Reglas Oficiales de Baloncesto 2022

De aplicación a partir del 1 de octubre de 2022

v.2

Traducción de la Federación Española de Baloncesto (FEB)

Versión 2.1 – 1 de septiembre de 2022

Notas del Traductor:
En caso de discrepancia entre diferentes versiones sobre el significado o la interpretación de una palabra o frase, prevalece el texto en inglés.

El uso del género masculino o femenino en esta publicación incluye siempre a ambos géneros.
Debe entenderse como el uso del masculino inclusivo, como norma general del idioma español.

En aras de buscar la uniformidad en el empleo de algunos términos de amplio uso entre todos los miembros del baloncesto, se ha optado por mantener el nombre original en inglés:

- Sistema de “Instant Replay”,
- “Challenge” del primer entrenador.

TABLA DE CONTENIDOS

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

Art.30 Balón devuelto a pista trasera 33
Art.31 Interposición e Interferencia 33
REGLA SEIS – FALTAS 35
Art.32 Faltas 35
Art.33 Contacto: Principios generales 35
Art.34 Falta personal 40
Art.35 Falta doble 40
Art.36 Falta técnica 41
Art.37 Falta antideportiva 42
Art.38 Falta descalificante 43
Art.39 Enfrentamientos 44
REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES 46
Art.40 5 Faltas de jugador 46
Art.41 Faltas de equipo: Penalización 46
Art.42 Situaciones especiales 46
Art.43 Tiros libres 47
Art.44 Errores corregibles 49
REGLA OCHO – ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISARIO: OBLIGACIONES Y DERECHOS 51
Art.45 Árbitros, oficiales de mesa y comisario 51
Art.46 Árbitro principal: Obligaciones y derechos 51
Art.47 Árbitros: Obligaciones y derechos 52
Art.48 Anotador y ayudante de anotador: Obligaciones 53
Art.49 Cronometrador: Obligaciones 53
Art.50 Operador del reloj de tiro: Obligaciones 54
A — SEÑALES DE LOS ÁRBITROS 56
B — ACTA DEL PARTIDO 64
C — PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA 74
D — CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS 75
E — TIEMPOS MUERTOS PARA TV 85
F — SISTEMA DE INSTANT REPLAY 86

TABLA DE DIAGRAMAS

Diagrama 1 – Terreno de juego de tamaño completo 60
Diagrama 2 – Terreno de juego y superficie de juego 60
Diagrama 3 – Zona restringida 60
Diagrama 4 –Zona de canasta de 2/3 puntos 60
Diagrama 5 – Mesas de oficiales y sillas de sustitución 60
Diagrama 6 – Principio del cilindro 60
Diagrama 7 – Posición de los jugadores durante tiros libres 60
Diagrama 8 – Señales de los árbitros 60
Diagrama 9 – Acta del partido 60
Diagrama 10 – Encabezamiento del acta del partido 60
Diagrama 11 – Equipos en el acta del partido (antes del partido) 60
Diagrama 12 – Equipos en el acta del partido (después del partido) 60
Diagrama 13 – Tanteo arrastrado 60
Diagrama 14 – Resumen 60
Diagrama 15 – Parte inferior del acta del partido 60

REGLA UNO – EL JUEGO

Art. 1 Definiciones

1.1 **El juego del baloncesto**

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

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

1.2 **Canasta: contraria / propia**

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

1.3 **Vencedor de un partido**

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

REGLA DOS – TERRENO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

Art. 2 Terreno de juego

2.1 **Terreno de juego**

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

2.2 **Superficie de juego**

La superficie de juego incluye el terreno de juego y la línea limítrofe exterior, libre de obstáculos, con una dimensión mínima de 2 metros (Diagrama 2). Por tanto, la superficie de juego mínima será de 32 metros de largo y 19 metros de ancho.

2.3 **Pista trasera**

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

2.4 **Pista delantera**

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

2.5 **Líneas**

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

2.5.1 **Línea limítrofe**

El terreno de juego estará delimitado por la línea limítrofe, que consiste en las líneas de fondo y las líneas laterales. Estas líneas no forman parte del terreno de juego.

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

2.5.2 **Línea central, círculo central y semicírculos de tiro libre**

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

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

Los semicírculos de tiros libres se trazarán sobre el terreno de juego con un radio de 1,80 metros, medido hasta el borde exterior de la circunferencia y sus centros estarán situados en el punto medio de cada línea de tiros libres. (Diagrama 3)

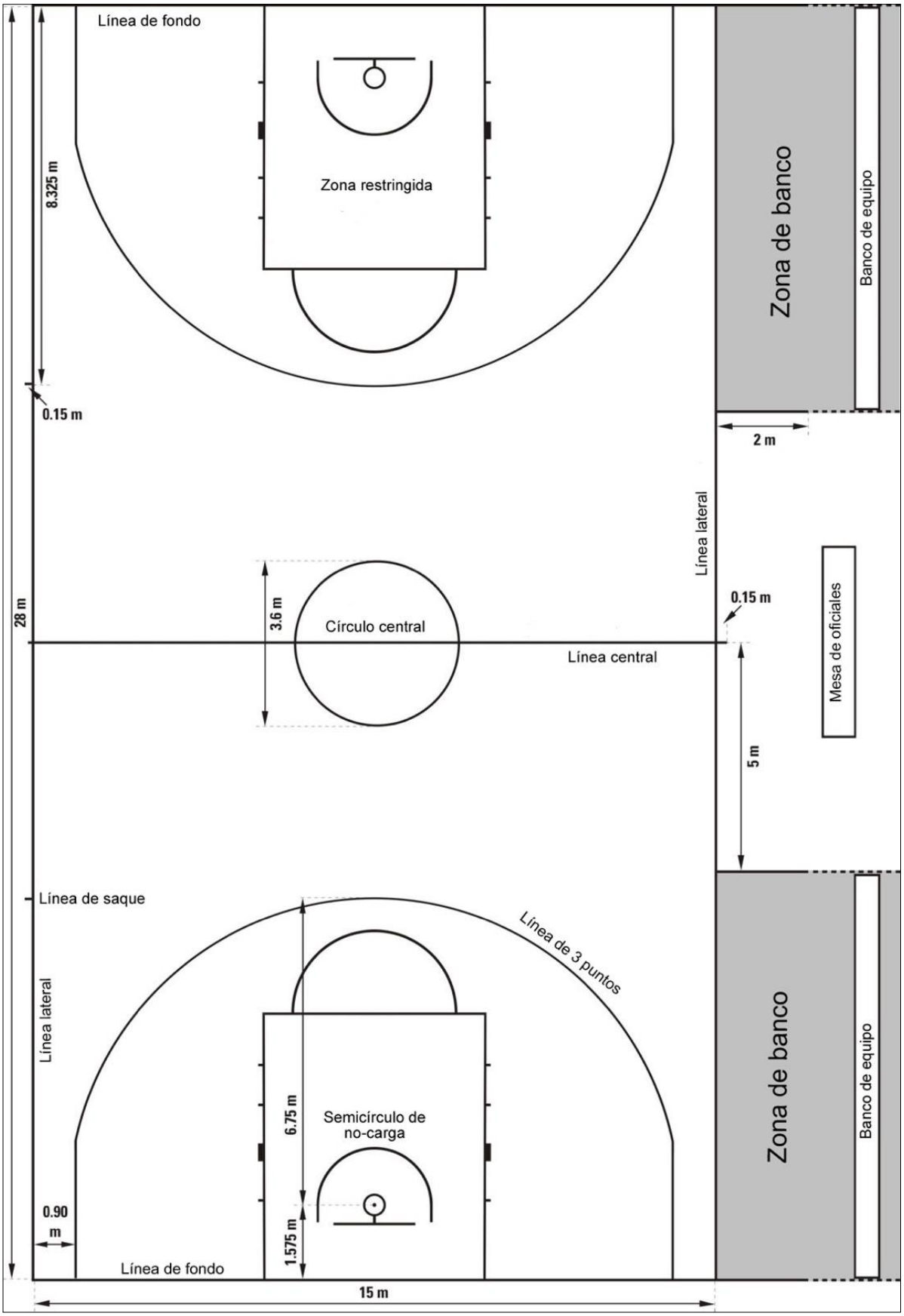


Diagrama 1 Terreno de juego de tamaño completo

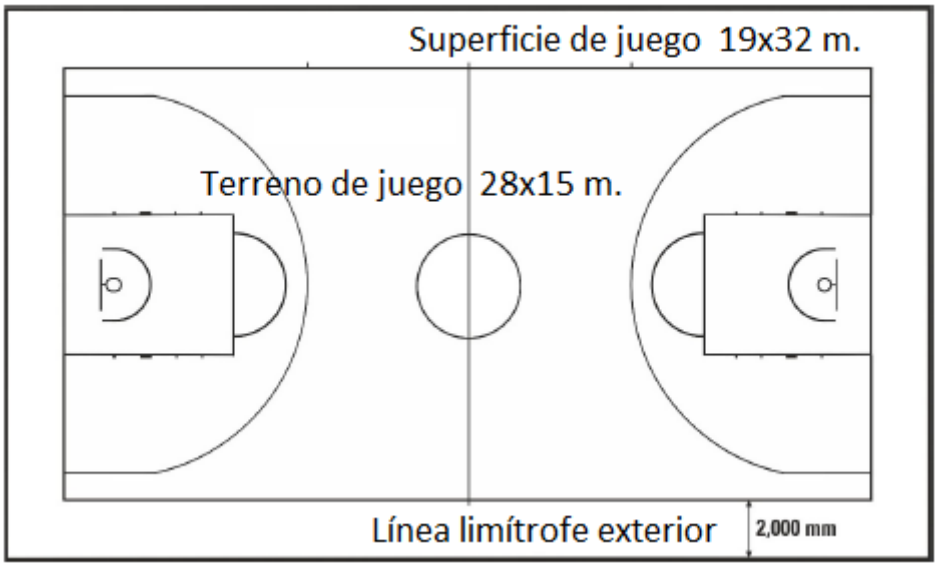


Diagrama 2 Terreno de juego y superficie de juego

2.5.3 **Líneas de tiros libres, zonas restringidas y posiciones de rebote para tiros libres**

La línea de tiros libres se trazará paralela a cada línea de fondo. Su borde más alejado distará 5,80 metros del borde interior de la línea de fondo y su longitud será de 3,60 metros. Su punto central estará situado sobre la línea imaginaria que une el punto medio de ambas líneas de fondo.

Las zonas restringidas son los espacios rectangulares marcados en el terreno de juego, delimitados por las líneas de fondo, la prolongación de las líneas de tiros libres y las líneas que parten de las líneas de fondo, con sus bordes exteriores a 2,45 metros del punto medio de las mismas y que terminan en el borde exterior de la prolongación de las líneas de tiros libres. Excepto las líneas de fondo, estas líneas forman parte de la zona restringida.

Las posiciones de rebote para tiros libres marcadas a lo largo de las zonas restringidas, reservadas para los jugadores en los tiros libres, se marcarán como se muestra en el Diagrama 3.

2.5.4 **Zona de canasta de 3 puntos**

La zona de canasta de 3 puntos de un equipo (Diagrama 1 y Diagrama 4) es todo el terreno de juego excepto el espacio cercano a la canasta de los oponentes, que incluye y está delimitada por:

- Las 2 líneas paralelas que parten de la línea de fondo y perpendiculares a esta, con su borde más alejado a 0,90 metros del borde interior de las líneas laterales.
- Un arco con un radio de 6,75 metros medido desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del arco. La distancia entre este punto y el borde interior del centro de la línea de fondo es de 1,575 metros. El arco se une con las líneas paralelas.

La línea de 3 puntos no forma parte de la zona de canasta de 3 puntos.

2.5.5 **Zonas de banquillo**

Las zonas de banquillo se marcarán fuera del terreno de juego delimitadas por 2 líneas, como en el Diagrama 1.

Debe haber 16 asientos disponibles en cada zona de banquillo para el primer entrenador, el primer entrenador ayudante, los sustitutos, los jugadores excluidos y los acompañantes de equipo. Cualquier otra persona se situará al menos 2 metros detrás del banquillo.

2.5.6. **Líneas de saque**

Las 2 líneas de 0,15 metros de longitud se trazarán fuera del terreno de juego, en la línea lateral enfrente de la mesa de oficiales, con su borde exterior a una distancia de 8,325 metros del borde interior de la línea de fondo más próxima.

2.5.7 **Zonas del semicírculo de no-carga**

Las líneas del semicírculo de no-carga se trazarán sobre el terreno de juego, delimitadas por:

- Un semicírculo de radio 1,30 metros medido desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del semicírculo. El semicírculo se une con:
- Las 2 líneas paralelas perpendiculares a la línea de fondo, con su borde exterior a 1,30 metros desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del arco, de 0,375 metros de largo y que finalizan a 1,20 metros del borde interior de la línea de fondo.

Las zonas del semicírculo de no-carga se completan con las líneas imaginarias que unen el final de las líneas paralelas directamente debajo del borde interior de los tableros.

Las líneas del semicírculo de no-carga forman parte de las zonas del semicírculo de no-carga.

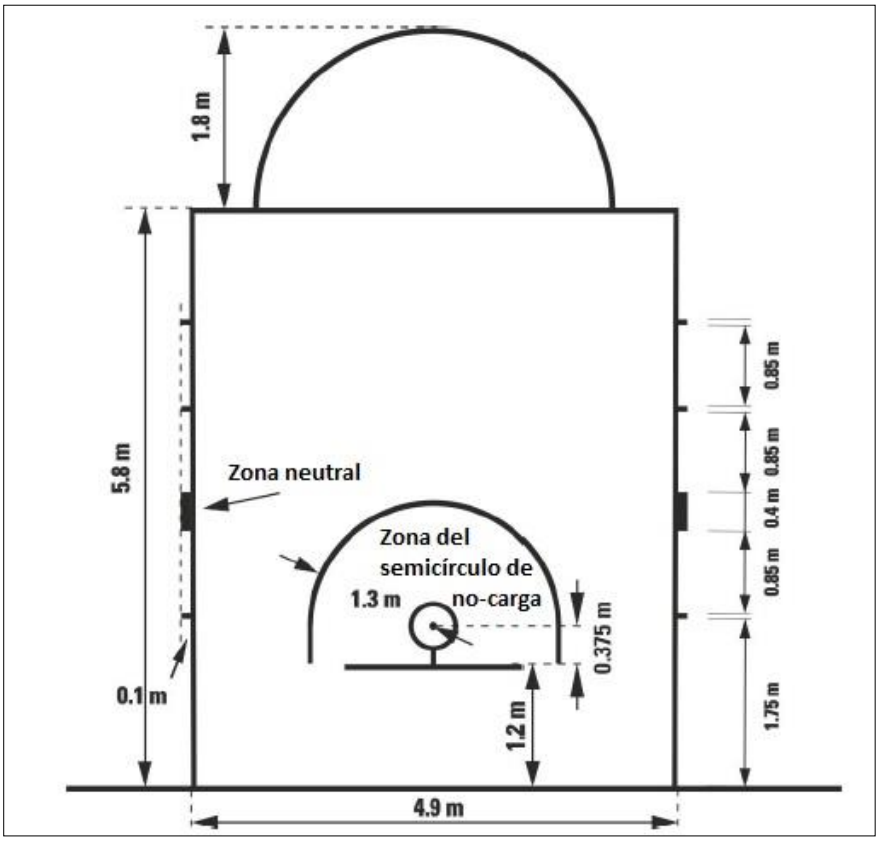


Diagrama 3 Zona restringida

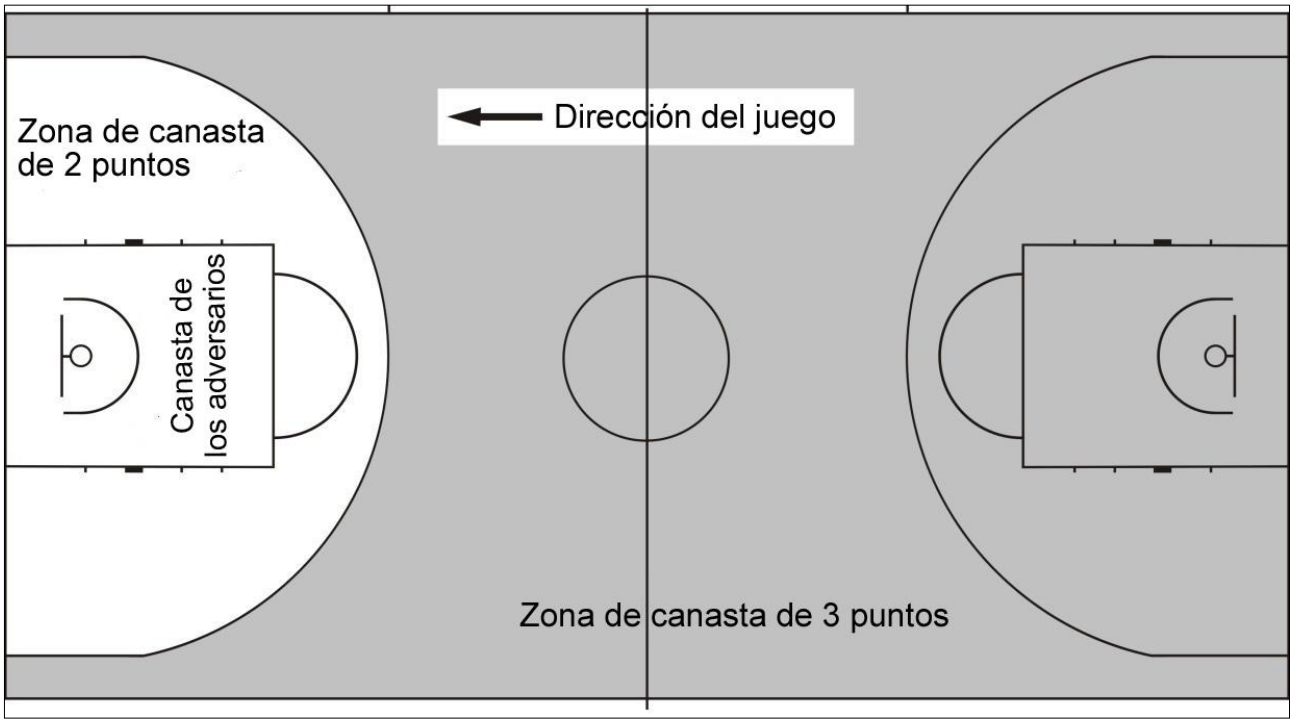
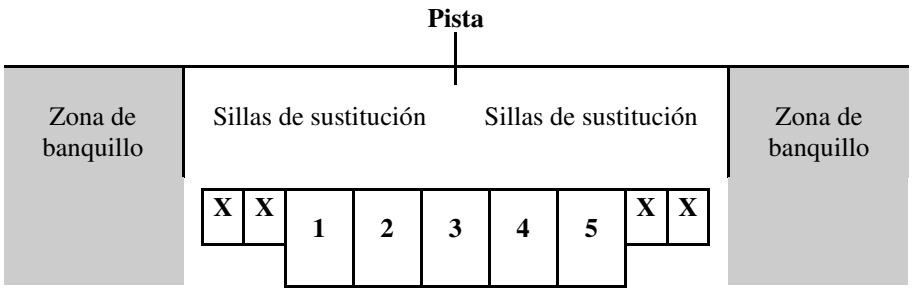


Diagrama 4 **Zona de canasta de 2/3 puntos**

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

1 = Operador del reloj de tiro
2 = Cronometrador
3 = Comisario, si lo hubiera
4 = Anotador
5 = Ayudante de anotador



Mesa de Oficiales

La mesa de oficiales y sus sillas deben colocarse sobre una plataforma. El comentarista y/o los encargados de las estadísticas (si los hay) pueden sentarse al lado y/o detrás de la mesa de oficiales.

