores implicados y su actitud y conducta durante el partido.
 - Consistencia para mantener un equilibrio entre el control del partido y la fluidez del juego, 'sintiendo' lo que los jugadores intentan desarrollar y sancionando lo que el juego requiera.
- 47.4 Si algún equipo formula una protesta, el árbitro principal (crew chief) o el comisario, si estuviera presente, tras recibir el informe de las razones de la protesta, informará por escrito del incidente a la organización de la competición.
- 47.5 Si un árbitro se lesiona o si por cualquier otra razón no puede continuar con su labor antes de 5 minutos, el partido se reanudará. El/los otro(s) árbitro(s) continuará(n) hasta el final del partido, a menos que exista la posibilidad de sustituir al árbitro lesionado por otro árbitro cualificado. Después de consultar con el comisario, si lo hubiera, el árbitro o árbitros restantes decidirá(n) sobre la posible sustitución.
- 47.6 En todos los partidos internacionales, cualquier comunicación verbal que sea necesaria para aclarar una decisión se realizará en inglés.



47.7 **Cada árbitro tiene autoridad para tomar decisiones dentro de los límites de sus obligaciones, pero no tiene autoridad para ignorar o cuestionar las decisiones adoptadas por el otro u otros árbitros.**

47.8 **La ejecución e interpretación de las Reglas Oficiales de Baloncesto por parte de los árbitros, independientemente de que se haya tomado o no una decisión explícita, es definitiva y no puede ser impugnada o descartada, excepto en los casos en que se permita una protesta (ver Anexo C).**

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

48.1 El **anotador** dispondrá de un acta y guardará un registro de:

- Los equipos, anotando los nombres y números de los jugadores que van a empezar el partido y de los sustitutos que participan en el partido. Cuando se produzca una infracción de las reglas relativa a los 5 jugadores que comienzan el partido, sustituciones o número de los jugadores, avisará al árbitro más cercano en cuanto sea posible.
- El tanteo arrastrado de los puntos conseguidos, anotando los lanzamientos de campo y los tiros libres conseguidos.
- Las faltas señaladas a cada jugador. Debe advertir inmediatamente a un árbitro cuando un jugador cometa 5 faltas. Anotará las faltas señaladas a cada entrenador y advertirá a un árbitro en cuanto un entrenador deba ser descalificado. Del mismo modo, debe comunicarle al árbitro que un jugador debería ser descalificado si ha cometido 2 faltas técnicas, 2 faltas antideportivas o 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.
- Los tiempos muertos. Notificará a los árbitros la solicitud de tiempo muerto de un equipo en la siguiente oportunidad de tiempo muerto y, por medio de un árbitro, comunicará al entrenador que no dispone de más tiempos muertos en una parte o prórroga.
- La siguiente posesión alterna, manejando la flecha de posesión alterna. El anotador cambiará la dirección de la flecha en cuanto finalice el segundo período, puesto que los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda parte.

48.2 El **anotador** también:

- Indicará el número de faltas que comete cada jugador levantando el indicador con el número de faltas cometidas por dicho jugador de manera visible para ambos entrenadores.
- Colocará el marcador de faltas de equipo sobre la mesa de oficiales, en su extremo más cercano a la zona del banco del equipo que se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo después de que el balón esté vivo tras la cuarta falta de equipo en un cuarto.
- Efectuará las sustituciones.
- Hará sonar su señal solo cuando el balón pase a estar muerto y antes de que vuelva a estar vivo. Su señal no detiene el reloj de partido ni el juego ni tampoco provoca que el balón quede muerto.



48.3 El **ayudante de anotador** manejará el marcador y ayudará al anotador. En caso de que exista alguna discrepancia irresoluble entre el marcador y el acta oficial, el acta tendrá prioridad y el marcador se corregirá en consecuencia.

48.4 Si se descubre un error de anotación en el acta:

- Durante el partido, el anotador debe esperar al primer balón muerto antes de hacer sonar su señal.
- Al final del tiempo de juego, pero antes de la firma del árbitro principal (crew chief), el error debe corregirse, aunque dicha corrección afecte al resultado final del partido.
- Después de que el árbitro principal (crew chief) haya firmado el acta, el error no puede corregirse. El árbitro principal (crew chief) o el comisario, si lo hubiese, enviará un informe detallado a los organizadores de la competición.

Art.49 Cronometrador: Obligaciones

49.1 El cronometrador dispondrá de un reloj de partido y un cronómetro y:

- Medirá el tiempo de juego, los tiempos muertos y los intervalos de juego.
- Se asegurará de que la señal del reloj de partido suena de manera potente y automática al final de un cuarto o prórroga.
- Empleará cualquier medio posible para avisar a los árbitros de manera inmediata si su señal no suena o no es oída.

49.2 El cronometrador medirá el **tiempo de juego** de la siguiente manera:

- Pondrá en marcha el reloj de partido:
 - durante un salto entre dos, cuando el balón es legalmente tocado por un saltador.
 - después de un último tiro libre fallado y si el balón permanece vivo, cuando el balón toca o es tocado por un jugador sobre el terreno de juego.
 - durante un saque, cuando el balón toca o es tocado legalmente por un jugador sobre el terreno de juego.
- Detendrá el reloj de partido cuando:
 - Finalice el tiempo de juego de un cuarto y una prórroga, si el propio reloj de partido no lo detiene automáticamente por sí mismo.
 - Un árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo.
 - Se consigue una canasta en contra del equipo que ha solicitado un tiempo muerto.
 - Se consigue una canasta cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga.
 - Suena la señal del reloj de lanzamiento mientras un equipo tiene el control de balón.

49.3 El cronometrador medirá un **tiempo muerto** del siguiente modo:

- Iniciará el cronómetro en cuanto el árbitro haga sonar su silbato y realice la señal del tiempo muerto.
- Hará sonar su señal cuando hayan transcurrido 50 segundos del tiempo muerto.
- Hará sonar su señal cuando finalice el tiempo muerto.



49.4 El cronometrador también medirá un **intervalo de juego** de este modo:

- Iniciando el dispositivo en cuanto finalice un(a) cuarto o prórroga anterior.
- Notificando a los árbitros antes del primer y tercer cuarto cuando queden 3 minutos y 1 minuto y medio para su inicio.
- Haciendo sonar su señal antes del segundo y del cuarto cuarto y de cada prórroga cuando queden 30 segundos para su inicio.
- Haciendo sonar su señal y al mismo tiempo deteniendo el cronómetro en cuanto finalice un intervalo de juego.

Art.50 Operador del reloj de lanzamiento: Obligaciones

El operador del reloj de lanzamiento estará provisto de un reloj de lanzamiento que manejará de la siguiente manera:

50.1 **Iniciará o continuará** la cuenta cuando:

- Un equipo obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego. Después, un simple toque del balón por parte de un adversario no inicia un nuevo período de lanzamiento si el mismo equipo mantiene el control del balón.
- En un saque, el balón toque o sea legalmente tocado por cualquier jugador sobre el terreno de juego.

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

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

Detendrá, pero tampoco reiniciará la cuenta, mostrando el tiempo restante, cuando el mismo equipo que tenía el control de balón deba realizar un saque en su pista delantera y se muestren 14 o más segundos en el reloj de lanzamiento como consecuencia de una falta o violación.

50.3 **Detendrá y volverá a 24 segundos**, y no mostrará ninguna cifra, cuando:

- El balón entre legalmente en el cesto.
- El balón toque el aro del cesto de los adversarios y sea controlado por el equipo que no tenía el control del balón antes de que tocara el aro.
- Se conceda al equipo un saque desde pista trasera:
 - A consecuencia de una falta o violación (no cuando el balón sale fuera de banda).
 - A consecuencia de una situación de salto para el equipo que previamente no tenía el control del balón.
 - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con el equipo que controla el balón.
 - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con ninguno de los equipos, a menos que se coloque a los adversarios en desventaja.
- Se conceda al equipo uno o más tiros libres.



