



REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO FIBA2004 INTERPRETACIONES OFICIALES

Las interpretaciones de este documento son las Interpretaciones Oficiales FIBA de las Reglas Oficiales de Baloncesto 2004 y entran en vigor el 1 de septiembre de 2004. Cuando las interpretaciones de este documento difieran de otras interpretaciones FIBA anteriores, este documento tendrá prioridad.

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

Las reglas se escriben tan claras y comprensibles como sea posible, pero se refieren a principios más que a situaciones de juego. Sin embargo, no pueden cubrir la amplia variedad de casos específicos que pueden ocurrir durante un partido de baloncesto.

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

Las interpretaciones de las diversas situaciones pueden estimular las mentes de los árbitros y complementarán al estudio inicial detallado de las reglas.

Las *Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA* continuarán siendo el principal documento que regula el baloncesto FIBA. No obstante, el árbitro principal tiene la potestad y autoridad completa para adoptar decisiones sobre cualquier punto que no esté recogido expresamente en el reglamento o en estas interpretaciones oficiales FIBA.

Artículo 5 Jugadores – Lesión

Situación 1

Si un jugador se lesiona o parece estar lesionado y, como consecuencia, el entrenador, ayudante de entrenador, sustituto u otro acompañante de su equipo entra en el terreno de juego, se considera que el jugador ha recibido tratamiento, se administre o no dicho tratamiento.

Ejemplo 1:

A4 parece tener un tobillo lesionado y se detiene el juego.

- (a) El médico del equipo A entra en el terreno de juego y trata el tobillo lesionado de A4.
- (b) El médico del equipo A entra en el terreno de juego, pero A4 ya se ha recuperado.
- (c) El entrenador del equipo A entra en el terreno de juego para evaluar la lesión de A4.
- (d) El ayudante de entrenador, un sustituto o un acompañante del equipo A entran en el terreno de juego pero no asisten a A4.

Interpretación:

En todos los casos, se considera que A4 ha recibido tratamiento y será sustituido.

Situación 2

No hay límite de tiempo para que un jugador lesionado de gravedad sea retirado del terreno de juego si, en opinión de un médico, el traslado es peligroso para el jugador.

Ejemplo 2:

A4 está gravemente lesionado y el juego se detiene durante 15 minutos porque el médico estima que su traslado puede ser peligroso para el jugador.

Interpretación:

La opinión del médico determinará el tiempo apropiado para la retirada del jugador lesionado del terreno de juego. El juego se reanudará después de la sustitución sin ninguna sanción.

Artículo 9 Comienzo y final de un período

Situación 1

Un partido no empezará a menos que ambos equipos dispongan en el terreno de juego de un mínimo de cinco jugadores facultados y preparados para jugar. Si a la hora fijada para el comienzo del encuentro hay menos de cinco jugadores, los árbitros deben ser sensibles ante cualquier circunstancia(s) inesperada(s) que pudiera explicar el retraso. Si se ofrece una explicación razonable, no se sancionará con falta técnica. Sin embargo, si no se ofrece ninguna explicación, puede dar como resultado una falta técnica y/o la pérdida del partido por incomparecencia.

Ejemplo 1:

A la hora programada para el inicio, el equipo A tiene menos de cinco jugadores sobre la cancha preparados para jugar.

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

Interpretación:

- (a) Se retrasará el inicio del partido un máximo de 15 minutos. Si los jugadores que faltan llegan al terreno de juego y están preparados para jugar antes de que haya pasado ese plazo, el partido dará comienzo. En caso contrario, el equipo A puede perder el partido por incomparecencia y el tanteo se fijará en un 20-0.

- (b) Se retrasará el inicio del partido un máximo de 15 minutos. Si los jugadores que faltan llegan al terreno de juego y están preparados para jugar antes de que haya pasado ese plazo, se puede sancionar una falta técnica 'B' al entrenador del equipo A, tras la cual el partido empezará. En caso contrario, el equipo A puede perder el partido por incomparecencia y el tanteo se fijará en un 20-0.

Situación 2

El artículo 9 clarifica qué canasta debe defender un equipo y qué canasta debe atacar. Si, por error, cualquier periodo comienza con ambos equipos atacando/defendiendo la canasta equivocada, esta situación se corregirá tan pronto como sea posible, sin poner a ningún equipo en desventaja. Los puntos logrados, el tiempo transcurrido, las faltas sancionadas, etc. antes de detener el juego serán válidos.