Diagrama 5 **Mesa de oficiales y sillas de sustitutos**

Art. 3 Equipamiento

Será necesario el siguiente equipamiento:

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

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

REGLA TRES – LOS EQUIPOS

Art. 4 Equipos

4.1 **Definición**

4.1.1 Un miembro de equipo es apto para jugar cuando se le ha autorizado para jugar con un equipo de acuerdo a las normativas, incluyendo las que regulan los límites de edad, del organizador de la competición.

4.1.2 Un miembro de equipo está facultado para jugar cuando ha sido inscrito en el acta del partido antes del comienzo del mismo y mientras no sea descalificado ni haya cometido 5 faltas.

4.1.3 Durante el tiempo de juego, un miembro de equipo es:
- Jugador cuando está en el terreno de juego y está facultado para jugar.
- Sustituto cuando no está en el terreno de juego pero está facultado para jugar.
- Jugador excluido cuando ha cometido 5 faltas y ya no está facultado para jugar.

4.1.4 Durante un intervalo de juego, todos los miembros de equipo facultados para jugar se consideran jugadores.

4.2 **Regla**

4.2.1 Cada equipo se compone de:
- Un máximo de 12 miembros de equipo facultados para jugar, incluido un capitán.
- Un primer entrenador.
- Un máximo de 8 acompañantes de equipo, incluyendo entrenadores ayudantes, que pueden sentarse en el banquillo. Si un equipo dispone de entrenadores ayudantes, el primer entrenador ayudante se inscribirá en el acta del partido.

4.2.2 Durante el tiempo de juego 5 miembros de equipo de cada equipo estarán en el terreno 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 al sustituto para que entre al terreno de juego.
- Un sustituto solicita la sustitución al cronometrador durante un tiempo muerto o un intervalo de juego.

4.3 **Uniformes**

4.3.1 El uniforme de todos los miembros del equipo constará de:

- Camisetas del mismo color dominante en la parte delantera y trasera como los pantalones. Si las camisetas tienen mangas, deberán finalizar por encima del codo. No se permiten camisetas de manga larga.
  Todos los jugadores deben llevar la camiseta por dentro del pantalón. Se permiten los uniformes de una sola pieza.
- No se permite llevar camisetas interiores, independientemente del estilo, debajo de la camiseta de juego.
- Pantalones cortos del mismo color dominante en la parte delantera y trasera que las camisetas. Los pantalones deben acabar por encima de la rodilla.
- Calcetines del mismo color dominante para todos los miembros del equipo. Los calcetines han de ser visibles.

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

Los números serán claramente visibles y:

- Los de la espalda tendrán, como mínimo, 16 centímetros de altura.
- Los del frente tendrán, como mínimo, 8 centímetros de altura.
- La anchura será, como mínimo, de 2 centímetros.
- Los equipos pueden usar solamente los números 0 y 00 y del 1 al 99.
- Los jugadores del mismo equipo no pueden utilizar el mismo número.
- Cualquier publicidad o logotipo se situará, como mínimo, a 4 centímetros del número.

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

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

4.4 **Otra indumentaria**

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

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

- No se permite utilizar los siguientes:
  - Protección en dedos, manos, muñecas, codos o antebrazos, cascos, escayola o refuerzos hechos de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal ni ningún otro material duro, aunque estén cubiertos por un acolchado blando.
  - Objetos que puedan causar cortes o abrasiones (las uñas deben llevarse cortas).
  - Accesorios para el pelo o joyas.
- Se permite utilizar los siguientes:
  - Protecciones en hombros, brazos, muslos o piernas, siempre que el material esté suficientemente acolchado.
  - Prendas de compresión en brazos y piernas.
  - Recubrimiento para la cabeza. No cubrirá ninguna parte de la cara entera o parcialmente (ojos, nariz, labios, etc.) y no será peligroso para la persona que lo lleva ni para otras personas. Tampoco puede contener elementos que se abran o cierren alrededor de la cara y/o cuello ni ninguna parte que sobresalga de su superficie.
  - Rodilleras.
  - Protectores para un tabique nasal lesionado, aunque sean de material duro.
  - Protectores bucales transparentes incoloros.
  - Gafas, siempre que no representen un peligro para los demás jugadores.
  - Muñequeras y cintas para la cabeza, con una anchura máxima de 10 centímetros, de material textil.
  - Vendaje (taping) en los brazos, hombros, piernas, etc.
  - Tobilleras.

Todos los jugadores del mismo equipo deben llevar todas sus prendas de compresión en brazos y piernas, cualquier prenda que cubre la cabeza, las muñequeras, las cintas para la cabeza y los vendajes/cinta/esparadrapo del mismo color sólido.

4.4.3 Durante el partido un jugador puede llevar zapatillas de cualquier combinación de colores, pero las zapatillas izquierda y derecha deben coincidir. No se permiten luces intermitentes, material reflectante u otros adornos.

4.4.4 Durante el partido, un jugador no podrá exhibir ningún nombre, marca, logotipo o cualquier otra identificación comercial, promocional o benéfica en su cuerpo, pelo o cualquier otra parte.

4.4.5 Cualquier otra indumentaria no mencionada de manera explícita en este artículo deberá ser aprobada por la Comisión Técnica de FIBA.

Art. 5 Jugadores: lesión

5.1 Los árbitros pueden detener el juego en caso de lesión de uno o varios jugadores.

5.2 Si el balón está vivo cuando se produce una lesión, los árbitros no harán sonar su silbato hasta que el equipo con control del balón haya lanzado a canasta, haya perdido el control del balón, se abstenga de jugarlo o el balón quede muerto, a menos que ninguno de los equipos sea puesto en desventaja. Si es necesario proteger a un jugador lesionado, los árbitros pueden detener el juego inmediatamente.

5.3 Si el jugador lesionado no puede continuar jugando inmediatamente (en aproximadamente 15 segundos) o si es atendido o si un jugador recibe asistencia por parte del primer entrenador, entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos y/o acompañantes de su propio equipo, deberá ser sustituido a menos que su equipo se quede con menos de 5 jugadores en el terreno de juego.

5.4 El primer entrenador, primer entrenador ayudante, sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes de equipo pueden entrar en el terreno de juego para atender a un jugador lesionado antes de que sea sustituido solo con permiso de un árbitro.

5.5 Un médico puede entrar al terreno de juego, sin el permiso de un árbitro, si, en su opinión, el jugador lesionado precisa atención médica inmediata.

5.6 Cualquier jugador que sangre o presente una herida abierta durante el partido deberá ser sustituido. Podrá volver al terreno de juego cuando se haya detenido la hemorragia y el área afectada o la herida abierta haya sido cubierta por completo y de manera segura.

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

5.8 Cualquier jugador que haya sido designado por el primer entrenador para comenzar el partido o que sea atendido entre tiros libres podrá ser sustituido en caso de lesión. En este caso, los adversarios también tendrán derecho a sustituir al mismo número de jugadores, si lo desean.

Art. 6 Capitán: Obligaciones y derechos

6.1 El capitán (CAP) es un jugador designado por su primer entrenador para representar a su equipo en el terreno de juego. Puede dirigirse a los árbitros de manera educada durante el partido para obtener información solo cuando el balón esté muerto y el reloj de partido esté parado.

6.2 El capitán informará al árbitro principal, como máximo 15 minutos después del final del partido, si su equipo protesta el resultado del partido, y firmará el acta del partido en el espacio designado “Firma del capitán en caso de protesta”.

Art. 7 Primer entrenador y primer entrenador ayudante: Obligaciones y derechos

7.1 Al menos 40 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada primer 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, primer entrenador y primer entrenador ayudante. Todos los miembros de un equipo cuyos nombres estén inscritos en el acta del partido están facultados para jugar, incluso si llegan después de que el partido haya comenzado.

7.2 Al menos 10 minutos antes de la hora de inicio programada del partido, cada primer entrenador dará su aprobación a los nombres y números de los miembros de su equipo y a los nombres del primer entrenador y primer entrenador ayudante, mediante su firma en el acta del partido. Al mismo tiempo, el primer entrenador deberá indicar los 5 jugadores que comenzarán el partido. El primer entrenador del equipo A será quien facilite esta información en primer lugar.

7.3 Los primeros entrenadores, entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes de equipos son las únicas personas autorizadas a sentarse en los banquillos y a permanecer en las zonas de banquillo. Durante el tiempo de juego todos los sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes de equipo permanecerán sentados.

7.4 El primer entrenador o el primer entrenador ayudante pueden ir a la mesa de oficiales durante el partido para obtener información estadística solo cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté parado.

7.5 El primer entrenador puede dirigirse a los árbitros de manera educada durante el partido para obtener información solo cuando el balón esté muerto y el reloj de partido esté parado.

7.6 Tanto el primer entrenador como el primer entrenador ayudante, pero solo uno de ellos a la vez, están autorizados a permanecer de pie durante el partido. Podrán dirigirse verbalmente a sus jugadores durante el partido siempre que permanezcan dentro de sus zonas de banquillo. El primer entrenador ayudante no se comunicará con los árbitros.

7.7 Si hay un primer entrenador ayudante, su nombre debe inscribirse en el acta del partido antes del inicio (no es necesario que firme). Asumirá todas las obligaciones y derechos del primer entrenador si, por cualquier razón, este no puede continuar ejerciéndolas.

7.8 Si el capitán abandona el terreno de juego, el primer entrenador informará a uno de los árbitros del número del jugador que actuará como capitán en el terreno de juego.

7.9 El capitán actuará como jugador-primer entrenador si no hay primer entrenador o si este no puede continuar y no hay primer entrenador ayudante inscrito en el acta del partido (o este no puede continuar). Si el capitán tiene que abandonar el terreno de juego, puede continuar ejerciendo como jugador-primer entrenador. Si debe abandonar el terreno de juego a causa de una falta descalificante, o no puede actuar como jugador-primer entrenador debido a una lesión, su sustituto como capitán podrá sustituirlo como jugador-primer entrenador.

7.10 El primer entrenador designará al lanzador de tiros libres de su equipo en todos los casos en que las reglas no lo determinen.

REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO

Art. 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y prórroga

8.1 El partido constará de 4 cuartos de 10 minutos cada uno.

8.2 Habrá un intervalo de juego de 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.

8.3 Habrá un intervalo de juego de 2 minutos entre el primer y segundo cuarto (primera parte), entre el tercer y cuarto cuarto (segunda parte) y antes de cada prórroga.

8.4 Habrá un intervalo de juego en la mitad del partido de 15 minutos.

8.5 Un intervalo de juego comienza:
- 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
- Cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o de la prórroga.

8.6 Un intervalo de juego finaliza:
- Al comienzo del primer cuarto, cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal en el lanzamiento del salto entre dos.
- Al comienzo de todos los demás cuartos y prórrogas, cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.

8.7 Si el tanteo está empatado al final del cuarto cuarto, el partido continuará con tantas prórrogas de 5 minutos como sean necesarias para deshacer el empate.

Si en una competición disputada por sistema de partidos a ida y vuelta hay empate en el total de puntos (suma de resultados de ambos partidos) al final del segundo partido, se continuará con tantas prórrogas de 5 minutos como sean necesarias para deshacer el empate.

8.8 Si se comete una falta cerca del final de un cuarto o de la prórroga, el árbitro determinará el tiempo de juego restante. Se mostrará un mínimo de 0.1 (una décima de segundo) en el reloj de juego.

8.9 Si se sanciona una falta técnica, antideportiva o descalificante durante un intervalo de juego, cualquier tiro libre resultante se administrará antes del inicio del siguiente cuarto o prórroga.

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

9.1 El primer cuarto comienza cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal en el lanzamiento del salto entre dos.

9.2 Los demás cuartos o prórrogas comienzan cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.

9.3 El partido no puede comenzar si uno de los equipos no está en el terreno de juego con 5 jugadores preparados para jugar.

9.4 En todos los partidos, el equipo citado en primer lugar en el calendario (equipo local) tendrá, al mirar al terreno de juego desde la mesa de oficiales:

- Su banquillo a la izquierda de la mesa de oficiales.
- Su calentamiento antes del partido en la mitad del terreno de juego situada delante de su banquillo.

Sin embargo, si ambos equipos están de acuerdo, podrán intercambiar los banquillos y/o los cestos para el calentamiento previo a la primera mitad.

9.5 Los equipos intercambiarán la pista de calentamiento y la canasta para la segunda mitad.

9.6 En todas las prórrogas, los equipos continuarán atacando las mismas canastas que en el cuarto cuarto.

9.7 Un cuarto, una prórroga o un partido finalizarán cuando suene la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o de la prórroga. Cuando el tablero esté equipado con iluminación roja alrededor de su perímetro, la iluminación tiene prioridad sobre la señal sonora del reloj de partido.

Art.10 Estado del balón

10.1 El balón puede estar vivo o muerto.

10.2 El balón pasa a estar **vivo** cuando:

- Durante el salto entre dos, el balón abandona la(s) mano(s) del árbitro principal en dicho lanzamiento.
- Durante un tiro libre, el balón está a disposición del lanzador.
- Durante un saque, el balón está a disposición del jugador que lo efectúa.

10.3 El balón queda **muerto** cuando:

- Se convierte cualquier tiro de campo o tiro libre.
- Un árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo.
- Resulta evidente que el balón no entrará en el cesto durante un tiro libre que debe ser seguido por:
  - otro tiro o tiros libres.
  - otra penalización (tiro o tiros libre y/o posesión del balón)
- Suena la señal del reloj de partido indicando el final de un cuarto o de una prórroga.
- Suena la señal del reloj de tiro mientras un equipo tiene el control del balón.
- Un jugador de cualquier equipo toca el balón mientras está en el aire en un tiro a canasta después de que:
  - un árbitro haga sonar su silbato.
  - la señal del reloj de partido suene indicando el final del cuarto o de la prórroga.
  - suene la señal del reloj de tiro.

10.4 El balón no queda **muerto** y se concede la canasta si se convierte cuando:

- El balón está en el aire en un tiro a canasta y:
  - un árbitro hace sonar su silbato.
  - suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o de la prórroga.
  - suena la señal del reloj de tiro.
- El balón está en el aire en un tiro libre y un árbitro hace sonar su silbato por cualquier infracción que no haya cometido el lanzador.
- El balón lo controla un jugador en un tiro para una canasta de campo que finaliza su tiro con un movimiento continuo que comenzó antes de que se sancionara una falta de cualquier jugador oponente o de cualquier otra persona con permiso para sentarse en el banquillo del equipo oponente.

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

Art.11 Posición de un jugador y de un árbitro

11.1 La posición de un jugador se determina por el lugar que está tocando sobre la superficie de juego.

Cuando se encuentra en el aire, mantiene la misma posición que tenía cuando tocó la superficie de juego por última vez. Esto incluye las líneas limítrofes, la línea central, la línea de 3 puntos, la línea de tiros libres, las líneas que delimitan las zonas restringidas y las líneas que delimitan las zonas del semicírculo de no-carga.

11.2 La posición de un árbitro se determina de la misma manera que la de un jugador. Cuando el balón toca a un árbitro es como si tocara la superficie de juego en la posición en que se encuentra el árbitro.

Art.12 Salto entre dos y posesión alterna

12.1 **Definición de salto entre dos**

12.1.1 Tiene lugar un **salto entre dos** cuando el árbitro principal lanza el balón en el círculo central entre 2 adversarios cualesquiera.

12.1.2 **Se produce un balón retenido** cuando uno o más jugadores de equipos contrarios tienen una o ambas manos firmemente sobre el balón, de modo que ninguno puede obtener el control del mismo sin emplear una brusquedad excesiva.

12.2 **Procedimiento del salto entre dos**

12.2.1 Cada saltador tendrá ambos pies dentro del semicírculo más próximo a su propia canasta y con un pie cerca de la línea central.

12.2.2 Los jugadores de un mismo equipo no pueden ocupar posiciones contiguas alrededor del círculo si un oponente desea ocupar una de esas posiciones.

12.2.3 El árbitro principal lanzará el balón hacia arriba en vertical entre los 2 oponentes, más alto de lo que cualquiera de ellos pueda alcanzar saltando.

12.2.4 El balón debe ser palmeado con la(s) mano(s) de al menos uno de los saltadores **después** de que haya comenzado a bajar tras alcanzar la máxima altura.

12.2.5 Ninguno de los saltadores abandonará su posición hasta que el balón haya sido palmeado legalmente.

12.2.6 Ninguno de los saltadores puede coger el balón ni palmearlo más de dos veces hasta que haya tocado a uno de los jugadores que no ha saltado o toque la superficie de juego.

12.2.7 Si el balón no es palmeado por al menos uno de los saltadores, se repetirá el salto entre dos.

12.2.8 Los jugadores que no salten no pueden tener ninguna parte de su cuerpo sobre o encima de la línea del círculo (cilindro) antes de que el balón haya sido tocado.

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

12.3 **Penalización**

Se concederá un saque a los oponentes desde el lugar más cercano a la infracción, excepto directamente detrás del tablero.

12.4 **Situaciones de salto**

Se produce una situación de salto cuando:

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

12.5 **Definición de posesión alterna**

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

12.6 **Procedimiento de posesión alterna**

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

12.6.2 El equipo que no obtenga el primer control del balón vivo después del salto entre dos tendrá derecho al primer saque por posesión alterna.

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

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

12.6.5 Una violación cometida por un equipo durante su saque de posesión alterna provoca que dicho equipo pierda el saque de posesión alterna. Se cambiará la dirección de la flecha de posesión alterna inmediatamente, indicando que el equipo contrario al que cometió la violación tendrá derecho al saque de posesión alterna en la siguiente situación de salto. El juego se reanudará concediendo el balón a los oponentes del equipo que cometió la violación para que efectúen un saque desde el punto del saque original.