50.4 **Detendrá y reiniciará a 14 segundos, mostrando 14 segundos, cuando:**

- Al mismo equipo que tenía previamente el control del balón se le conceda un saque desde pista delantera y el reloj de lanzamiento muestre 13 segundos o menos:
 - A consecuencia de una falta o violación (no cuando el balón sale fuera de banda).
 - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con el equipo que controla el balón.
 - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con ninguno de los equipos, a menos que se coloque a los adversarios en desventaja.
- Al equipo que previamente no tenía el control del balón se le otorgue un saque en la pista delantera como resultado de una:
 - Falta personal o una violación (incluyendo cuando el balón sale fuera de banda),
 - Situación de salto.
- Se conceda un saque a un equipo desde la línea de saque en su pista delantera como consecuencia de una falta antideportiva o descalificante.
- Después de que el balón toque el aro tras un lanzamiento a canasta no conseguido, un último tiro libre fallado, o durante un pase, si el equipo que obtiene el control del balón es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que el balón tocara el aro.
- El reloj del partido muestre 2:00 minutos o menos en el último cuarto o en cada prórroga después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón desde su pista trasera y el entrenador decide que el partido se reanudará con un saque para su equipo desde la línea de saque en la pista delantera del equipo y 14 segundos o más se muestran en el reloj de lanzamiento en el momento en que se detuvo el reloj del juego.

50.5 **Apagará el dispositivo,** después de que el balón quede muerto y se haya detenido el reloj de partido en cualquier cuarto o prórroga cuando cualquier equipo obtenga un nuevo control de balón y queden menos de 14 segundos en el reloj de partido.

La señal del reloj de lanzamiento no detiene el reloj de partido ni el juego, ni provoca que el balón quede muerto, a menos que un equipo tenga el control del balón.



A – SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

- A.1 Las señales manuales ilustradas en estas reglas son las únicas señales oficiales válidas.
- A.2 Se recomienda encarecidamente que, a la hora de señalar a la mesa de oficiales, se apoye dicha comunicación en voz alta (en inglés en el caso de partidos internacionales).
- A.3 Es importante que los oficiales de mesa también se familiaricen con estas señales.

Señales del reloj de partido

DETENER EL RELOJ



Palma abierta

DETENER EL RELOJ POR UNA FALTA



Un puño cerrado

INICIAR EL RELOJ



Cortar con la mano

Tanteo

UN PUNTO



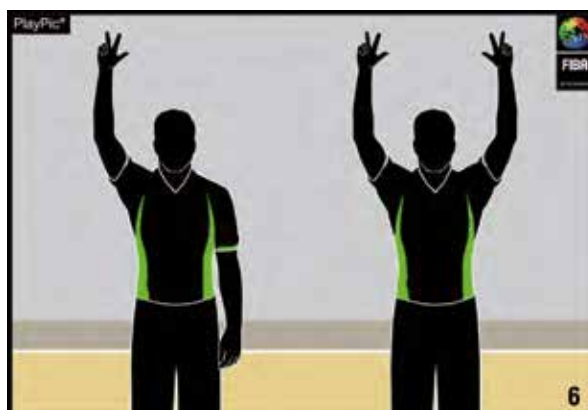
Un dedo, bajar
la muñeca

DOS PUNTOS



Dos dedos, bajar
la muñeca

TRES PUNTOS



Tres dedos extendidos.
Un brazo: Intento.
Dos brazos: Convertido

Sustitución y Tiempo Muerto

SUSTITUCIÓN



Antebrazos cruzados

AUTORIZACIÓN PARA ENTRAR



Palma abierta, acercar al cuerpo

TIEMPO MUERTO



Forma de T, mostrar el dedo índice

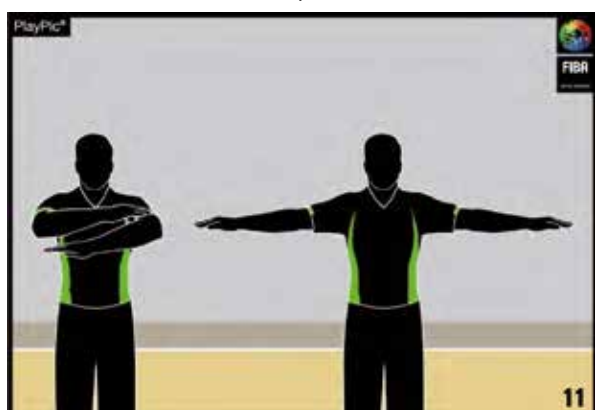
TIEMPO MUERTO PARA LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN



Brazos abiertos con puños cerrados

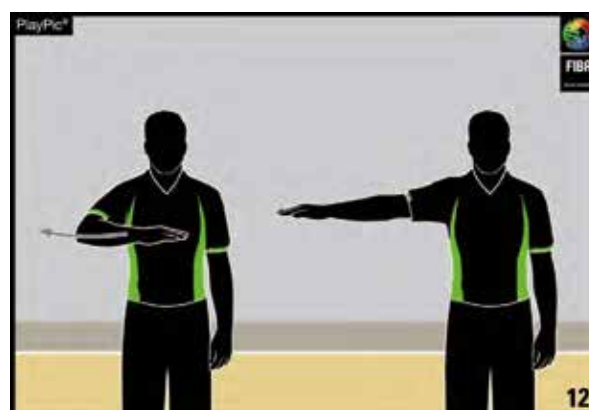
Informativas

ANULAR CANASTA, CANCELAR JUEGO



Mover los brazos como en tijera una vez a la altura del pecho

CUENTA VISIBLE



Contar mientras se mueve la palma

COMUNICACIÓN



Dedo pulgar hacia arriba

REINICIO DEL RELOJ DE LANZAMIENTO



Girar la mano, dedo índice extendido

DIRECCIÓN DE JUEGO Y/O FUERA DE BANDA



Señalar en la dirección del juego, brazo en paralelo a la línea lateral

BALÓN RETENIDO/SITUACIÓN DE SALTO



Pulgares hacia arriba y señalar la dirección de juego según la flecha de alternancia