Ejemplo 1:

Después del inicio de un período, los árbitros se dan cuenta de que ambos equipos están jugando en dirección equivocada.

Interpretación:

El partido se parará tan pronto como sea posible sin poner en desventaja a ningún equipo. Los equipos cambiarán de canasta y el juego se reanudará en el lugar equivalente de la otra pista al punto más cercano a donde se detuvo el partido, como si se tratara de un espejo.

Ejemplo 2:

Al inicio de un período, el equipo A está atacando/defendiendo la canasta correcta cuando B4, al perder la orientación, regatea hacia la canasta equivocada y logra un cesto.

Interpretación:

Se concederán dos puntos al capitán del equipo A.

Artículo 12 Salto entre dos y posesión alterna

Situación

El equipo que no obtiene el control del balón en el salto entre dos que da comienzo al partido dispondrá de un saque desde el lugar más cercano a donde se produzca la próxima situación de salto.

Ejemplo 1:

El árbitro principal lanza el balón en el salto entre dos inicial. Justo después de que el balón sea legalmente tocado por el saltador A4:

- (a) Se produce un balón retenido entre A5 y B5.
- (b) Se sanciona una falta doble a A5 y B5.

Interpretación:

Puesto que aún no se ha establecido la posesión, el árbitro no puede servirse de la flecha de posesión alterna para conceder la posesión. Por tanto, el árbitro principal administrará un nuevo salto entre dos en el círculo central entre A5 y B5.

Ejemplo 2:

El equipo B tiene derecho a un saque por la regla de posesión alterna. Un árbitro y/o el anotador comete un error y el balón se concede por error al equipo A para que efectúe el saque.

Interpretación:

Una vez que el balón toque o sea tocado por un jugador en el terreno de juego, el error no puede corregirse. No obstante, el equipo B no pierde su oportunidad de saque por posesión alterna como consecuencia del error y tiene derecho al saque en la próxima situación de salto que se produzca.

Artículo 17 Saque

Situación 1

Antes de que el jugador que efectúa un saque haya soltado el balón, es posible que el movimiento para realizar el saque pueda provocar que la(s) mano(s) del jugador con el balón sobrepase(n) el plano imaginario sobre la línea lateral que separa el terreno de juego de la zona fuera de las líneas limítrofes. En tales casos, el jugador defensor sigue teniendo la responsabilidad de evitar interferir el saque y no debe tocar el balón mientras siga estando en las manos del jugador que saca.

Ejemplo:

A4 va a realizar un saque. Mientras sostiene el balón, la(s) mano(s) de A4 sobrepasa(n) el plano de la línea limítrofe, de tal modo que el balón está encima del terreno de juego. B4 agarra el balón que está en las manos de A4 o lo palmea para quitárselo.

Interpretación:

B4 ha interferido en el saque, retrasando la reanudación del juego. B4 será avisado y se le comunicará este hecho a su entrenador, de tal modo que este aviso será aplicable a todos los jugadores de ese equipo para lo que resta de partido. Si cualquier jugador del equipo B repite una acción similar, se puede sancionar con una falta técnica.

Situación 2

Durante un saque, el jugador que lo efectúa debe pasar el balón (no dárselo en la mano) a un compañero que esté sobre el terreno de juego. Poner el balón en la mano de un jugador que esté sobre el terreno de juego violaría la intención de un saque.

Ejemplo:

Durante un saque de A4, este jugador pone el balón en las manos de A5, que está en el terreno de juego.

Interpretación:

A4 ha cometido una violación del saque. El balón debe abandonar la(s) mano(s) del jugador para que el saque se considere legal. Se concede el balón al equipo B para que efectúe un saque desde el lugar más cercano a donde se cometió la violación.

Artículos 18/19 Tiempo muerto registrado / Sustituciones

Situación 1

Un tiempo muerto o una sustitución no se puede conceder antes de que haya comenzado el tiempo de juego de un período, ni después de que el tiempo de juego de un período haya finalizado.

Ejemplo 1:

Durante el salto inicial, el saltador A5 comete una violación antes de que el balón sea tocado legalmente, por lo que se concede el balón al equipo B para que efectúe un saque. En ese momento, cualquiera de los entrenadores solicita un tiempo o se pide una sustitución.

Interpretación:

No se puede conceder el tiempo muerto ni la sustitución porque el tiempo de juego no ha comenzado.

Ejemplo 2:

Se sanciona una falta al mismo tiempo que suena la señal de final de un período o período extra, y se le conceden dos tiros libres a A4. En ese momento, cualquiera de los entrenadores solicita un tiempo o se pide una sustitución.

