

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BALONCESTO



Reglas Oficiales de Baloncesto 2008

Aprobadas por el

Comité Central de FIBA

Beijing (República Popular de China), 26 de abril de 2008

De aplicación a partir del 1 de octubre de 2008





INDICE DE CONTENIDOS

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

<u>Art.29 Veinticuatro segundos</u>	27
<u>Art.30 Balón devuelto a pista trasera</u>	27
<u>Art.31 Interposiciones e interferencias al balón</u>	28
REGLA SEIS – FALTAS	30
<u>Art.32 Faltas</u>	30
<u>Art.33 Contacto: principios generales</u>	30
<u>Art.34 Falta personal</u>	34
<u>Art.35 Doble falta</u>	34
<u>Art.36 Falta antideportiva</u>	35
<u>Art.37 Falta descalificante</u>	35
<u>Art.38 Falta técnica</u>	36
<u>Art.39 Enfrentamientos</u>	38
REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES	39
<u>Art.40 Cinco faltas por jugador</u>	39
<u>Art.41 Faltas de equipo: penalización</u>	39
<u>Art.42 Situaciones especiales</u>	39
<u>Art.43 Tiros libres</u>	40
<u>Art.44 Error rectificable</u>	42
REGLA OCHO – ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISARIO: OBLIGACIONES Y DERECHOS	44
<u>Art.45 Árbitros, oficiales de mesa y comisario</u>	44
<u>Art.46 Árbitro principal: obligaciones y derechos</u>	44
<u>Art.47 Árbitros: obligaciones y derechos</u>	45
<u>Art.48 El anotador y el ayudante de anotador: obligaciones</u>	45
<u>Art.49 Cronometrador: obligaciones</u>	46
<u>Art.50 Operador de 24 segundos: obligaciones</u>	47
A — SEÑALES DE LOS ÁRBITROS	48
B — ACTA DEL PARTIDO	54
C — PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA	61
D — CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS	62
E — TIEMPOS MUERTOS PARA TELEVISIÓN	66

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

REGLA UNO – EL JUEGO

Art. 1 Definiciones

1.1 El baloncesto

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

El partido está controlado por los árbitros, oficiales de mesa y un comisario, si lo hubiera.

1.2 Canasta: contraria / propia

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

1.3 Vencedor de un partido

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

REGLA DOS – PISTA Y EQUIPAMIENTO

Art. 2 Pista

2.1 Terreno de juego

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

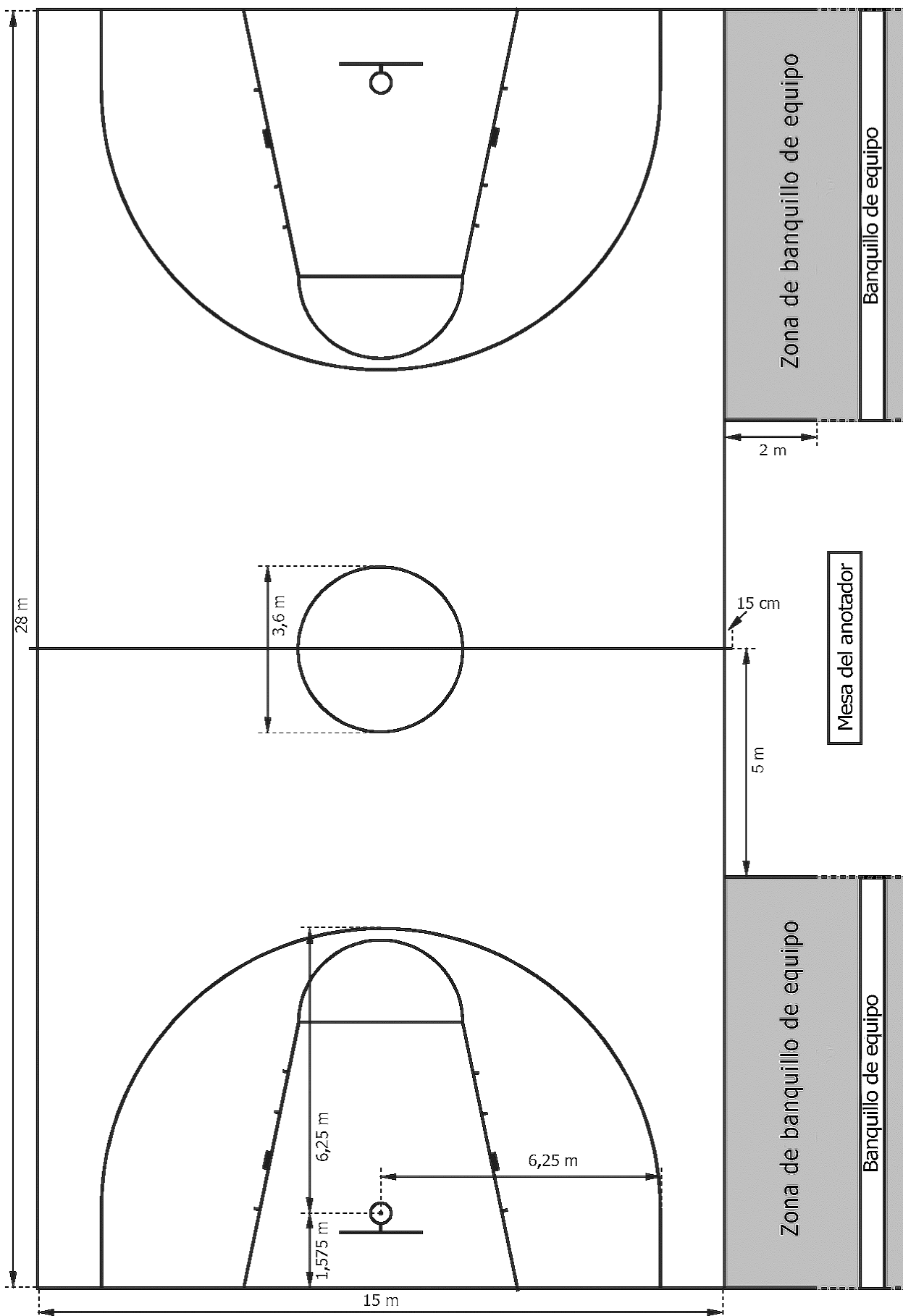
2.2 Líneas

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

2.2.1 Líneas limítrofes

El terreno de juego estará delimitado por las líneas limítrofes, que consisten en las líneas de fondo (en los lados cortos) y las líneas laterales (en los lados largos). Estas líneas no forman parte del terreno de juego.

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

**Esquema 1 Pista completa**

2.2.2 Línea central, círculo central y semicírculos

La línea central se trazará paralela a las líneas de fondo desde los puntos centrales de ambas líneas laterales, y se prolongará quince (15) centímetros por la parte exterior de cada una de ellas.

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

Los semicírculos se trazarán sobre el terreno de juego y tendrán un radio de 1,80 metros, medido hasta el borde exterior de la circunferencia. Su centro estará situado en el punto medio de cada línea de tiros libres. **(Esquema 2)**

2.2.3 Líneas de tiros libres, zonas restringidas y pasillos de tiros libres

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

Las zonas restringidas son dos espacios marcados en el terreno de juego delimitados por las líneas de fondo, las líneas de tiros libres y las líneas que parten de las líneas de fondo, con sus bordes exteriores a tres (3) metros del centro de las mismas y terminan en el borde exterior de las líneas de tiros libres. Excepto las líneas de fondo, estas líneas forman parte de la zona restringida. El interior de las zonas restringidas puede estar pintado, pero deberá ser en el mismo color que el círculo central.

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

2.2.4 Zona de canasta de tres puntos

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

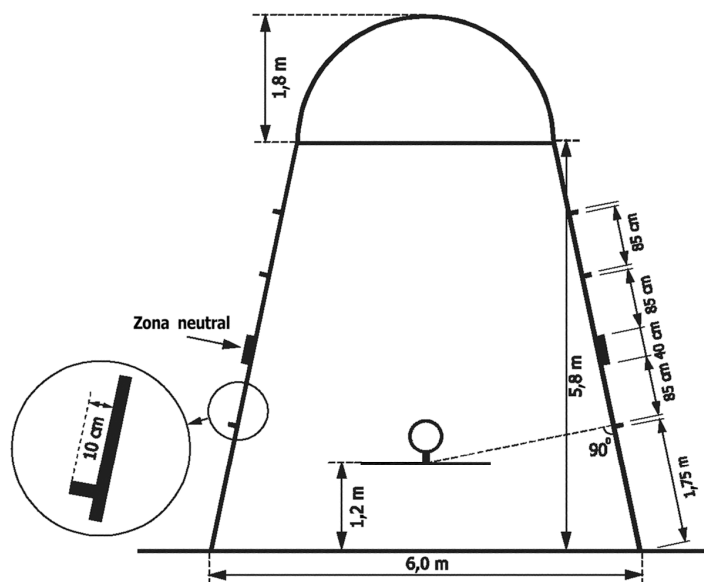
- Dos líneas paralelas perpendiculares a la línea de fondo, con su borde más alejado a 6,25 metros del punto directamente perpendicular al centro exacto de la canasta de los oponentes. La distancia desde el borde interior del centro de la línea de fondo hasta este punto es de 1,575 metros.
- Un semicírculo de 6,25 metros de radio medido desde el centro de la canasta hasta el borde exterior de la circunferencia y que confluye con las líneas paralelas.

2.2.5 Zonas de banquillo de equipo

Las zonas de banquillo de equipo se marcarán fuera del terreno de juego, en el mismo lado que la mesa del anotador y los banquillos de equipo. **(Esquema 1)**

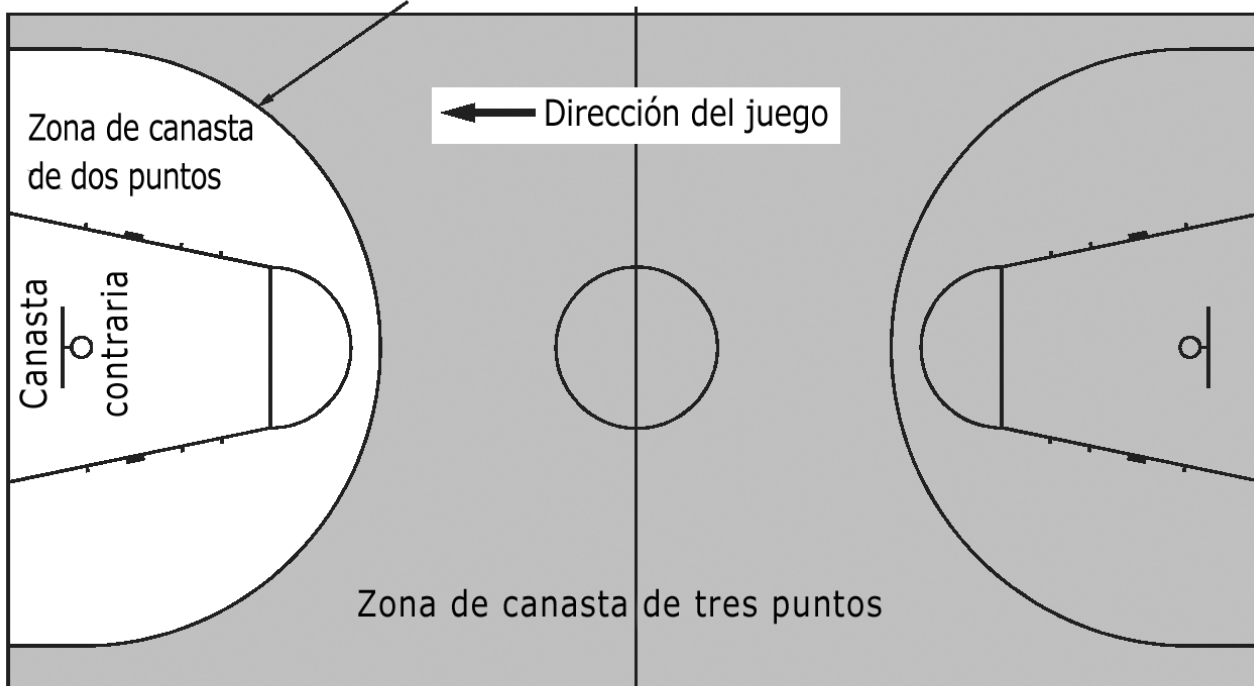
Cada zona estará delimitada por una línea de dos (2) metros de largo prolongación de la línea de fondo y por otra línea de, al menos, la misma medida trazada a cinco (5) metros de la línea central y en ángulo recto con la línea lateral.

Debe haber catorce (14) asientos disponibles en la zona de banquillo de equipo para los entrenadores, ayudantes de entrenador, sustitutos y acompañantes de equipo. Cualquier otra persona estará situada al menos dos (2) metros detrás del banquillo de equipo.