Violaciones

AVANCE ILEGAL



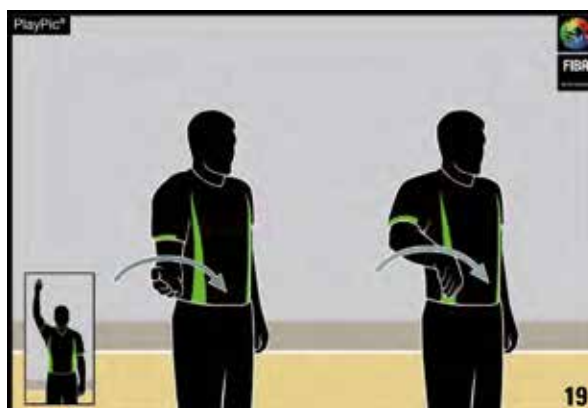
Rotar los puños

REGATE ILEGAL: DOBLE REGATE



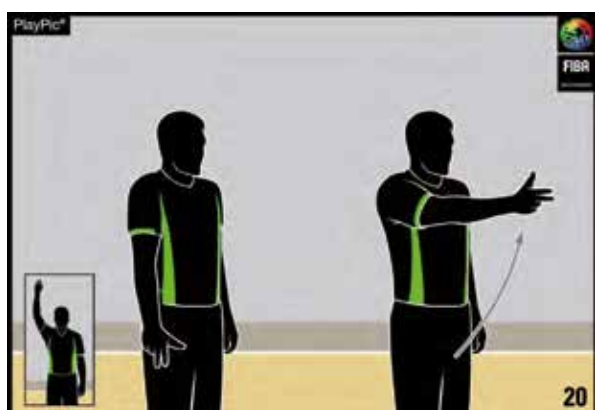
Palmear las manos

REGATE ILEGAL: ACOMPAÑAMIENTO DE BALÓN



Media rotación con la mano

3 SEGUNDOS



Brazo extendido, mostrar 3 dedos

5 SEGUNDOS



Mostrar 5 dedos

8 SEGUNDOS



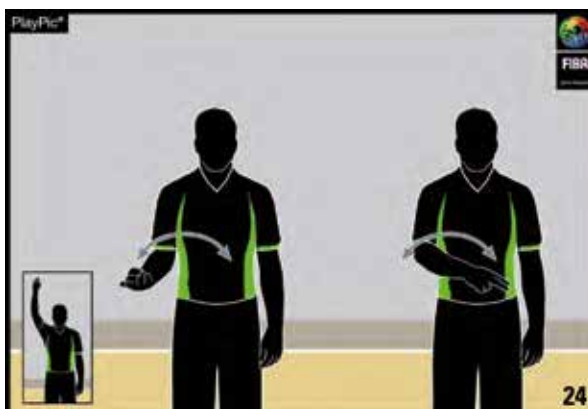
Mostrar 8 dedos

24 SEGUNDOS



Tocar el hombro
con los dedos

BALÓN DEVUELTO A PISTA TRASERA



Mover el brazo frente al cuerpo

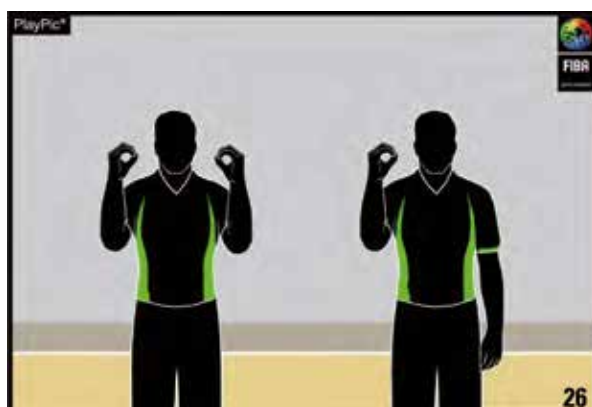
PATEAR O BLOQUEAR DELIBERADAMENTE EL BALÓN



Señalarse el pie

Números de los jugadores

Nº 00 Y 0



Ambas manos muestran el número 0

La mano derecha muestra el número 0

Nº 1-5



Mano derecha muestra el número del 1 al 5

Nº 6-10



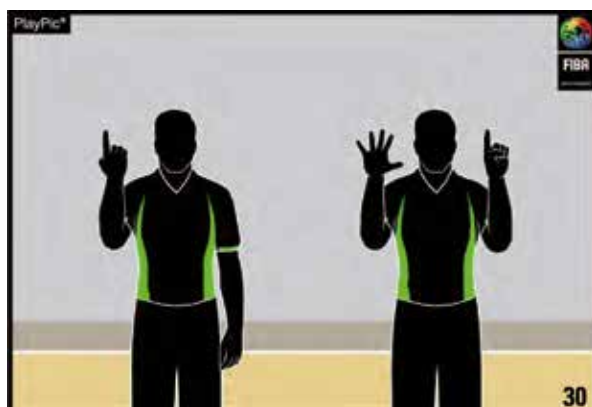
Mano derecha muestra el número 5, mano izquierda muestra el número del 1 al 5

Nº 11-15



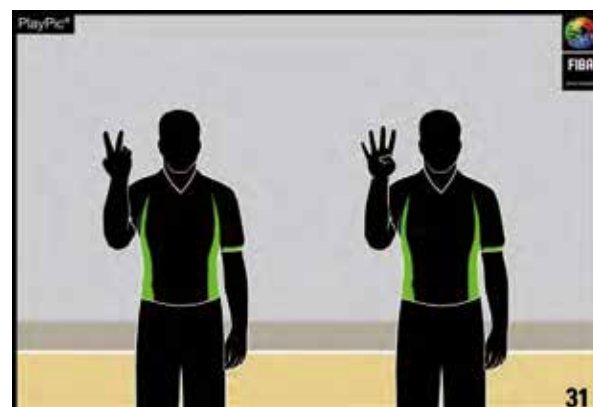
Mano derecha muestra el puño cerrado, mano izquierda muestra el número del 1 al 5

Nº 16



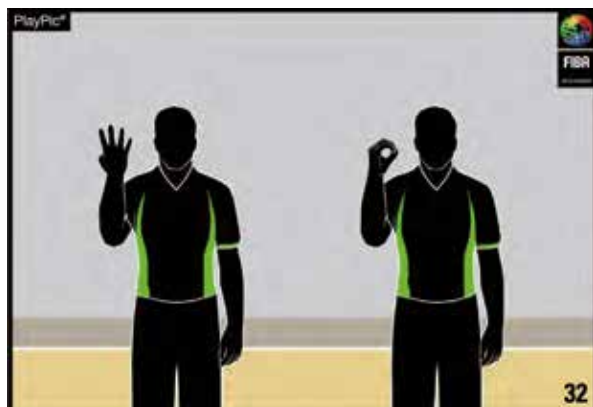
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 1 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 6 de la unidad

Nº 24



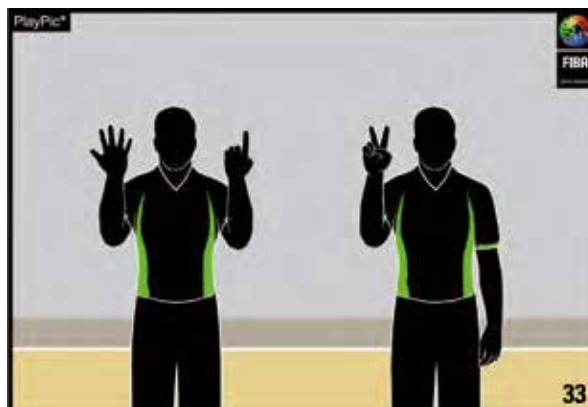
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 2 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 4 de la unidad

Nº 40



Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 4 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 0 de la unidad

Nº 62



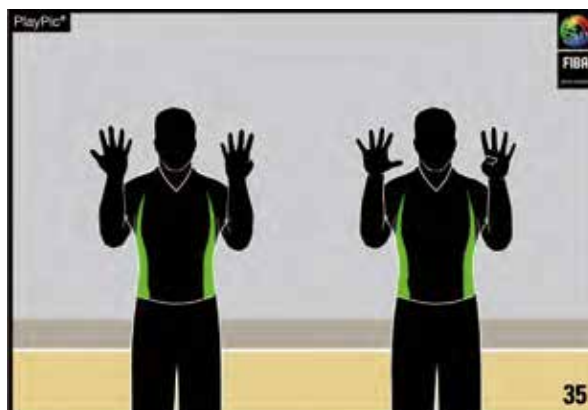
Primero las manos con las palmas hacia el árbitro muestran el número 6 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 2 de la unidad

Nº 78



Primero las manos con las palmas hacia el árbitro muestran el número 7 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 8 de la unidad

Nº 99



Primero las manos con las palmas hacia el árbitro muestran el número 9 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 9 de la unidad

Tipo de faltas

AGARRAR



Agarrar la muñeca hacia abajo

BLOQUEO (DEFENSA), PANTALLA ILEGAL (ATAQUE)



Ambas manos en las caderas

EMPUJAR O CARGAR SIN BALÓN



Imitar un empujón

TACTEO



Agarrarse la palma y desplazar hacia delante

USO ILEGAL DE MANOS



Golpear la muñeca

CARGAR CON EL BALÓN



Golpear la palma abierta con el puño cerrado

CONTACTO ILEGAL SOBRE LA MANO



Golpear con palma abierta contra el otro antebrazo

RODEAR CON EL BRAZO (HOOKING)