Interpretación:

No se puede conceder el tiempo muerto ni la sustitución porque el tiempo de juego ha finalizado.

Situación 2

La señal del dispositivo de 24 segundos no detiene el reloj de partido y, por tanto, no ocasiona una oportunidad de tiempo muerto o sustitución.

Ejemplo:

Durante un lanzamiento a cesto, la señal de 24 segundos suena mientras el balón está en el aire. El balón entra en el cesto. En ese momento:

- (a) Uno o ambos equipos solicitan sustituciones.
- (b) Uno o ambos equipos solicitan tiempos muertos.

Interpretación:

- (a) La señal de 24 segundos se ignora porque no detiene el reloj de partido. El reloj de partido sólo se detendría, y se permitiría una sustitución al equipo que ha recibido el cesto, en los últimos dos minutos del cuarto período o de cada período extra, a menos que un árbitro interrumpa el juego. Si el equipo que ha recibido el cesto realiza una sustitución, el otro equipo también podrá efectuarla.
- (b) Este caso la oportunidad de tiempo muerto es sólo para el equipo que ha recibido el cesto.

Situación 3

Si el lanzador de tiros libres comete una violación durante el último o único tiro libre, la situación de balón muerto que se produce crea una oportunidad de sustitución para ambos equipos, sin importar si se solicitó antes de que el balón estuviese a disposición del lanzador para el primer o único tiro libre.

Ejemplo:

Durante un último tiro libre, el lanzador A4 comete una violación. En ese momento, A10 y/o B10 solicitan una sustitución. Ninguna de las sustituciones había sido solicitada antes del último tiro libre.

Interpretación:

Se permite(n) la(s) sustitución(es). Después de una violación, cualquier equipo puede realizar sustituciones.

Situación 4

Si un equipo comete una falta después de solicitarse un tiempo muerto, este no comenzará hasta que el árbitro haya finalizado su comunicación con los oficiales. Si se trata de la quinta falta de un jugador, esta comunicación incluiría el procedimiento de sustitución necesario. En este caso, el tiempo muerto comenzará una vez que se haya completado el proceso de sustitución y el árbitro haga sonar su silbato y haga la señal correspondiente.

Ejemplo 1:

El entrenador A solicita un tiempo muerto. El balón queda muerto debido a una falta de B4, que es su quinta falta.

Interpretación:

El tiempo muerto no dará comienzo hasta que toda la comunicación con los oficiales relativa a la falta haya concluido y el sustituto de B4 haya entrado al terreno de juego.

Ejemplo 2:

El entrenador A solicita un tiempo muerto. El balón queda muerto debido a una falta de B4, que es su quinta falta. Mientras el árbitro está comunicándose con los oficiales, los jugadores se van a sus respectivos banquillos en lugar de esperar a que el árbitro haga sonar su silbato para dar inicio al tiempo muerto.

Interpretación:

Si los equipos son conscientes de que se ha solicitado un tiempo muerto, se permitirá que se retiren a sus banquillos en cuanto se detenga el reloj de partido, aunque el tiempo muerto no haya comenzado aún formalmente.

Situación 5

Si los árbitros descubren que hay más de cinco jugadores del mismo equipo en el terreno de juego, este error debe corregirse lo antes posible sin poner en desventaja a los adversarios. Asumiendo que los árbitros y oficiales de mesa están desarrollando su labor correctamente, un jugador debe haber entrado o permanecido en el terreno de juego ilegalmente. Los árbitros ordenarán que uno de los jugadores se retire de inmediato y sancionarán una falta técnica 'B' al entrenador de ese equipo, puesto que es el responsable de asegurarse de que las sustituciones se realizan correctamente y de que el jugador abandona el terreno de juego inmediatamente después de la sustitución.

Ejemplo :

Durante el juego, se descubre que el equipo A tiene más de cinco jugadores en el terreno de juego.

- (a) En ese momento, el equipo B (con cinco jugadores) tiene el control de balón.
- (b) En ese momento, el equipo A (con más de cinco jugadores) tiene el control de balón.

Interpretación:

- (a) El partido se detendrá inmediatamente, a menos que se coloque en desventaja al equipo B. El jugador que ha entrado (o permanecido) en el partido ilegalmente debe abandonar el terreno de juego y se sancionará una falta técnica 'B' al entrenador del equipo A.
- (b) El partido se detendrá inmediatamente. El jugador que ha entrado (o permanecido) en el partido ilegalmente debe abandonar el terreno de juego y se sancionará una falta técnica 'B' al entrenador del equipo A.