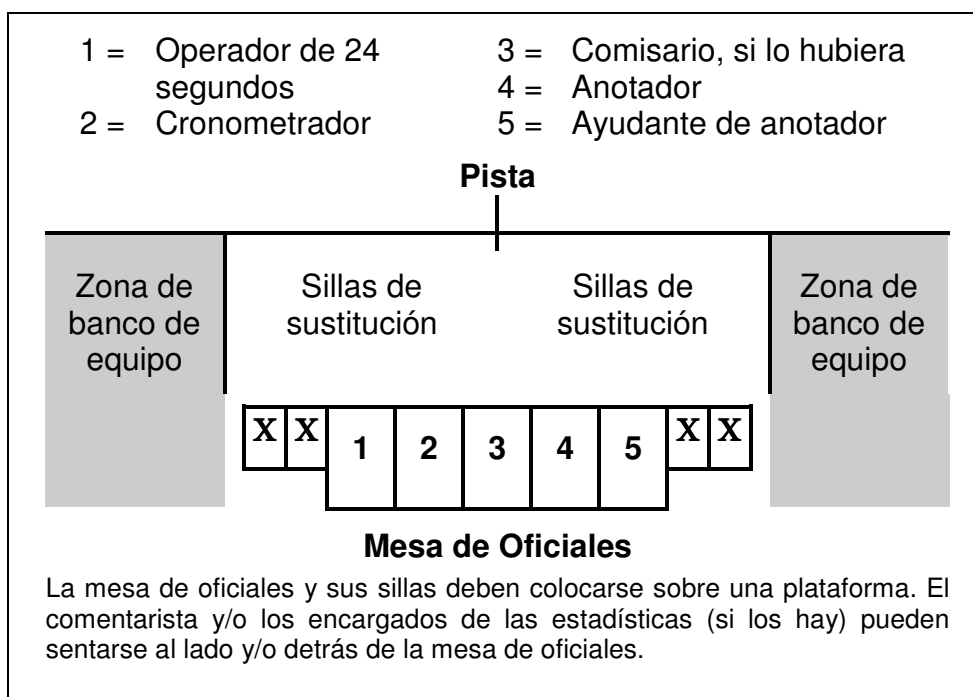
Esquema 2 Zona restringida

La línea de tres puntos no forma parte de la zona de canasta de tres puntos



Esquema 3 Zonas de canasta de dos y tres puntos

2.3 **Posición de la mesa del anotador y de las sillas de los sustitutos (Esquema 4)**



Esquema 4 Mesa de oficiales y sillas de sustitución

Art. 3 Equipamiento

Se requerirá el siguiente equipamiento:

- Unidades de contención, que consisten en:
 - Tableros.
 - Canastas, compuestas por aros (abatibles) y redes.
 - Soportes del tablero que incluyan protecciones.
- Balones de baloncesto.
- Reloj de partido.
- Marcador.
- Dispositivo de veinticuatro segundos.
- Cronómetro o dispositivo adecuado (visible) para cronometrar los tiempos muertos, distinto al reloj de partido.
- Dos (2) señales acústicas independientes, muy potentes y claramente diferentes entre sí.
- Acta.
- Indicadores de faltas de jugadores.
- Indicadores de faltas de equipo.
- Flecha de posesión alterna.
- Pista de juego.
- Terreno de juego.
- Iluminación adecuada.

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

REGLA TRES – LOS EQUIPOS

Art. 4 Equipos

4.1 Definición

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

4.2 Regla

- 4.2.1 Cada equipo se compone de:
- Un máximo de doce (12) miembros del equipo facultados para jugar, incluido un capitán.
 - Un entrenador y, si el equipo quiere, un ayudante de entrenador.
 - Un máximo de cinco (5) acompañantes de equipo que pueden sentarse en el banquillo de equipo y desempeñar responsabilidades concretas, como delegado, médico, fisioterapeuta, estadístico, intérprete, etc.
- 4.2.2 Tendrá que haber cinco (5) jugadores de cada equipo en el terreno de juego durante el tiempo de juego y podrán ser sustituidos.
- 4.2.3 Un sustituto se convierte en jugador y un jugador se convierte en sustituto cuando:
- El árbitro hace la señal autorizando la entrada del sustituto en el terreno de juego.
 - Un sustituto solicita la sustitución al anotador durante un tiempo muerto o un intervalo de juego.

4.3 Uniformes

- 4.3.1 El uniforme de los miembros del equipo se compone de:
- Camiseta del mismo color dominante en la parte delantera y trasera.
Todos los jugadores deben llevar la camiseta por dentro del pantalón corto. Se permiten los uniformes de una sola pieza.
 - Pantalones cortos del mismo color dominante en la parte delantera y trasera, pero no necesariamente del mismo color que la camiseta.
 - Se pueden utilizar calentadores que sobresalgan por debajo del pantalón corto siempre que sean del mismo color dominante que este.
- 4.3.2 Cada miembro del equipo llevará una camiseta numerada en su parte delantera y trasera con números lisos y de un color sólido que contraste con el de aquella.

Los números serán claramente visibles y:

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

- 4.3.3 Los equipos deben disponer de un mínimo de dos juegos de camisetas y:
- El equipo citado en primer lugar en el programa (local) utilizará camisetas de color claro (preferiblemente blancas).
 - El equipo citado en segundo lugar en el programa (visitante) utilizará camisetas de color oscuro.
 - No obstante, si los dos 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 y, por tanto, 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 objetos que puedan lesionar a otros jugadores.
- **No se permite** utilizar:
 - Protección en dedos, manos, muñecas, codos o antebrazos; ortopedias o refuerzos hechos de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal ni ningún otro material duro, aunque estén cubiertos por un acolchado blando.
 - Objetos que puedan causar cortes o abrasiones (las uñas deben llevarse cortas).
 - Tocados, accesorios para el pelo o joyas.
 - **Se permite** utilizar:
 - Protecciones en hombros, brazos, muslos o piernas, siempre que el material esté suficientemente acolchado.
 - Refuerzos en las rodillas, si están adecuadamente cubiertos.
 - Máscaras faciales, aunque sean de material duro.
 - Gafas, siempre que no representen un peligro para los demás jugadores.
 - Cintas para la cabeza, con una anchura máxima de cinco (5) centímetros, hechas de tela, plástico flexible o goma no abrasivos, y de un solo color.
- 4.4.3 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 En caso de lesión de un jugador(es), los árbitros pueden detener el juego.
- 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. No obstante, los árbitros pueden detener el juego inmediatamente si es necesario proteger a un jugador lesionado.
- 5.3 Si el jugador lesionado no puede continuar jugando inmediatamente (en, aproximadamente, 15 segundos) o recibe asistencia, debe ser sustituido a menos que su equipo se quede con menos de cinco (5) jugadores en el terreno de juego.
- 5.4 Los entrenadores, ayudantes de entrenador, sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes de equipo pueden entrar en el terreno de juego, con permiso del árbitro, para ocuparse de un jugador lesionado antes de que sea sustituido.
- 5.5 El médico puede entrar al terreno de juego, sin necesidad de contar con el permiso del árbitro, si, en su opinión, el jugador lesionado precisa atención médica inmediata.
- 5.6 Cualquier jugador que sangre o tenga una herida sin cubrir durante el partido deberá ser sustituido y sólo podrá volver al terreno de juego cuando se haya detenido la hemorragia y el área afectada o la herida sin cubrir hayan sido cubiertas por completo y de manera segura.

Si el jugador lesionado o cualquier jugador que sangre o presente una herida abierta se recupera durante un tiempo muerto solicitado por cualquiera de los equipos antes de que suene la señal del anotador comunicando la sustitución, dicho jugador podrá continuar jugando.

- 5.7 Cualquier jugador que haya sido designado por el entrenador para iniciar el partido podrá ser sustituido en caso de lesión. En este caso, los adversarios tendrán derecho a sustituir al mismo número de jugadores, si así lo desean.

Art. 6 El 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 y que puede dirigirse a los árbitros de manera educada para obtener información durante el partido. Sin embargo, sólo podrá hacerlo cuando el balón esté muerto y el reloj de partido parado.
- 6.2 El capitán informará al árbitro principal inmediatamente después del final del partido si su equipo protesta el resultado del partido, y firmará el acta en el espacio que indica "Firma del capitán en caso de protesta".

Art. 7 Entrenadores: obligaciones y derechos

- 7.1 Cada entrenador o su representante proporcionará al anotador una lista con los nombres y números correspondientes de los miembros de su equipo aptos para jugar, así como el nombre del capitán, entrenador y ayudante de entrenador al menos veinte (20) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido. Todos los miembros de un equipo cuyos nombres estén inscritos en el acta están facultados para jugar, incluso si llegan después de que el partido haya comenzado.
- 7.2 Cada entrenador dará su aprobación a los nombres y números de los miembros de su equipo, y a los nombres de los entrenadores, firmando el acta al menos diez (10) minutos antes del partido. Al mismo tiempo deberá indicar los cinco jugadores que comenzarán el partido. El entrenador del equipo A será el primero que facilite esta información.
- 7.3 Los entrenadores y ayudantes de entrenador (así como los sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes de equipo) son las únicas personas autorizadas a permanecer en sus zonas de banquillo de equipo, a menos que estas reglas especifiquen lo contrario.
- 7.4 El entrenador y ayudante de entrenador pueden ir a la mesa del anotador durante el partido para obtener información estadística únicamente cuando el balón esté muerto y el reloj de partido parado.
- 7.5 Sólo el entrenador está autorizado a permanecer de pie durante el partido. Podrá dirigirse verbalmente a sus jugadores durante el partido siempre que permanezca dentro de su zona de banquillo de equipo.
- 7.6 Si hay ayudante de entrenador, su nombre debe inscribirse en el acta antes del inicio del partido (no es necesario que firme). Asumirá todas las obligaciones y derechos del entrenador si, por cualquier razón, este no puede continuar ejerciéndolas.
- 7.7 El entrenador informará al árbitro del número de jugador que actuará como capitán en pista cuando el capitán abandone el terreno de juego.
- 7.8 El capitán actuará como entrenador si no hay entrenador o si este no puede continuar y no hay ayudante de entrenador inscrito en el acta (o bien este no puede continuar). En caso de que el capitán tenga que abandonar el terreno de juego, podrá 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 también como entrenador.
- 7.9 El entrenador designará al lanzador de tiros libres de su equipo en todos los casos en que las reglas no lo determinen.

REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO

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

- 8.1 El partido se compone de cuatro (4) periodos de diez (10) minutos.
- 8.2 Habrá intervalos de juego de dos (2) minutos entre el primer y segundo periodo (primera parte), entre el tercer y cuarto periodo (segunda parte), y antes de cada periodo extra.
- 8.3 Habrá un intervalo de juego en la mitad del partido de quince (15) minutos.
- 8.4 Habrá un intervalo de juego de veinte (20) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
- 8.5 Un intervalo de juego comienza:
- Veinte (20) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
 - Cuando suena el reloj de partido indicando el final de un periodo.
- 8.6 Un intervalo de juego finaliza:
- Al comienzo del primer periodo, cuando el balón es legalmente tocado por uno de los saltadores.
 - Al comienzo de todos los demás periodos, cuando el balón toca o es tocado legalmente por un jugador sobre el terreno de juego después del saque.
- 8.7 Si al final del tiempo de juego del cuarto periodo el tanteo está empatado, el partido continuará con tantos periodos extra de cinco (5) minutos como sean necesarios para deshacer el empate.
- 8.8 Si se comete una falta cuando o justo antes de que suene la señal del final del tiempo de juego, los tiros libres que puedan resultar de la sanción de esa falta deberán lanzarse después del final del tiempo de juego.
- 8.9 Si a consecuencia de estos tiros libres es necesario disputar un periodo extra, se considerará que todas las faltas que se cometan después del final del tiempo de juego han ocurrido durante un intervalo de juego y los tiros libres se administrarán antes del inicio del periodo extra.

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

- 9.1 El primer periodo comienza cuando el balón es tocado legalmente por uno de los saltadores.
- 9.2 Los demás periodos comienzan cuando el balón toca o es tocado legalmente por un jugador en el terreno de juego después del saque.
- 9.3 El partido no puede comenzar si uno de los equipos no está en el terreno de juego con cinco (5) jugadores preparados para jugar.
- 9.4 En todos los partidos, el equipo citado en primer lugar en el programa (equipo local) tendrá el banquillo de equipo y su propia canasta a la izquierda de la mesa del anotador, de cara al terreno de juego.
- Sin embargo, si ambos equipos están de acuerdo, podrán intercambiar los banquillos de equipo y/o las canastas.
- 9.5 Antes del primer y tercer periodo, los equipos tienen derecho a calentar en la mitad del terreno de juego en la que se encuentra la canasta de sus oponentes.
- 9.6 Los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda mitad.
- 9.7 En todos los periodos extra, los equipos continuarán jugando hacia las mismas canastas que en el cuarto periodo.
- 9.8 Un periodo, periodo extra o partido finalizará cuando suene la señal del reloj de partido indicando el final del tiempo de juego.