Mover el antebrazo hacia atrás

BALANCEO EXCESIVO DE CODOS



Balancear el codo hacia atrás

GOLPE EN LA CABEZA



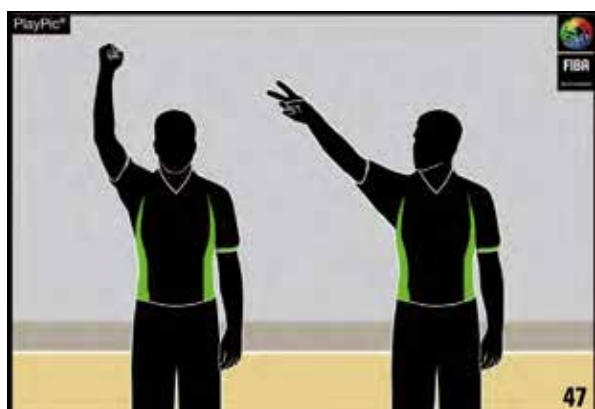
Imitar el contacto en la cabeza

FALTA DEL EQUIPO CON CONTROL DE BALÓN



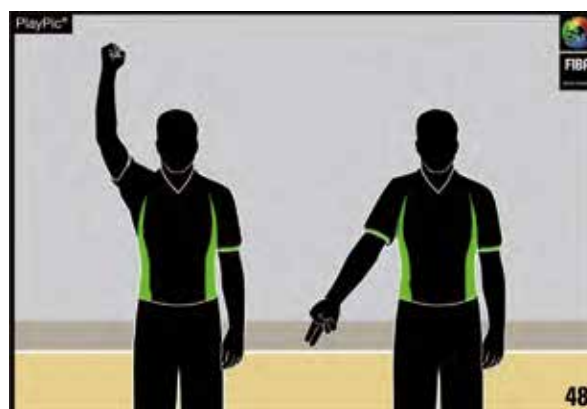
Señalar con el puño cerrado la canasta del equipo infractor

FALTA EN ACCIÓN DE TIRO



Un brazo con el puño cerrado indicando después el número de tiros libres

FALTA SIN ACCIÓN DE TIRO



Un brazo con el puño cerrado señalando después el suelo

Faltas especiales

FALTA DOBLE



Agitar los puños cerrados de ambas manos

SIMULAR UNA FALTA (FAKE)



Levantar el antebrazo dos veces

FALTA TÉCNICA



Forma de T, mostrando la palma

INVASIÓN ILEGAL DE LA LÍNEA DE BANDA



Agitar el brazo paralelo a línea de banda (en los 2 últimos minutos del 4º cuarto y cada prórroga)

FALTA ANTIDeportiva



Agarrarse la muñeca en alto

FALTA DESCALIFICANTE



Puños cerrados de ambas manos

REVISIÓN DE IRS (INSTANT REPLAY SYSTEM)



Rotar la mano con el dedo índice extendido horizontalmente

Administración de penalización de falta

Señales a la mesa de oficiales

TRAS FALTA SIN TIRO(S) LIBRE(S)



Señalar dirección del juego, brazo paralelo a la línea lateral

TRAS FALTA DEL EQUIPO CON CONTROL DEL BALÓN



Puño cerrado en dirección del juego, brazo paralelo a la línea lateral



Levantar 1 dedo

Levantar 2 dedos

Levantar 3 dedos

Administración de tiros libres - Árbitro Activo (Cabeza-Lead)



1 dedo horizontal

2 dedos horizontales

3 dedos horizontales

Administración de tiros libres - Árbitro Pasivo (Cola-Trail y Centro-Center)



Dedo índice

Dedos juntos en ambas manos

Tres dedos extendidos en ambas manos

Diagrama 7 Señales de los árbitros

B.1 El acta oficial que se muestra en el Diagrama 8 es la aprobada por la Comisión Técnica de FIBA.

B.2 Consta de 1 original y 3 copias, siendo cada una de un color de papel diferente. El original, en papel blanco, es para FEB. La primera copia, en papel azul, es para la Federación Autonómica; la segunda copia, de color rosa, es para el equipo ganador; y la última copia, en papel amarillo, es para el equipo perdedor.

Nota: 1. El anotador utilizará 2 bolígrafos de diferente color, ROJO para el primer y el tercer cuarto y AZUL o NEGRO para el segundo y cuarto cuarto. Para todas las prórrogas, todas las anotaciones se realizarán en AZUL o en NEGRO (del mismo color utilizado en el segundo y cuarto cuarto)

2. El acta se puede preparar y cumplimentar electrónicamente.

B.3 **Al menos 40 minutos antes del inicio del partido**, el anotador preparará el acta de la siguiente manera:

B.3.1 Inscribirá los nombres de los 2 equipos en el encabezamiento del acta. El **equipo 'A'** será siempre el equipo local o, en torneos o partidos disputados en una pista neutral, el citado en primer lugar del calendario. El otro equipo será el **equipo 'B'**.

B.3.2 Posteriormente reflejará:

- El nombre de la competición.
- El número de encuentro.
- La fecha, la hora y el lugar de juego.
- El nombre del árbitro principal (crew chief) y árbitro(s) auxiliar(es) y sus nacionalidades (código COI).

Nota: En competiciones FEB en lugar del código COI, se usará las 3 últimas cifras de la licencia.

Team A HOOPERS		Team B POINTERS	
Competition	WCM	Date	22.11.2017
Game No.	5	Place	GENEVA
		Time	20:00
		Crew chief	WALTON, M. (USA)
		Umpire 1	CHANG, Y. (CHN)
		Umpire 2	BARTOK, K. (HUN)

Diagrama 9 Encabezamiento del acta

B.3.3 El equipo "A" ocupará la parte superior del acta y el equipo "B", la inferior.

B.3.3.1 En la primera columna, el anotador inscribirá el número (3 últimas cifras) de licencia de cada jugador, entrenador y entrenador ayudante. En torneos, solo se indicará el número de las licencias en el primer partido disputado por los equipos.

B.3.3.2 En la segunda columna, el anotador inscribirá el primer apellido y las iniciales del nombre de cada jugador en el orden de los números de las camisetas, todo en LETRAS MAYÚSCULAS, utilizando la lista de miembros de equipo facilitada por el entrenador o su representante. Se indicará el capitán del equipo escribiendo (CAP) justo después de su nombre.

B.3.3.3 Si un equipo presenta menos de 12 jugadores, el anotador trazará una línea a través de los espacios para el número de licencia del jugador, nombre, número, entrada en la línea debajo del último jugador inscrito. Si hay menos de 11 jugadores, se dibujará la línea horizontal hasta llegar a la sección de faltas de jugador y continuará diagonalmente hacia abajo hasta llegar a la base.



Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5						
002	JONES, M.	8						
003	SMITH, E.	9						
004	FRANK, Y.	12						
010	NANCE, L.	18						
012	KING, H. (CAP)	22						
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25						
021	MARTINEZ, M.	33						
022	SANCHES, N.	42						
Coach		788	LOOR, A.					
Assistant Coach		555	MONTA, B.					

Diagrama 10 Equipos en el acta (antes del partido)

B.3.4 En la parte inferior del espacio destinado a cada equipo, el anotador inscribirá (en LETRAS MAYÚSCULAS) los nombres del entrenador y del ayudante de entrenador.

B.4 Al menos 10 minutos antes de la hora de inicio programada, cada entrenador:

B.4.1 Confirmará su acuerdo con los nombres y números correspondientes de los componentes de su equipo.

B.4.2 Confirmará los nombres el entrenador y del ayudante de entrenador. Si no hay entrenador ni entrenador ayudante, el capitán actuará como jugador entrenador y se inscribirá escribiendo (CAP) después de su nombre.

Coach	607	KING, H. (CAP)			
Assistant Coach					

B.4.3 Indicará los 5 jugadores que van a comenzar el encuentro, marcando con una pequeña 'x' junto al número del jugador en la columna 'Entrada'.

B.4.4 Firmará el acta.

El entrenador del equipo "A" será el primero que proporcione esta información.

B.5 Al inicio del partido, el anotador rodeará con un círculo la 'x' de los 5 jugadores de cada equipo que iniciarán el partido.

B.6 Durante el partido, el anotador trazará una pequeña 'x' (sin círculo) en la columna de 'Entrada' cuando un sustituto se incorpore por primera vez al partido como jugador.

B.7 Tiempos muertos

B.7.1 Los tiempos muertos concedidos se registrarán en el acta anotando el minuto de juego del cuarto o de la prórroga en las casillas apropiadas situadas debajo del nombre del equipo.

B.7.2 Al final de cada mitad y de la prórroga, las casillas no utilizadas se marcarán mediante 2 líneas horizontales paralelas. Si no se concediese al equipo su primer tiempo muerto antes de que el reloj del partido muestre 2:00 minutos en el cuarto cuarto, el anotador trazará 2 líneas horizontales en la primera casilla de la segunda parte de ese equipo.