Situación 6

Después de descubrirse que el equipo A está jugando con más de cinco jugadores, también se descubre que A5 ha conseguido puntos o ha cometido una falta mientras participaba ilegalmente. Los puntos y las faltas cometidas por (o cometidas sobre) A5 serán válidas y contarán como faltas de equipo.

Ejemplo:

Los árbitros se percatan de que A5 está en el terreno de juego como un sexto jugador de su equipo.

- (a) Se detiene el juego tras una falta de A5.
- (b) Se detiene el juego tras un cesto de A5.
- (c) Se detiene el juego después de que B5 cometa falta sobre A5 en un lanzamiento fallido.

Interpretación:

- (a) La falta de A5 se considerará falta de jugador y se penalizará en consecuencia.
- (b) El cesto de A5 será válido.
- (c) Los tiros libres consecuencia de la falta de B5 los lanzará el jugador que designe el entrenador del equipo A de entre los que estuviesen en la cancha cuando se cometió la falta.

Situación 7

Los artículos 18 y 19 clarifican cuándo comienza y finaliza una oportunidad de sustitución (o tiempo muerto). Los entrenadores que deseen efectuar una sustitución o pedir un tiempo muerto deben ser conscientes de estas limitaciones y estar preparados para que tales solicitudes se efectúen en el momento apropiado. Si la solicitud se realiza fuera de una oportunidad de sustitución o tiempo muerto, tal y como vienen contempladas en los artículos 18 y 19, no se concederá la sustitución o el tiempo muerto.

Ejemplo:

El entrenador A corre hacia la mesa de oficiales solicitando en voz alta una sustitución (o tiempo muerto) justo cuando ha finalizado la oportunidad de sustitución (o tiempo muerto). El anotador hace sonar su señal por error. El árbitro hace sonar su silbato e interrumpe el juego.

Interpretación:

A consecuencia de la señal del árbitro, el balón queda muerto y el reloj de partido sigue parado, dándose lo que sería una oportunidad de sustitución (o tiempo muerto) en condiciones normales. Sin embargo, la sustitución (o tiempo muerto) no se concederá ya que la solicitud se efectuó demasiado tarde y el juego deberá reanudarse de inmediato.

Artículo 24 Regate

Situación

Si un jugador lanza el balón intencionadamente contra el tablero (sin intentar un lanzamiento legítimo a cesto), se considera como si hubiera botado el balón en el suelo. Por tanto, si dicho jugador vuelve a tocar el balón antes de que toque a (o sea tocado por) otro jugador, se considerará un regate.

Ejemplo 1:

A4 no ha iniciado un regate cuando lanza el balón contra el tablero y lo vuelve a coger antes de que toque a otro jugador.

Interpretación:

Después de coger el balón (éste descansa en sus manos), A4 puede lanzar o pasar pero no comenzar un nuevo regate.

Ejemplo 2:

A4 lanza el balón contra el tablero después de finalizar un regate, ya sea en movimiento continuo o estando parado, y lo vuelve a coger antes de que toque a otro jugador.

Interpretación:

A4 comete violación por efectuar un nuevo regate.

Artículo 28 Ocho segundos

Situación 1

La aplicación de esta regla se basa únicamente en la cuenta de ocho segundos que efectúa un árbitro. En caso de existir discrepancias entre el número de segundos que cuenta el árbitro y los que muestra el dispositivo de 24 segundos, la decisión del árbitro tendrá prioridad.

Ejemplo:

A4 está efectuando un regate en su pista trasera cuando el árbitro sanciona violación de ocho segundos. El dispositivo de 24 segundos muestra que sólo han transcurrido siete segundos.

Interpretación:

La decisión del árbitro es correcta. Sólo él está facultado para decidir cuándo finaliza el período de ocho segundos.

Situación 2

Si la cuenta de ocho segundos en pista trasera se detiene debido a una situación de salto y la posesión alterna correspondiente es para el mismo equipo que tenía control de balón, dicho equipo sólo dispondrá del tiempo que restara en la cuenta de ocho segundos para que el balón pase a su pista delantera.

Ejemplo:

El equipo A ha tenido control de balón durante cinco segundos en su pista trasera cuando se produce un balón retenido. Los árbitros determinan que el equipo A tiene derecho al saque por posesión alterna.

Interpretación:

El equipo A sólo dispondrá de tres segundos para pasar el balón a su pista delantera.