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 es tocado legalmente por un saltador.
 - 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 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] o saque).
 - Suena la señal de final de un periodo.
 - Suena la señal de veinticuatro segundos mientras un equipo tiene el control del balón.
 - Un jugador de cualquier equipo toca el balón mientras está en el aire en un lanzamiento a canasta después de que:
 - un árbitro haya hecho sonar su silbato.
 - la señal del reloj de partido haya sonado indicando el final del periodo.
 - haya sonado la señal de veinticuatro segundos.
- 10.4 El balón no queda muerto y se concede la canasta si se convierte cuando:
- El balón está en el aire en un lanzamiento a canasta y:
 - un árbitro hace sonar su silbato.
 - suena la señal de final de periodo.
 - suena la señal de veinticuatro segundos.
 - El balón está en el aire en un tiro libre cuando el árbitro hace sonar su silbato para indicar cualquier infracción que no haya cometido el lanzador.
 - Un oponente comete una falta cuando **el balón está bajo el control de un jugador** en acción de tiro a canasta y que finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo que comenzó antes de que se cometiera la falta.

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

Esta disposición no se aplica y la canasta no es válida si, durante el movimiento continuo del jugador en acción de tiro, suena la señal de final de un periodo o suena la señal de veinticuatro segundos.

Art. 11 Posición de un jugador y de un árbitro

- 11.1 La posición de un **jugador** se determina por el lugar en que toca el suelo.
- Cuando se encuentra en el aire tras un salto, mantiene la misma situación que tenía cuando tocó el suelo por última vez. Esto incluye las líneas de demarcación, la línea central, la línea de tres puntos, la línea de tiros libres y las líneas que delimitan las zonas restringidas.
- 11.2 Si un jugador que salta desde su pista delantera establece un control nuevo de balón para su equipo mientras se encuentra en el aire, no se determinará su posición en pista trasera o delantera hasta que vuelva a tocar el terreno de juego.
- 11.3 La posición de un **árbitro** se determina de la misma manera que la de un jugador. Cuando el balón toca a un árbitro es igual que si tocara el suelo en la posición en que se encuentra el árbitro.

Art. 12 Salto entre dos y posesión alterna

12.1 Definición

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

12.2 Procedimiento

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

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

12.3 Situaciones de salto

Se produce una situación de salto cuando:

- Se sanciona un balón retenido.
- El balón sale fuera de los límites del terreno de juego y los árbitros dudan o están en desacuerdo sobre qué jugador tocó el último el balón.
- Ambos equipos cometen violación durante el último o único tiro libre no convertido.
- Un balón vivo se encaja en los soportes de la canasta (excepto entre tiros libres).
- El balón queda muerto mientras ninguno de los equipos tiene control de balón o derecho al mismo.
- Después de cancelar penalizaciones iguales en contra de ambos equipos, no queda ninguna penalización de faltas por administrarse y ningún equipo tiene control del balón o derecho al mismo antes de la primera falta o violación.
- Va a comenzar cualquier periodo que no sea el primero.

12.4 Posesión alterna

- 12.4.1 La posesión alterna es un método para conseguir que el balón pase a estar vivo mediante un saque en lugar de un salto entre dos.
- 12.4.2 En todas las situaciones de salto, los equipos irán alternando la posesión del balón para efectuar un saque desde el punto más cercano a donde se produjo la situación de salto.
- 12.4.3 Comenzará la posesión alterna el equipo que no obtenga el control del balón vivo en el terreno de juego después del salto con el que se inicia el primer periodo.

- 12.4.4 El equipo que tenga derecho a la siguiente posesión alterna al final de cualquier periodo comenzará el siguiente periodo mediante un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- 12.4.5 La posesión alterna:
- **Comienza** cuando el balón está a disposición del jugador que efectúa el saque.
 - **Finaliza** cuando:
 - el balón toca o es tocado legalmente por un jugador en el terreno de juego.
 - el equipo que realiza el saque comete una violación.
 - un balón vivo se encaja en los soportes de la canasta durante un saque.
- 12.4.6 El equipo que tiene derecho al saque de posesión alterna se indicará mediante la flecha de posesión alterna apuntando a la canasta de los oponentes. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambia cuando finaliza el saque de posesión alterna.
- 12.4.7 Una violación cometida por un equipo durante su saque de posesión alterna provoca que dicho equipo pierda ese saque. Se cambiará la dirección de la flecha de posesión alterna inmediatamente, indicando que el equipo contrario al que cometió la violación tiene derecho al saque de posesión alterna en la siguiente situación de salto. El juego se reanudará concediendo el balón a los oponentes del equipo que cometió la violación para que efectúen un saque desde el punto del saque original.
- 12.4.8 Una falta cometida por cualquier equipo:
- Antes del comienzo de un periodo que no sea el primero, o
 - Durante un saque de posesión alterna,
- no provoca que el equipo que realiza el saque pierda ese saque de posesión alterna.
- En caso de que se produjese dicha falta durante el saque que da inicio a un periodo, después de que el balón se haya puesto a disposición del jugador que va a efectuarlo pero antes de que haya tocado a un jugador en el terreno de juego, se considera que la falta se ha producido durante el tiempo de juego y se penaliza en consecuencia.

Art. 13 Cómo se juega el balón

13.1 Definición

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

13.2 Regla

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

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

Una infracción del Art. 13.2 es una violación.

Art. 14 Control del balón

- 14.1 Un equipo **obtiene** el control del balón cuando un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo porque lo mantiene, lo bota o tiene un balón vivo a su disposición.
- 14.2 El control por parte de ese equipo **continúa** mientras:
- Un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo.
 - Miembros de ese equipo se están pasando el balón.

- 14.3 El control por parte de ese equipo **finaliza** cuando:
- Un oponente obtiene el control de un balón vivo.
 - 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 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** (hundimiento) cuando se introduce el balón hacia abajo en la canasta de los oponentes con una o ambas manos.

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

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

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

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

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

Art. 16 Canasta: cuándo se marca y su valor

16.1 **Definición**

- 16.1.1 Se convierte una canasta cuando un balón vivo entra en el cesto por arriba y permanece en él o lo atraviesa.
- 16.1.2 Se considera que el balón está dentro del cesto cuando la parte más insignificante del mismo está dentro de él y por debajo del nivel del aro.

16.2 **Regla**

- 16.2.1 Se concede una canasta al equipo que ataca el cesto de los oponentes en el que ha entrado el balón de la siguiente manera:
- Una canasta desde el tiro libre vale un (1) punto.
 - Una canasta desde la zona de tiro de dos (2) puntos vale dos puntos.
 - Una canasta desde la zona de tiro de tres puntos (3) vale tres puntos.
 - Si después de que el balón haya tocado el aro tras un último o único tiro libre, un jugador atacante o defensor toca el balón legalmente antes de que entre en el cesto, la canasta será de dos (2) puntos.
- 16.2.2 Si un jugador convierte **accidentalmente** un lanzamiento en su **propia canasta**, la canasta valdrá dos (2) puntos y se anotará como si hubiesen sido logrados por el capitán en el terreno de juego del equipo contrario.

- 16.2.3 Si un jugador convierte **intencionadamente** un lanzamiento en su **propia canasta**, se produce 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 se produce una violación.

Art. 17 Saque

17.1 **Definición**

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

17.2 **Procedimiento**

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

- El árbitro no esté a más de cuatro metros del jugador que realiza el saque.
- El jugador que realiza el saque se encuentre en el lugar correcto que haya designado 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 El saque desde la prolongación de la línea central, frente a la mesa de anotadores, sólo se realizará en las siguientes situaciones:

- Al comienzo de todos los períodos, con excepción del primero.
- Después de uno o varios tiros libres a consecuencia de una falta técnica, antideportiva o descalificante.
- Durante los dos (2) últimos minutos del cuarto (4º) periodo y durante los dos (2) últimos minutos de cualquier periodo extra, después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón en su pista trasera.

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

- 17.2.4 A continuación de una falta personal cometida por un jugador del equipo con control de balón vivo, o del equipo con derecho al balón, el saque correspondiente se efectuará desde el lugar más cercano a donde se cometió la infracción.

- 17.2.5 Siempre que el balón entre en la canasta pero el tiro o tiro libre no sea válido, el saque correspondiente se realizará desde un lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiro libre.

- 17.2.6 Después de una canasta convertida o de un último o único tiro libre convertido:

- Cualquier jugador del equipo que recibió la canasta efectuará el saque desde cualquier lugar de la línea de fondo donde se convirtió la canasta. Esto también es aplicable cuando un árbitro entregue el balón a un jugador o lo ponga a su disposición después de un tiempo muerto o cualquier otra interrupción del juego posterior a una canasta o un único o 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 sobre o detrás de la línea de fondo, pero la cuenta de cinco segundos comienza cuando el balón está a disposición del primer jugador situado fuera de las líneas de demarcación.

17.3 **Regla**

- 17.3.1 Un jugador que realiza un saque **no**:

- Tardará más de cinco segundos en lanzar el balón.
- Pisará el terreno de juego mientras tenga el balón en su(s) mano(s).
- Hará que el balón toque fuera de los límites del terreno de juego tras haber sido lanzado en el saque.
- Tocará el balón dentro del terreno de juego antes de que haya tocado a otro jugador.
- Hará que el balón entre directamente en la canasta.

- Se moverá una distancia total de más de un metro desde el punto designado para el saque, lateralmente en una o ambas direcciones, antes o mientras se produce el lanzamiento del balón. Sin embargo, se permite que se mueva hacia atrás, perpendicularmente a la línea, tanto como las circunstancias lo permitan.

17.3.2 Durante el saque, el resto de jugadores **no**:

- Tendrán ninguna parte de su cuerpo por encima de la línea de demarcación antes de que el balón haya atravesado esa línea.
- Estarán a menos de un metro del jugador que efectúa el saque cuando el área libre de obstáculos fuera de las líneas de demarcación en el lugar del saque tenga menos de dos metros.

Una infracción del Art. 17.3 es una violación.

17.4 **Penalización**

Se concede el balón a los oponentes para un saque desde el punto en que se debía realizar el saque original.

Art. 18 Tiempo muerto

18.1 **Definición**

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

18.2. **Regla**

18.2.1 Cada tiempo muerto durará un (1) minuto.

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

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

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

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

18.2.5 Se pueden conceder dos (2) tiempos muertos a cada equipo en cualquier momento de la primera mitad; tres (3) en cualquier momento de la segunda mitad y uno (1) durante cada periodo extra.

18.2.6 Los tiempos muertos no utilizados no podrán trasladarse a la siguiente mitad o periodo extra.

18.2.7 El tiempo muerto se concede al entrenador del equipo que 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 cuando se detenga el reloj a continuación de un tiro de campo convertido durante los dos (2) últimos minutos del cuarto periodo o de cualquier periodo extra, a menos que un árbitro haya interrumpido el partido.

18.3 **Procedimiento**

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

18.3.2 Una solicitud de tiempo muerto sólo puede cancelarse antes de que el anotador haga sonar su señal para comunicar dicha solicitud.

18.3.3 El período de tiempo muerto:

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

- 18.3.4 Tan pronto como comience una oportunidad de tiempo muerto, el anotador hará sonar su señal para comunicar a los árbitros que se ha efectuado una solicitud de tiempo muerto.
Si se convierte una canasta contra el equipo que ha solicitado un tiempo muerto, el cronometrador detendrá el reloj de partido inmediatamente y hará sonar su señal.
- 18.3.5 Durante el tiempo muerto y durante un intervalo de juego antes del inicio del segundo (2º), cuarto (4º) o cualquier periodo extra, los jugadores pueden abandonar el terreno de juego y sentarse en su banquillo de equipo, y las personas autorizadas a estar en la zona de banquillo pueden entrar al terreno de juego siempre que permanezcan cerca de la zona de banquillo de equipo.
- 18.3.6 Si la solicitud del tiempo muerto la realiza cualquiera de los dos equipos después de que el balón esté a disposición del lanzador para el primer o único tiro libre, se concederá el tiempo muerto a cualquier equipo si:
- El último o único tiro libre es válido.
 - A continuación hay un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
 - Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se completan los tiros libres y se concede el tiempo muerto antes de administrarse la nueva penalización.
 - Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede el tiempo muerto antes de que se administre la nueva penalización.
 - Se sanciona una violación antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede el tiempo muerto antes de administrarse el saque.
- En el caso de series consecutivas de tiros libres y/o posesión de balón originados por más de una falta, cada serie debe considerarse por separado.

Art. 19 Sustituciones

19.1 Definición

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

19.2 Regla

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

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

- Para ambos equipos, el balón queda muerto, el reloj de partido está parado y el árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa del anotador.
- Para ambos equipos, el balón queda muerto después de un último o único tiro libre válido.
- Para el equipo que recibe la canasta, se convierte un tiro de campo durante los últimos dos minutos del cuarto periodo o de cualquier periodo extra.