12.6.6 Una falta cometida por cualquier equipo:
- Antes del comienzo de un cuarto que no sea el primero o de una prórroga; o
- Durante el saque de posesión alterna,

no provoca que el equipo que realiza el saque pierda esa posesión alterna.

Art.13 Cómo se juega el balón

13.1 **Definición**

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

13.2 **Regla**

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

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

Una infracción del Art. 13.2 es una violación.

13.3 **Penalización**

Se concederá un saque a los oponentes desde el lugar más cercano a la infracción, excepto directamente detrás del tablero.

Art.14 Control del balón

14.1 **Definición**

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

14.1.2 El control por parte de ese equipo **continúa** cuando:
- Un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo.
- Miembros de ese equipo se están pasando el balón.

14.1.3 El control por parte de ese equipo **finaliza** cuando:
- Un oponente obtiene el control.
- El balón queda muerto.
- El balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador en un tiro a canasta o un tiro libre.

Art.15 Jugador en acción de tiro

15.1 **Definición**

15.1.1 Se produce un **tiro** 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 la canasta de sus oponentes.

Se produce un **palmeo** cuando se dirige el balón con la(s) mano(s) hacia la canasta de los oponentes.

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

Un movimiento continuo en una entrada a canasta o cualquier otro tiro en movimiento es una acción de un jugador que coge el balón mientras progresa o tras finalizar un regate y después continúa con el movimiento de lanzamiento, normal mente hacia arriba.

15.1.2 La **acción de tiro**:
- **Empieza** cuando, a juicio del árbitro, el jugador comienza a mover el balón hacia arriba hacia la canasta de los oponentes.
- **Finaliza** cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador, o si se realiza otra acción de tiro distinta, y si se trata de un tiro en suspensión, cuando ambos pies han regresado al suelo.

15.1.3 La acción de tiro en un movimiento continuo en una entrada a canasta o cualquier otro tiro en movimiento:
- **Empieza** cuando el balón descansa en la(s) mano(s) del jugador tras acabar un regate o recibir el balón en el aire y, a juicio del árbitro, el jugador comienza el movimiento propio que precede a soltar el balón para tirar a canasta.
- **Finaliza** cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador, o si se realiza otra acción de tiro distinta, y si se trata de un tiro en suspensión, cuando ambos pies han regresado al suelo.

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

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

15.1.6 Cuando un jugador esté en acción de tiro y pase el balón después de recibir una falta, ya no se considerará que estuviese en acción de tiro.

Art.16 Canasta: Cuándo se marca y su valor

16.1 **Definición**

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

16.1.2 Se considera que el balón está dentro del cesto en cuanto la mínima parte del mismo está dentro de la canasta y por debajo del nivel del aro.

16.2 **Regla**

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

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

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

16.2.3 Si un jugador convierte **intencionadamente** un tiro en su propia canasta, es una violación y la canasta no es válida.

16.2.4 Si un jugador provoca que el balón se introduzca completamente por debajo de la canasta es una violación.

16.2.5 El reloj de partido debe reflejar por lo menos 0.3 (3 décimas de segundo) para que un jugador pueda obtener el control del balón tras un saque o un rebote después del último tiro libre y lanzar a canasta. Si el reloj de partido refleja 0.2 o 0.1, el único tiro de campo válido deberá ser un palmeo o un mate directo del balón, siempre que la(s) mano(s) del jugador ya no estén en contacto con el balón cuando el reloj de partido o el reloj de tiro muestren 0.0.

Art.17 Saque

17.1 **Definición**

17.1.1 Se efectúa un saque cuando un jugador situado fuera de la línea limítrofe pasa el balón al terreno de juego.

17.1.2 Un saque:

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

17.2 **Procedimiento**

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

- El árbitro no esté a más de 4 metros del jugador que realiza el saque.
- El jugador que realiza el saque se encuentre en el lugar correcto designado por el árbitro.

17.2.2 El jugador efectuará el saque desde el lugar más cercano al que se cometió la infracción o donde se detuvo el juego, excepto directamente detrás del tablero.

17.2.3 Al comienzo de todos los cuartos, a excepción del primero, y de todas las prórrogas, el saque se administrará desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

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

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

17.2.5 Después de una falta personal cometida por un jugador del equipo con control de un balón vivo, o del equipo con derecho al balón, el partido se reanudará con un saque desde el lugar más cercano a donde se cometió la infracción.

17.2.6 Después de una falta técnica, el partido se reanudará con un saque desde el lugar donde se encontraba el balón cuando se sancionó la falta técnica, a menos que se establezca lo contrario en estas reglas.

17.2.7 Después de una falta antideportiva o descalificante, el partido se reanudará con un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo, a menos que se establezca lo contrario en estas reglas.

17.2.8 Después de un enfrentamiento, el partido se reanudará según lo establecido en el Art. 39.

17.2.9 Siempre que el balón entre en la canasta, pero el tiro o tiro libre no sea válido, el partido se reanudará con un saque a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres.

17.2.10 Después de una canasta convertida o de un último tiro libre convertido:

- Cualquier jugador del equipo que recibió la canasta efectuará el saque desde cualquier lugar detrás de su línea de fondo. Esto también es aplicable cuando un árbitro entregue el balón a un jugador o lo ponga a su disposición para el saque después de un tiempo muerto o cualquier otra interrupción del juego posterior a una canasta o un último tiro libre válido.
- El jugador que realiza el saque puede moverse lateralmente y/o hacia atrás y el balón puede pasarse entre los miembros del equipo que estén sobre o detrás de la línea de fondo, pero la cuenta de 5 segundos comienza cuando el balón está a disposición del primer jugador situado fuera de las líneas limítrofes.

17.3 **Regla**

17.3.1 El jugador que efectúa el saque:

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

17.3.2 Durante el saque, el resto de jugadores:

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

17.3.3 Cuando el reloj del juego muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga, y haya un saque, el árbitro usará la señal de "no atravesar la línea" como aviso oficial antes de administrar el saque.

Si un jugador defensivo:
- Sitúa cualquier parte de su cuerpo sobre la línea limítrofe para interferir en un saque, o
- Está a menos de 1 m del jugador que realiza el saque cuando el lugar del saque tiene menos de 2 metros de distancia,

es una violación y conllevará una falta técnica.

Una infracción del Art. 17.3 es una violación.

17.4 **Penalización**

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

Art.18 Tiempo muerto

18.1 **Definición**

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

18.2. **Regla**

18.2.1 Cada tiempo muerto durará 1 minuto.

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

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

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

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

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

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

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

18.3 **Procedimiento**

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

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

18.3.3 El tiempo muerto:

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

18.3.4 Tan pronto como comience una oportunidad de tiempo muerto, el cronometrador hará sonar su señal para comunicar a los árbitros que un equipo ha solicitado un tiempo muerto.

Si se convierte una canasta contra el equipo que ha solicitado un tiempo muerto, el cronometrador detendrá el reloj de partido inmediatamente y hará sonar su señal.

18.3.5 Durante el tiempo muerto y durante un intervalo de juego antes del inicio del segundo y cuarto cuarto o de cada prórroga, los jugadores pueden abandonar el terreno de juego y sentarse en su banquillo y cualquier persona con permiso para sentarse en el banquillo puede entrar al terreno de juego, siempre que permanezcan cerca de la zona de banquillo.

18.3.6 Si cualquiera de los dos equipos solicita un tiempo muerto después de que el balón esté a disposición del lanzador para el primer tiro libre, el tiempo muerto se concederá si:

- Se convierte el último tiro libre.
- Después del último tiro libre, si no se convierte, se tiene que administrar un saque.
- Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se completará la serie de tiros libres y se concederá el tiempo muerto antes de administrarse la nueva penalización, a menos que se establezca lo contrario en estas reglas.
- Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último tiro libre. En este caso, se concederá el tiempo muerto antes de que se administre la nueva penalización.
- Se sanciona una violación antes de que el balón esté vivo después del último tiro libre. En este caso, se concederá el tiempo muerto antes de administrarse el saque.

En el caso de series consecutivas de tiros libres y/o posesión de balón originados por más de 1 falta, cada serie debe considerarse por separado.

Art.19 Sustituciones

19.1 **Definición**

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

19.2 **Regla**

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

19.2.2 Una oportunidad de sustitución comienza cuando:

- Para ambos equipos, el balón queda muerto, el reloj de partido está parado y el árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa de oficiales.
- Para ambos equipos, el balón queda muerto después de un último tiro libre convertido.
- Para el equipo que recibe la canasta, se convierte una canasta de campo cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga.

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

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

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

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

19.2.6 Si el jugador recibe tratamiento o es atendido, debe ser sustituido a menos que su equipo quede reducido a menos de 5 jugadores.

19.3 **Procedimiento**

19.3.1 Solo un sustituto puede solicitar una sustitución. Lo hará él (ni el primer entrenador ni el primer entrenador ayudante) acudiendo a la mesa de oficiales y solicitando claramente una sustitución, realizando la señal convencional con las manos, o sentándose en la silla de sustitutos. Debe estar preparado para jugar de inmediato.

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

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

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

19.3.5 El jugador sustituido puede ir directamente a su banquillo sin informar al cronometrador o al árbitro.

19.3.6 Las sustituciones se efectuarán tan rápido como sea posible. Un jugador que haya cometido 5 faltas o haya sido descalificado debe ser sustituido de inmediato (en menos 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 primer entrenador una falta técnica, registrada como 'B', por retrasar el juego.

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

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

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

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

19.3.9 Si cualquiera de los dos equipos solicita una sustitución después de que el balón esté a disposición del lanzador para el primer tiro libre, la sustitución se concederá si:

- Se convierte el último tiro libre.
- Después del último tiro libre, si no se convierte, se tiene que administrar un saque.
- Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se completará la serie de tiros libres y se concederá la sustitución antes de administrarse la nueva penalización, a menos que se establezca lo contrario en estas reglas.
- Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último tiro libre. En este caso, se concederá la sustitución antes de que se administre la nueva penalización.
- Se sanciona una violación antes de que el balón esté vivo después del último tiro libre. En este caso, se concederá la sustitución antes de administrarse el saque.

En el caso de series consecutivas de tiros libres y/o posesión de balón originados por más de 1 falta, cada serie debe considerarse por separado.

Art.20 Partido perdido por incomparecencia

20.1 **Regla**

Un equipo perderá el partido por incomparecencia si:

- El equipo no se ha presentado o no puede presentar 5 jugadores preparados para jugar 15 minutos después de la hora programada para el inicio del partido.
- Sus acciones impiden que se juegue el partido.
- Se niega a jugar después de haber sido requerido por el árbitro principal.

20.2 **Penalización**

20.2.1 Se adjudicará el partido al equipo contrario y el resultado será de 20 a 0. Además, el equipo que no haya comparecido recibirá 0 puntos de clasificación.

20.2.2 Para las series de 2 partidos (ida y vuelta) en que se sumen los puntos (tanteo total) y para los Play-Offs (al mejor de 3 partidos), el equipo que no comparezca en el primer, segundo o tercer partido perderá la serie o los Play-Offs por “incomparecencia”. Esto no se aplica en los Play-Offs (al mejor de 5 partidos y al mejor de 7 partidos).

20.2.3 Si un equipo pierde un segundo partido por incomparecencia en un torneo, dicho equipo será descalificado y se anularán los resultados de los partidos que haya disputado.

Art.21 Partido perdido por inferioridad

21.1 **Regla**

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

21.2 **Penalización**

21.2.1 Si el equipo al que se le adjudica el partido va por delante en el marcador, se dará por válido el tanteo del momento de la interrupción. Si el equipo al que se le adjudica el partido no va por delante, se registrará un tanteo de 2 a 0 su favor. El equipo que haya perdido por inferioridad recibirá 1 punto de clasificación.

21.2.2 Para las series de 2 partidos (ida y vuelta) en que se sumen los puntos (tanteo total), el equipo que quede en inferioridad en el primer o segundo partido perderá la serie por “inferioridad”.

REGLA CINCO – VIOLACIONES

Art.22 Violaciones

22.1 **Definición**

Una violación es una infracción de las reglas.

22.2 **Penalización**

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

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

23.1 **Definición**

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

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

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

23.2 **Regla**

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

23.2.2 Si el balón sale fuera del terreno de juego por tocar o ser tocado por un jugador que está sobre o fuera de las líneas limítrofes, dicho jugador es el responsable de que el balón salga fuera del terreno de juego.

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

Art.24 Regate

24.1 **Definición**

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

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

Durante un regate el jugador no puede colocar ninguna parte de su(s) mano(s) debajo del balón y llevarlo de un lugar a otro o hacer que el balón se detenga y luego volver a efectuar un regate.

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.

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

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

24.1.4 Las siguientes acciones no son regates:

- Tiros sucesivos a canasta.
- Un "fumble" al inicio o al final de un regate.
- Palmear el balón para alejarlo de otros jugadores intentando obtener el control del balón.
- Palmear el balón cuando lo controla otro jugador.
- Desviar un pase y establecer el control del balón.
- Pasarse el balón de una mano a otra y permitir que descanse en una o ambas manos antes de tocar el suelo, siempre que no se cometa una violación del avance.
- Lanzar el balón contra el tablero y recuperar el control del balón.

24.2 **Regla**

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

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

Art.25 Avance ilegal

25.1 **Definición**

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

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

25.2 **Regla**

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

- Un jugador que agarra el balón mientras está de pie con ambos pies en el terreno de juego:
  - En el momento en que se levanta un pie, el otro pie se convierte en el pie de pivote.
  - Para iniciar un regate, el pie de pivote no se puede levantar antes de que el balón salga de la(s) mano(s).
  - Para pasar o tirar a canasta, el jugador puede saltar con el pie de pivote, pero ningún pie puede volver al suelo antes de que el balón haya salido de la(s) mano(s).
- Un jugador que agarra el balón mientras se mueve o tras acabar un regate puede dar dos pasos para detenerse, pasar o tirar a canasta:
  - Si, después de recibir el balón, quiere comenzar un regate, el jugador debe soltar el balón antes de dar el segundo paso.
  - El primer paso se produce cuando un pie o ambos pies tocan el terreno de juego después de obtener el control del balón.
  - El segundo paso se produce después del primer paso cuando el otro pie toca el terreno de juego o ambos pies tocan el terreno de juego a la vez.
  - Si el jugador se detiene en su primer paso con ambos pies en el terreno de juego o ambos pies tocan el terreno de juego a la vez, puede pivotar usando cualquiera de los pies como su pie pivote. Si luego salta con ambos pies, ningún pie puede tocar el terreno de juego antes de que el balón salga de la(s) mano(s).
  - Si un jugador cae sobre un pie, solo puede pivotar usando ese pie.

- Si un jugador salta con un pie en el primer paso, puede caer con ambos pies a la vez en el segundo paso. En este caso, el jugador no puede pivotar con ningún pie. Si a continuación uno o ambos pies dejan de estar en contacto con el terreno de juego ningún pie puede volver al terreno de juego antes de que el balón salga de la(s) mano(s).
- Si ambos pies están en el aire y el jugador cae con ambos pies a la vez, en el momento en que se levanta un pie el otro pie se convierte en el pie de pivote.
- Un jugador no puede tocar el terreno de juego con el mismo pie o ambos pies de forma consecutiva después de terminar su regate u obtener el control del balón.

25.2.2 **Jugador que se cae, está tumbado o sentado en el suelo**

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

Art.26 3 segundos

26.1 **Regla**

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

26.1.2 Se permitirá que un jugador:

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

26.1.3 Para que un jugador esté fuera de la zona restringida ambos pies deben estar en el terreno de juego fuera de la zona restringida.

Art.27 Jugador defendido estrechamente

27.1 **Definición**

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

27.2 **Regla**

Un jugador defendido estrechamente debe pasar, tirar a canasta o botar el balón en menos de 5 segundos.

Art.28 8 segundos

28.1 **Regla**

28.1.1 Cuando:

- Un jugador en su pista trasera obtiene el control de un balón vivo, o
- En un saque, el balón toca o es legalmente tocado por cualquier jugador en pista trasera y el equipo del jugador que realiza el saque sigue con el control del balón en su pista trasera,

su equipo dispone de 8 segundos para hacer que el balón pase a su pista delantera.

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

- El balón, que no está siendo controlado por ningún jugador, toca la pista delantera.
- El balón toca o es legalmente tocado por un atacante que tiene ambos pies por completo en su pista delantera.
- El balón toca o es legalmente tocado por un defensor que tiene parte de su cuerpo en su pista trasera.

- El balón toca a un árbitro que tiene parte de su cuerpo en la pista delantera del equipo con control del balón.
- Durante un regate desde pista trasera hacia pista delantera, tanto el balón como ambos pies del jugador que efectúa el regate están por completo en su pista delantera.

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

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

Art.29 24 segundos

29.1 **Regla**

29.1.1 Cuando:

- un jugador obtiene el control de un balón vivo en el terreno de juego,
- en un saque, el balón toca o es legalmente tocado por cualquier jugador sobre el terreno de juego y el equipo del jugador que realiza el saque sigue con el control del balón,

ese equipo dispone de 24 segundos para tirar a canasta.

Para que se considere un tiro a canasta en esos 24 segundos:

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

29.1.2 Cuando **se intenta un tiro a punto de acabar los 24 segundos** y suena la señal del reloj de tiro con el balón en el aire:

- Si el balón entra en la canasta, no se comete ninguna violación, se ignora la señal y la canasta es válida.
- Si el balón toca el aro pero no entra en la canasta, no se comete ninguna violación, se ignora la señal y continúa el juego.
- Si el balón no toca el aro, se comete una violación. Sin embargo, si los adversarios obtienen un control del balón inmediato y claro, se ignora la señal y continúa el juego.

Cuando el tablero disponga de luz amarilla en su parte superior, la luz tiene prioridad sobre el sonido de la señal del reloj de tiro.

Se aplicarán todas las restricciones relacionadas con interposiciones e interferencias.

29.2 **Procedimiento**

29.2.1 Después del salto inicial o después del saque desde la línea central para comenzar los demás cuartos o prórrogas, si un jugador obtiene el control de un balón vivo sobre el terreno de juego, independientemente si es en pista delantera o trasera, el reloj de tiro comenzará en 24 segundos.

29.2.2 El reloj de tiro se reiniciará siempre que un árbitro detenga el juego:

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

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

- Pista trasera, el reloj de tiro se reiniciará a 24 segundos.
- Pista delantera, el reloj de tiro se reiniciará del siguiente modo:

- Si el reloj de tiro muestra 14 segundos o más en el momento en que se detuvo el partido, el reloj de tiro no se reiniciará sino que continuará con el tiempo que restaba al detenerse.
- Si el reloj de tiro muestra 13 segundos o menos en el momento en que se detuvo el partido, el reloj de tiro se reiniciará a 14 segundos.