Time-outs			Team fouls							
7			Quarter ①	XXXXXX		②	XXXXXX			
9 10			Quarter ③	XXXXXX		④	XXXXXX			
			Overtimes							
Licence no.			Players	No.	Player in	Fouls				
						1	2	3	4	5
001	MAYER,	F.	5	⊗	P ₂					
002	JONES,	M.	8	⊗	P	P	P ₂			
003	SMITH,	E.	9	⊗	P ₂	U ₂	P	P ₁		
004	FRANK,	Y.	12	×	T ₁	U ₂	GD			
010	NANCE,	L.	18	⊗	P	P	U ₁			
012	KING,	H. (CAP)	22	⊗	P ₁	P				
014	WONG,	P.	24							
015	RUSH,	S.	25	×	P ₃	P ₂				
021	MARTINEZ,	M.	33	×	T ₁	P	P ₂	T ₁	GD	
022	SANCHES,	N.	42	×	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂	GD
024	MANOS,	K.	55	×	P ₂	D ₂				
Coach			788	LOOR, A.				C ₁	B ₁	
Assistant Coach			555	MONTA, B.						

Diagrama 11 Equipos en el acta (después del partido)

B.8 Faltas

- B.8.1 Las faltas de los jugadores pueden ser personales, técnicas, antideportivas o descalificantes y se le anotarán al jugador correspondiente.
- B.8.2 Las faltas sancionadas a los entrenadores, ayudantes de entrenador, sustitutos, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante pueden ser técnicas o descalificantes y se le anotarán al entrenador.
- B.8.3 Todas las faltas deben registrarse de la siguiente manera:
- B.8.3.1 Una falta personal se indicará inscribiendo una 'P'.
- B.8.3.2 Una falta técnica de un jugador se indicará inscribiendo una 'T'. Una segunda falta técnica también se anotará mediante una 'T', seguido de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.
- B.8.3.3 Una falta técnica de un entrenador por su comportamiento personal antideportivo se indicará inscribiendo una 'C'. Una segunda falta técnica similar también se indicará mediante una 'C', seguido de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.
- B.8.3.4 Una falta técnica contra un entrenador por cualquier otra razón se indicará mediante una 'B'. Una tercera falta técnica (una de ellas podría ser una C) se indicará escribiendo una B o una C, seguida de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.
- B.8.3.5 Una falta antideportiva de un jugador se indicará inscribiendo una 'U'. Una segunda falta antideportiva también se indicará mediante una 'U', seguido de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.
- B.8.3.6 Una falta técnica señalada a un jugador con una falta antideportiva señalada anteriormente o una falta antideportiva señalada a un jugador con una falta técnica señalada anteriormente también se indicará anotando una U o una T seguida de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.



- B.8.3.7 Una falta descalificante se indicará inscribiendo una 'D'.
- B.8.3.8 Cualquier falta que implique tiros libres se anotará añadiendo el número de tiros libres (1, 2 o 3) junto a la 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' o 'D'.
- B.8.3.9 Todas las faltas en contra de ambos equipos que impliquen sanciones de la misma gravedad y que se cancelen de acuerdo al Art. 42 (Situaciones especiales) se indicarán inscribiendo una pequeña 'c' junto a la 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' o 'D'.
- B.8.3.10 Una falta descalificante sancionada a un entrenador ayudante, un sustituto, un jugador excluido o un miembro de la delegación acompañante, incluido el caso de abandonar la zona de banquillo de equipo en una situación de enfrentamiento, se señalará como una falta técnica sancionada al entrenador anotando una 'B₂'.
- B.8.3.11 Al final del segundo cuarto y al final del partido, el anotador trazará una línea gruesa entre los espacios utilizados y los no utilizados.
Al final del partido, el anotador tachará los espacios restantes con una línea horizontal gruesa.

B.8.3.12 Ejemplos de faltas descalificantes al entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o miembro de la delegación acompañante:

Una falta descalificante al ayudante de entrenador se anotará del siguiente modo:

Coach	788	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	555	MONTA, B.	D		

Una falta descalificante de un sustituto se anotará del siguiente modo:

001	MAYER, F.	5	⊗	D				
-----	-----------	---	---	---	--	--	--	--

y

Coach	788	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

Una falta descalificante a un jugador excluido tras su quinta falta se anotará del siguiente modo

015	RUSH, S.	25	⊗	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

y

Coach	788	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

Una falta descalificante a un miembro de la delegación acompañante se anotará del siguiente modo:

Coach	788	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

- B.8.3.13 Ejemplos de faltas descalificantes por enfrentamiento a entrenador, ayudante de entrenador, sustituto, jugador excluido o un miembro de la delegación acompañante:**
Independientemente del número de personas descalificadas por abandonar el área de banquillo de equipo, se anotará una única falta técnica ('B') al entrenador de la forma siguiente:

Coach	788	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

Una falta descalificante de un **entrenador** y de un **ayudante de entrenador** se anotará de la forma siguiente:

Si solo se descalifica al entrenador:

Coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

Si solo se descalifica al entrenador ayudante:

Coach	788	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	555	MONTA, B.	F	F	F

Si se descalifica al entrenador y a su ayudante:

Coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
Assistant Coach	555	MONTA, B.	F	F	F

Todos los restantes espacios de faltas de la persona descalificada se rellenarán con una 'F'.

Una falta descalificante de un **sustituto** se anotará de la forma siguiente:

Si el sustituto tiene menos de 4 faltas, se inscribirá una 'F' en todos los espacios libres:

003	SMITH, E.	9	X	P ₂	P ₂	F	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

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

002	JONES, M.	8	X	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Una falta descalificante de un **jugador excluido** se anotará de la forma siguiente:

Como el jugador excluido no tiene más espacios de falta, entonces se anotará una F en la columna después de la última falta:

015	RUSH, S.	25	X	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	F
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Una falta descalificante de un **sustituto** por su **participación activa** en el enfrentamiento se anotará de la forma siguiente:

001	MAYER, F.	5	X	P ₂	P ₂	D ₂	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	---	---

Una falta descalificante de un **jugador excluido** por su **participación activa** en el enfrentamiento se anotará de la forma siguiente:

015	RUSH, S.	25	X	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D ₂
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

Una falta descalificante de un miembro de la delegación acompañante por su participación activa en el enfrentamiento se sancionará al entrenador y se anotará de la forma siguiente:

Coach	788	LOOR, A.	B ₂	(B ₂)	
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

Cada falta descalificante de un miembro de la delegación acompañante se sancionará al entrenador, anotada como (B₂), pero no contará como una de las tres faltas técnicas para su descalificación.

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

B.9 Faltas de equipo

B.9.1 Se dispone de 4 espacios en el acta para cada cuarto (justo debajo del nombre del equipo y encima de los nombres de los jugadores) para registrar las faltas de equipo.

B.9.2 Siempre que un jugador cometa una falta personal, técnica, antideportiva o descalificante, el anotador la registrará contra el equipo de dicho jugador trazando una 'X' de gran tamaño en los espacios designados al efecto.



B.10. Tanteo arrastrado

- B.10.1 El anotador llevará un resumen cronológico arrastrado de los puntos conseguidos por cada equipo.
- B.10.2 Hay 4 columnas para el tanteo arrastrado en el acta.
- B.10.3 Cada columna se divide a su vez en 4 columnas. Las 2 de la izquierda son para el equipo "A" y las 2 de la derecha, para el "B". Las columnas centrales son para el tanteo arrastrado (160 puntos) de cada equipo.

El anotador:

- Trazará **en primer lugar** una línea diagonal (/ para los diestros o \ para los zurdos) por cada lanzamiento de campo conseguido y un círculo oscuro (●) por cada tiro libre válido, sobre el **nuevo total** de puntos acumulados por el equipo que acabe de encestar.
- Luego**, en el espacio en blanco del mismo lado que el nuevo total de puntos (junto al / o \ o ●), anotará el número del jugador que transformó el lanzamiento o el tiro libre.