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

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

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

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

19.3 Procedimiento

- 19.3.1 Sólo el sustituto tiene derecho a solicitar una sustitución. Lo hará él (no el entrenador ni su ayudante) personándose en la mesa del anotador y solicitando claramente una sustitución, haciendo la señal convencional correspondiente o sentándose en la silla de sustituto. Debe estar preparado para jugar de inmediato.
- 19.3.2 Una solicitud de sustitución sólo puede cancelarse antes de que el anotador haga sonar su señal para comunicar 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 de demarcación hasta que el árbitro haga sonar su silbato, efectúe la señal de sustitución y autorice su entrada al terreno de juego.
- 19.3.5 El jugador sustituido puede ir directamente a su banquillo sin informar al anotador o al árbitro.
- 19.3.6 Las sustituciones se efectuarán tan rápido como sea posible. Un jugador que haya cometido su quinta (5ª) falta o haya sido descalificado debe ser sustituido antes de 30 segundos. Si a juicio del árbitro se produce un retraso injustificado se le cargará un tiempo muerto al equipo infractor. Si el equipo no dispone de tiempos muertos, se puede sancionar al entrenador con una falta técnica tipo B.
- 19.3.7 Si se solicita una sustitución durante un tiempo muerto o un intervalo de juego, el sustituto debe informar al anotador antes de incorporarse al partido.
- 19.3.8 Si el lanzador de tiros libres debe ser sustituido porque:
- Está lesionado.
 - Ha cometido su quinta falta.
 - Ha sido descalificado.
- El tiro o tiros libres debe lanzarlos su sustituto, quien no puede volver a ser sustituido hasta que haya jugado en la siguiente fase del partido con el reloj en marcha.
- 19.3.9 Si cualquier equipo solicita una sustitución después de que el balón esté a disposición del lanzador para el primer o único tiro libre, se concederá si:
- El último o único tiro libre es válido.
 - A continuación hay un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
 - Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se completa el o los tiros libres y se concede la sustitución antes de administrarse la nueva penalización.
 - Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede la sustitución antes de que se administre la nueva penalización.
 - Se sanciona una violación antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede la sustitución antes de administrarse el saque.

En el caso de series consecutivas de tiros libres y/o posesión de balón originados por más de una falta, cada serie se considera por separado.

Art. 20 Partido perdido por incomparecencia**20.1 Regla**

Un equipo perderá el partido por incomparecencia si:

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

20.2 Penalización

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

Art. 21 Partido perdido por inferioridad

21.1 **Regla**

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

21.2 **Penalización**

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

REGLA CINCO – VIOLACIONES

Art. 22 Violaciones

22.1 Definición

Una **violación** es una infracción de las reglas.

22.2 Penalización

El balón se concede 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 de demarcación.

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

El regate se completa 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 que lo lanzó vuelva a tocarlo con las manos.

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

24.1.2 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.

- 24.1.3 Las siguientes acciones no constituyen regates:
- Lanzamientos sucesivos a canasta.
 - Cometer un *fumble* al inicio o al final de un regate.
 - Los intentos de obtener el control del balón mediante palmeos para alejarlo de otros jugadores.
 - 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 descansa antes de tocar el suelo, siempre que no se cometa una violación del avance.

24.2 Regla

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

- Un lanzamiento a canasta.
- Un palmeo 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, más allá de los límites definidos en este artículo mientras se sostiene un balón vivo en el terreno de juego.

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:

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

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

- Mientras tiene ambos pies en contacto con el suelo:
 - Para iniciar un regate, no podrá levantar el pie de pivote hasta que el balón haya abandonado su(s) mano(s).
 - Para pasar o lanzar a canasta, el jugador podrá levantar el pie de pivote, pero ninguno de los dos pies podrá volver a tocar el suelo hasta que el balón haya abandonado su(s) mano(s).
- Mientras está en movimiento:
 - Para pasar o lanzar a canasta, podrá saltar sobre el pie de pivote y caer con uno o ambos pies a la vez. A continuación podrá levantar uno o ambos pies pero ningún pie podrá tocar el suelo antes de que el balón haya abandonado su(s) mano(s).
 - Para iniciar un regate, no podrá levantar el pie de pivote hasta que el balón haya abandonado su(s) mano(s).

- Y se detiene cuando ningún pie es pie de pivote:
 - Para iniciar un regate, no podrá levantar ningún pie hasta que el balón haya abandonado su(s) mano(s).
 - Para pasar o lanzar a canasta, podrá levantar uno o ambos pies pero no podrán volver al suelo hasta que el balón haya abandonado su(s) mano(s).

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

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

Art. 26 Tres segundos

26.1 **Regla**

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

26.1.2 Se permitirá que un jugador:

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

26.1.3 Para que un jugador esté fuera de la zona restringida debe poner ambos pies en el suelo fuera de la misma.

Art. 27 Jugador estrechamente marcado

27.1 **Definición**

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

27.2 **Regla**

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

Art. 28 Ocho segundos

28.1 **Definición**

28.1.1 La **pista trasera** de un equipo se compone de la propia canasta, la parte delantera del tablero y la parte del terreno de juego delimitada por la línea de fondo situada detrás de la propia canasta, las líneas laterales y la línea central.

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

28.1.3 El balón **pasa** a la **pista delantera** de un equipo cuando:

- Toca la pista delantera.
- Toca a un jugador o árbitro que tiene parte de su cuerpo en contacto con la pista delantera.
- Durante un regate en pista trasera hacia pista delantera, los dos pies del jugador que realiza el regate y el balón están en pista delantera.

28.2 Regla

28.2.1 Cuando un jugador obtiene el control de un balón vivo en su **pista trasera**, su equipo debe hacer que el balón pase a su pista delantera en menos de ocho (8) segundos.

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

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

Art. 29 Veinticuatro segundos

29.1 Regla

29.1.1 Cuando un jugador obtiene el control de un balón **vivo** en el **terreno de juego**, su equipo debe efectuar un lanzamiento a canasta antes de veinticuatro (24) segundos.

Para que se considere un lanzamiento a canasta, se deben cumplir estas condiciones:

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

29.1.2 Cuando **se intenta un lanzamiento finalizando el periodo de veinticuatro segundos** y suena la señal estando 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 toca en el tablero (no el aro) o no toca en el aro, se produce una violación. Sin embargo, si el equipo contrario ha obtenido un control del balón inmediato y claro, se ignorará la señal y el juego continuará.

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

29.2 Procedimiento

29.2.1 Si un árbitro detiene el juego por cualquier razón válida no atribuible a ningún equipo (dispositivo de 24 segundos reiniciado por error, etc.), o atribuible al equipo contrario al que controla el balón, se concederá la posesión del balón al equipo que previamente tenía el control del balón con una nueva cuenta de veinticuatro segundos.

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

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

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

Art. 30 Balón devuelto a pista trasera

30.1 Definición

30.1.1 El balón **pasa** a la **pista trasera** cuando:

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

- 30.1.2 El balón ha sido devuelto ilegalmente a la pista trasera cuando un jugador del equipo con control del balón vivo:
- Es el último en tocar el balón en pista delantera y después él o un compañero es el primero en tocarlo en pista trasera.
 - Es el **último** en tocar el balón en pista trasera y después el balón toca la pista delantera, tras lo cual él o un compañero lo toca en pista trasera.

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

30.2 Regla

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

Art. 31 Interposiciones e interferencias

31.1 Definición

31.1.1 Un lanzamiento a canasta o un tiro libre:

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

31.2 Regla

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

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

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

31.2.3 Las restricciones de interposiciones se aplican hasta que:

- El balón ya no tenga posibilidad de entrar a canasta durante el lanzamiento.
- El balón toque el aro.

31.2.4 Se produce una **interferencia** durante un **tiro de campo** cuando:

- Un jugador toca la canasta o el tablero mientras el balón está en contacto con el aro.
- Un jugador introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón. Esto también es válido durante un pase y después de que el balón haya tocado el aro.
- Un defensor toca el balón o la canasta mientras el balón está dentro de la canasta e impide que el balón la atraviese.
- Un defensor hace que el tablero vibre o agarra el aro de manera que, a juicio del árbitro, impide que el balón entre en la canasta.
- Un atacante hace que el tablero vibre o agarra el aro de manera que, a juicio del árbitro, provoca que el balón entre en la canasta.
- Un jugador agarra el aro para jugar el balón. Esto también es válido después de que el balón haya tocado el aro.

31.2.5 Se produce una **interferencia** durante un **tiro libre** cuando:

- Un jugador, durante un tiro libre que debe ser seguido de uno o más tiros libres, toca el balón, la canasta o el tablero mientras el balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta.
- Un jugador, durante el último o único tiro libre, toca la canasta o el tablero mientras el balón está en contacto con el aro.
- Un jugador defensor introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón. Esto también es válido después de que el balón haya tocado el aro.
- Durante el último o único tiro libre y mientras el balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta después de haber tocado el aro, un defensor hace que el tablero o el aro vibren de manera que, a juicio del árbitro, impide que el balón entre en la canasta.
- Durante el último o único tiro libre y mientras el balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta después de haber tocado el aro, un atacante hace que el tablero o el aro vibren de manera que, a juicio del árbitro, provoca que el balón entre en la canasta.

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

- Un árbitro haga sonar su silbato mientras el balón se encuentra:
 - En las manos de un jugador en acción de tiro, o
 - En el aire durante un lanzamiento de campo.
- Suenen la señal de fin de periodo mientras el balón está en el aire durante un lanzamiento de campo.

Se aplicarán todas las restricciones referentes a interposiciones e interferencias.

31.3 Penalización

31.3.1 Si la violación la comete un jugador atacante, no se concederán los puntos. Se concederá el balón al equipo contrario para que realice un saque desde la línea lateral a la altura de la línea de tiro libre, a menos que se especifique lo contrario en estas reglas.

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

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

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

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

REGLA SEIS – FALTAS

Art. 32 Faltas

32.1 Definición

- 32.1.1 Una falta es una infracción de las reglas que implica un contacto personal ilegal con un adversario y/o un comportamiento antideportivo.
- 32.1.2 Se puede sancionar cualquier número de faltas contra cada equipo. Independientemente de la penalización, se señalará cada falta, se anotará en el acta al jugador infractor y se penalizará correspondientemente.

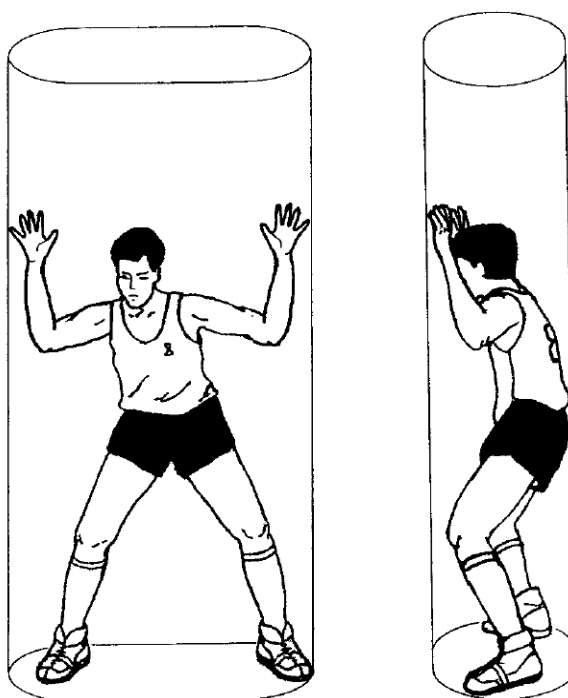
Art. 33 Contacto: principios generales

33.1 Principio del cilindro

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

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

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



Esquema 5 Principio del cilindro

33.2 Principio de verticalidad

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

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

En cuanto el jugador abandona su posición vertical (cilindro) y se produce un contacto con un adversario que haya establecido su propia posición vertical (cilindro), el jugador que abandonó su 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 en contacto con el suelo o en el aire, no provocará ningún contacto con el jugador defensor que está en posición legal de defensa:

- Utilizando sus brazos para crearse más espacio.
- 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 legal de defensa inicial cuando:

- Encara al adversario.
- Tiene ambos pies sobre el suelo.

Esta posición legal de defensa se extiende verticalmente por encima de 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 con control de 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 legal de defensa inicial frente a él, aunque lo haga en una fracción de segundo.

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

Una vez que el defensor ha establecido una posición legal de defensa inicial, puede desplazarse para defender a su adversario, pero no puede extender los brazos, hombros, caderas o piernas si al hacerlo provoca un contacto que impida que el jugador con el balón le supere.

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

- El defensor debe establecer una posición legal de defensa inicial 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 legal de defensa.
- Al desplazarse para mantener la posición 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.
- Tras establecer una posición legal de defensa, el defensor puede girarse **dentro de** su cilindro para amortiguar el golpe o evitar una lesión.

Si se cumplen las anteriores premisas, 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 ocupada por otro jugador.

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

La distancia es directamente proporcional a la velocidad de adversario, nunca menos de un (1) ni más de dos (2) pasos normales.

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

Una vez que el defensor ha establecido una posición legal de defensa inicial puede desplazarse para defender a su adversario. No puede impedir que le rebase interponiendo en su camino los brazos, hombros, caderas o piernas. Puede girarse o colocar los brazos por delante y cerca del cuerpo, dentro de su cilindro, para evitar lesionarse.

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 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:

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

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

- Está **moviéndose** al producirse el contacto.
- No concede la distancia suficiente al establecer una pantalla fuera del campo de visión de un adversario **estático** al producirse el contacto.
- No respeta los elementos de tiempo y distancia con un adversario **en movimiento** al producirse el contacto.