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

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

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

Si el saque se administra después en la:

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

29.2.4 Cuando un árbitro detenga el partido para sancionar una falta técnica al equipo con control de balón, el partido se reanudará con un saque desde el lugar más próximo a donde se detuvo el partido. El reloj de tiro no se modificará, sino que continuará desde donde se detuvo.

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

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

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

29.2.6 Cuando se concede a un equipo un saque desde la línea de saque de su pista delantera como parte de la penalización de una falta antideportiva o descalificante, el reloj de tiro se reiniciará a 14 segundos.

29.2.7 Después de que el balón toque el aro de la canasta de los adversarios, el reloj de tiro se reiniciará a :

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

29.2.8 Si el reloj de tiro **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 un árbitro, se pone en desventaja al equipo que tiene el control del balón, se detendrá el juego, se corregirá el reloj de tiro y se concederá la posesión del balón a ese equipo.

Art.30 Balón devuelto a pista trasera

30.1 **Definición**

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

30.1.2 Un equipo que tiene el control de un balón vivo en su pista delantera ha provocado que el balón vuelva ilegalmente a su pista trasera cuando un jugador de ese equipo es el último en tocar el balón en su pista delantera y, después, el primero en tocar el balón es un jugador de ese equipo:
- Que tiene parte de su cuerpo en contacto con su pista trasera, o
- Después de que el balón haya tocado la pista trasera de ese equipo.

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

30.2 **Regla**

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

30.3 **Penalización**

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

Art.31 Interposición e Interferencia

31.1 **Definición**

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

31.2 **Regla**

31.2.1 Se produce una **interposición** durante un **tiro de campo** cuando un jugador toca el balón que está completamente por encima del nivel del aro y:
- Está en trayectoria descendente hacia la canasta, o
- Después de haber tocado el tablero.

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

31.2.3 Las restricciones de interposiciones se aplican hasta que:
- El balón ya no tenga posibilidad de entrar en la canasta.
- El balón haya tocado el aro.

31.2.4 Se produce una **interferencia** cuando:

- Después de un tiro de campo o el último tiro libre, un jugador toca la canasta o el tablero mientras el balón está en contacto con el aro.
- Después de un tiro libre que debe ser seguido por otro u otros tiros libres, un jugador toca el balón, la canasta o el tablero mientras el balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta.
- Un jugador introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.
- Un defensor toca el balón o la canasta mientras el balón está dentro de la canasta, impidiendo así que el balón atraviese la canasta.
- Un jugador hace que la canasta vibre o agarra la canasta de tal manera que, a juicio de un árbitro, se ha impedido que el balón entre en la canasta o haya provocado que entre en la canasta.
- Un jugador agarra la canasta y juega el balón.

31.2.5 Cuando:

- Un árbitro ha hecho sonar su silbato mientras:
  - El balón estaba en las manos de un jugador en acción de tiro, o
  - El balón estaba en el aire durante un tiro de campo o en el último tiro libre,
- La señal del reloj de partido ha sonado indicando el fin del cuarto o de la prórroga,

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

Se aplicarán todas las restricciones referentes a interposición e interferencia.

31.3 **Penalización**

31.3.1 Si la violación la comete un **jugador atacante**, no se concederán puntos. Se concederá el balón a los oponentes para un saque desde la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que se especifique lo contrario en estas reglas.

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

- 1 punto cuando se tratase de un tiro libre.
- 2 puntos cuando el balón haya sido lanzado desde la zona de tiro de 2 puntos.
- 3 puntos cuando el balón haya sido lanzado desde la zona de tiro de 3 puntos.

La anotación de los puntos será igual que si el balón hubiese entrado en la canasta.

31.3.3 Si la interposición la comete un **jugador defensor** durante el último tiro libre se concederá 1 punto al equipo atacante, seguido de la penalización de 1 falta técnica sancionada al jugador defensor.

REGLA SEIS – FALTAS

Art.32 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 del partido al jugador infractor y se penalizará de acuerdo a estas reglas.

32.1.3 Si la falta se sanciona después de que el balón quede muerto cuando:

- Suena la señal del reloj de partido indicando el final de un cuarto o prórroga,
- Se sanciona una infracción,

La falta se ignorará a menos que sea una falta técnica, antideportiva o descalificante.

Art.33 Contacto: principios generales

33.1 Principio del cilindro

El principio del cilindro se define como el espacio dentro de un cilindro imaginario ocupado por un jugador en el terreno de juego. Sus dimensiones, y la distancia entre los pies del jugador, variarán según la altura y el tamaño del jugador. Incluye el espacio por encima de él y, en el caso de jugadores defensores y atacantes sin balón, 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 y las rodillas, con los brazos doblados por los codos de tal forma que los antebrazos y las manos estén levantados en posición legal de defensa.

Un defensor no puede entrar en el cilindro de un atacante con balón y provocar un contacto ilegal cuando el atacante intenta una acción propia del baloncesto dentro de su cilindro. Los límites del cilindro del jugador atacante con balón son:

- en la parte delantera, los pies, rodillas flexionadas y brazos sujetando el balón encima de la cadera.
- en la parte trasera por las nalgas.
- en los laterales por la parte exterior de los codos y piernas.

Se debe permitir al atacante con balón el espacio suficiente para efectuar una acción propia de baloncesto dentro de su cilindro. Dicha acción comprende: iniciar un regate, pivotar, tirar a canasta y pasar el balón.

El atacante no puede extender la(s) pierna(s) y brazo(s) fuera de su cilindro y provocar un contacto ilegal con el defensor para obtener un espacio adicional.

Diagrama 6 Principio del cilindro

33.2 **Principio de verticalidad**

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

Este principio protege el espacio que ocupa el jugador sobre el terreno de juego 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 el cuerpo con un adversario que haya establecido su propia posición vertical (cilindro), el jugador que abandonó su posición vertical (cilindro) es responsable del contacto.

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

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

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

33.3 **Posición legal de defensa**

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

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

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

33.4 **Defensa a un jugador con control de balón**

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

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

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

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

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

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

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

33.5 Defensa a un jugador sin control de balón

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

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

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

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

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

33.6 Jugador en el aire

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

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

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

Un jugador no debe interponerse en la trayectoria de un adversario después de que este 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) al producirse el contacto.
- 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 **inmóvil** 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 (frontal o lateral) de un adversario inmóvil, el jugador que la efectúa puede establecerla tan cerca del adversario como desee, sin llegar a entrar en contacto.

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

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

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

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

33.8 **Carga**

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

33.9 **Bloqueo**

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

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

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

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

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

33.10 **Zonas del semicírculo de no-carga**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Enganchar o rodear con el brazo o el codo a un defensor para obtener una ventaja.
- "Quitarse de encima" al defensor para evitar que juegue o intente jugar el balón, o para ganar más espacio.
- Al realizar un regate, emplear el antebrazo extendido o la mano para evitar que un adversario obtenga el control del balón.

Se considera falta del **jugador atacante sin balón** cuando "se quita de encima a un oponente" para:

- Quedarse solo para obtener el balón.
- Impedir que el defensor juegue o intente jugar el balón.
- Ganar más espacio.

33.12 **Juego de poste**

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

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

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

33.13 **Defensa ilegal por la espalda**

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

33.14 **Agarrar**

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

33.15 **Empujar**

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

33.16 **Simular haber recibido una falta**

Una simulación es cualquier acción de un jugador para hacer creer que ha recibido una falta o realizar movimientos teatrales exagerados para generar la opinión de que ha recibido una falta y así obtener una ventaja.

Art.34 Falta personal

34.1 **Definición**

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

Un jugador no agarrará, bloqueará, empujará, cargará, zancadilleará ni impedirá el avance de un oponente 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.

34.1.2 Una falta de saque es una falta personal que se produce cuando el reloj de juego indica 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga, y que se comete por un defensor sobre un adversario en el terreno de juego mientras que el balón todavía está en manos del árbitro o a disposición del jugador que efectúa el saque fuera de las líneas limítrofes.

34.2 **Penalización**

Se anotará una falta personal al infractor.

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

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

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

- Si el tiro desde el terreno de juego se convierte, será válido y, además, se concederá 1 tiro libre.
- Si el tiro desde la zona de 2 puntos no se convierte, se concederán 2 tiros libres.
- Si el tiro desde la zona de 3 puntos no se convierte, se concederán 3 tiros libres.

34.2.3 Si la falta es una falta de saque:

- El jugador objeto de la falta dispondrá de 1 tiro libre, independientemente de si el equipo infractor está en situación de penalización por faltas de equipo. El juego se reanudará mediante un saque del equipo no infractor en el punto más cercano a la infracción.

Art.35 Falta doble

35.1 **Definición**

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

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

- Ambas faltas son faltas del jugador.
- Ambas faltas implican contacto físico.
- Ambas faltas se producen entre los mismos 2 oponentes que se hacen falta el uno al otro.
- Ambas faltas deben ser personales o ambas faltas deben ser una combinación de faltas antideportivas y descalificantes.

35.2 **Penalización**

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

Si, aproximadamente al mismo tiempo que la falta doble:

- Se logra un tiro de campo válido, o se convierte el último tiro libre, se concederá el balón al equipo que lo recibió para que realice un saque desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo de ese equipo.
- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque desde el punto más cercano al de la infracción.
- Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de salto.

Art.36 Falta técnica

36.1 **Reglas de conducta**

36.1.1 El correcto desarrollo del juego exige una cooperación leal y total por parte de los jugadores, primeros entrenadores, primeros entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes de equipo con los árbitros, oficiales de mesa y comisario, si lo hubiera.

36.1.2 Ambos equipos tienen derecho a esforzarse al máximo para lograr la victoria, pero deben hacerlo con una actitud de deportividad y juego limpio.

36.1.3 Se considerará una falta técnica cualquier falta de cooperación o desobediencia deliberada o reiterada al espíritu y propósito de esta regla.

36.1.4 Los árbitros pueden evitar faltas técnicas avisando o, incluso, pasando por alto infracciones de poca importancia que, evidentemente, no sean intencionadas y no tengan un efecto directo en el partido, a menos que exista una repetición de la misma infracción después del aviso.

36.1.5 Si se descubre una infracción una vez que el balón esté vivo, se detendrá el juego y se sancionará una falta técnica. La penalización se administrará como si la falta técnica hubiera ocurrido en el momento de sancionarla. Será válido todo lo que haya ocurrido en el tiempo transcurrido entre la infracción y la detención del juego.

36.2 **Definición**

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

- Ignorar las advertencias de los árbitros.
- Tratar y/o comunicarse irrespetuosamente con los árbitros, el comisario, los oficiales de mesa, los oponentes o las personas con permiso para sentarse en los banquillos.
- Utilizar un lenguaje o realizar gestos que puedan ofender o incitar a los espectadores.
- Provocar y burlarse de un oponente.
- Obstruir la visión de un oponente agitando o poniendo la(s) mano(s) cerca de sus ojos.
- El excesivo movimiento de los codos.
- Retrasar el partido tocando el balón de forma intencionada después de que atraviese la canasta o evitando que un saque se realice con rapidez.
- Simular haber recibido 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 durante el último tiro libre. Se concederá 1 punto al equipo atacante, seguido de la penalización de una falta técnica sancionada al jugador defensor.

36.2.2 Una falta técnica de cualquier persona con permiso para sentarse en el banquillo es una falta por tocar o dirigirse irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o adversarios, o una infracción de carácter procedimental o administrativo.

36.2.3 Un jugador será descalificado durante el resto del partido cuando sea sancionado con 2 faltas técnicas, con 2 faltas antideportivas o con 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.

36.2.4 Un primer entrenador también será descalificado durante el resto del partido cuando:

- Haya sido sancionado con 2 faltas técnicas (C) a consecuencia de su comportamiento personal antideportivo.
- Haya sido sancionado con 3 faltas técnicas, todas ellas ('B') o una de ellas ('C'), como consecuencia del comportamiento antideportivo de otras personas con permiso para sentarse en el banquillo.

36.2.5 Si un jugador o un primer entrenador es descalificado según el Art. 36.2.3 y 36.2.4, dicha falta técnica será la única falta que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la falta descalificante.

36.3 **Penalización**

36.3.1 Si la falta técnica se sanciona a:

- Un jugador, se le anotará una falta técnica como falta de jugador y contará para las faltas de equipo.
- Cualquier persona con permiso para sentarse en el banquillo, se anotará una falta técnica al primer entrenador y no contará para las faltas de equipo.

36.3.2 Se concederá 1 tiro libre a los oponentes. El partido se reanudará como sigue:

- El tiro libre se administrará inmediatamente. Después del tiro libre, el saque será concedido al equipo que tenía el control del balón o tenía derecho al mismo cuando se sancionó la falta técnica, desde el lugar más próximo a donde se encontraba el balón cuando se detuvo el partido.
- El tiro libre se administrará también inmediatamente, independientemente de si se ha determinado el orden de cualesquiera otras posibles penalizaciones por cualquier otra falta o si se ha iniciado la administración de las penalizaciones. Después del tiro libre para una falta técnica, el partido lo reanudará el equipo que tenía el control del balón o derecho al mismo cuando se sancionó la falta técnica, desde el lugar donde se detuvo el partido para administrarse la penalización de la falta técnica.
- Si se anota un tiro o un último tiro libre, el partido se reanudará con un saque desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo.
- Si ninguno de los equipos tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de salto.
- Con un salto entre dos en el círculo central para comenzar el primer cuarto.

Art.37 Falta antideportiva

37.1 **Definición**

37.1.1 Una falta antideportiva es un contacto de jugador que, a juicio de un árbitro es:

- Un contacto con un oponente, sin intentar legítimamente jugar directamente el balón dentro del espíritu y la intención de las reglas.
- Un contacto excesivo y duro causado por un jugador en un esfuerzo por jugar el balón o sobre un oponente.
- Un contacto innecesario causado por el defensor para detener el progreso del equipo atacante en transición. Esto se aplica hasta que el atacante comienza su acción de tiro.

- Un contacto ilegal causado por un jugador por la espalda o lateralmente sobre un oponente, que está progresando hacia la canasta de los oponentes y no hay otros jugadores adversarios entre el jugador que progresa y la canasta, y
  - El jugador en progresión tiene el control del balón, o
  - El jugador en progresión intenta hacerse con el control del balón, o
  - El balón ha sido soltado en un pase hacia el jugador en progresión

  Esto se aplica hasta que el atacante comienza su acción de tiro.

.

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

37.2 **Penalización**

37.2.1 Se anotará una falta antideportiva al infractor.

37.2.2 Se concederán tiros libres al jugador que recibió la falta, seguidos de:

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

El número de tiros libres será el siguiente:

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

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

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

Art.38 Falta descalificante

38.1 **Definición**

38.1.1 Una falta descalificante es cualquier infracción antideportiva flagrante cometida por jugadores, sustitutos, primer entrenador, primeros entrenadores ayudantes, jugadores excluidos y acompañantes de equipo.

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

38.2 **Violencia**

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

38.2.2 Cuando se produzcan actos de violencia en los que se vean implicados jugadores en el terreno de juego o en sus proximidades, los árbitros adoptarán las medidas oportunas para atajarlos.

38.2.3 Cualquiera de las personas mencionadas anteriormente que sea responsable de actos de agresión flagrantes contra los adversarios o los árbitros debe ser descalificada. El árbitro principal deberá informar del incidente al organismo responsable de la competición.

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

38.2.5 Todas las áreas más allá del terreno de juego o sus alrededores, incluyendo accesos, salidas, pasillos, vestuarios, etc. están bajo la jurisdicción de los organizadores de la competición y de los agentes de las fuerzas de orden público.

38.2.6 Los árbitros no deben permitir las acciones físicas de los jugadores o de cualquier persona con permiso para sentarse en el banquillo que puedan conducir al deterioro del equipamiento de juego.

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

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

38.3 **Penalización**

38.3.1 Se anotará una falta descalificante al infractor.

38.3.2 Siempre que se descalifique al infractor de acuerdo con los respectivos artículos de estas reglas, se dirigirá al vestuario del equipo, donde permanecerá el resto del partido o, si lo desea, podrá abandonar las instalaciones.

38.3.3 Se concederán tiros libres:

- A cualquier oponente, designado por su primer entrenador en el caso de tratarse de una falta que no implique contacto.
- Al jugador objeto de la falta en caso de faltas de contacto.

Seguidos de:

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

38.3.4 El número de tiros libres será el siguiente:

- Si se trata de una falta que no implica contacto: 2 tiros libres.
- Si la falta se comete sobre un jugador que no está en acción de tiro: 2 tiros libres.
- Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro: la canasta, si se convierte, será válida y se concederá 1 tiro libre.
- Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro que no logra encestar: 2 o 3 tiros libres.
- Si la falta es la descalificación del primer entrenador: 2 tiros libres.
- Si la falta es la descalificación del primer entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o un acompañante de equipo, esta falta se anota al primer entrenador como una falta técnica: 2 tiros libres. Además, si la descalificación del primer entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o un acompañante de equipo después de abandonar la zona de banquillo es por su participación activa durante cualquier enfrentamiento:
  - Por cada falta descalificante del primer entrenador asistente, sustituto y jugador excluido: 2 tiros libres. Todas las faltas descalificantes serán anotadas a cada infractor.
  - Por cada falta descalificante de cualquier acompañante de equipo: 2 tiros libres. Todas las faltas descalificantes serán anotadas al primer entrenador.

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

Art.39 Enfrentamientos

39.1 **Definición**

Un enfrentamiento es una interacción física mutua entre 2 o más jugadores contrarios y cualquier persona autorizada a sentarse en los banquillos.

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

39.2 **Regla**

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

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

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

39.3 **Penalización**

39.3.1 Independientemente del número de personas descalificadas por abandonar la zona de banquillo, solo se sancionará una falta técnica (‘B’) al primer entrenador.

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

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

- Se logra una canasta válida o se anota el último tiro libre, se concederá el balón al equipo que la recibió para que realice un saque en cualquier lugar detrás de la línea de fondo.
- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se concederá el balón a ese equipo para que realice un saque desde el lugar más cercano a donde se encontraba el balón cuando comenzó el enfrentamiento.
- 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 anotarán en el acta del partido como se describe en el apartado B.8.3. y no contarán para las faltas de equipo.

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

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

REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES

Art.40 5 faltas de jugador

40.1 Un jugador que haya cometido 5 faltas será informado por el árbitro y deberá abandonar el partido de inmediato. Será sustituido antes de 30 segundos.

40.2 Las faltas cometidas por un jugador que haya cometido anteriormente 5 faltas se consideran faltas de jugador excluido y se cargarán y anotarán en el acta del partido al primer entrenador (‘B’).