Artículo 29 Veinticuatro segundos

Situación 1

Cuando se intenta un lanzamiento a canasta próximo al final de la cuenta de veinticuatro segundos y suena la señal estando el balón en el aire, si el balón toca el tablero o no toca el aro se produce una violación, a menos que los adversarios hayan obtenido el control de balón de manera clara e inmediata.

Ejemplo:

El balón está en el aire durante un lanzamiento de A5 cuando suena la señal de veinticuatro segundos. El balón toca el tablero y luego rueda por el suelo, donde es tocado por B6 y después por A6, antes de ser controlado finalmente por B7.

Interpretación:

Esta es una violación de veinticuatro segundos porque el balón no tocó el aro y no hubo un posterior control de balón inmediato por parte de los adversarios. Se concede un saque al equipo B desde la línea de fondo desde el lugar más cercano a donde se cometió la violación (excepto detrás del tablero).

Ejemplo 2:

Un tiro de A5 toca el tablero, pero no el aro. En el rebote, B5 toca el balón pero no llega a controlarlo, tras lo cual A4 obtiene el control de balón. En ese momento suena la señal de veinticuatro segundos.

Interpretación:

Se produce una violación de veinticuatro segundos. El dispositivo de veinticuatro segundos continúa en marcha cuando el balón no toca el aro y lo vuelve a controlar un jugador del equipo A.

Ejemplo 3:

A4 lanza a cesto, con uno o ambos pies en el suelo, al final de la cuenta de veinticuatro segundos. El tiro es taponado legalmente por B4 antes de que suene la señal de veinticuatro segundos. Tras la señal, B4 comete falta sobre A4.

Interpretación:

Se produce una violación de veinticuatro segundos. La falta de B4 se ignorará a menos que sea técnica, antideportiva o descalificante, y se concederá un saque al equipo B desde la línea lateral o de fondo desde el lugar más cercano a donde se efectuó el lanzamiento.

Ejemplo 4:

El balón está en el aire durante un lanzamiento de A4 cuando suena la señal de veinticuatro segundos. El balón no toca el aro y después se produce un balón retenido entre A5 y B5.

Interpretación.

Esta es una violación de veinticuatro segundos. El equipo B no obtuvo un control de balón de manera inmediata y clara en el rebote, por lo que se le concede un saque desde la línea lateral a la altura de la línea de tiros libres.

Situación 2

Si se concede un saque por posesión alterna a un equipo que tenía el control de balón, dicho equipo sólo dispondrá del tiempo que quedase en la cuenta de veinticuatro segundos cuando se produjo la situación de salto entre dos.

Ejemplo 1:

El equipo A controla el balón cuando quedan diez segundos de la cuenta de veinticuatro segundos y tiene lugar un balón retenido. Se concede el saque por posesión alterna a:

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

Interpretación:

- (a) El equipo A sólo dispondrá de los diez segundos que restaban en la cuenta de veinticuatro segundos.
- (b) El equipo B dispondrá de una nueva cuenta de veinticuatro segundos.

Ejemplo 2:

El equipo A controla el balón cuando este sale fuera del terreno de juego y quedan diez segundos de la cuenta de veinticuatro segundos. Los árbitros no se ponen de acuerdo en si fue A4 o B4 el último en tocar el balón antes de que saliera, o no pueden determinar qué jugador fue el último en hacerlo. Se concede un saque por posesión alterna a:

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

Interpretación:

- (a) El equipo A sólo dispondrá de diez segundos de la cuenta de veinticuatro segundos.
- (b) El equipo B dispondrá de una nueva cuenta de veinticuatro segundos.

Artículo 31 Interposición e interferencia**Situación 1**

Si un jugador introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón mientras está por encima del aro durante un lanzamiento a canasta o tiro libre, se produce una interferencia.

Ejemplo:

Durante el último o único tiro libre de A4, B4 introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón antes de que toque el aro.

Interpretación:

Violación de B4 por tocar el balón ilegalmente. Se concede un punto para el equipo A.

Situación 2

Si un jugador introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón mientras está por encima del aro durante un pase o un rebote, comete una violación.

Ejemplo

El balón está por encima del aro en un pase y A4 introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.

Interpretación

Esto es una violación normal, no una interposición ni una interferencia. Se concede al equipo B un saque desde la línea de fondo desde el lugar más cercano a donde se produjo la violación (excepto detrás del tablero) y nueva cuenta de veinticuatro segundos.