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

Si la pantalla se establece **fuera** del campo de visión de un adversario estático, el jugador que la efectúa debe permitir que el adversario dé un 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 tal modo que el adversario pueda esquivarla, deteniéndose o cambiando de dirección.

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

Un jugador que sufre 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 desplazar 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 estático 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 su(s) brazo(s) o codo(s) 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 sobrepasan su cilindro y se produce un contacto, es un bloqueo o un agarrón.

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

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

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

Se produce un uso ilegal de las manos o de los brazos extendidos cuando el defensor está en posición de defensa y su(s) mano(s) o brazo(s) se colocan y permanecen en contacto sobre un adversario, **con** o **sin** balón, para impedir su avance.

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

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

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

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

- Quedarse solo para recibir el balón.
- Impedir que el defensor juegue o intente jugar el balón.
- Crear más espacio entre él y el defensor.

33.11 **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 codos, brazos, rodillas u otras partes del cuerpo.

33.12 Defensa ilegal por la espalda

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

33.13 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.

33.14 Empujar

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

Art. 34 Falta personal**34.1 Definición**

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

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

34.2 Penalización

Se anotará una falta personal al infractor.

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

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

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

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

Art. 35 Doble falta**35.1 Definición**

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

35.2 Penalización

35.2.1 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 doble falta:

- Se logra un cesto de campo válido, o se convierte el último o único tiro libre, se concederá el balón al equipo que lo recibió para que realice un saque desde la línea de fondo.
- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque 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 antideportiva

36.1 Definición

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

36.1.2 Las faltas antideportivas deben interpretarse de manera coherente durante todo el partido.

36.1.3 El árbitro sólo debe juzgar la acción.

36.1.4 Para juzgar si una falta es antideportiva, los árbitros deben aplicar los siguientes principios:

- Si un jugador no realiza un esfuerzo por jugar el balón y se produce un contacto, la falta es antideportiva.
- Si un jugador, en un esfuerzo por jugar el balón, provoca un contacto excesivo (falta violenta), el contacto debe considerarse antideportivo.
- Si un jugador defensor provoca un contacto con un adversario por la espalda o lateralmente en un intento de cortar un contraataque y no hay ningún adversario entre el atacante y la canasta del equipo contrario, el contacto debe considerarse antideportivo.
- Si un jugador comete una falta mientras realiza un esfuerzo legítimo por jugar el balón (juego normal) no es una falta antideportiva.

36.2 Penalización

36.2.1 Se anotará una falta antideportiva al infractor.

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

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

El número de tiros libres será el siguiente:

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

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

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

Art. 37 Falta descalificante

37.1 Definición

37.1.1 Una falta descalificante es cualquier infracción antideportiva flagrante de un jugador, sustituto, jugador excluido, entrenador, ayudante de entrenador o acompañante de equipo.

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

37.2 Penalización

- 37.2.1 Se anotará una falta descalificante al infractor.
- 37.2.2 Este será descalificado y se dirigirá al vestuario del equipo, donde permanecerá el resto del partido o, si lo prefiere, podrá abandonar las instalaciones.
- 37.2.3 Se concederá(n) tiro(s) libre(s):
- A cualquier adversario, designado por su entrenador, en caso de tratarse de una falta que no implique contacto.
 - Al jugador objeto de la falta en caso de faltas de contacto.
- Seguidos de:
- Un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa del anotador.
 - Un salto entre dos en el círculo central para iniciar el primer periodo.
- 37.2.4 El número de tiros libres será el siguiente:
- Si la falta se comete sobre un jugador que no está en acción de tiro o si es una falta técnica, se concederán dos (2) tiros libres.
 - Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro, la canasta, si se convierte, será válida y se concederá un (1) tiro libre.
 - Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro que no logra encestar, se concederán dos (2) o tres (3) tiros libres.

Art. 38 Falta técnica**38.1 Reglas de conducta**

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

38.2 Violencia

- 38.2.1 Durante el partido pueden producirse actos de violencia contrarios al espíritu de deportividad y del juego limpio. Los árbitros y, si fuera necesario, las fuerzas de orden público, deben atajarlos de inmediato.
- 38.2.2 Cuando se produzcan actos de violencia entre jugadores, sustitutos, entrenadores, ayudantes de entrenador, jugadores excluidos o acompañantes de equipo en el terreno de juego o en sus proximidades, los árbitros adoptarán las medidas oportunas para atajarlos.
- 38.2.3 Cualquiera de las personas mencionadas anteriormente que sea responsable de actos de agresión flagrantes contra los adversarios o los árbitros debe ser descalificada. El árbitro principal deberá informar del incidente al organismo responsable de la competición.

38.2.4 Los agentes de las fuerzas del orden público sólo pueden entrar en el terreno de juego si los árbitros se lo solicitan. No obstante, si los espectadores invaden el terreno de juego con la intención manifiesta de cometer actos violentos, los agentes de las fuerzas de orden público deberán intervenir de manera inmediata para proteger a los equipos y a los árbitros.

38.2.5 Todas las demás zonas, incluyendo accesos, salidas, pasillos, vestuarios, etc. están bajo la jurisdicción de los organizadores de la competición y de los agentes de las fuerzas de orden público.

38.2.6 Los árbitros no deben permitir las acciones físicas de los jugadores, sustitutos, entrenadores, ayudantes de entrenador, jugadores excluidos y acompañantes de 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 a la(s) persona(s) implicada(s).

Las decisiones de los árbitros son definitivas y no se pueden ignorar ni discutir.

38.3 Definición

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

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

38.3.2 Una falta técnica del entrenador, ayudante de entrenador, sustituto, jugador excluido o acompañante de equipo es una falta por dirigirse o tocar irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o adversarios, o una infracción de carácter conductual o administrativo.

38.3.3 Un entrenador será descalificado cuando:

- Haya sido sancionado con dos (2) faltas técnicas ('C') a consecuencia de su comportamiento personal antideportivo.
- Haya sido sancionado con tres (3) faltas técnicas acumuladas como consecuencia de comportamientos antideportivos del banquillo de equipo ('B') [ayudante de entrenador, jugadores excluidos sustitutos o acompañantes de equipo que se encuentren en el banquillo de equipo] o por una combinación de tres (3) faltas técnicas, una de las cuales le haya sido sancionada al propio entrenador ('C').

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

38.4 Penalización

38.4.1 Si se comete una falta técnica:

- Por parte de un jugador, se le anotará una falta técnica como falta de jugador y contará para las faltas de equipo.

- Por parte de un entrenador ('C'), ayudante de entrenador ('B'), sustituto ('B'), jugador excluido ('B') o acompañante de equipo ('B'), se anotará una falta técnica al entrenador y no contará para las faltas de equipo.

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

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

Art. 39 Enfrentamientos

39.1 Definición

Un enfrentamiento es una acción física mutua entre dos o más adversarios (jugadores, sustitutos, jugadores excluidos, entrenadores, ayudantes de entrenador y acompañantes de equipo).

Este artículo sólo se refiere a sustitutos, jugadores excluidos, entrenadores, ayudantes de entrenador y acompañantes de equipo que abandonen los límites de la zona de banquillo de equipo durante un enfrentamiento o cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento.

39.2 Regla

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

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

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

39.3 Penalización

39.3.1 Independientemente del número de entrenadores, ayudantes de entrenador, sustitutos, jugadores excluidos o acompañantes de equipo descalificados por abandonar la zona de banquillo de equipo, sólo se cargará una falta técnica ('B') al entrenador.

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

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

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

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

39.3.4 Todas las penalizaciones de las faltas ocurridas antes de la situación de enfrentamiento serán consideradas de conformidad con el Art. 42 (Situaciones especiales).

REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES

Art. 40 Cinco faltas por jugador

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

Art. 41 Faltas de equipo: penalización

41.1 Definición

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

41.2 Regla

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

Art. 42 Situaciones especiales

42.1 Definición

Durante el mismo periodo de reloj parado después de una falta o violación pueden surgir **situaciones especiales** cuando se comete(n) falta(s) 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 doble falta en el orden en que fueron sancionadas. Una vez que se hayan cancelado las penalizaciones se considerará que nunca han ocurrido.
- 42.2.4 El derecho a la posesión del balón como parte de la última penalización pendiente de administrar cancelará cualquier derecho anterior a la posesión del balón.
- 42.2.5 Una vez que el balón esté vivo durante el primer o único tiro libre o en un saque, esa penalización no podrá utilizarse para cancelar otra.
- 42.2.6 El resto de penalizaciones se administrará en el orden en que se cometieron.
- 42.2.7 Si después de la cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos no queda ninguna otra por administrar, el partido se reanudará del siguiente modo.

Si, aproximadamente al mismo tiempo que la primera infracción:

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

Art. 43 Tiros libres

43.1 Definición

43.1.1 Un tiro libre es una oportunidad concedida a un jugador para que consiga un (1) punto, sin oposición, desde una posición situada detrás de la línea de tiro libre y dentro del semicírculo.

43.1.2 Una serie de tiros libres se define como todos los tiros libres y/o la posterior posesión resultantes de una única penalización de falta.

43.2 Regla

43.2.1 Cuando se señala una falta personal y su penalización es la concesión de tiros libres:

- El jugador objeto de la falta será el que lo(s) lance.
- Si hay una solicitud para sustituirlo, debe lanzar los tiros libres antes de abandonar el partido.
- Si debe abandonar el partido por lesión, por haber cometido su quinta falta o por haber sido descalificado, su sustituto lanzará los tiros libres. Si no se dispone de ningún sustituto, los lanzará cualquier compañero de equipo.

43.2.2 Cuando se señala una falta técnica, cualquier jugador del equipo adversario designado por su entrenador podrá lanzar los tiros libres.

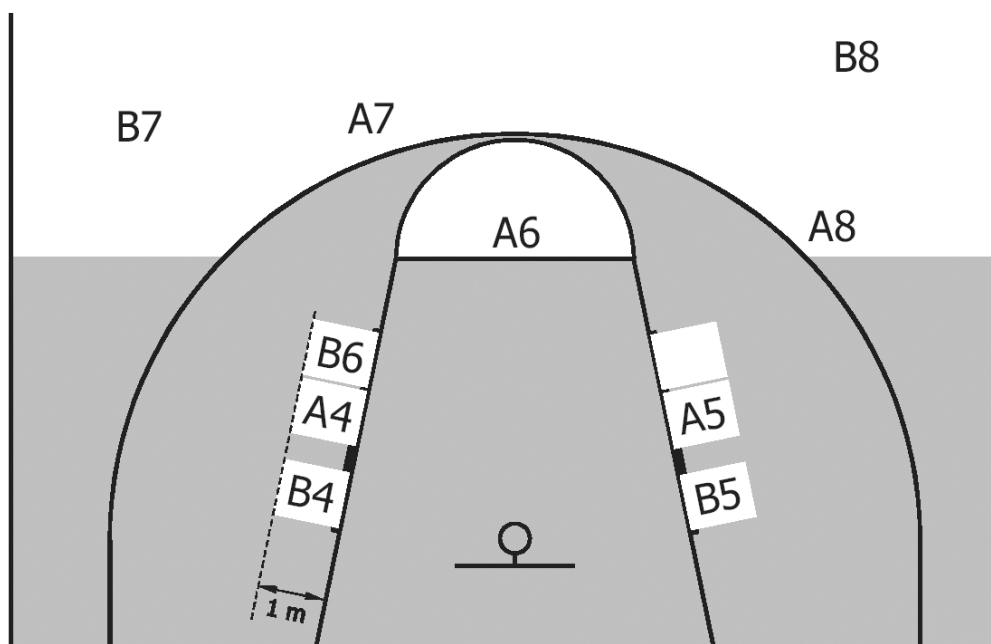
43.2.3 El lanzador de los tiros libres:

- Ocupará una posición detrás de la línea de tiro libre dentro del semicírculo.
- Podrá utilizar cualquier método para efectuar los lanzamientos pero deberá hacer que el balón entre en la canasta por su parte superior o toque el aro.
- Soltará el balón antes de cinco (5) segundos desde que el árbitro puso el balón a su disposición.
- No pisará la línea de tiro libre 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 dicho pasillo. Cada posición se considera que tiene un (1) metro de profundidad (Esquema 6).

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.
- Los adversarios del lanzador no le desconcertarán con sus acciones.



Esquema 6 Posiciones de los jugadores durante los tiros libres

43.2.5 Los jugadores que no están situados en el pasillo de tiros libres permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de lanzamiento de tres puntos hasta que el balón toque el aro o concluyan los tiros libres.

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

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

43.3 Penalización

43.3.1 Si la violación la comete el lanzador:

- El punto, si se convierte, no será válido.
- Cualquier violación cometida por los demás jugadores que se produzca justo antes, aproximadamente al mismo tiempo o después de la violación del lanzador se ignorará.

Se concederá a los adversarios 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, si se convierte, será válido.
- Las violaciones se ignorarán.

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

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

- Un **compañero** del lanzador durante el último o único tiro libre, se concederá a los adversarios un saque desde la prolongación de la línea de tiro libre, a menos que el mismo equipo tenga derecho a una posesión posterior.
- Un **adversario** del lanzador, se le concederá a éste un nuevo tiro libre.
- **Ambos equipos** durante el último o único tiro libre, se produce una situación de salto.