Art.41 Faltas de equipo: Penalización

41.1 **Definición**

41.1.1 Una falta de equipo es una falta personal, técnica, antideportiva o descalificante cometida por un jugador. Un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo después de que haya cometido 4 faltas en un cuarto.

41.1.2 Se considerará que todas las faltas de un equipo cometidas durante un intervalo de juego forman parte del cuarto o prórroga siguiente.

41.1.3 Se considerará que todas las faltas de un equipo cometidas durante cada prórroga forman parte del cuarto cuarto.

41.2 **Regla**

41.2.1 Cuando un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo, todas las faltas personales posteriores cometidas por sus jugadores sobre un jugador que no esté en acción de tiro se penalizarán con 2 tiros libres en lugar de un saque. Los tiros libres los lanzará el jugador sobre el que se cometió la falta.

41.2.2 Si la falta personal la comete un jugador del equipo con control del balón, o del equipo con derecho al balón, dicha falta se penalizará con un saque para los adversarios.

Art.42 Situaciones especiales

42.1 **Definición**

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

42.2 **Procedimiento**

42.2.1 Se anotarán todas las faltas y se identificarán las penalizaciones.

42.2.2 Se determinará el orden en que se cometieron todas las faltas.

42.2.3 Se cancelarán todas las penalizaciones iguales contra ambos equipos y todas las penalizaciones de faltas dobles en el orden en que fueron sancionadas. Una vez que se han anotado y compensado las penalizaciones se considerará que nunca han ocurrido.

42.2.4 Si se sanciona una falta técnica, esa penalización se administrará primero, independientemente de si se ha determinado el orden de las penalizaciones o si se ha iniciado la administración de las penalizaciones.

Si la falta técnica se le ha sancionado al primer entrenador por la descalificación del primer entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido y acompañante de equipo, dicha penalización no se administrará en primer lugar, sino que se administrará en el mismo orden en que se hayan sancionado todas las faltas y violaciones, a menos que se hayan cancelado.

42.2.5 El derecho a la posesión del balón como parte de la última penalización para ser administrada cancelará cualquier derecho anterior a la posesión del balón.

42.2.6 Una vez que el balón esté vivo durante el primer tiro libre o en un saque, esa penalización no podrá utilizarse para compensar cualquier penalización restante.

42.2.7 El resto de las penalizaciones se administrarán en el orden en que se cometieron.

42.2.8 Si después de compensar penalizaciones iguales contra ambos equipos no queda ninguna otra por administrar, el partido se reanudará del siguiente modo.

Si aproximadamente al mismo tiempo que la primera infracción:

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

Art.43 Tiros libres

43.1 **Definición**

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

43.1.2 Una serie de tiros libres se define como todos los tiros libres y la posible posesión del balón siguiente resultante de una única penalización de falta.

43.2 **Regla**

43.2.1 Cuando se sanciona una falta personal, una falta antideportiva o una falta descalificante con contacto, el tiro o tiros libres se concederán del siguiente modo:

- El jugador objeto de la falta será el que los lance.
- Si hay una solicitud para sustituirlo, debe lanzar el tiro o tiros libres antes de abandonar el partido.
- Si debe abandonar el partido por lesión, por haber cometido 5 faltas o haber sido descalificado, su sustituto lanzará el tiro o tiros libres. Si no se dispone de ningún sustituto, los lanzará cualquier compañero de equipo designado por su primer entrenador.

43.2.2 Cuando se señala una falta técnica o una falta descalificante sin contacto, cualquier jugador del equipo de los oponentes designado por su primer entrenador lanzará el/los tiro(s) libre(s).

43.2.3 El tirador de los tiros libres:

- Ocupará una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.
- Utilizará cualquier método para lanzar el tiro libre de tal forma que el balón entre en la canasta por su parte superior o toque el aro.
- Lanzará el balón antes de 5 segundos desde que el árbitro ponga el balón a su disposición.
- No tocará la línea de tiros libres ni entrará en la zona restringida hasta que el balón haya entrado en la canasta o haya tocado el aro.
- No amagará el tiro libre.

43.2.4 Los jugadores situados en el pasillo de tiros libres tienen derecho a ocupar posiciones alternas en dichos espacios, cuya profundidad se considera que es de 1 metro (Diagrama 7).

Durante los tiros libres, estos jugadores:

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

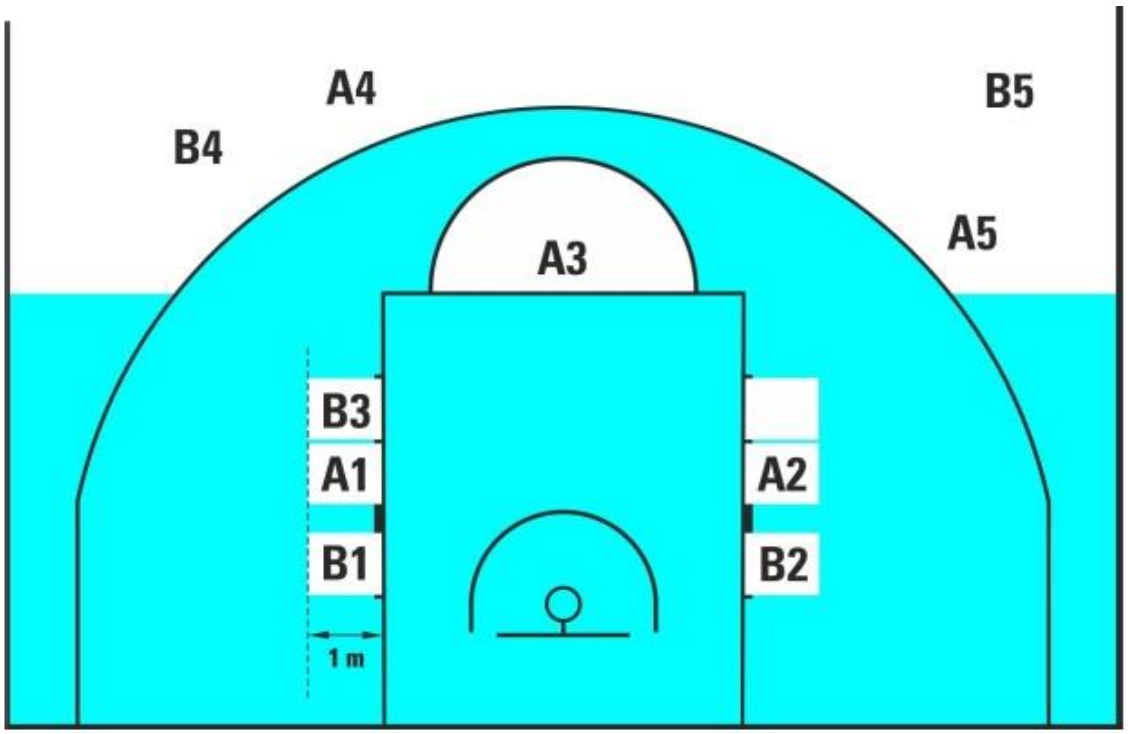


Diagrama 7 Posiciones de los jugadores durante los tiros libres

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 tiro de 3 puntos hasta que concluya el tiro libre.

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

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

43.3 **Penalización**

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

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

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

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

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

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

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

Art.44 Errores corregibles

44.1 **Definición**

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

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

44.2 **Procedimiento general**

44.2.1 Para que los errores arriba mencionados sean corregibles, 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. Estos errores ya no son corregibles después de que el balón quede muerto cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final del partido.

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

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

44.2.4 Tras la corrección del error, a menos que se especifique lo contrario en estas reglas, el juego se 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 del error.

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

- Si el jugador implicado en su corrección está en el banquillo tras haber sido sustituido legalmente, deberá volver al terreno de juego para tomar parte en la corrección del error. En ese momento pasa a ser jugador.
  Tras la corrección del error, puede permanecer en el partido a menos que se haya solicitado de nuevo su sustitución, en cuyo caso puede abandonar el terreno de juego.

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

44.2.6 Los árbitros pueden corregir un error de anotación, de tiempo de juego o del reloj de tiro, que implique el tanteo, número de faltas, número de tiempos muertos, tiempo de partido o tiempo del reloj de tiro transcurrido u omitido, antes de que el árbitro principal haya firmado el acta del partido.

44.3 Procedimiento especial

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

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

- Si el reloj de partido no se ha puesto en marcha, se concederá un saque 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 y:
  - El equipo con control de balón o con derecho al mismo en el momento de descubrirse el error es el mismo que tenía el control de balón al producirse el error, o
  - Ningún equipo tiene el control de balón al descubrirse el error.

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

44.3.2 No conceder uno o más tiros libres merecidos.

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

44.3.3 Permitir que el tiro o tiros libres los lance un jugador equivocado.
Se cancelarán dichos tiros libres, así como la posesión del balón si forma parte de la penalización, y se concederá el balón a los oponentes para que efectúen un saque a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que el partido se haya reanudado y se detuviese para la corrección del error o queden por administrar penalizaciones de otras infracciones, en cuyo caso el partido se reanudará desde el lugar en que se detuvo para corregir el error.

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

Art.45 Árbitros, oficiales de mesa y comisario

45.1 Los **árbitros** serán 1 árbitro principal y 1 o 2 árbitros auxiliares. Serán ayudados por los oficiales de mesa y un comisario, si lo hubiera.

45.2 Los **oficiales de mesa** serán un anotador, un ayudante de anotador, un cronometrador y un operador del reloj de tiro.

45.3 El **comisario**, si lo hubiera, 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 al auxiliar/los auxiliares en el correcto desarrollo del partido.

45.4 Los árbitros de un partido no deben tener ninguna relación con los equipos participantes.

45.5 **Los árbitros, oficiales de mesa y comisario, si lo hubiera, dirigirán el partido de acuerdo con estas reglas y no tienen autoridad para modificarlas.**

45.6 El uniforme de los árbitros consistirá de una camiseta de árbitro, un pantalón largo negro, calcetines negros y zapatillas de baloncesto negras.

45.7 Los árbitros y los oficiales de mesa estarán uniformados.

Art.46 Árbitro principal: Obligaciones y Facultades

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 reloj de tiro, el cronómetro y reconocerá a los oficiales de mesa.

46.3 Elegirá el balón de juego entre los al menos 2 balones usados que proporcionará el equipo local. En caso de que ninguno de estos 2 balones sea adecuado como balón de juego, puede escoger el mejor balón disponible.

46.4 No permitirá que ningún jugador utilice objetos que puedan causar lesiones a los demás jugadores.

46.5 Administrará el salto entre dos para comenzar el primer cuarto y el saque de posesión alterna para comenzar los demás cuartos y prórrogas.

46.6 Tendrá autoridad para detener un partido cuando las condiciones lo justifiquen.

46.7 Tendrá autoridad para determinar que un equipo debe perder el partido por incomparecencia.

46.8 Examinará detenidamente el acta del partido al final del tiempo de juego y siempre que lo considere necesario.

46.9 Aprobará con su firma el acta del partido al final del tiempo de juego, **concluyendo** así la administración y **vinculación** de los árbitros con el partido. La **autoridad** de los árbitros **comenzará** cuando lleguen al terreno de juego 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido y **finalizará** cuando suene la señal del reloj de partido indicando la conclusión del mismo, tal como aprobó el árbitro principal.

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

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

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 Para partidos en los que se utilice el sistema de "Instant Replay", ver el Apéndice F.

46.13 Después de ser notificado por el cronometrador, hará sonar su silbato antes del primer y tercer cuarto cuando quedan 3 minutos y 1.5 minutos para el comienzo del cuarto. El árbitro principal también hará sonar su silbato antes del segundo y cuarto cuarto y de cada prórroga cuando queden 30 segundos para el comienzo del cuarto y de la prórroga.

46.14 **Tendrá autoridad para tomar decisiones sobre cualquier aspecto que no se contemple expresamente en estas reglas**.

Art.47 Árbitros: Obligaciones y Derechos

47.1 Los árbitros tienen autoridad para decidir sobre las infracciones de estas reglas cometidas tanto en el interior como en el exterior de las líneas limítrofes, incluyendo la mesa de oficiales, los banquillos y las inmediaciones de las líneas limítrofes.

47.2 Los árbitros harán sonar su silbato cuando se cometa una infracción de las reglas, cuando finalice un cuarto o una prórroga o cuando lo consideren necesario para detener el juego. No harán sonar su silbato después de un tiro conseguido, un tiro libre válido o cuando el balón pase a estar vivo.

47.3 Al determinar si se debe sancionar un contacto o una violación, los árbitros deberán considerar y sopesar en cada caso los siguientes principios fundamentales:

- El espíritu y el propósito de las reglas y la necesidad de mantener la integridad del juego.
- Consistencia en la aplicación del concepto de 'ventaja/desventaja'. Los árbitros no deben interrumpir el juego sin necesidad para sancionar contactos personales que son incidentales y que no conceden ninguna ventaja al infractor ni ponen en desventaja a su adversario.
- Consistencia al aplicar el sentido común en cada partido, teniendo presente el talento de los jugadores implicados y su actitud y conducta durante el partido.
- Consistencia para mantener un equilibrio entre el control del partido y la fluidez del juego, 'sintiendo' lo que los jugadores intentan desarrollar y sancionando lo que el juego requiere.

47.4 Si algún equipo formula una protesta, el árbitro principal (o el comisario, si estuviera presente), tras recibir el informe de las razones de la protesta, informará por escrito del incidente a los organizadores de la competición.

47.5 Si un árbitro se lesiona o si por cualquier otra razón no puede continuar con su labor antes de 5 minutos, el partido se reanudará. El/los otro(s) árbitro(s) continuará(n) hasta el final del partido, a menos que exista la posibilidad de sustituir al árbitro lesionado por otro árbitro cualificado. Después de consultar con el comisario, si lo hubiera, el árbitro o árbitros restantes decidirá(n) sobre la posible sustitución.

47.6 En todos los partidos internacionales, cualquier comunicación verbal que sea necesaria para aclarar una decisión se realizará en inglés.

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

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

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

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

- Los equipos, anotando los nombres y números de los jugadores que van a empezar el partido y de los sustitutos que participan en el partido. Cuando se produzca una infracción de las reglas relativa a los 5 jugadores que comienzan el partido, sustituciones o número de los jugadores, avisará al árbitro más cercano en cuanto sea posible.
- El tanteo arrastrado, anotando las canastas y tiros libres conseguidos.
- Las faltas señaladas a cada jugador. Anotará las faltas señaladas a cada primer entrenador y advertirá a un árbitro en cuanto un primer entrenador deba ser descalificado. Del mismo modo, debe comunicarle al árbitro que un jugador debe ser descalificado si ha cometido 2 faltas técnicas, 2 faltas antideportivas o 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.
- Tiempos muertos. Notificará al primer entrenador, a través de un árbitro, que no dispone de más tiempos muertos en una parte o prórroga.
- La siguiente posesión alterna, manejando la flecha de posesión alterna. El anotador cambiará la dirección de la flecha en cuanto finalice la primera parte, puesto que los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda parte.
- Para cada equipo, el "challenge" del primer entrenador confirmado por los árbitros. Informará a los árbitros cuando un primer entrenador solicite erróneamente un segundo "challenge".

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

48.3 Si se descubre un error de anotación en el acta del partido:

- Durante el partido, el cronometrador 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 del partido, el error no puede corregirse. El árbitro principal o el comisario, si lo hubiese, enviará un informe detallado a los organizadores de la competición.

Art.49 Cronometrador: Obligaciones

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

- Medirá el tiempo de juego, los tiempos muertos y los intervalos de juego.
- Se asegurará de que la señal del reloj de partido suena de manera potente y automática al final de un cuarto o prórroga.
- Empleará cualquier medio posible para avisar a los árbitros de manera inmediata si su señal no suena o no es oída.
- 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 primeros entrenadores.
- Deberá avisar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador cometa 5 faltas.
- Manejará las señales de faltas de equipo, cada una situada a un lado de la mesa de oficiales en su extremo más cercano al banquillo de cada equipo. La señal de faltas de equipo mostrará el número de faltas de equipo sancionadas en cada momento y será completamente rojo, sin mostrar ningún número, una vez que el balón pase a estar vivo después de la cuarta falta de equipo en cada cuarto.
- Notificará las sustituciones.
- Notificará los tiempos muertos. Cuando se haya solicitado un tiempo muerto, debe avisar a los árbitros en la siguiente oportunidad de tiempo muerto.
- Hará sonar su señal solo cuando el balón pase a estar muerto y antes de que vuelva a estar vivo. Su señal no detiene el reloj de partido ni el juego ni tampoco provoca que el balón quede muerto.

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

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

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

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

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

- Iniciará el dispositivo en cuanto finalice un cuarto o prórroga.
- Notificará a los árbitros antes del primer y tercer cuarto cuando queden 3 minutos y 1 minuto y medio para su inicio.
- Hará sonar su señal antes del segundo y del cuarto cuarto y de cada prórroga cuando queden 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 del reloj de tiro: Obligaciones

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

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

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

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

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

Detendrá, pero no reiniciará la cuenta, mostrando el tiempo restante, cuando el mismo equipo que tenía el control de balón deba realizar un saque en su pista delantera como consecuencia de una falta o violación y el reloj de tiro muestre 14 segundos o más.

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

- El balón entre legalmente en el cesto.

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

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

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

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

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

A — SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

A.1 Las señales con las manos reflejadas en estas reglas son las únicas señales oficiales de los árbitros válidas.

A.2 Se recomienda encarecidamente que, a la hora de señalar a la mesa de oficiales, se apoye dicha comunicación en voz alta (en inglés en el caso de partidos internacionales).

A.3 Es importante que los oficiales de mesa también conozcan estas señales.