B.11 Tanteo arrastrado: instrucciones adicionales

- B.11.1 Una canasta de 3 puntos se registrará trazando un círculo alrededor del número del jugador que la consiguió.
- B.11.2 Una canasta marcada accidentalmente por un jugador en su propio cesto se registrará como si la hubiera conseguido el capitán en cancha del equipo de los oponentes.
- B.11.3 Los puntos conseguidos cuando el balón no entra en la canasta (Art. 31) se registrarán como si los hubiera anotado el jugador que realizó el lanzamiento.
- B.11.4 Al final de cada cuarto o prórroga(s), el anotador trazará un círculo grueso (○) alrededor del último total de puntos anotado por cada equipo y una línea horizontal gruesa bajo esos puntos, así como debajo del número de jugador que los anotó.
- B.11.5 Al comienzo de cada cuarto o prórroga(s), el anotador continuará llevando el registro cronológico de los puntos anotados desde el lugar en que se interrumpió.
- B.11.6 Siempre que sea posible, el anotador debe comprobar su tanteo arrastrado con el marcador del partido. Si existe alguna discrepancia, y si su tanteo es correcto, deberá adoptar de inmediato las medidas necesarias para que se corrija el marcador. En caso de duda o si alguno de los equipos presenta objeciones a dicha corrección, deberá informar al árbitro principal (crew chief) tan pronto como el balón quede muerto y se detenga el reloj de partido.
- B.11.7 Los árbitros pueden corregir cualquier error de anotación relacionado con la puntuación, número de faltas, número de tiempos muertos bajo las prescripciones de las reglas. El árbitro principal (crew chief) firmará las correcciones. Las demás correcciones serán documentadas en el reverso del acta.

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

Diagrama 12
Tanteo arrastrado

B.12 Tanteo arrastrado: Resumen

B.12.1 Al final de cada cuarto y de la última prórroga, el anotador inscribirá el tanteo obtenido en ese cuarto y de todas las prórrogas por cada equipo en el apartado correspondiente del extremo inferior del acta.

B.12.2 Inmediatamente al final del partido, el anotador registrará el tiempo en la columna de "Partido finalizado a las (hh:mm)"

B.12.3 Al final del partido, el anotador trazará 2 líneas horizontales gruesas debajo del total de puntos final de cada equipo y de los números que consiguieron los últimos puntos. También trazará una línea diagonal hasta la parte inferior de la columna para tachar los números restantes del tanteo arrastrado de cada equipo.

B.12.4 Al final del partido, el anotador registrará el tanteo final y el nombre del equipo ganador.

B.12.5 El anotador inscribirá su nombre en el acta después de haber inscrito al ayudante de anotador, cronometrador y operador del reloj de lanzamiento. Después todos los oficiales de mesa firmarán cerca de sus nombres.

B.12.6 Una vez que haya sido firmada por el/los árbitro/s auxiliar/es, el árbitro principal (crew chief) será el último en aprobar y firmar el acta. Con esta acción finaliza la administración y conexión de los árbitros con el partido.

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

7	70	70	6
7	71	71	
7	72	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

Diagrama 13
Resumen

Scorer	<u>MAIER, N.</u>	Scores	Quarter ①	A	<u>15</u>	B	<u>18</u>
Assistant scorer	<u>SABAY, O.</u>		Quarter ②	A	<u>19</u>	B	<u>10</u>
Timer	<u>LEBLANC, R.</u>		Quarter ③	A	<u>26</u>	B	<u>19</u>
Shot clock operator	<u>AUSTIN, K.</u>		Quarter ④	A	<u>16</u>	B	<u>25</u>
			Overtimes	A	<u>/</u>	B	<u>/</u>
Crew chief	<u>M. Walton</u>	Final Score	Team A	<u>76</u>	Team B	<u>72</u>	
Umpire 1	<u>Y. Chang</u>	Name of winning team	<u>HOOPERS</u>				
Umpire 2	<u>K. Bartok</u>	Game ended at (hh:mm)	<u>21:50</u>				
Captain's signature in case of protest							

Diagrama 14 Parte inferior del acta



C - PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA

- C.1** Un equipo puede presentar una protesta si sus intereses han sido afectados negativamente por:
- a) Un error en el acta, en las operaciones del reloj de partido o del reloj de lanzamiento que no fueron corregidas por los árbitros.
 - b) Una decisión de incomparecencia, cancelación, retraso, no reanudación o de no comenzar el partido.
 - c) Una violación de las reglas aplicables de elegibilidad.
- C.2** Para que sea admitida, una protesta deberá cumplir con el procedimiento siguiente:
- a) El capitán (CAP) de ese equipo, como máximo 15 minutos después del final del partido, informa al árbitro principal (crew chief) que su equipo protesta contra el resultado del partido y firma el acta en el espacio marcado como "Firma del capitán en caso de protesta".
 - b) El equipo presentará las razones de la protesta por escrito al árbitro principal (crew chief) como máximo 1 hora después del final del partido.
 - c) Se aplicará una tasa de 1.500 CHF y se pagará en el caso de que la protesta sea rechazada.
- C.3** El árbitro principal (crew chief) después de recibir las razones de la protesta, informa por escrito del incidente que motiva la protesta al representante de FIBA o al organismo competente.
- C.4** El organismo competente emitirá todas las solicitudes de procedimiento que considere oportunas y decidirá sobre la protesta lo antes posible y, en cualquier caso, como máximo 24 horas después del final del partido. El organismo competente utilizará cualquier prueba fiable y podrá tomar cualquier decisión pertinente, incluida, sin limitación, la repetición parcial o total del partido. El organismo competente no podrá decidir cambiar el resultado del partido a menos que exista una prueba clara y concluyente de que, de no haber sido por el error que dio lugar a la protesta, el nuevo resultado se habría materializado sin duda.
- C.5** La decisión del organismo competente también se considera una decisión sobre la regla en el terreno de juego y no está sujeta a un nuevo examen o apelación. Excepcionalmente, las decisiones sobre elegibilidad pueden ser apeladas según lo estipulado en las regulaciones aplicables.
- C.6** Reglas especiales para las competiciones de FIBA o competiciones que no dispongan lo contrario en sus reglamentos:
- a) En caso de que la competición se dispute en formato de torneo, el organismo competente para todas las protestas será el Comité Técnico (ver Reglamento Interno FIBA, Libro 2).
 - b) En el caso de partidos de ida y vuelta, el organismo competente para las protestas relacionadas con las cuestiones de elegibilidad será el Comité Disciplinario de la FIBA. Para todas las demás cuestiones que den lugar a una protesta, el organismo competente será FIBA actuando a través de una o más personas con experiencia en la implementación e interpretación de las Reglas Oficiales de Baloncesto (ver FIBA Reglamento Interno, Libro 2).

D - CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS

D.1. Procedimiento

D.1.1 La clasificación de los equipos se establecerá de acuerdo a su registro de victorias y derrotas, otorgando 2 puntos de clasificación por cada partido ganado, 1 punto de clasificación por cada partido perdido (incluidos los perdidos por inferioridad) y 0 puntos de clasificación por un partido perdido por incomparecencia.

D.1.2 El procedimiento se aplicará para todas las competencias con sistema round-robin (todos contra todos).

D.1.3 Si 2 o más equipos tienen el mismo registro de victorias y derrotas en todos los partidos del grupo, los partidos disputados entre estos 2 o más equipos decidirán la clasificación. Si los 2 o más equipos tienen el mismo registro de victorias y derrotas en los partidos disputados entre ellos, se aplicarán estos criterios adicionales en este orden:

- Mayor diferencia de puntos de partido en los partidos disputados entre ellos.
- Mayor número de puntos de partido conseguidos en los partidos disputados entre ellos.
- Mayor diferencia de puntos de partido en todos los partidos del grupo.
- Mayor número de puntos de partido conseguidos en todos los partidos del grupo.

Si todavía están empatados antes de que todos los partidos se hayan jugado en el grupo, los equipos empatados deberán compartir el mismo ranking. Si estos criterios todavía no pueden decidirla, la clasificación final se decidirá mediante un sorteo.

D.1.4 Si en cualquier momento de estos criterios, uno o más equipos pueden clasificarse, el procedimiento de D.1.3. se repetirá desde el principio para el resto de equipos que no hayan sido clasificados aún.