Art. 44 Error rectificable

44.1 Definición

Los árbitros pueden corregir un error si se ha ignorado inadvertidamente 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 los árbitros por error.
- Permitir lanzar uno o varios tiros libres a un jugador equivocado.

44.2 Procedimiento general

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

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

44.2.3 **No** se anularán las faltas cometidas, los puntos conseguidos, el tiempo transcurrido y demás actividad adicional que pueda haber ocurrido después del error y **antes** de su descubrimiento.

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

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

- Si el jugador implicado en su corrección está en el banquillo tras haber sido sustituido legalmente (no por haber sido descalificado o haber cometido su quinta falta), 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 su sustitución, en cuyo caso puede abandonar el terreno de juego.

- Si se sustituyó al jugador por haber sido descalificado o haber cometido su quinta falta, 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 haya firmado el acta.

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

44.3 Procedimiento especial

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

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

- Si el reloj de partido no se ha puesto en marcha tras el error, se concederá un saque de lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres al equipo al que se le han cancelado los tiros libres.
- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha tras el error 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 del 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 reanuda tras la corrección del error como después de un tiro libre normal.
- Si el mismo equipo logra una canasta tras habersele concedido por error un saque, se ignorará el error.

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

Se cancelarán dicho(s) tiro(s) libre(s) y se concederá el balón a los oponentes para que efectúen un saque de lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que deban administrarse penalizaciones de otras infracciones.

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

Art. 45 Árbitros, oficiales de mesa y comisario

- 45.1 Los **árbitros** serán un árbitro principal y uno o dos árbitros auxiliares. Serán ayudados por los oficiales de mesa y un comisario.
- 45.2 Los **oficiales de mesa** serán un anotador, un ayudante de anotador, un cronometrador y un operador de 24 segundos.
- 45.3 El **comisario** se sentará entre el anotador y el cronometrador. Su principal labor durante el partido es supervisar el trabajo de los oficiales de mesa y ayudar al árbitro principal y árbitro(s) auxiliar(es) en el correcto desarrollo del encuentro.
- 45.4 Los árbitros de un partido no deben tener ninguna relación con cualquiera de 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 y un pantalón largo negro, calcetines negros y zapatillas de baloncesto negras.
- 45.7 Los árbitros y los oficiales de mesa estarán uniformados.

Art. 46 Árbitro principal: obligaciones y derechos

El árbitro principal:

- 46.1 Inspeccionará y aprobará todo el equipamiento que se utilizará durante el partido.
- 46.2 Designará el reloj oficial del partido, el dispositivo de veinticuatro segundos y el cronómetro, y reconocerá a los oficiales de mesa.
- 46.3 Elegirá el balón de juego entre los dos (2) balones usados que, por lo menos, proporcionará el equipo local. En caso de que ninguno de estos dos balones sea adecuado como balón de juego, puede escoger el mejor balón disponible.
- 46.4 No permitirá que ningún jugador utilice objetos que puedan causar lesiones a los demás jugadores.
- 46.5 Administrará el salto entre dos al inicio del primer periodo y el saque al inicio de los demás periodos.
- 46.6 Tendrá autoridad para detener un partido cuando las condiciones lo justifiquen.
- 46.7 Tendrá autoridad para determinar que un equipo debe perder el partido por incomparecencia.
- 46.8 Examinará detenidamente el acta al final del tiempo de juego y siempre que lo considere necesario.
- 46.9 Aprobará con su firma el acta al final del tiempo de juego, **concluyendo** así la **vinculación** de los árbitros con el partido. La **autoridad** de los árbitros **comenzará** cuando lleguen al terreno de juego veinte (20) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido y **finalizará** con la conclusión del tiempo de juego con su aprobación.
- 46.10 Hará constar en el reverso del acta, antes de firmarla, cualquier falta descalificante o conducta antideportiva de los jugadores, entrenadores, ayudantes de entrenador o acompañantes de equipo que se produzca antes de los veinte (20) minutos previos al inicio del partido o entre el final del tiempo de juego y la aprobación con la firma del acta. En tal caso, el árbitro principal (o el comisario si está presente) deberá enviar un informe detallado a los organizadores de la competición.

- 46.11 Tomará la decisión final cuando sea necesario o cuando los árbitros no se pongan de acuerdo. Puede consultar al árbitro auxiliar, al comisario, si lo hubiera, y/o a los oficiales de mesa para tomar la decisión final.
- 46.12 Estará autorizado para aprobar y usar el equipamiento técnico, si estuviera disponible, con el fin de decidir, antes de firmar el acta, si un último lanzamiento se realizó dentro del tiempo de juego al final de cada período o período extra.
- 46.13 **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 del anotador, los banquillos de equipo y las zonas inmediatamente detrás de las líneas.
- 47.2 Los árbitros harán sonar su silbato cuando se cometa una infracción de las reglas, cuando finalice un período o cuando lo consideren necesario para detener el juego. No harán sonar su silbato después de un lanzamiento conseguido, un tiro libre válido o cuando el balón pase a estar vivo.
- 47.3 Al determinar si se debe sancionar un contacto o una violación, los árbitros deberán considerar en cada caso los siguientes principios fundamentales:
- El espíritu y el propósito de las reglas, y la necesidad de mantener la integridad del juego.
 - Consistencia en la aplicación del concepto de ventaja/desventaja, según el cual 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 no es correcto para el desarrollo del juego.
- 47.4 Si algún equipo formula una protesta, el árbitro principal (o el comisario, si estuviera presente) informará del incidente a la organización de la competición en el plazo de una hora desde la finalización del partido.
- 47.5 Si un árbitro se lesiona o si, por cualquier otra razón, no puede continuar con su labor antes de cinco (5) minutos, el partido debe reanudarse. El otro árbitro continuará solo hasta el final del partido, a menos que exista la posibilidad de sustituir al árbitro lesionado por otro árbitro capacitado. Después de consultar con el comisario, si lo hubiera, el otro árbitro decidirá sobre la posible sustitución.
- 47.6 En todos los partidos internacionales, si es necesaria una comunicación oral para aclarar una decisión, ésta se realizará en inglés.
- 47.7 **Cada árbitro tiene autoridad para tomar decisiones dentro de los límites de estas reglas, pero no tiene autoridad para ignorar o cuestionar las decisiones adoptadas por el/los otro(s).**

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

- 48.1 El **anotador** dispondrá de un acta y guardará un registro de:
- Los equipos, anotando los nombres y números de los jugadores que van a empezar el partido y de los sustitutos que participan en el partido. Cuando se produzca una infracción de las reglas relativa al cinco inicial, sustituciones o número de los jugadores, avisará al árbitro más cercano en cuanto sea posible.
 - El tanteo arrastrado, anotando los lanzamientos y tiros libres conseguidos.
 - Las faltas señaladas a cada jugador. Debe avisar inmediatamente al árbitro cuando un jugador cometa su quinta falta. Guardará un registro de las faltas señaladas a cada entrenador y avisará al árbitro en cuanto un entrenador deba ser descalificado. Del mismo modo, debe comunicarle al árbitro que un jugador ha cometido dos (2) faltas antideportivas y debe ser descalificado.

- Los tiempos muertos. Notificará a los árbitros en la siguiente oportunidad de tiempo muerto cuando un equipo haya solicitado un tiempo muerto y comunicará al entrenador, por medio de un árbitro, cuando el entrenador no disponga de más tiempos muertos en cada parte o periodo extra.
- La siguiente posesión alterna, manejando la flecha de posesión alterna. El anotador cambiará la dirección de la flecha en cuanto finalice el segundo periodo, 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 del anotador, en su extremo más cercano a la zona de banquillo del equipo que se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo, después de que el balón esté vivo tras la cuarta (4ª) falta de equipo en un periodo.
- Efectuará las sustituciones.
- Hará sonar su señal **sólo** cuando el balón pase a estar muerto y antes de que vuelva a estar vivo. Su señal **no** detiene el reloj de partido ni hace que el balón quede muerto.

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

48.4 Si se descubre un error de anotación:

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

Art. 49 Cronometrador: obligaciones

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

- Guardará un registro del tiempo de juego, tiempos muertos e intervalos de juego.
- Se asegurará de que su señal suena de manera potente y automática al final del tiempo de juego de un periodo.
- Empleará cualquier medio posible para avisar a los árbitros de manera inmediata si su señal no suena o no es oída.
- Avisará a los equipos y a los árbitros al menos con tres minutos de antelación al inicio del tercer periodo.

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

- Pondrá en marcha el reloj de partido cuando:
 - Durante un salto entre dos, el balón es legalmente tocado por un saltador.
 - Después de un último o único tiro libre que no se convierte y con el balón vivo, el balón toca o es tocado por un jugador sobre el terreno de juego.
 - Durante un saque, 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 periodo.
 - 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 durante los últimos dos (2) minutos del cuarto periodo o de cualquier periodo extra.
 - Suena la señal de veinticuatro segundos mientras un equipo tiene el control de balón.

49.3 El cronometrador medirá los **tiempos muertos** del siguiente modo:

- Iniciará el dispositivo cuando el árbitro haga sonar su silbato y realice la señal del tiempo muerto.
- Hará sonar su señal cuando hayan transcurrido cincuenta (50) segundos del tiempo muerto.
- Hará sonar su señal cuando finalice el tiempo muerto.

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

Art. 50 Operador de veinticuatro segundos: obligaciones

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

- 50.1 **Iniciará o continuará** la cuenta cuando un equipo obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego.
- 50.2 **Detendrá y volverá** a veinticuatro (24) segundos, y no mostrará ninguna cifra, tan pronto como:
- Un árbitro haga sonar su silbato para sancionar una falta o una violación.
 - El balón entra legalmente en el cesto.
 - El balón toca el aro del cesto de los adversarios, a menos que el balón se encaje en los soportes de la canasta.
 - Se detiene el juego por una acción relacionada con el equipo que no tenía el control de balón.
 - Se detiene el juego por una acción no relacionado con ningún equipo, a menos que se ponga en desventaja a los adversarios.
- 50.3 Volverá a veinticuatro (24) segundos y reiniciará la cuenta tan pronto como un equipo obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego.
- Un simple toque del balón por parte de un adversario no inicia una nueva cuenta de veinticuatro (24) segundos si el mismo equipo mantiene el control del balón.
- 50.4 **Detendrá, pero no reiniciará** la cuenta, cuando el mismo equipo que tenía el control de balón deba realizar un saque como consecuencia de:
- Un balón que sale fuera de las líneas de demarcación.
 - Un jugador del mismo equipo resulta lesionado.
 - Una situación de salto.
 - Una doble falta.
 - Una cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos.
- 50.5 **Detendrá y apagará** el dispositivo cuando un equipo obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego quedando menos de veinticuatro (24) segundos para el final del periodo.
- La señal de veinticuatro segundos no detiene el reloj de partido ni hace que el balón quede muerto, a menos que un equipo tenga el control del balón.

A — SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

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

I. TANTEO

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

II. RELACIONADAS CON EL RELOJ

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

III. ADMINISTRATIVAS













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

IV. TIPOS DE VIOLACIONES

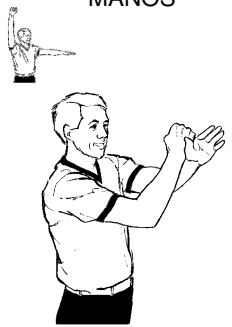
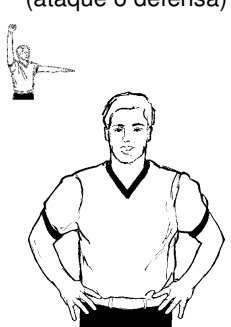
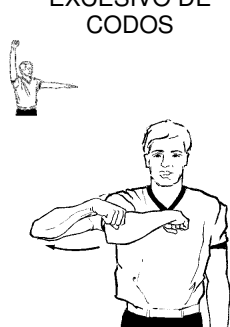
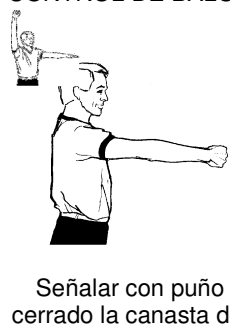

<p>15 AVANCE</p>  <p>Rotar los puños</p>	<p>16 REGATE ILEGAL: DOBLE REGATE</p>  <p>Batir antebrazos</p>	<p>17 REGATE ILEGAL: ACOMPAÑAR EL BALÓN</p>  <p>Media rotación, hacia delante</p>	<p>18 TRES SEGUNDOS</p>  <p>Brazo extendido, mostrando 3 dedos</p>
<p>19 CINCO SEGUNDOS</p>  <p>Mostrar 5 dedos</p>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