Situación 3

Tras el último o único tiro libre y después de que el balón haya tocado el aro, si el balón es tocado legalmente por cualquier jugador antes de que entre en el cesto, el tiro libre cambia de estado y se convierte en una canasta de dos puntos.

Ejemplo

El balón toca el aro en el último o único tiro libre de A4 y está botando en él cuando B4 intenta palmearlo hacia fuera, pero el balón acaba entrando en la canasta.

Interpretación

El tiro libre ha cambiado de estado y se conceden dos puntos al equipo A, ya que el balón fue tocado legalmente.

Situación 4

Si un jugador toca el balón en un lanzamiento mientras está en trayectoria ascendente, se aplicarán todas las restricciones relativas a interposiciones e interferencias.

Ejemplo

El balón está en el aire después de un lanzamiento de A4 cuando es tocado en trayectoria ascendente por B5 (o A5). En trayectoria descendente el balón lo toca:

- (a) A6.
- (b) B6.

Interpretación:

El contacto de B5 (o A5) con el balón en su trayectoria ascendente es legal y no cambia el estado de lanzamiento. No obstante, el siguiente contacto con el balón, en trayectoria descendente, de A6 o B6 es violación.

- (a) Se concede saque al equipo B.
- (b) Se conceden dos o tres puntos al equipo A

Situación 5

Si un jugador defensor hace que vibre el tablero o el aro durante un lanzamiento a canasta de tal modo que impida que el balón, a juicio del árbitro, entre en la canasta, se considera una interferencia.

Ejemplo:

A4 intenta un lanzamiento de tres puntos casi al final del partido. Mientras el balón está en el aire suena la señal de fin de partido. Tras la señal, B4 hace que vibre el tablero o el aro, e impide que el balón, a juicio del árbitro, entre en la canasta.

Interpretación:

El balón permanece vivo incluso después de que suene la señal de fin de partido, por lo que se produce una interferencia. Se concederán tres puntos al equipo A.

Artículo 35 Doble falta**Situación**

Siempre que los árbitros adopten decisiones opuestas, o que se produzcan infracciones al mismo tiempo y una de ellas implique la cancelación de un cesto convertido, esta sanción prevalece y los puntos no serán concedidos.

Ejemplo:

Se produce un contacto entre A4, en acción de tiro, y B4. El balón entra en el cesto. El árbitro de cabeza sanciona falta en ataque de A4 y, por tanto, no concede la canasta. El árbitro de cola sanciona falta en defensa a B4 y, por tanto, la canasta debería ser válida.

Interpretación:

Se trata de una doble falta y la canasta no será válida.

Artículo 38 Falta técnica**Situación**

Cuando un árbitro avise a un jugador por una acción o comportamiento que, en caso de repetirse, podría acarrear una falta técnica, dicho aviso debe comunicarse también al entrenador de ese equipo y será de aplicación para todos los miembros de ese equipo en el resto del partido. Dichos avisos sólo se harán con el balón muerto y el reloj de partido parado.

Ejemplo:

Se avisa a un jugador del equipo A por:

- (a) Interferir un saque.
- (b) Aplaudir en la cara de un adversario que está lanzando y convierte el cesto.
- (c) Comportamiento antideportivo.
- (d) Otras acciones que, en caso de repetirse, puedan acarrear una falta técnica.

Interpretación:

El aviso se comunicará al entrenador del equipo A y se aplicará a todos los miembros de ese equipo durante el resto del partido.

Situación 2

Si se sanciona una falta técnica en un intervalo de juego a un jugador-entrenador facultado para jugar, la falta técnica contará como falta de jugador y como falta de equipo en el siguiente período.

Ejemplo:

A4 es jugador-entrenador y se le sanciona una falta técnica por:

- (a) Colgarse del aro durante el calentamiento previo al partido o en el descanso.
- (b) Su comportamiento antideportivo durante un intervalo.

Interpretación:

En ambos casos, se sancionará a A4 con una falta técnica como jugador. La falta contará como falta de equipo en el siguiente período, así como para las cinco faltas de jugador.

Situación 3

Los adversarios no podrán desconcertar a un jugador que esté en acción de tiro mediante acciones tales como agitar las manos para impedir su visión, gritar, dar un pisotón en el suelo o aplaudir cerca del lanzador. Tales acciones pueden acarrear una falta técnica si se pone al lanzador en desventaja, o un aviso en caso contrario.

Ejemplo:

A4 está efectuando un lanzamiento a canasta cuando B4 intenta distraerlo gritando o dando un pisotón en el suelo. El tiro:

- (a) entra.
- (b) no entra.