D.2 Ejemplos

D.2.1 Ejemplo 1

A vs. B	100 — 55	B vs. C	100 — 95
A vs. C	90 — 85	B vs. D	80 — 75
A vs. D	75 — 80	C vs. D	60 — 55

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos de clasificación	Puntos de partido	Diferencia puntos partido
A	3	2	1	5	265:220	+45
B	2	2	1	5	235:270	-35
C	3	1	2	4	240:245	-5
D	3	1	2	4	210:215	-5

Por tanto: 1º A - ganador contra B 3º C - ganador contra D
2º B 4º D

D.2.2 Ejemplo 2

A vs. B	100 — 55	B vs. C	100 — 85
A vs. C	90 — 85	B vs. D	75 — 80
A vs. D	120 — 75	C vs. D	65 — 55



Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos de clasificación	Puntos de partido	Diferencia puntos partido
A	3	3	0	6	310:215	+95
B	3	1	2	4	230:265	-35
C	3	1	2	4	235:245	-10
D	3	1	2	4	210:260	-50

Por tanto: 1° A

Clasificación de los partidos entre B, C, D:

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos de clasificación	Puntos de partido	Diferencia puntos partido
B	2	1	1	3	175:165	+10
C	2	1	1	3	150:155	-5
D	2	1	1	3	135:140	-5

Por tanto: 2° B 3° C - ganador contra D 4° D

D.2.3 Ejemplo 3

A vs. B	85 — 90	B vs. C	100 — 95
A vs. C	55 — 100	B vs. D	75 — 85
A vs. D	75 — 120	C vs. D	65 — 55

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos de clasificación	Puntos de partido	Diferencia puntos partido
A	3	0	3	3	215:310	-95
B	3	2	1	5	265:265	0
C	3	2	1	5	260:210	+50
D	3	2	1	5	260:215	+45

Por tanto: 4° A

Clasificación de los partidos entre B, C, D:

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos de clasificación	Puntos de partido	Diferencia puntos partido
B	2	1	1	3	175:180	-5
C	2	1	1	3	160:155	+5
D	2	1	1	3	140:140	0

Por tanto: 1° C 2° D 3° B

D.2.4 Ejemplo 4

A vs. B	85 — 90	B vs. C	100 — 90
A vs. C	55 — 100	B vs. D	75 — 85
A vs. D	75 — 120	C vs. D	65 — 55



Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos de clasificación	Puntos de partido	Diferencia puntos partido
A	3	0	3	3	215:310	-95
B	3	2	1	5	265:260	+5
C	3	2	1	5	255:210	+45
D	3	2	1	5	260:215	+45

Por tanto: 4º A

Clasificación de los partidos entre B, C, D:

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos de clasificación	Puntos de partido	Diferencia puntos partido
B	2	1	1	3	175:175	0
C	2	1	1	3	155:155	0
D	2	1	1	3	140:140	0

Por tanto: 1º B 2º C 3º D

D.2.5 Ejemplo 5

A vs. B	100 — 55	B vs. F	110 — 90
A vs. C	85 — 90	C vs. D	55 — 60
A vs. D	120 — 75	C vs. E	90 — 75
A vs. E	80 — 100	C vs. F	105 — 75
A vs. F	85 — 80	D vs. E	70 — 45
B vs. C	100 — 95	D vs. F	65 — 60
B vs. D	80 — 75	E vs. F	75 — 80
B vs. E	75 — 80		

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos de clasificación	Puntos de partido	Diferencia puntos partido
A	5	3	2	8	470:400	+70
B	5	3	2	8	420:440	-20
C	5	3	2	8	435:395	+40
D	5	3	2	8	345:360	-15
E	5	2	3	7	375:395	-20
F	5	1	4	6	385:440	-55

Por tanto: 5º E 6ª F

Clasificación de los partidos entre A, B, C, D:

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos de clasificación	Puntos de partido	Diferencia puntos partido
A	3	2	1	5	305:220	+85
B	3	2	1	5	235:270	-35
C	3	1	2	4	240:245	-5
D	3	1	2	4	210:255	-45

Por tanto: 1º A - ganador contra B 3º D - ganador contra C
2º B 4º C



D.2.6

Ejemplo 6

A vs. B	71 — 65	B vs. F	95 — 90
A vs. C	85 — 86	C vs. D	95 — 100
A vs. D	77 — 75	C vs. E	82 — 75
A vs. E	80 — 86	C vs. F	105 — 75
A vs. F	85 — 80	D vs. E	68 — 67
B vs. C	88 — 87	D vs. F	65 — 60
B vs. D	80 — 75	E vs. F	80 — 75
B vs. E	75 — 76		

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos de clasificación	Puntos de partido	Diferencia puntos partido
A	5	3	2	8	398:392	+6
B	5	3	2	8	403:399	+4
C	5	3	2	8	455:423	+32
D	5	3	2	8	383:379	+4
E	5	3	2	8	384:380	+4
F	5	0	5	5	380:430	-50

Por tanto: 6° F

Clasificación de los partidos entre A, B, C, D, E:

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos de clasificación	Puntos de partido	Diferencia puntos partido
A	4	2	2	6	313:312	+1
B	4	2	2	6	308:309	-1
C	4	2	2	6	350:348	+2
D	4	2	2	6	318:319	-1
E	4	2	2	6	304:305	-1

Por tanto: 1° C 2° A

Clasificación de los partidos entre B, D, E:

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos de clasificación	Puntos de partido	Diferencia puntos partido
B	2	1	1	3	155:151	+4
D	2	1	1	3	143:147	-4
E	2	1	1	3	143:143	0

Por tanto: 3° B 4° E 5° D

D.2.7

Ejemplo 7

A vs. B	73 — 71	B vs. F	95 — 90
A vs. C	85 — 86	C vs. D	95 — 96
A vs. D	77 — 75	C vs. E	82 — 75
A vs. E	90 — 96	C vs. F	105 — 75
A vs. F	85 — 80	D vs. E	68 — 67
B vs. C	88 — 87	D vs. F	80 — 75
B vs. D	80 — 79	E vs. F	80 — 75
B vs. E	79 — 80		

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos de clasificación	Puntos de partido	Diferencia puntos partido
A	5	3	2	8	410:408	+2
B	5	3	2	8	413:409	+4
C	5	3	2	8	455:419	+36
D	5	3	2	8	398:394	+4
E	5	3	2	8	398:394	+4
F	5	0	5	5	395:445	-50

Por tanto: 6º F

Clasificación de los partidos entre A, B, C, D, E:

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos de clasificación	Puntos de partido	Diferencia puntos partido
A	4	2	2	6	325:328	-3
B	4	2	2	6	318:319	-1
C	4	2	2	6	350:344	+6
D	4	2	2	6	318:319	-1
E	4	2	2	6	318:319	-1

Por tanto: 1º C 5º A

Clasificación de los partidos entre B, D, E:

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos de clasificación	Puntos de partido	Diferencia puntos partido
B	2	1	1	3	159:159	0
D	2	1	1	3	147:147	0
E	2	1	1	3	147:147	0

Por tanto: 2º B 3º D - ganador contra E 4º E

D.3 Incomparecencia

- D.3.1 Un equipo que sin razón justificada, no se presenta a jugar un partido programado o se retira del terreno de juego antes del final del partido, perderá el partido por incomparecencia y recibirá 0 puntos de clasificación.
- D.3.2 Si el equipo pierde por incomparecencia un segundo partido, se anularán todos los resultados de sus partidos.
- D.3.3 Si el equipo pierde por incomparecencia un segundo partido en una competición jugada en grupos, y el/los mejor(es) equipo(s) de cada grupo se clasificará(n) para la siguiente ronda de la competición, los resultados de todos los partidos jugados por el último equipo en el grupo de cruces será también anulado.