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




PASO 1 – NÚMERO DEL JUGADOR

26 Nº 4 	27 Nº 5 	28 Nº 6 	29 Nº 7 
30 Nº 8 	31 Nº 9 	32 Nº 10 	33 Nº 11 
34 Nº 12 	35 Nº 13 	36 Nº 14 	37 Nº 15 

PASO 2 – TIPO DE FALTA

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

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

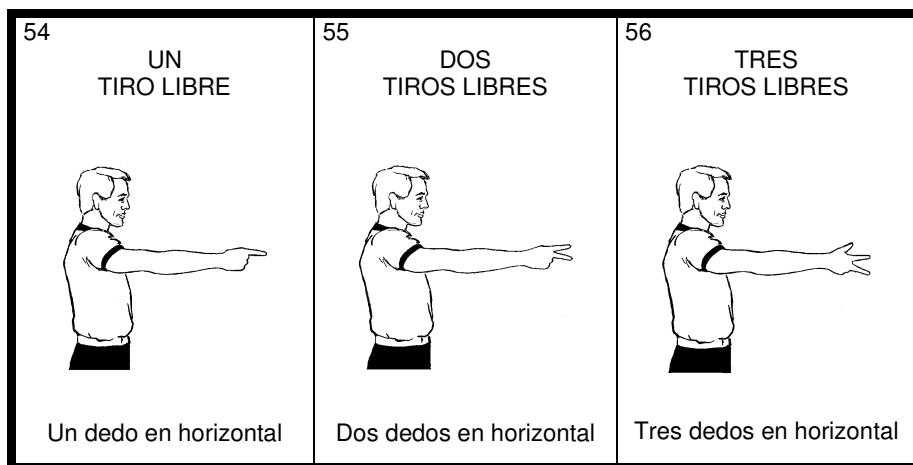
<p>49</p> <p>UN TIRO LIBRE</p>  <p>Levantar un dedo</p>	<p>50</p> <p>DOS TIROS LIBRES</p>  <p>Levantar dos dedos</p>	<p>51</p> <p>TRES TIROS LIBRES</p>  <p>Levantar tres dedos</p>
--	---	--

O - DIRECCIÓN DEL JUEGO

<p>52</p> <p>TRAS FALTA SIN TIROS LIBRES</p>  <p>Indice señalando en paralelo a las líneas laterales</p>	<p>53</p> <p>TRAS FALTA DEL EQUIPO CON CONTROL DE BALÓN</p>  <p>Puño señalando en paralelo a las líneas laterales</p>
---	--

VI. ADMINISTRACIÓN DE LOS TIROS LIBRES (2 PASOS)

PASO 1 – DENTRO DE LA ZONA RESTRINGIDA



PASO 2 – FUERA DE LA ZONA RESTRINGIDA



Esquema 7 Señales oficiales

B — ACTA DEL PARTIDO



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A _____ Team B _____

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

Team A Time-outs <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Team fouls Period ① <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> ② <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Period ③ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> ④ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Extra periods <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		RUNNING SCORE <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td>41</td><td>41</td><td>81</td><td>81</td><td>121</td><td>121</td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td>42</td><td>42</td><td>82</td><td>82</td><td>122</td><td>122</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>43</td><td>43</td><td>83</td><td>83</td><td>123</td><td>123</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td>44</td><td>44</td><td>84</td><td>84</td><td>124</td><td>124</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>45</td><td>45</td><td>85</td><td>85</td><td>125</td><td>125</td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td>46</td><td>46</td><td>86</td><td>86</td><td>126</td><td>126</td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td>47</td><td>47</td><td>87</td><td>87</td><td>127</td><td>127</td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td>48</td><td>48</td><td>88</td><td>88</td><td>128</td><td>128</td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td>49</td><td>49</td><td>89</td><td>89</td><td>129</td><td>129</td></tr> <tr><td>10</td><td>10</td><td>50</td><td>50</td><td>90</td><td>90</td><td>130</td><td>130</td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td><td>51</td><td>51</td><td>91</td><td>91</td><td>131</td><td>131</td></tr> <tr><td>12</td><td>12</td><td>52</td><td>52</td><td>92</td><td>92</td><td>132</td><td>132</td></tr> <tr><td>13</td><td>13</td><td>53</td><td>53</td><td>93</td><td>93</td><td>133</td><td>133</td></tr> <tr><td>14</td><td>14</td><td>54</td><td>54</td><td>94</td><td>94</td><td>134</td><td>134</td></tr> <tr><td>15</td><td>15</td><td>55</td><td>55</td><td>95</td><td>95</td><td>135</td><td>135</td></tr> <tr><td>16</td><td>16</td><td>56</td><td>56</td><td>96</td><td>96</td><td>136</td><td>136</td></tr> <tr><td>17</td><td>17</td><td>57</td><td>57</td><td>97</td><td>97</td><td>137</td><td>137</td></tr> <tr><td>18</td><td>18</td><td>58</td><td>58</td><td>98</td><td>98</td><td>138</td><td>138</td></tr> <tr><td>19</td><td>19</td><td>59</td><td>59</td><td>99</td><td>99</td><td>139</td><td>139</td></tr> <tr><td>20</td><td>20</td><td>60</td><td>60</td><td>100</td><td>100</td><td>140</td><td>140</td></tr> <tr><td>21</td><td>21</td><td>61</td><td>61</td><td>101</td><td>101</td><td>141</td><td>141</td></tr> <tr><td>22</td><td>22</td><td>62</td><td>62</td><td>102</td><td>102</td><td>142</td><td>142</td></tr> <tr><td>23</td><td>23</td><td>63</td><td>63</td><td>103</td><td>103</td><td>143</td><td>143</td></tr> <tr><td>24</td><td>24</td><td>64</td><td>64</td><td>104</td><td>104</td><td>144</td><td>144</td></tr> <tr><td>25</td><td>25</td><td>65</td><td>65</td><td>105</td><td>105</td><td>145</td><td>145</td></tr> <tr><td>26</td><td>26</td><td>66</td><td>66</td><td>106</td><td>106</td><td>146</td><td>146</td></tr> <tr><td>27</td><td>27</td><td>67</td><td>67</td><td>107</td><td>107</td><td>147</td><td>147</td></tr> <tr><td>28</td><td>28</td><td>68</td><td>68</td><td>108</td><td>108</td><td>148</td><td>148</td></tr> <tr><td>29</td><td>29</td><td>69</td><td>69</td><td>109</td><td>109</td><td>149</td><td>149</td></tr> <tr><td>30</td><td>30</td><td>70</td><td>70</td><td>110</td><td>110</td><td>150</td><td>150</td></tr> <tr><td>31</td><td>31</td><td>71</td><td>71</td><td>111</td><td>111</td><td>151</td><td>151</td></tr> <tr><td>32</td><td>32</td><td>72</td><td>72</td><td>112</td><td>112</td><td>152</td><td>152</td></tr> <tr><td>33</td><td>33</td><td>73</td><td>73</td><td>113</td><td>113</td><td>153</td><td>153</td></tr> <tr><td>34</td><td>34</td><td>74</td><td>74</td><td>114</td><td>114</td><td>154</td><td>154</td></tr> <tr><td>35</td><td>35</td><td>75</td><td>75</td><td>115</td><td>115</td><td>155</td><td>155</td></tr> <tr><td>36</td><td>36</td><td>76</td><td>76</td><td>116</td><td>116</td><td>156</td><td>156</td></tr> <tr><td>37</td><td>37</td><td>77</td><td>77</td><td>117</td><td>117</td><td>157</td><td>157</td></tr> <tr><td>38</td><td>38</td><td>78</td><td>78</td><td>118</td><td>118</td><td>158</td><td>158</td></tr> <tr><td>39</td><td>39</td><td>79</td><td>79</td><td>119</td><td>119</td><td>159</td><td>159</td></tr> <tr><td>40</td><td>40</td><td>80</td><td>80</td><td>120</td><td>120</td><td>160</td><td>160</td></tr> </tbody> </table>		A	B	A	B	A	B	A	B	1	1	41	41	81	81	121	121	2	2	42	42	82	82	122	122	3	3	43	43	83	83	123	123	4	4	44	44	84	84	124	124	5	5	45	45	85	85	125	125	6	6	46	46	86	86	126	126	7	7	47	47	87	87	127	127	8	8	48	48	88	88	128	128	9	9	49	49	89	89	129	129	10	10	50	50	90	90	130	130	11	11	51	51	91	91	131	131	12	12	52	52	92	92	132	132	13	13	53	53	93	93	133	133	14	14	54	54	94	94	134	134	15	15	55	55	95	95	135	135	16	16	56	56	96	96	136	136	17	17	57	57	97	97	137	137	18	18	58	58	98	98	138	138	19	19	59	59	99	99	139	139	20	20	60	60	100	100	140	140	21	21	61	61	101	101	141	141	22	22	62	62	102	102	142	142	23	23	63	63	103	103	143	143	24	24	64	64	104	104	144	144	25	25	65	65	105	105	145	145	26	26	66	66	106	106	146	146	27	27	67	67	107	107	147	147	28	28	68	68	108	108	148	148	29	29	69	69	109	109	149	149	30	30	70	70	110	110	150	150	31	31	71	71	111	111	151	151	32	32	72	72	112	112	152	152	33	33	73	73	113	113	153	153	34	34	74	74	114	114	154	154	35	35	75	75	115	115	155	155	36	36	76	76	116	116	156	156	37	37	77	77	117	117	157	157	38	38	78	78	118	118	158	158	39	39	79	79	119	119	159	159	40	40	80	80	120	120	160	160
A	B	A	B	A	B	A	B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
1	1	41	41	81	81	121	121																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
2	2	42	42	82	82	122	122																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
3	3	43	43	83	83	123	123																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
4	4	44	44	84	84	124	124																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
5	5	45	45	85	85	125	125																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
6	6	46	46	86	86	126	126																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
7	7	47	47	87	87	127	127																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
8	8	48	48	88	88	128	128																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
9	9	49	49	89	89	129	129																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
10	10	50	50	90	90	130	130																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
11	11	51	51	91	91	131	131																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
12	12	52	52	92	92	132	132																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
13	13	53	53	93	93	133	133																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
14	14	54	54	94	94	134	134																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
15	15	55	55	95	95	135	135																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
16	16	56	56	96	96	136	136																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
17	17	57	57	97	97	137	137																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
18	18	58	58	98	98	138	138																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
19	19	59	59	99	99	139	139																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
20	20	60	60	100	100	140	140																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
21	21	61	61	101	101	141	141																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
22	22	62	62	102	102	142	142																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
23	23	63	63	103	103	143	143																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
24	24	64	64	104	104	144	144																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
25	25	65	65	105	105	145	145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
26	26	66	66	106	106	146	146																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
27	27	67	67	107	107	147	147																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
28	28	68	68	108	108	148	148																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
29	29	69	69	109	109	149	149																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
30	30	70	70	110	110	150	150																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
31	31	71	71	111	111	151	151																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
32	32	72	72	112	112	152	152																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
33	33	73	73	113	113	153	153																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
34	34	74	74	114	114	154	154																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
35	35	75	75	115	115	155	155																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
36	36	76	76	116	116	156	156																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
37	37	77	77	117	117	157	157																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
38	38	78	78	118	118	158	158																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
39	39	79	79	119	119	159	159																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
40	40	80	80	120	120	160	160																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				

Team B Time-outs <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Team fouls Period ① <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> ② <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Period ③ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> ④ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Extra periods <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>																																																																																																																															
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Licence no.</th><th>Players</th><th>No.</th><th>Player in</th><th colspan="5">Fouls</th></tr> <tr> <th></th><th></th><th></th><th></th><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td></td><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>6</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>7</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>9</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>10</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>11</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>12</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>13</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>14</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>15</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls									1	2	3	4	5			4									5									6									7									8									9									10									11									12									13									14									15							
Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls																																																																																																																											
				1	2	3	4	5																																																																																																																							
		4																																																																																																																													
		5																																																																																																																													
		6																																																																																																																													
		7																																																																																																																													
		8																																																																																																																													
		9																																																																																																																													
		10																																																																																																																													
		11																																																																																																																													
		12																																																																																																																													
		13																																																																																																																													
		14																																																																																																																													
		15																																																																																																																													
Coach _____																																																																																																																															
Assistant Coach _____																																																																																																																															

Scorekeeper _____ Assistant scorekeeper _____ Timekeeper _____ 24" operator _____	Scores Period ① A _____ B _____ Period ② A _____ B _____ Period ③ A _____ B _____ Period ④ A _____ B _____ Extra periods A _____ B _____
Referee _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____ Captain's signature in case of protest _____	Final Score Team A _____ Team B _____ Name of winning team _____

- B.1 El acta oficial que se muestra en el Esquema 8 es la aprobada por la Comisión Técnica de FIBA.
- B.2 Consta de un original y tres copias, cada una de un color diferente. El original, en papel blanco, es para la FEB. La primera copia, en papel azul, es para la Federación Autónoma; la segunda copia, de color rosa, es para el equipo ganador; y la última copia, en papel amarillo, es para el equipo perdedor.
- Nota:
1. Se recomienda que el anotador utilice dos bolígrafos de diferente color, uno para los periodos primero y tercero, y otro para los periodos segundo y cuarto.
 2. El acta se puede preparar y cumplimentar electrónicamente.