Interpretación:

- (a) Se avisará a B4 y se comunicará este hecho a su entrenador. Dicho aviso será de aplicación a todos los miembros del equipo B durante el resto del partido en caso de producirse un comportamiento similar.
- (b) Se puede sancionar a B4 con una falta técnica.

Situación 4

Si un jugador vuelve a participar en el partido tras haber cometido su quinta falta y después de habersele comunicado que ya no está facultado para jugar, dicha participación ilegal será penalizada en el momento de descubrirse, sin poner a los adversarios en desventaja.

Ejemplo:

B4 comete su quinta falta y se le comunica que ya no está facultado para jugar. Más tarde, B4 vuelve al partido como sustituto. La participación ilegal de B4 se descubre:

- (a) Antes de que el balón esté vivo durante la reanudación del partido.
- (b) Después de que el balón esté vivo, con control del equipo A.
- (c) Después de que el balón esté vivo, con control del equipo B.
- (d) Después de que el balón quede muerto tras producirse la entrada de B4 en el partido.

Interpretación:

- (a) B4 saldrá del partido inmediatamente y se cargará una falta técnica 'B' al entrenador de su equipo.
- (b) El partido será detenido de inmediato, a menos que se ponga en desventaja al equipo A. B4 saldrá del partido y se cargará una falta técnica 'B' al entrenador de su equipo.
- (c) y (d) El partido será detenido de inmediato. B4 saldrá del partido y se cargará una falta técnica 'B' al entrenador de su equipo.

Situación 5

Si un jugador vuelve a participar en el partido tras habersele comunicado que ya no está facultado para jugar debido a su quinta falta, y consigue un cesto, comete una falta o es objeto de falta antes de que se descubra la participación ilegal, el cesto será válido y las faltas se considerarán como falta de jugador.

Ejemplo:

B4 comete su quinta falta y se le comunica que ya no está facultado para jugar. Más tarde, B4 vuelve al partido como sustituto. La participación ilegal de B4 se descubre:

- (a) Después de que B4 convierta una canasta.
- (b) Después de que B4 cometa una falta.
- (c) Después de que B4 reciba una falta de A4 (5ª falta de equipo).

Interpretación:

- (a) La canasta conseguida por B4 será válida.
- (b) La falta de B4 será considerada falta de jugador.
- (c) Los dos tiros libres que le corresponden a B4 serán lanzados por su sustituto.

Después de finalizar toda la actividad relacionada con los puntos (a), (b) o (c), se administrará la penalización de la falta técnica 'B' al entrenador del equipo B.

Situación 6

Si un jugador que ha cometido su quinta falta, pero al que no se le ha comunicado este hecho, permanece o vuelve a entrar en el partido, deberá salir del mismo en cuanto se descubra el error (sin poner a los adversarios en desventaja). En este caso no habrá sanción por la participación ilegal del jugador. Si consigue una canasta, comete una falta o es objeto de falta, la canasta será válida y las faltas se considerarán como faltas de jugador.

Ejemplo:

A10 solicita sustituir a A4. El balón queda muerto a consecuencia de una falta cometida por A4 y A10 entra en el terreno de juego. Los árbitros no comunican a A4 que esa era su quinta falta. Posteriormente, A4 vuelve al partido como sustituto. La participación ilegal de A4 se descubre:

- (a) Después de que el reloj de partido se haya puesto en marcha y mientras A4 está participando como jugador.
- (b) Después de que A4 haya logrado una canasta.
- (c) Después de que A4 cometa falta sobre B4.
- (d) Después de que A4 reciba una falta de B4.

Interpretación:

- (a) El partido se detendrá, sin poner en desventaja al equipo B, y A4 saldrá del terreno de juego inmediatamente, siendo reemplazado por un sustituto. La participación ilegal de A4 no acarreará ninguna sanción.
- (b) La canasta de A4 es válida.
- (c) La falta cometida por A4 será considerada falta de jugador y se penalizará en consecuencia.
- (d) La falta de B4 se considerará una falta contra un jugador y se concederán dos o tres tiros libres al sustituto de A4.

Artículo 39 Enfrentamientos

Situación

Si un equipo controla el balón en el momento de producirse un enfrentamiento o amenace con producirse, cuando se reanude el juego dispondrá únicamente del tiempo restante de la cuenta de veinticuatro segundos.

Ejemplo:

El equipo A ha controlado el balón durante veinte segundos cuando se produce una situación que puede degenerar en enfrentamiento. Los árbitros descalifican a miembros de ambos equipos por abandonar los límites de sus zonas de banquillo.