Señales del reloj de partido

DETENER EL RELOJ

Palma abierta

DETENER EL RELOJ POR UNA FALTA

Un puño cerrado

INICIAR EL RELOJ

Cortar con la mano

Tanteo

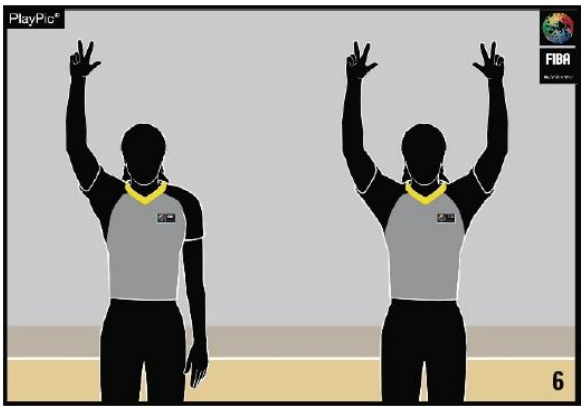
1 PUNTO

1 dedo, bajar la muñeca

2 PUNTOS

2 dedos, bajar la muñeca

3 PUNTOS



3 dedos extendidos
Un brazo: Intento
Dos brazos: Convertido

Sustitución y Tiempo Muerto

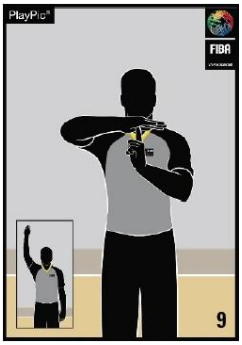
SUSTITUCIÓN

Antebrazos cruzados

AUTORIZACIÓN

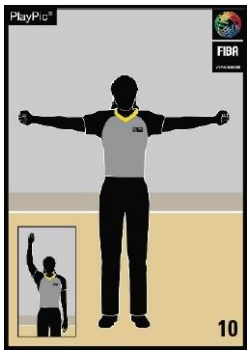
Palma abierta, acercar al cuerpo

TIEMPO MUERTO



Forma de T, mostrar el dedo índice

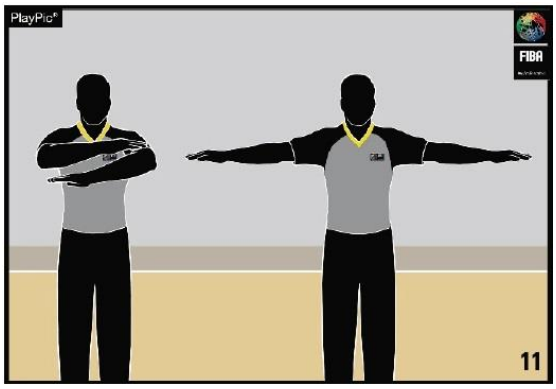
TIEMPO MUERTO DE TV



Brazos abiertos con puños cerrados

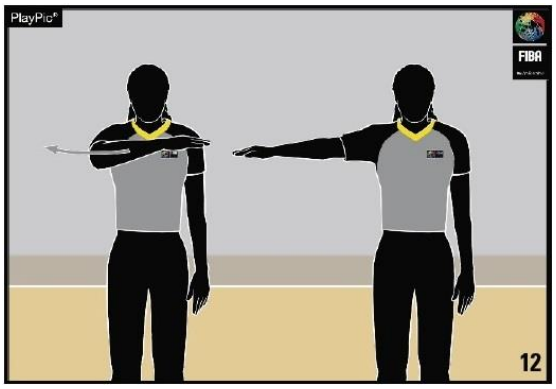
Informativas

ANULAR CANASTA, CANCELAR JUEGO



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

CUENTA VISIBLE



Contar mientras se mueve la palma

COMUNICACIÓN

Dedo pulgar hacia arriba

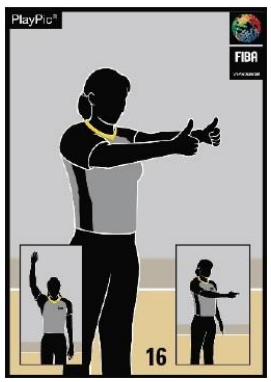
REINICIO DEL RELOJ DE TIRO

Rotar la mano, dedo índice extendido

DIRECCIÓN DE JUEGO Y/O FUERA

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

BALÓN RETENIDO/ SITUACIÓN DE SALTO



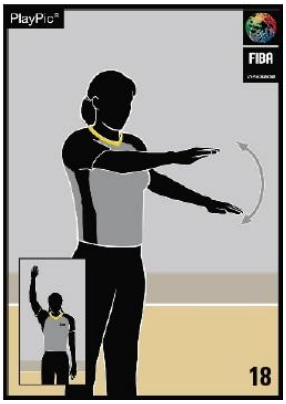
Dedos pulgares hacia arriba, luego señalar la dirección de juego según la flecha de alternancia

Violaciones

AVANCE ILEGAL/PASOS

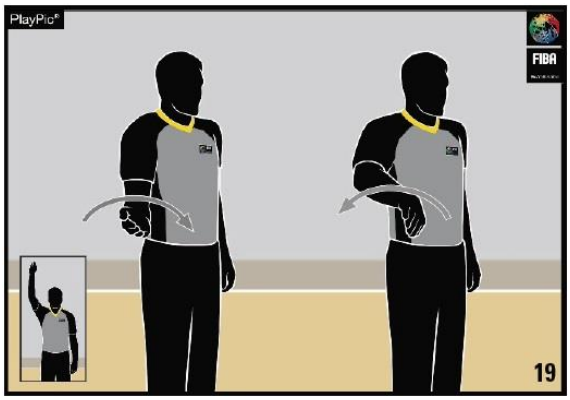
Rotar los puños

REGATE ILEGAL: DOBLE REGATE



Palmear las manos

REGATE ILEGAL: ACOMPAÑAMIENTO DE BALÓN



Media rotación con la mano

3 SEGUNDOS

Brazo extendido, Mostrar 3 dedos

5 SEGUNDOS

Mostrar 5 dedos

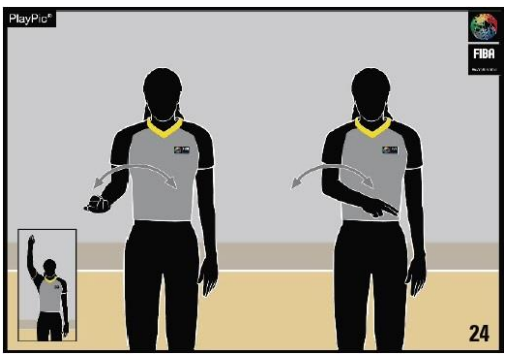
8 SEGUNDOS

Mostrar 8 dedos

24 SEGUNDOS

Tocarse el hombro con los dedos

BALÓN DEVUELTO A PISTA TRASERA



Mover el brazo frente al cuerpo

GOLPEAR EL BALÓN CON EL PIE

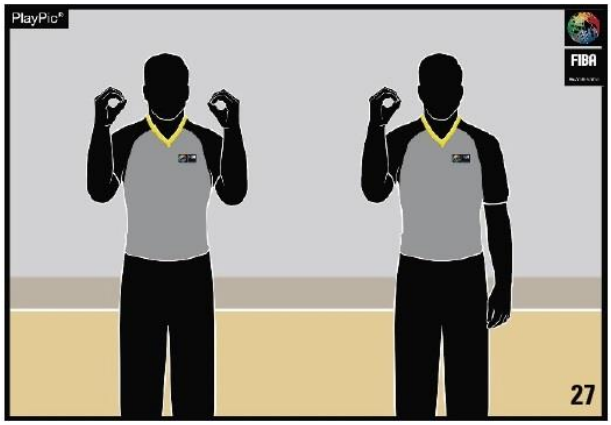
Señalarse el pie

INTERPOSICIÓN/ INTERFERENCIA

Girar el dedo índice extendido trazando un círculo sobre la otra mano

Número de los jugadores

Nº 00 y 0



Ambas manos muestran el número 0

La mano derecha muestra el número 0

Nº 1-5

La mano derecha muestra el número del 1 al 5

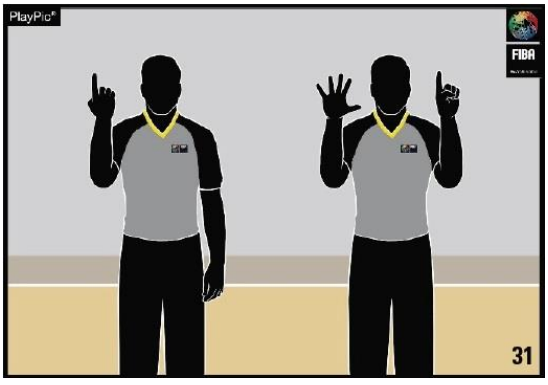
Nº 6-10

La mano derecha muestra el número 5, la mano izquierda muestra el número del 1 al 5

Nº 11-15

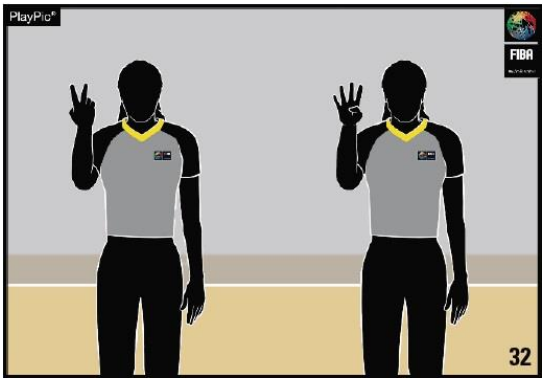
La mano derecha muestra el puño cerrado, la mano izquierda muestra el número del 1 al 5

Nº 16



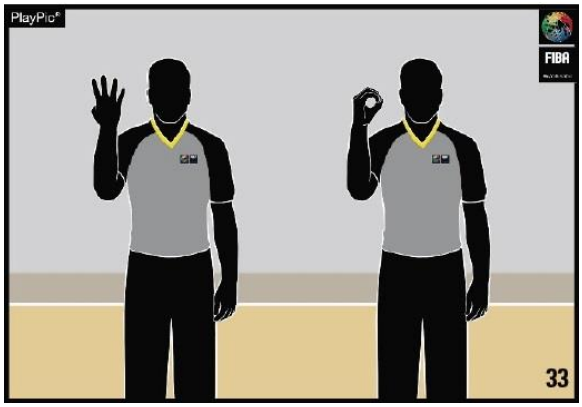
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 1 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 6 de la unidad.

Nº 24



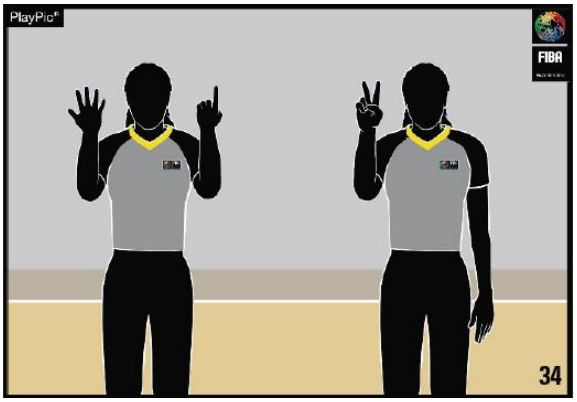
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 2 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 4 de la unidad.

Nº 40



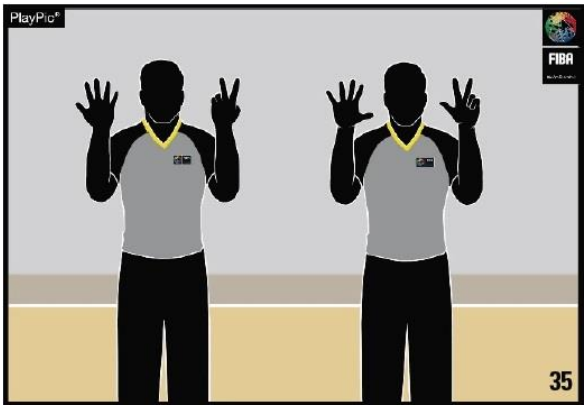
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 4 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 0 de la unidad.

Nº 62



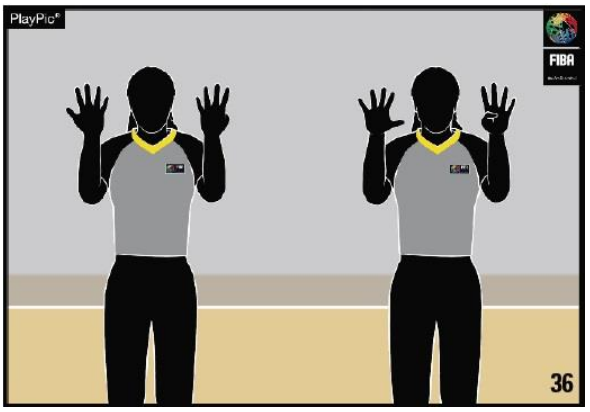
Primero las manos con las palmas hacia el árbitro muestran el número 6 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 2 de la unidad.

Nº 78



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

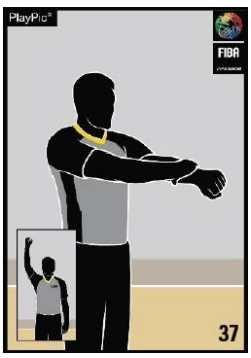
Nº 99



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

Tipo de faltas

AGARRAR



Agarrarse la muñeca hacia abajo

BLOQUEO (DEFENSA) PANTALLA ILEGAL (ATAQUE)

Ambas manos en las caderas

EMPUJAR O CARGAR SIN BALÓN

Imitar un empujón

TACTEO

Agarrarse la palma y desplazar hacia delante

USO ILEGAL DE MANOS

Golpearse la muñeca

CARGAR CON BALÓN

Golpear palma abierta con puño cerrado

CONTACTO ILEGAL SOBRE LA MANO

Golpear la palma abierta contra el otro antebrazo

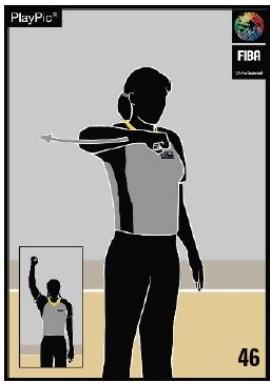
RODEAR CON EL BRAZO (REBAÑAR)

Mover el antebrazo hacia atrás

CILINDRO ILEGAL

Mover ambos brazos verticalmente con palmas abiertas arriba y abajo

BALANCEO EXCESIVO DE CODOS



Balancear el codo hacia atrás

GOLPE EN LA CABEZA

Imitar el contacto en la cabeza

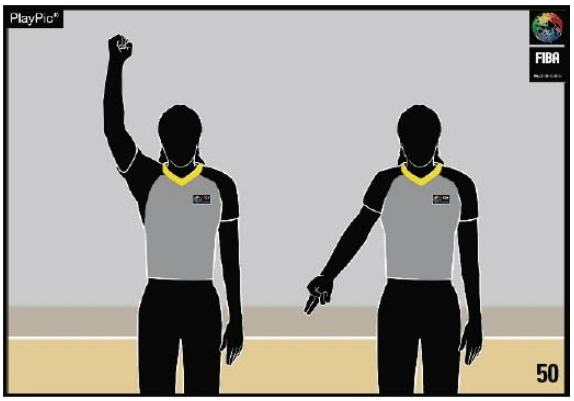
FALTA DEL EQUIPO CON CONTROL DE BALÓN

Señalar con el puño cerrado la canasta del equipo infractor

FALTA EN ACCIÓN DE TIRO

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

FALTA NO EN ACCIÓN DE TIRO



Un brazo con el puño cerrado señalando después el suelo

Faltas especiales

FALTA DOBLE

Cruzar los puños cerrados de ambas manos

FALTA TÉCNICA

Forma de T, mostrando la palma

FALTA ANTIDEPORTIVA

Agarrarse la muñeca en alto

FALTA DESCALIFICANTE

Puños cerrados de ambas manos

SIMULAR UNA FALTA

Levantar el antebrazo dos veces

INVASIÓN ILEGAL DE LA LÍNEA LIMÍTROFE

Agitar el brazo paralelo a la línea de banda (en los dos últimos minutos del cuarto cuarto y prórroga)

Sistema de Instant Replay

REVISIÓN DEL INSTANT REPLAY

Rotar la mano con el dedo Índice extendido

"CHALLENGE" DEL PRIMER ENTRENADOR

Trazar un rectángulo en el aire

Administración de penalización de falta - Señales a la mesa de oficiales

TRAS FALTA SIN TIRO(S) LIBRE(S)

Señalar dirección del juego, brazo paralelo a la línea lateral

TRAS FALTA DEL EQUIPO CON CONTROL DELBALÓN

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

1 TIRO LIBRE

Levantar 1 dedo

2 TIROS LIBRES

Levantar 2 dedos

3 TIROS LIBRES

Levantar 3 dedos

Administración de tiros libres - Árbitro Activo (Cabeza)

1 TIRO LIBRE

1 dedo horizontal

2 TIROS LIBRES

2 dedos horizontales

3 TIROS LIBRES

3 dedos horizontales

Administración de tiros libres - Árbitro Pasivo (Cola en Mecánico de 2 – Centro en Mecánica de 3)

1 TIRO LIBRE

Dedo índice

2 TIROS LIBRES

Dedos juntos en ambas manos

3 TIROS LIBRES

Tres dedos extendidos en ambas manos

Diagrama 8 Señales de los árbitros

B - ACTA DEL PARTIDO

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION

SCORESHEET

Team A _____ Team B _____

Competition _____ Date _____ Time _____ Crew chief _____

Game No. _____ Place _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Team A _____

Time-outs: H1 ☐☐ H2 ☐☐☐ OT ☐☐☐

Team fouls: Q1 1 2 3 4 Q2 1 2 3 4 Q3 1 2 3 4 Q4 1 2 3 4 HCC ☐☐

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls 1 2 3 4 5
Head coach				
First assistant coach				

Team B _____

Time-outs: H1 ☐☐ H2 ☐☐☐ OT ☐☐☐

Team fouls: Q1 1 2 3 4 Q2 1 2 3 4 Q3 1 2 3 4 Q4 1 2 3 4 HCC ☐☐

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls 1 2 3 4 5
Head coach				
First assistant coach				

RUNNING SCORE

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

Scorer _____

Assistant scorer _____

Timer _____

Shot clock operator _____

Scores: Quarter ① A ____ B ____

Quarter ② A ____ B ____

Quarter ③ A ____ B ____

Quarter ④ A ____ B ____

Overtimes A ____ B ____

Crew Chief _____

Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Final Score Team A ____ Team B ____

Name of winning team _____

Captain's signature in case of protest _____

Game ended at (hh:mm) _____

Diagrama 9 El acta del partido

B.1. El acta oficial del partido que se muestra en el Diagrama 9 es la aprobada por la Comisión Técnica de FIBA.

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

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

2. El acta del partido se puede preparar y cumplimentar electrónicamente.

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

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

B.3.2. Posteriormente reflejará:

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

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A HOOPERS Team B POINTERS

Competition WCM Date 22. 11. 2017 Time 20:00 Crew chief WALTON, M. (USA)
Game No. 5 Place GENEVA Umpire 1 CHANG, Y. (CHN) Umpire 2 BARTOK, K. (HUN)

Diagrama 10 Encabezamiento del acta del partido

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

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

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

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

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

B.3.5 En la parte inferior del acta del partido, el anotador escribirá (en LETRAS MAYÚSCULAS) su nombre, el del ayudante de anotador, cronometrador y operador del reloj de tiro.

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

Diagrama 11 Equipos en el acta del partido (antes del partido)

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

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

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

Head coach	607	KING, H. (CAP)			
First assistant coach					

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

B.4.4. Firmará el acta.
El primer entrenador del equipo "A" será el primero que proporcione esta información.