B.3 **Al menos veinte (20) minutos antes del inicio del partido**, el anotador preparará el acta de la siguiente manera:

B.3.1 Inscribirá los nombres de los dos equipos en el encabezamiento del acta. El primer equipo siempre será el equipo local.

En torneos o partidos disputados en terreno neutral, el primer equipo será el mencionado en primer lugar en el programa.

El primer equipo será el **equipo 'A'** y el segundo será el **equipo 'B'**.

B.3.2 Posteriormente reflejará:

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



FEDERACION ESPAÑOLA DE BALONCESTO

Equipo A **ESPAÑA** Equipo B **SELECCIÓN LEB**

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

Esquema 9 Encabezamiento del acta

B.3.3 A continuación, el anotador inscribirá los nombres de los componentes de los equipos, según la relación proporcionada por el entrenador o su representante. El equipo 'A' ocupará la parte superior del acta y el equipo 'B', la inferior.

B.3.3.1 En la primera columna, el anotador inscribirá el número (tres últimas cifras) de licencia de cada jugador. En torneos, sólo se indicará el número de licencia de cada jugador en el primer partido disputado por su equipo.

B.3.3.2 En la segunda columna, el anotador inscribirá el primer apellido y las iniciales del nombre de cada jugador, todo en LETRAS MAYÚSCULAS, junto al número que el jugador utilizará en el partido. Se indicará el capitán del equipo escribiendo (CAP) justo después de su nombre.

B.3.3.3 Si un equipo presenta menos de doce (12) jugadores, el anotador trazará una línea en los espacios correspondientes al número de licencia, nombre, número, etc. del jugador o jugadores que no participen en el partido.

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

B.4 **Al menos diez (10) minutos antes del partido, ambos entrenadores:**

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

B.4.2 Confirmarán los nombres el entrenador y del ayudante de entrenador.

B.4.3 Indicarán los cinco (5) jugadores que van a iniciar el encuentro, marcando con una pequeña 'x' junto al número del jugador en la columna 'Entrada'.

B.4.4 Firmará el acta.

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

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

B.6 **Durante el partido**, el anotador trazará una pequeña 'x' (sin círculo) en la columna de 'Entrada', junto al número del jugador, cada vez que un jugador se incorpore por primera vez al partido.

Número licencia		Jugadores	Nº	Entrada	Faltas				
					1	2	3	4	5
007		GASOL, P.	4	X	P	P ₂	P ₂		
014		ITURBE, I.	5	X	P				
021		COMAS, J.	6	X	P	P	P		
034		NAVARRO, J.C.	7	-					
028		CALDERÓN, J.M.	8	X	P ₂	T ₂			
042		REYES, F.	9	-					
049		JIMÉNEZ, C.	10	X	P ₂	P	P	P ₂	
117		YEBRA, O.	11	X	P ₂	P ₂			
126		DUEÑAS, R.	12	X	P ₃	P ₂	U ₂		
415		FERNÁNDEZ, R.	13	X	P ₂	P ₂	P ₂		
012		DE LA FUENTE, R. (CAP)	15	X	P ₂	P			
446		GARBAJOSA, J.	16	-					
		Entrenador: PESQUERA, M. (74)						B ₂	
		Ayudante: CREUS, J. (829)							
		Delegado: PÉREZ, J. (567)							

Esquema 10
Los equipos en el acta
B.7 Tiempos muertos

- B.7.1 Los tiempos muertos se registrarán en el acta anotando el minuto de juego del período o período extra en las casillas apropiadas situadas debajo del nombre del equipo.
- B.7.2 Al final de cada mitad y período extra, las casillas no utilizadas se marcarán mediante dos líneas horizontales paralelas.

B.8 Faltas

- B.8.1 Las faltas de los jugadores pueden ser personales, técnicas, antideportivas o descalificantes, y se le anotarán al jugador correspondiente.
- B.8.2 Las faltas de los entrenadores, ayudantes de entrenador, sustitutos y acompañantes de equipo pueden ser técnicas o descalificantes, y se le anotarán al entrenador.
- B.8.3 Todas las faltas deben registrarse de la siguiente manera:
- B.8.3.1 Una falta personal se indicará inscribiendo una 'P'.
- B.8.3.2 Una falta técnica de un jugador se indicará inscribiendo una 'T'.
- B.8.3.3 Una falta técnica de un entrenador por su comportamiento personal antideportivo se indicará inscribiendo una 'C'. Una segunda falta técnica similar también se indicará mediante una 'C', seguida de una 'D' en el espacio restante.

- B.8.3.4 Una falta técnica contra un entrenador por cualquier otra razón se indicará mediante una 'B'.
- B.8.3.5 Una falta antideportiva se indicará inscribiendo una 'U'. Una segunda falta antideportiva también se indicará mediante una 'U', seguida de una 'D' en los espacios restantes.
- B.8.3.6 Una falta descalificante se indicará inscribiendo una 'D'.
- B.8.3.7 Cualquier falta que implique tiros libres se anotará añadiendo el número de tiros libres (1, 2 o 3) junto a la 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' o 'D'.
- B.8.3.8 Todas las faltas en contra de ambos equipos que impliquen sanciones de la misma gravedad y que se 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.8.3.9 Al final de cada periodo, el anotador trazará una línea gruesa entre los espacios utilizados y los no utilizados.
Al final del tiempo de juego, el anotador tachará los espacios restantes con una línea horizontal gruesa.

B.8.3.10 Ejemplos de faltas descalificantes:

Las faltas descalificantes contra entrenadores, ayudantes de entrenador, sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes de equipo por abandonar la zona de banquillo de equipo (Art. 39) se registrarán como se muestra debajo. En los espacios no utilizados correspondientes a la persona descalificada se inscribirá una 'F'.

Si sólo se descalifica al entrenador:

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

Si sólo se descalifica al ayudante de entrenador:

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

Si se descalifica al entrenador y a su ayudante:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

y

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

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

Entrenador:	SÁNCHEZ, A.	B ₂		
--------------------	-------------	----------------	--	--

Ayudante: MONTANA, B.	D		
------------------------------	---	--	--

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

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

y

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

B.9. Faltas de equipo

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

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

B.10 Tanteo arrastrado

B.10.1 El anotador llevará un resumen cronológico arrastrado de los puntos conseguidos por cada equipo.

B.10.2 Hay cuatro columnas para el tanteo arrastrado en el acta.

B.10.3 Cada columna se divide a su vez en cuatro columnas. Las dos de la izquierda son para el equipo "A" y las de la derecha, para el "B". Las columnas centrales son para el tanteo arrastrado (160 puntos) de cada equipo.

El anotador:

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

B.11 Tanteo arrastrado: instrucciones adicionales

B.11.1 Una canasta de 3 puntos se registrará trazando un círculo alrededor del número del jugador que la consiguió.

B.11.2 Una canasta marcada accidentalmente por un jugador en su propio cesto se registrará como si la hubiera conseguido el capitán en cancha del otro equipo.

B.11.3 Los puntos conseguidos cuando el balón no entra en la canasta (Art. 31 Interposiciones e interferencias) se registrarán como si los hubiera anotado el jugador que realizó el lanzamiento.

B.11.4 Al final de cada periodo, 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 periodo, el anotador continuará llevando el registro cronológico de los puntos anotados desde el lugar en que se interrumpió.

B.11.6 Siempre que sea posible, el anotador debe comprobar su tanteo arrastrado con el marcador del partido. Si existe alguna discrepancia, y si su tanteo es correcto, deberá adoptar de inmediato las medidas necesarias para que se corrija el marcador. En caso de duda o si alguno de los equipos presenta objeciones a dicha corrección, deberá informar al árbitro principal tan pronto como el balón quede muerto y se detenga el reloj de partido.

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

Esquema 11
Tanteo arrastrado

B.12 Tanteo arrastrado: Resumen

- B.12.1 Al final del partido, el anotador trazará dos 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.12.2 Al final de cada periodo, el anotador inscribirá el tanteo obtenido por cada equipo en el apartado correspondiente del extremo inferior del acta.
- B.12.3 Al final del partido, registrará el tanteo final y el nombre del equipo ganador.
- B.12.4 El anotador firmará el acta después de que la hayan firmado el ayudante de anotador, cronometrador y operador de 24 segundos.
- B.12.5 Una vez que haya sido firmada por el árbitro auxiliar, el árbitro principal será el último en aprobar y firmar el acta. Con esta acción finaliza la administración y conexión con el partido

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

**Esquema 12
Resumen**

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

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

Esquema 13 Parte inferior del acta

C — PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA

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

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

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

No son necesarias explicaciones detalladas. Es suficiente escribir: "La federación nacional (o club) X protesta contra el resultado del partido entre los equipos X e Y". Luego depositará ante el representante de FIBA o del Comité Técnico una suma equivalente a 250 dólares estadounidenses en concepto de fianza.

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

C.2 El árbitro principal informará, dentro de la hora siguiente a la finalización del partido, del incidente que motivó la protesta al representante de FIBA o al Presidente del Comité Técnico.

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

Para que sea válida la apelación, debe ser presentada por escrito antes de veinte (20) minutos desde la comunicación de la decisión del Comité Técnico y acompañada por un depósito equivalente a 500 dólares estadounidenses como fianza.

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

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

- Decidir si un último lanzamiento se realizó dentro del tiempo de juego al final de cada período o período extra.
- Determinar responsabilidades en aspectos disciplinarios o con fines educativos una vez que el partido haya concluido.

D — CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS

D.1 Procedimiento

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

- D.1.1 Si hay dos equipos igualados en la clasificación, se utilizará el resultado de los partidos disputados entre ellos para determinar su orden.
- D.1.2 En caso de que el total de puntos anotados y recibidos sea el mismo en los partidos disputados entre los dos equipos, la clasificación se establecerá por el promedio de puntos, teniendo en cuenta el resultado de todos los partidos que ambos equipos disputaron en el grupo.
- D.1.3 Si hay más de dos equipos igualados en la clasificación, se establecerá una segunda clasificación teniendo en cuenta sólo el resultado de los partidos disputados entre los equipos empatados.
- D.1.4 Si sigue habiendo equipos empatados después de establecerse esta segunda clasificación, se utilizará el promedio de puntos para determinar el orden, teniendo en cuenta únicamente el resultado de los partidos disputados entre esos equipos.
- D.1.5 En caso de que continúe habiendo equipos empatados, el orden se establecerá utilizando el promedio de puntos del resultado de todos los partidos disputados en el grupo.
- D.1.6 Si en cualquier fase, aplicando los criterios anteriores, un empate múltiple se reduce a un empate entre dos equipos, se aplicarán los procedimientos D.1.1. y D.1.2.
- D.1.7 Si en cualquier fase, el empate múltiple se reduce a un empate entre tres equipos, se repetirá el proceso iniciado en D.1.3.
- D.1.8 El promedio de puntos siempre se calculará por división.

D.2 Excepción:

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

Ejemplo:

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

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

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

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

D.3 Otros ejemplos de las reglas para clasificaciones:

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

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

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

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

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

Resultados entre A y B:

D.3.2.1 A ganó ambos partidos

Por tanto:

1°	A
2°	B

D.3.2.2 Cada equipo ganó un partido

A – B	90 – 82
B – A	69 – 62

Diferencia de puntos	A	152 – 151
	B	151 – 152

Promedio de puntos	A	1.0066
	B	0.9934

Por tanto:

1°	A
2°	B

D.3.2.3 Cada equipo ganó un partido

A – B	90 – 82
B – A	70 – 62

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

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

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

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

Resultados entre A, B y C:

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

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

Por tanto:

1°	A
2°	B
3°	C

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

D.3.4 Más de dos equipos empatados en la clasificación

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

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

Hay dos posibilidades:

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

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

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

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

Además, el Comité Técnico puede decidir relegarlo a la última posición de la clasificación. Esto ocurrirá automáticamente si el mismo equipo comete reiteradas infracciones. No obstante, el resultado de los partidos jugados por ese equipo seguirá siendo válido en cuanto a la clasificación general de la competición.

E — TIEMPOS MUERTOS PARA TELEVISIÓN

E.1 Definición

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

E.2 Regla

E.2.1 Se puede conceder un (1) tiempo muerto para TV en cada periodo, además de los tiempos muertos normales. No se concederán tiempos muertos para TV en los periodos extra.

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

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

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

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

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

E.3 Procedimiento

E.3.1 Lo ideal sería que el tiempo muerto para TV se concediera cuando queden cinco minutos para que acabe el periodo. No obstante, no se puede garantizar que esto ocurra.

E.3.2 Si ningún equipo ha solicitado un tiempo muerto antes de los últimos cinco minutos del periodo se concederá un tiempo muerto para TV en la primera ocasión en que el balón quede muerto y el reloj esté parado. Este tiempo muerto no se le anotará a ninguno de los dos equipos.

E.3.3 Si se concede a alguno de los equipos un tiempo muerto antes de los últimos cinco minutos del periodo, ese tiempo muerto se utilizará como si fuese un tiempo muerto para TV.

Este tiempo muerto se considerará como tiempo muerto de TV y como tiempo muerto del equipo que lo solicitó.

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

**FIN DE LAS REGLAS
Y
PROCEDIMIENTOS EN LOS PARTIDOS**