Interpretación:

El equipo A, que controlaba el balón antes del enfrentamiento, deberá efectuar un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa del anotador, con sólo de cuatro segundos disponibles en la cuenta de veinticuatro segundos.

Artículo 42 Situaciones especiales

Situación 1

En las situaciones especiales en que las que se deba administrar varias penalizaciones durante el mismo período de reloj parado, los árbitros deben prestar especial atención al orden en que se cometieron la violación o faltas para determinar qué penalizaciones deben administrarse y cuáles deben cancelarse.

Ejemplo:

A4 intenta un lanzamiento a canasta. Mientras el balón está en el aire, suena la señal de veinticuatro segundos. Tras la señal, pero estando A4 aún en el aire, B4 comete una falta antideportiva sobre él y:

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

Interpretación:

En todos los casos, la falta antideportiva de B4 no puede ignorarse.

- (a) A4 fue objeto de falta en acción de tiro (penalización: dos o tres tiros libres seguidos de posesión para el equipo A en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa del anotador). Después, cometió violación de veinticuatro segundos (penalización: saque para el equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres). A4 lanzará dos o tres tiros libres, pero el derecho a la posesión se cancelará por no ser la última penalización en administrarse. El juego se reanudará mediante un saque del equipo B en la línea lateral, a la altura de la línea de tiros libres.
- (b) No hay violación de veinticuatro segundos. Se conceden dos o tres tiros a A4, seguidos de un saque del equipo A desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa del anotador.
- (c) No hay violación de veinticuatro segundos. Se conceden dos o tres puntos a A4, seguidos de un tiro libre adicional y saque del equipo A desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa del anotador.

Situación 2

Si se comete una doble falta o faltas con iguales penalizaciones durante el lanzamiento de tiros libres, las faltas serán anotadas, pero se cancelarán las penalizaciones.

Ejemplo 1:

A4 debe lanzar dos tiros libres. Tras el primero, se sanciona a A5 y B5 con doble falta.

Interpretación:

Se anotarán las faltas a A5 y B5, tras lo cual A4 lanzará su segundo tiro libre y el juego se reanudará como después de cualquier último o único tiro libre.

Ejemplo 2:

A4 debe lanzar dos tiros libres. Tras el primero, se sanciona a A5 con falta técnica y luego a B5.

Interpretación:

Se anotarán las faltas técnicas a A5 y B5, tras lo cual A4 lanzará su segundo tiro libre. El juego se reanudará como después de cualquier último o único tiro libre.

Ejemplo 3:

A4 debe lanzar dos tiros libres. Convierte los dos. Antes de que el balón pase a estar vivo tras el último tiro libre:

- (a) Se sanciona a A5 y B5 con doble falta.
- (b) Se sanciona a A5 y B5 con sendas faltas técnicas .

Interpretación:

En ambos casos, se anotarán las faltas a los jugadores implicados, tras lo cual el juego se reanudará con un saque desde la línea de fondo como después de cualquier último o único tiro libre convertido.

Artículo 46 Árbitro principal: obligaciones y poderes**Situación**

Es posible que durante un partido ocurra algún incidente o situación que no esté reflejado explícitamente en las *Reglas Oficiales de Baloncesto* o en las *Interpretaciones Oficiales FIBA*. En tal caso, el árbitro principal está habilitado para tomar una decisión, basada en su opinión personal, dentro del espíritu e intención del juego limpio y la filosofía de las reglas. El árbitro principal tiene potestad para adoptar decisiones sobre cualquier aspecto no reflejado explícitamente en las reglas, a lo normalmente nos referimos como los “poderes elásticos” del árbitro principal.

Ejemplo:

Después de un cesto del equipo A durante los últimos dos minutos del partido, el balón se aleja rodando del terreno de juego.

Interpretación:

Durante el desarrollo normal del partido, el árbitro haría sonar su silbato para detener el reloj de partido. En ese caso, se permitirían sustituciones y tiempos muertos a ambos equipos mientras el reloj esté parado y el balón muerto. Sin embargo, esto no se aplica después de un cesto convertido durante los últimos dos minutos del cuarto período o período extra. Si un árbitro hiciese sonar su silbato pondría en desventaja al equipo con derecho al saque, porque permitiría al equipo que encestó efectuar una sustitución o solicitar un tiempo muerto. Por tanto, el árbitro no hará sonar su silbato porque provocaría una interrupción del partido.