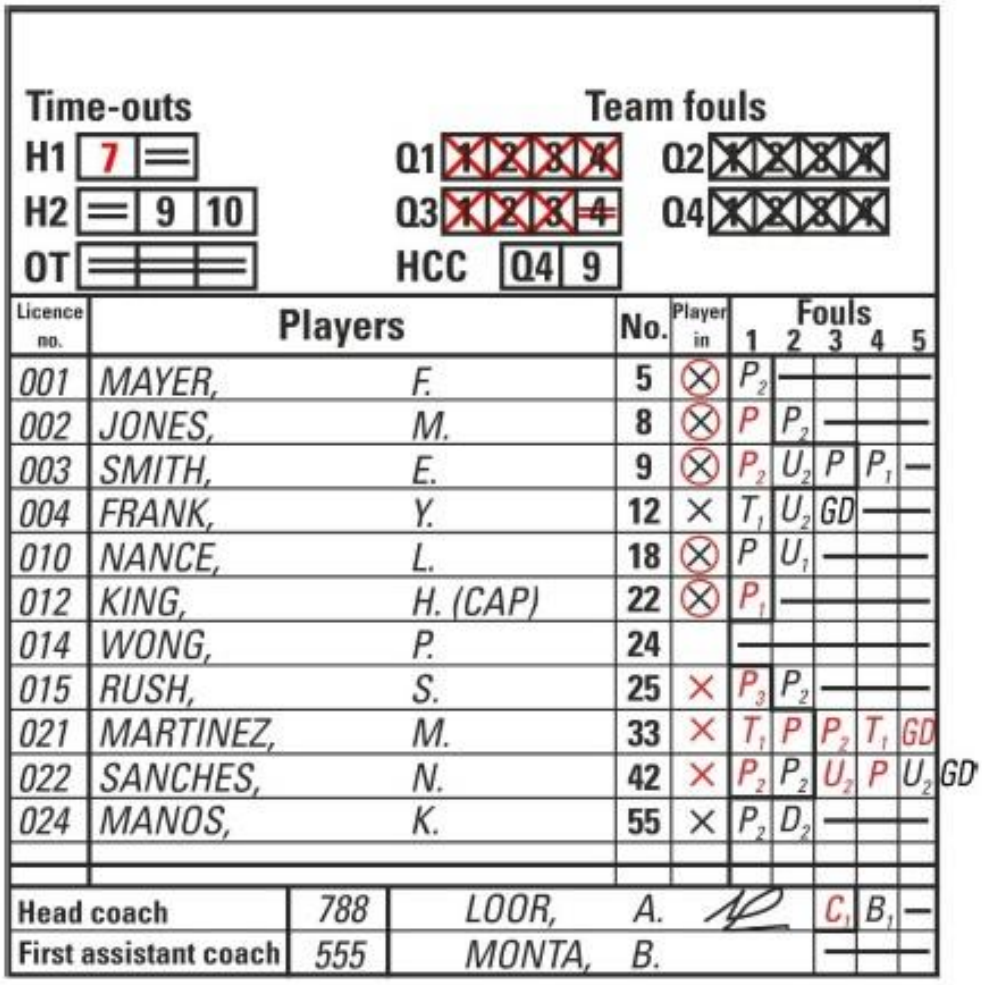
B.5. **Al inicio del partido**, el anotador rodeará con un círculo la 'x' de los 5 jugadores de cada equipo que iniciarán el partido.

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

B.7. **Tiempos muertos**

B.7.1. Los tiempos muertos concedidos se anotarán en el acta del partido, debajo del nombre del equipo, anotando el minuto de juego del cuarto o de la prórroga en las casillas apropiadas, junto a H1 para la primera mitad, junto a H2 para la segunda mitad y junto a OT para hasta 3 prórrogas.

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



Time-outs

H1 7 =

H2 = 9 10

OT = = =

Team fouls

Q1 X X X X

Q2 X X X X

Q3 X X X 4

Q4 X X X X

HCC Q4 9

Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5
001	MAYER,	F.	5	⊗	P_2				
002	JONES,	M.	8	⊗	P	P_2			
003	SMITH,	E.	9	⊗	P_2	U_2	P	P_1	
004	FRANK,	Y.	12	X	T_1	U_2	GD		
010	NANCE,	L.	18	⊗	P	U_1			
012	KING,	H. (CAP)	22	⊗	P_1				
014	WONG,	P.	24						
015	RUSH,	S.	25	X	P_3	P_2			
021	MARTINEZ,	M.	33	X	T_1	P	P_2	T_1	GD
022	SANCHES,	N.	42	X	P_2	P_2	U_2	P	U_2 GD
024	MANOS,	K.	55	X	P_2	D_2			
Head coach	788	LOOR, A.					C_1	B_1	
First assistant coach	555	MONTA, B.							

Diagrama 12 Los equipos en el acta del partido (después del partido)

B.8. **Faltas**

B.8.1. Las faltas de los jugadores pueden ser personales, técnicas, antideportivas o descalificantes y se le anotarán al jugador correspondiente.

B.8.2. Las faltas sancionadas al primer entrenador, primer entrenador ayudante, sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes de equipo pueden ser técnicas o descalificantes y se le anotarán al primer entrenador. Además, las faltas descalificantes sancionadas durante un enfrentamiento a las personas inscritas en el acta del partido se les anotarán a dichas personas.

B.8.3. Todas las faltas deben anotarse de la siguiente manera:

B.8.3.1 Una falta personal se anotará inscribiendo una ‘P’.

B.8.3.2 Una falta técnica a un jugador se anotará con una ‘T’. Una segunda falta técnica también se anotará con una 'T', seguido de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.

B.8.3.3 Una falta técnica al primer entrenador por su comportamiento personal antideportivo se anotará con una ‘C’. Una segunda falta técnica similar también se anotará con una ‘C’, seguido de 'GD' en el siguiente espacio.

B.8.3.4 Una falta técnica al primer entrenador por cualquier otra razón se anotará con una 'B'. Una tercera falta técnica (una de ellas podría ser una C) se anotará con una B o una C (según corresponda), seguida de 'GD' en el siguiente espacio.

B.8.3.5 Una falta antideportiva a un jugador se anotará con una 'U'. Una segunda falta antideportiva también se anotará con una 'U', seguido de 'GD' en el siguiente espacio.

B.8.3.6 Una falta técnica sancionada a un jugador que ya tenía una falta antideportiva anterior o una falta antideportiva sancionada a un jugador que ya tenía una falta técnica anterior también se anotará con una U o una T seguida de 'GD' en el siguiente espacio.

B.8.3.7 Una falta descalificante se anotará con una 'D'.

B.8.3.8 Cualquier falta que implique tiros libres se anotará añadiendo el número de tiros libres (1, 2 o 3) junto a la 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' o 'D'.

B.8.3.9 Todas las faltas en contra de ambos equipos que impliquen sanciones de la misma gravedad y que se compensen de acuerdo al Art. 42 (Situaciones especiales) se anotarán escribiendo una pequeña 'c' junto a la 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' o 'D'.

B.8.3.10 Una falta descalificante sancionada al primer entrenador ayudante, un sustituto, un jugador excluido o acompañante de equipo, incluido el caso de abandonar la zona de banquillo de equipo en una situación de enfrentamiento, se señalará como una falta técnica sancionada al primer entrenador anotando una "B_2".

B.8.3.11 Se anotará una "F", después de la "D_2" o "D", en todos los espacios restantes del primer entrenador, primer entrenador ayudante, sustituto o jugador excluidos que hayan sido descalificados durante un enfrentamiento.

B.8.3.12 **Ejemplos de faltas descalificantes al primer entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o acompañante de equipo:**

Una **falta descalificante al primer entrenador** se anotará del siguiente modo:

Head coach	788	LOOR, A.	D_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

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

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D		

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

001	MAYER, F.	5	⊗	D					

y

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Una **falta descalificante a un jugador excluido** se anotará del siguiente modo

015	RUSH, S.	25	×	T_1	P_3	P_2	P_1	P_2	D	

y

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Una **falta descalificante a un acompañante de equipo** se anotará del siguiente modo:

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

B.8.3.13 **Ejemplos de faltas descalificantes por abandonar la zona de banquillo durante un enfrentamiento al primer entrenador, primer entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o acompañante de equipo:**
Independientemente del número de personas descalificadas por abandonar la zona de banquillo, se anotará una única falta técnica al primer entrenador con una "**B_2**" o una "**D_2**".

Una falta descalificante al **primer entrenador** y al **primer entrenador ayudante** se anotará de la forma siguiente:
Si solo se descalifica al **primer entrenador**:

Head coach	788	LOOR, A.	D_2	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Si solo se descalifica al **primer entrenador ayudante**:

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Si se descalifica al **primer entrenador** y al **primer entrenador ayudante**:

Head coach	788	LOOR, A.	D_2	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Una falta descalificante a un **sustituto** se anotará de la forma siguiente:
Si el sustituto tiene menos de 4 faltas, se anotará una 'D' seguida de una 'F' en todos los espacios libres:

003	SMITH, E.	9	⊗	P_2	P_2	D	F	F

y

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Si constituye la quinta falta del sustituto, se inscribirá una 'D' en la última casilla, seguida de una 'F' en la columna después del último espacio de faltas:

002	JONES, M.	8	⊗	T_1	P_3	P_1	P_2	D	F

Y

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Una falta descalificante a un **jugador excluido** se anotará de la forma siguiente:
Como el jugador excluido no tiene más espacios de falta, entonces se anotará una 'D', seguida de una 'F' en la columna después del último espacio de faltas:

015	RUSH, S.	25	×	T_1	P_3	P_2	P_1	P_2	DF

Y

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Una falta descalificante a un **acompañante de equipo** se sancionará al primer entrenador y se anotará de la forma siguiente:

Head coach	788	LOOR, A.	B_2	(B)	
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Cada falta descalificante a un acompañante de equipo se sancionará al primer entrenador, anotada como (B) pero no contará como 1 de las 3 faltas técnicas para su descalificación.

B.8.3.14 **Ejemplos de faltas descalificantes por la participación activa durante un enfrentamiento del primer entrenador, primer entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o acompañante de equipo:**

Independientemente del número de personas descalificadas por abandonar la zona de banquillo, se anotará una única falta técnica al primer entrenador con una "**B_2**" o una "**D_2**".

Si el **primer entrenador** participa activamente en el enfrentamiento, será sancionado únicamente con una falta descalificante "**D_2**"

Una falta descalificante al primer entrenador y al primer entrenador ayudante se anotarán del siguiente modo:

Si solo se descalifica al **primer entrenador**:

Head coach	788	LOOR, A.	D_2	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Si solo se descalifica al **primer entrenador ayudante**:

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D_2	F	F

Si se descalifica al **primer entrenador** y al **primer entrenador ayudante**:

Head coach	788	LOOR, A.	D_2	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D_2	F	F

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

Si el sustituto tiene menos de 4 faltas, se anotará una '**D_2**' seguida de una 'F' en todos los espacios libres:

001	MAYER, F.	5	⊗	P_2	P_2	D_2	F	F		

y

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Si constituye la quinta falta del sustituto, se inscribirá una '**D_2**', seguida de una 'F' en la columna después del último espacio de faltas:

002	JONES, M.	8	⊗	T_1	P_3	P_1	P_2	D_2	F		

Y

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

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

Como el jugador excluido no tiene más espacios de falta, entonces se anotará una 'D', seguida de una 'F' en la columna después del último espacio de faltas:

015	RUSH,	S.	25	X	T_1	P_3	P_2	P_1	P_2	D_2F

Y

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Una falta descalificante a un **acompañante de equipo** se sancionará al primer entrenador y se anotará de la forma siguiente:

Head coach	788	LOOR, A.	B_2	(B_2)	
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Una falta descalificante a 2 acompañantes de equipos se sancionarán al primer entrenador y se anotarán de la siguiente forma:

Head coach	788	LOOR, A.	B_2	(B_2)	(B_2)
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Cada falta descalificante a un acompañante de equipo se sancionará al primer entrenador, anotada como (B_2), pero no contará como 1 de las 3 faltas técnicas para su descalificación.

Nota: Las faltas técnicas o descalificantes por el Art. 39 no contarán como faltas de equipo.

B.8.4 Al final del segundo cuarto, el anotador trazará una línea gruesa entre los espacios utilizados y los no utilizados en las columnas de las faltas de los jugadores y entrenadores.
Al final del partido, el anotador inutilizará los espacios restantes con una línea horizontal gruesa.

B.9. **Faltas de equipo**

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

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

B.9.3. Al final de cada cuarto, el anotador inutilizará los espacios restantes con 2 líneas paralelas horizontales.

B.10. **Tanteo arrastrado**

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

B.10.2 Hay 4 columnas principales para el tanteo arrastrado en el acta del partido.

B.10.3 Cada columna se subdivide a su vez en 4 columnas. Las 2 de la izquierda son para el equipo "A" y las 2 de la derecha, para el "B". Las columnas centrales son para el tanteo arrastrado (160 puntos) de cada equipo.

El anotador:

- Trazará en **primer lugar** una línea diagonal (/ para los diestros o \ para los zurdos) por cada tiro 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 en el mismo lado que el nuevo total de puntos (junto al / o \ o ●), anotará el número del jugador que consiguió el tiro o el tiro libre.

B.11 **Tanteo arrastrado: instrucciones adicionales**

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

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

B.11.3 Los puntos conseguidos cuando el balón no entra en la canasta (Art. 31) se registrarán como si los hubiera anotado el jugador que tiró a canasta.

B.11.4 Al final de cada cuarto o prórroga(s), el anotador trazará un círculo grueso (O) alrededor del último total de puntos anotado por cada equipo y una línea horizontal gruesa bajo esos puntos, así como debajo del número de jugador que los anotó.

B.11.5 Al comienzo de cada cuarto o prórroga(s), el anotador continuará llevando el registro cronológico de los puntos anotados desde el lugar en que se interrumpió.

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

B.11.7 Los árbitros pueden corregir cualquier error de anotación relacionado con la puntuación, número de faltas, número de tiempos muertos según las disposiciones recogidas en las Reglas. El árbitro principal firmará las correcciones. Las correcciones se detallarán más extensamente al dorso del acta del partido.

Diagrama 13
Tanteo arrastrado

B.12 Tanteo arrastrado: Resumen

B.12.1 Al final de cada cuarto y de la última prórroga, el anotador anotará el tanteo de ese cuarto y de todas las prórrogas en el apartado correspondiente situado en la parte inferior del acta del partido.

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

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

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

B.12.5 Todos los oficiales de mesa firmarán después el acta del partido junto a sus nombres.

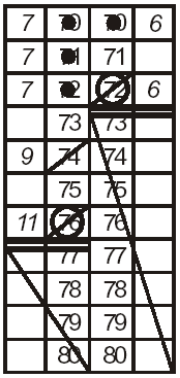


Diagrama 14
Resumen

B.12.6 Una vez que el acta del partido haya sido firmada por el/los árbitro(s) auxiliar(es), el árbitro principal será el último en aprobarla y firmarla. Con este acto finaliza la administración y conexión de los árbitros con el partido.

Nota: En caso de que el capitán (CAP) firme el acta del partido bajo protesta (utilizando el espacio marcado 'Firma del capitán en caso de protesta'), los oficiales de mesa y el/los árbitro(s) auxiliar(es) permanecerán a disposición del árbitro principal hasta que autorice su marcha.

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

Diagrama 15 Parte inferior del acta del partido

B.13 "Challenge" del Primer Entrenador

B.13.1 En los partidos en los que se utiliza el sistema de "Instant Replay" (IRS), cada equipo dispone de un "challenge" del primer entrenador (HCC, por sus siglas en inglés). Si se concede, el HCC se anotará en el acta del partido, debajo del nombre del equipo, en las casillas junto a HCC. En la primera casilla, el anotador introducirá el cuarto o la prórroga (Q1, Q2, Q3, Q4 o OT) y en la segunda casilla el minuto del tiempo de juego del cuarto o la prórroga.

C — PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA

C.1 Un equipo puede presentar una protesta si sus intereses han sido afectados negativamente por:

a) Un error en el acta del partido, en el manejo del reloj de partido o del reloj de tiro que no fueron corregidos por los árbitros.

b) Una decisión de incomparecencia, cancelación, aplazamiento, no reanudación o no disputarse el partido.

c) Una violación de las reglas de elegibilidad de aplicación.

C.2 Para que sea admisible, la protesta deberá cumplir con el procedimiento siguiente:

a) El capitán (CAP) del equipo, como máximo 15 minutos después del final del partido, informará al árbitro principal de que su equipo protesta contra el resultado del partido y firmará el acta del partido en el espacio reservado 'Firma del capitán en caso de protesta'.

b) El equipo presentará las razones de la protesta por escrito al árbitro principal como máximo 1 hora después del final del partido.

c) Se aplicará una tasa de 1.500 CHF y se pagará en el caso de que la protesta sea rechazada.

C.3 Después de recibir las razones de la protesta, el árbitro principal (o el comisario, si lo hubiera) informará por escrito del incidente que motivó la protesta al representante de FIBA o al organismo competente.

C.4 El organismo competente emitirá todas las solicitudes de procedimiento que considere oportunas y decidirá sobre la protesta lo antes posible y, en cualquier caso, a más tardar 24 horas después del final del partido. El organismo competente utilizará cualquier prueba fiable y podrá tomar cualquier decisión pertinente, incluida, sin limitación, la repetición parcial o total del partido. El organismo competente no podrá decidir cambiar el resultado del partido a menos que exista una prueba clara y concluyente de que, de no haber sido por el error que dio lugar a la protesta, el nuevo resultado se habría materializado con total certeza.

C.5 La decisión del organismo competente también se considera una decisión sobre las reglas adoptada en el terreno de juego y no está sujeta a otra revisión o apelación. Excepcionalmente, las decisiones sobre elegibilidad pueden ser apeladas según lo estipulado en las regulaciones aplicables.

C.6 Reglas especiales para las competiciones de FIBA o competiciones que no dispongan lo contrario en sus reglamentos:

a) En caso de que la competición sea en formato de torneo, el organismo competente para todas las protestas será el Comité Técnico (ver Reglamento Interno FIBA, Libro 2).

b) En el caso de partidos a ida y vuelta, el organismo competente para las protestas relacionadas con cuestiones sobre elegibilidad será el Comité Disciplinario de la FIBA. Para todas las demás cuestiones que den lugar a una protesta, el organismo competente será FIBA actuando a través de una o más personas con experiencia en la implementación e interpretación de las Reglas Oficiales de Baloncesto (ver Reglamento Interno FIBA, Libro 2).

D — CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS

D.1. Procedimiento

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

D.1.2 El procedimiento se aplicará en todas las competiciones disputadas por sistema de liga (todos contra todos).