Ejemplo

El equipo 4A en el grupo A no comparece una segunda vez, por tanto se anularán todos sus partidos:

Clasificaciones finales:

Grupo A	Victorias	Derrotas	Puntos de clasificación
1A	4	0	8
2A	2	2	6
3A	0	4	4
4A			

Grupo B	Victorias	Derrotas	Puntos de clasificación
1B	6	0	12
2B	4	2	10
3B	1	5	7
4B	1	5	7

Los resultados de los partidos jugados entre los equipos 3B y 4B:

3B vs. 4B 88 — 71

4B vs. 3B 76 — 75

Por tanto: 3° 3B 4° 4B

La clasificación final corregida del grupo B será:

Grupo B	Victorias	Derrotas	Puntos de clasificación
1B	4	0	8
2B	2	2	6
3B	0	4	4

D.3.4

Si el equipo pierde por incomparecencia un segundo partido en una competición jugada en grupos y, para la clasificación final del grupo, todos los equipos en todos los grupos deben tener el mismo número de partidos jugados, los resultados de todos los partidos jugados por los últimos equipos en todos los grupos serán también anulados.

Ejemplo

El equipo 6B en el grupo B no comparece una segunda vez, por ello se anularán todos sus partidos:

Clasificaciones finales:

Grupo A	Victorias	Derrotas	Puntos de clasificación
1A	10	0	20
2A	8	2	18
3A	6	4	16
4A	4	6	14
5A	2	8	12
6A	0	10	10

Grupo B	Victorias	Derrotas	Puntos de clasificación
1B	8	0	16
2B	6	2	14
3B	4	4	12
4B	2	6	10
5B	0	8	8
6B			

Grupo C	Victorias	Derrotas	Puntos de clasificación
1C	10	0	20
2C	8	2	18
3C	5	5	15
4C	5	5	15
5C	2	8	12
6C	0	10	10

Grupo D	Victorias	Derrotas	Puntos de clasificación
1D	9	1	19
2D	9	1	19
3D	6	4	16
4D	4	6	14
5D	1	9	11
6D	1	9	11

Los resultados de los partidos jugados entre los equipos 5D y 6D:

5D vs. 6D 83 — 81

6D vs. 5D 92 — 91

Por tanto: 5° 5D 6° 6D

La clasificación final corregida de los grupos A, C y D serán:

Grupo A	Victorias	Derrotas	Puntos de clasificación
1A	8	0	16
2A	6	2	14
3A	4	4	12
4A	2	6	10
5A	0	8	8

Grupo C	Victorias	Derrotas	Puntos de clasificación
1C	8	0	16
2C	6	2	14
3C	3	5	11
4C	3	5	11
5C	0	8	8

Grupo D	Victorias	Derrotas	Puntos de clasificación
1D	7	1	15
2D	7	1	15
3D	4	4	12
4D	2	6	10
5D	0	8	8

Nota:

Si la clasificación comparativa necesita establecerse entre los equipos situados en la misma posición en los grupos, se establecerá un grupo de todos los equipos en cuestión. Los criterios se aplicarán en el siguiente orden:

- Mejor registro de victorias y derrotas de todos los partidos jugados en su clasificación final de grupo corregida.
- Mayor diferencia de puntos de partido en todos los partidos en su clasificación final de grupo corregida.
- Mayor número de puntos anotados en todos los partidos en su clasificación final de grupo corregida.
- Si estos criterios aún no pueden decidir, un sorteo decidirá sobre la clasificación final.

Ejemplo para los equipos situados en segundo lugar en las clasificaciones finales de grupo revisadas:

Grupo X	Victorias	Derrotas	Puntos de partido	Puntos de clasificación	Diferencia puntos partido
2D	7	1	628:521	15	
2B	6	2	551:488	14	+63
2A	6	2	531:506	14	+25
2C	6	2	525:500	14	+25

Por lo tanto:

1° Equipo 2D Mejor registro de victorias/derrotas.

2° Equipo 2B Mayor diferencia de puntos de partido que los equipos 2A y 2C.

3° Equipo 2A Misma diferencia de puntos de partido que 2C, pero mayor número de puntos de partido anotados.

4° Equipo 2C Misma diferencia de puntos de partido que 2A, pero menor número de puntos de partido anotados.



D.4 Partidos de ida y vuelta (puntuación total)

D.4.1 Para un sistema de competición de series de 2 partidos de ida y vuelta de puntos totales (puntuación total), los 2 partidos se considerarán como 1 partido de 80 minutos de duración.

D.4.2 Si el tanteo está empatado al final del primer partido, no se jugará ninguna prórroga.

D.4.3 Si la puntuación total de ambos partidos está empatada, el segundo partido continuará con tantas prórrogas de 5 minutos como sean necesarios para deshacer el empate.

D.4.4 El ganador de las series será el equipo que:

- Es el ganador de ambos partidos.
- Haya anotado el mayor número de puntos en la puntuación total al final del 2º partido, si cada equipo ha ganado 1 partido.

D.5 Ejemplos

D.5.1 Ejemplo 1

A vs. B 80 — 75

B vs. A 72 — 73

El equipo A es el ganador de la serie (ganador de ambos partidos)

D.5.2 Ejemplo 2

A vs. B 80 — 75

B vs. A 73 — 72

El equipo A es el ganador de la serie (puntuación total A 152 — B 148)

D.5.3 Ejemplo 3

A vs. B 80 — 80

B vs. A 92 — 75

El equipo B es el ganador de la serie (puntuación total A 165 — B 172). No se juega prórroga en el 1er partido.

D.5.4 Ejemplo 4

A vs. B 80 — 85

B vs. A 75 — 75

El equipo B es el ganador de la serie (puntuación total A 155 — B 160). No se juega prórroga en el 2º partido.

D.5.5 Ejemplo 5

A vs. B 83 — 81

B vs. A 79 — 77

Puntuación total A 160 — B 160. Tras la(s) prórroga(s) del 2º partido: B vs. A: 95 — 88

El equipo B es el ganador de las series (puntuación total A 171 — B 176).

D.5.6 Ejemplo 6

A vs. B 76 — 76

B vs. A 84 — 84

Puntuación total A 160 — B 160. Tras la(s) prórroga(s) del 2º partido: B vs. A: 94 — 91

El equipo B es el ganador de las series (puntuación total A 171 — B 170).

E - TIEMPOS MUERTOS PARA LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

E.1 Definición

El organizador de la competición podrá decidir si se aplicarán los tiempos muertos para los medios de comunicación y, en tal caso, su duración (60, 75, 90 o 100 segundos):

E.2 Regla

E.2.1 Se puede conceder 1 tiempo muerto para los medios de comunicación en cada cuarto, además de los tiempos muertos normales. No se concederán tiempos muertos para los medios de comunicación en las prórrogas.

E.2.2 El primer tiempo muerto (de equipo o para los medios de comunicación) en cada cuarto tendrá una duración de 60, 75, 90 o 100 segundos.

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

E.2.4 Ambos equipos tienen derecho a 2 tiempos muertos durante la primera parte y 3 durante la segunda.

Estos tiempos muertos pueden solicitarse en cualquier momento del partido y pueden tener una duración de:

- 60, 75, 90 o 100 segundos si se considera como tiempo muerto para los medios de comunicación, es decir, el primero de un cuarto, o
- 60 segundos si no se considera como tiempo muerto para los medios de comunicación, es decir, si lo solicita cualquier equipo después de que se haya concedido el tiempo muerto para los medios de comunicación.

E.3 Procedimiento

E.3.1 Lo ideal sería que el tiempo muerto para los medios de comunicación fueran concedidos antes de los 5 últimos minutos para que acabe el cuarto. No obstante, no se puede garantizar que este será el caso.

E.3.2 Si ningún equipo ha solicitado un tiempo muerto antes de los 5 minutos restantes del cuarto se concederá un tiempo muerto para los medios de comunicación en la primera ocasión en que el balón está muerto y el reloj del partido esté parado. Este tiempo muerto no se le anotará a ninguno de los dos equipos.

E.3.3 Si se concede a alguno de los equipos un tiempo muerto antes de los 5 minutos restantes del cuarto, ese tiempo muerto se utilizará como si fuese un tiempo muerto para los medios de comunicación.

Este tiempo muerto se considerará como tiempo muerto de los medios de comunicación y como tiempo muerto del equipo que lo solicitó.

E.3.4 De acuerdo con este procedimiento, habrá un mínimo de 1 tiempo muerto en cada cuarto y un máximo de 6 en la primera parte y de 8 en la segunda.

FIN DE LAS REGLAS

Y

PROCEDIMIENTOS EN LOS PARTIDOS