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

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

Si todavía están empatados antes de que se hayan disputado todos los partidos del grupo, los equipos empatados deberán compartir el mismo puesto. Si estos criterios siguen siendo insuficientes al final de la fase de grupo, será el ranking FIBA correspondiente el que decida la clasificación final.

D.1.4. Si al aplicar estos criterios uno o más equipos ya están clasificados, el procedimiento reflejado en D.1.3. se repetirá desde el principio para el resto de equipos que no se hayan clasificado aún.

D.2 Ejemplos

D.2.1. **Ejemplo 1**

A - B	100 - 55	B - C	100 - 95
A - C	90 - 85	B - D	80 - 75
A - D	75 - 80	C - D	60 - 55

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
A	3	2	1	5	265:220	+ 45
B	3	2	1	5	235:270	- 35
C	3	1	2	4	240:245	- 5
D	3	1	2	4	210:215	- 5

Clasificación: 1º A - ganador contra B; 2º B; 3º C - ganador contra D; 4º D

D.2.2 **Ejemplo 2**

A - B	100 - 55	B - C	100 - 85
A - C	90 - 85	B - D	75 - 80
A – D	120 - 75	C - D	65 - 55

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
A	3	3	0	6	310:215	+ 95
B	3	1	2	4	230:265	- 35
C	3	1	2	4	235:245	- 10
D	3	1	2	4	210:260	- 50

Clasificación: 1º A

Clasificación de los partidos entre B, C, D:

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
B	2	1	1	3	175:165	+ 10
C	2	1	1	3	150:155	- 5
D	2	1	1	3	135:140	- 5

Clasificación: 2º B 3º C - ganador contra D 4º D

D.2.3 **Ejemplo 3**

A - B	85 - 90	B - C	100 - 95
A - C	55 - 100	B - D	75 - 85
A - D	75 - 120	C - D	65 - 55

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
A	3	0	3	3	215:310	- 95
B	3	2	1	5	265:265	0
C	3	2	1	5	260:210	+ 50
D	3	2	1	5	260:215	+ 45

Clasificación: 4º A

Clasificación de los partidos entre B, C, D:

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
B	2	1	1	3	175:180	- 5
C	2	1	1	3	160:155	+ 5
D	2	1	1	3	140:140	0

Clasificación: 1º C 2º D 3º B

D.2.4. **Ejemplo 4**

A - B 85 - 90	B - C	100 - 90
A - C 55 - 100	B - D	75 - 85
A - D 75 - 120	C - D	65 – 55

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
A	3	0	3	3	215:310	- 95
B	3	2	1	5	265:260	+ 5
C	3	2	1	5	255:210	+ 45
D	3	2	1	5	260:215	+ 45

Clasificación: 4º A

Clasificación de los partidos entre B, C, D:

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
B	2	1	1	3	175:175	0
C	2	1	1	3	155:155	0
D	2	1	1	3	140:140	0

Clasificación: 1º B 2º C 3º D

D.2.5. **Ejemplo 5**

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

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
A	5	3	2	8	470:400	+ 70
B	5	3	2	8	420:440	- 20
C	5	3	2	8	435:395	+ 40
D	5	3	2	8	345:360	- 15
E	5	2	3	7	375:395	- 20
F	5	1	4	6	385:440	- 55

Clasificación: 5º E 6ª F

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

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
A	3	2	1	5	305:220	+ 85
B	3	2	1	5	235:270	- 35
C	3	1	2	4	240:245	- 5
D	3	1	2	4	210:255	- 45

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

D.2.6 **Ejemplo 6**

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

B - E 75 - 76

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
A	5	3	2	8	398:392	+ 6
B	5	3	2	8	403:399	+ 4
C	5	3	2	8	455:423	+ 32
D	5	3	2	8	383:379	+ 4
E	5	3	2	8	384:380	+ 4
F	5	0	5	5	380:430	- 50

Clasificación: 6º F

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

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
A	4	2	2	6	313:312	+ 1
B	4	2	2	6	308:309	- 1
C	4	2	2	6	350:348	+ 2
D	4	2	2	6	318:319	-1
E	4	2	2	6	304:305	-1

Clasificación: 1º C 2º A

Clasificación de los partidos entre B, D, E:

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
B	2	1	1	3	155:151	+ 4
D	2	1	1	3	143:147	- 4
E	2	1	1	3	143:143	0

Clasificación: 3º B 4º E 5º D

D.2.7. **Ejemplo 7**

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

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
A	5	3	2	8	410:408	+ 2
B	5	3	2	8	413:409	+ 4
C	5	3	2	8	455:419	+ 36
D	5	3	2	8	398:394	+ 4
E	5	3	2	8	398:394	+ 4
F	5	0	5	5	395:445	- 50

Clasificación: 6º F

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

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
A	4	2	2	6	325:328	-3
B	4	2	2	6	318:319	-1
C	4	2	2	6	350:344	+ 6
D	4	2	2	6	318:319	-1
E	4	2	2	6	318:319	-1

Clasificación: 1º C 5º A

Clasificación de los partidos entre B, D, E:

EQUIPO	PARTIDOS JUGADOS	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
B	2	1	1	3	159:159	0
D	2	1	1	3	147:147	0
E	2	1	1	3	147:147	0

Clasificación: 2º B 3º D - ganador contra E 4º E

D.3 Incomparecencia

D.3.1 Un equipo que no se presenta a jugar, sin una razón justificada, un partido programado o que se retira del terreno de juego antes del final del partido, perderá el partido por incomparecencia y recibirá 0 puntos en la clasificación.

D.3.2 Si el equipo pierde por incomparecencia un segundo partido, se anularán todos los resultados de sus partidos.

D.3.3 Si el equipo pierde por incomparecencia un segundo partido en una competición jugada por grupos, y el/los mejor(es) equipo(s) de cada grupo se clasifica(n) para la siguiente ronda de la competición, los resultados de todos los partidos jugados por el último equipo del grupo de cruces serán también anulados.

Ejemplo

El equipo 4A en el grupo A no comparece en 2 ocasiones, por ello se anularán todos sus partidos:

Clasificaciones finales:

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

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

Los resultados de los partidos jugados entre los equipos 3B y 4B:
3B – 4B 88-71
4B – 3B 76-75

Por lo tanto: 3º 3 B y 4º 4 B.

La clasificación final corregida del grupo B será:

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

D.4 Clasificaciones entre grupos

D.4.1 Con el fin de clasificar equipos de diferentes grupos (por ejemplo, para determinar el mejor segundo o el mejor tercero) se empleará el siguiente criterio:

Si todos los equipos de todos los grupos han jugado el mismo número de partidos, los equipos que ocupen la misma posición de cada grupo formarán parte de un grupo y se aplicará el siguiente criterio en este mismo orden.

- Mejor balance de victorias-derrotas en todos los partidos jugados en la clasificación final revisada de su grupo.
- Mayor diferencia de puntos en todos los partidos en la clasificación final revisada de su grupo.
- Mayor número de puntos anotados en todos los partidos en la clasificación final revisada de su grupo.
- Si todavía estos criterios no dilucidan la clasificación, se decidirá por el ranking FIBA correspondiente.

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

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

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

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

Para determinar el mejor segundo equipo:

Grupo	VICTORIAS	DERROTAS	AVERAGE	PUNTOS	DIFERENCIA
2 D	7	1	628:521	15	
2 B	6	2	551:488	14	+63
2 A	6	2	531:506	14	+25
2 C	6	2	525:500	14	+25

D.4.2 Si después de agrupar a los equipos en la misma posición en cada grupo, dichos equipos han jugado un número de partidos distintos en sus respectivos grupos, se anularán los partidos disputados entre el último equipo de cada grupo y los equipos con más partidos jugados. Se repetirá este proceso en todos los grupos hasta que el número de partidos disputados sea el mismo en todos los grupos. Entonces se aplicarán estos criterios:

- Mejor balance de victorias-derrotas en todos los partidos disputados en la clasificación final revisada de su grupo.
- Mayor diferencia de puntos en todos los partidos en la clasificación final revisada de su grupo.
- Mayor número de puntos anotados en todos los partidos en la clasificación final revisada de su grupo.
- Si todavía estos criterios no dilucidan la clasificación, se decidirá por el ranking FIBA correspondiente.

Nota: Para evitar cualquier duda, la anulación de partidos mencionada arriba, con el propósito de clasificar a los diferentes grupos, no alterará la clasificación inicial de los equipos en un grupo concreto.

Ejemplo

Grupo A	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 A	5	0	10
2 A	4	1	9
3 A	3	2	8
4 A	2	3	7
5 A	1	4	6
6 A	0	5	5

Grupo B	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 B	4	1	9
2 B	4	1	9
3 B	4	1	9
4 B	2	3	7
5 B	1	4	6
6 B	0	5	5

Grupo C	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 C	4	0	8
2 C	3	1	7
3 C	2	2	6
4 C	1	3	5
5 C	0	4	4

Grupo D	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 D	3	1	7
2 D	3	1	7
3 D	2	2	6
4 D	2	2	6
5 D	0	4	4

Para determinar el mejor tercer equipo se incluirán en un mismo grupo a todos los terceros:

Grupo X	Victorias	Derrotas	Puntos
3 B	4	1	9
3 A	3	2	8
3 D	2	2	6
3 C	2	2	6

Sin embargo, los equipos 3A y 3B han jugado 5 partidos mientras que los equipos 3D y 3C han jugado 4.

Deben anularse los partidos de los últimos clasificados en los grupos A y B para que todos los terceros hayan disputado 4 partidos, y se reformulará una nueva tabla.

Los partidos de los grupos A y B quedarían así:

Visitante / Local	2 A	3 A	4 A	5 A	6 A
1 A	71-65	86-85	77-75	86-80	85-80
2 A		80-75	90-84	98-79	87-85
3 A			87-67	101-76	86-74
4 A				78-54	87-81
5 A					84-65

Visitante / Local	2 B	3 B	4 B	5 B	6 B
1 B	81-76	85-86	77-75	90-80	85-69
2 B		90-85	96-79	81-73	87-85
3 B			87-67	101-76	84-74
4 B				78-54	87-81
5 B					84-65

Tras la anulación de los partidos jugados por 6 A y 6 B, la clasificación revisada del grupo para determinar el mejor tercer equipo es la siguiente:

Grupo X	Victorias	Derrotas	Average	Puntos	Diferencia
3 B	3	1	359:323	7	
3 A	2	2	348:309	6	+39
3 D	2	2	363:359	6	+4
3 C	2	2	302:298	6	+4

D.5 Clasificaciones de los equipos en un Torneo por Fases

D.5.1. En un torneo en el que los resultados de los partidos de un grupo se arrastren de una fase a otra, si un equipo se retira o si no comparece en dos ocasiones por cualquier razón, los resultados de todos los partidos por dichos equipos se anularán de todas las fases relevantes. Después se aplicará el siguiente criterio:

- Mejor balance de victorias-derrotas en todos los partidos disputados en la clasificación final revisada de su grupo.
- Mayor diferencia de puntos en todos los partidos en la clasificación final revisada de su grupo.
- Mayor número de puntos anotados en todos los partidos en la clasificación final revisada de su grupo.
- Si todavía estos criterios no dilucidan la clasificación, se decidirá por el ranking FIBA correspondiente.

Ejemplo

Fase 1

2 grupos de 4 equipos cada uno, a ida y vuelta, con esta clasificación:

Grupo A	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 A	6	0	12
2 A	4	2	10
3 A	2	4	8
4 A	0	6	6

Grupo B	Victorias	Derrotas	Puntos en la clasificación
1 B	5	1	11
2 B	4	2	10
3 B	2	4	8
4 B	1	5	7

Grupo A:

V / L	1 A	2 A	3 A	4 A
1 A		71-65	86-85	101-76
2 A	80-86		80-75	90-84
3 A	80-85	79-98		87-67
4 A	75-77	85-87	74-86	

Grupo B:

V / L	1 B	2 B	3 B	4 B
1 B		71-65	86-85	101-76
2 B	80-86		80-75	90-84
3 B	80-85	79-98		87-67
4 B	75-77	85-87	74-86	

Fase 2

Los primeros 3 equipos del Grupo A y B van al Grupo C, arrastrando los resultados y los puntos en la clasificación. La clasificación inicial sería la siguiente:

Grupo C	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
1 A	6	0	12	506:461	+45
1 B	5	1	11	503:462	+41
2 A	4	2	10	500:480	+20
2 B	4	2	10	495:489	+6
3 A	2	4	8	492:490	+2
3 B	2	4	8	490;490	0

Los equipos juegan a ida y vuelta contra los equipos que no estaban antes en su grupo con estos resultados:

Visitante / Local	1 A	1 B	2 A	2 B	3 A	3 B
1 A		77-98		100-89		95-74
1 B	87-83		87-75		99-92	
2 A		71-96		87-86		88-84
2 B	65-76		**INCOMP.**		**INCOMP.**	
3 A		87-97		69-73		83-81
3 B	68-96		82-81		74-67	

Puesto que el equipo 2B ha incomparecido en 2 ocasiones, se anularán todos los resultados de los partidos en los que ha participado el equipo 2B (en ambas fases), quedando así:

Resultados revisados de la Fase 1:

V / L	1 B	2 B	3 B	4 B
1 B		~~71-65~~	86-85	101-76
2 B	~~80-86~~		~~80-75~~	~~90-84~~
3 B	80-85	~~79-98~~		87-67
4 B	75-77	~~85-87~~	74-86	

Resultados revisados de la Fase 2:

V / L	1 A	1 B	2 A	2 B	3 A	3 B
1 A		77-98		~~100-89~~		95-74
1 B	87-83		87-75		99-92	
2 A		71-96		~~87-86~~		88-84
2 B	~~65-76~~		~~**INCOMP.**~~		~~**INCOMP.**~~	
3 A		87-97		~~69-73~~		83-81
3 B	68-96		82-81		74-67	

Clasificación final:

Grupo C	VICTORIAS	DERROTAS	PUNTOS	AVERAGE	DIFERENCIA
1 B	10	0	20	916:801	+115
1 A	8	2	18	857:788	+69
2 A	5	5	15	815:785	+30
3 A	4	6	14	825:837	-12
3 B	3	7	13	780:841	-61

D.6 Partidos a ida y vuelta (puntuación total)

D.6.1 Para un sistema de competición de 2 partidos a ida y vuelta (puntuación total), los 2 partidos se considerarán como 1 partido de 80 minutos de duración.

D.6.2 Si el tanteo está empatado al final del primer partido, no se jugará ninguna prórroga.

D.6.3 Si la puntuación total de ambos partidos está empatada, el segundo partido continuará con tantas prórrogas de 5 minutos como sean necesarias para deshacer el empate.

D.6.4 El ganador de la serie será el equipo que:

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

D.7 Ejemplos

D.7.1 Ejemplo 1

A - B 80 – 75
B - A 72 – 73

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

D.7.2 Ejemplo 2

A - B 80 – 75
B - A 73 – 72

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

D.7.3 Ejemplo 3

A - B 80 – 80
B - A 92 – 75

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

D.7.4 Ejemplo 4

A - B 80 – 85
B - A 75 – 75

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

D.7.5 Ejemplo 5

A - B 83 – 81
B - A 79 – 77

Puntuación total A 160 – B 160. Tras la(s) prórroga(s) del 2º partido:

B - A 95 – 88

El equipo B es el ganador de la serie (puntuación total A 171 – B 176).

D.7.6 Ejemplo 6

A - B 76 – 76
B - A 84 – 84

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

El equipo B es el ganador de la serie (puntuación total A 167 – B 170).

E — TIEMPOS MUERTOS PARA TV

E.1 **Definición**

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

E.2 **Regla**

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

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

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

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

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

- 60, 75, 90 o 100 segundos si se considera como tiempo muerto para TV, es decir, el primero de un cuarto, 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 concediese antes de que queden 5 minutos para el final del cuarto. No obstante, no se puede garantizar que esto sea así.

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

E.3.3. Si se concede a alguno de los equipos un tiempo muerto antes de que queden 5 minutos para el final del cuarto, 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 1 tiempo muerto en cada cuarto y un máximo de 6 en la primera parte y de 8 en la segunda.

F —SISTEMA DE "INSTANT REPLAY"

F.1. **Definición**

La revisión del Sistema de "Instant Replay" (IRS) es el método de trabajo utilizado por los árbitros para verificar sus decisiones visionando las situaciones de juego en los monitores de video aprobados.

F.2. **Procedimiento**

F.2.1 Los árbitros están autorizados para utilizar el IRS hasta que el árbitro principal firme el acta del partido después del mismo, con las limitaciones previstas en este Apéndice.

F.2.2. La revisión del IRS tendrá lugar tan pronto como los árbitros hayan detenido el partido, por cualquier motivo, después de que se haya producido la situación para la revisión del IRS.

F.2.3. Para utilizar el IRS se aplicará el siguiente procedimiento:

- El árbitro principal aprobará el equipo del IRS antes del partido, si está disponible.
- El árbitro principal toma la decisión de utilizar o no la revisión del IRS.
- Si una decisión de los árbitros es susceptible de revisión con IRS, los árbitros deben comunicar la decisión inicial en el terreno de juego.
- Después de obtener toda la información de los otros árbitros, de los oficiales de mesa y del comisario, la revisión comenzará lo más rápidamente posible.
- El árbitro principal y al menos un árbitro auxiliar (el que adoptó la decisión) efectuarán la revisión. Si fue el árbitro principal quien adoptó la decisión, elegirá a uno de los árbitros auxiliares para acompañarlo en la revisión.
- Durante la revisión del IRS el árbitro principal se asegurará de que ninguna persona sin autorización tenga acceso al monitor del IRS.
- La revisión tendrá lugar antes de que se administren tiempos muertos o sustituciones, antes de que se inicie un intervalo de juego o antes de que se reanude el juego.
- Si ya ha comenzado un tiempo muerto o se ha producido una sustitución cuando los árbitros deciden que es necesaria la revisión del IRS, el tiempo muerto y cualquier sustitución se cancelarán hasta que se comunique la decisión final.
- El primer entrenador podrá retirar la solicitud de tiempo muerto cuando se comunique la decisión final; cualquiera de los dos primeros entrenadores podrá solicitar un tiempo muerto, o cualquiera de los dos equipos podrá solicitar una sustitución.
- Después de la revisión, el árbitro que tomó la decisión inicial comunicará la decisión final y el partido se reanudará como corresponda.
- La decisión inicial del/los árbitro(s) solamente puede corregirse si la revisión del IRS proporciona a los árbitros una evidencia visual clara y concluyente para la corrección.

F.3. **Regla**

Pueden revisarse las siguientes situaciones de juego:

F.3.1 Al final del cuarto o de la prórroga:

- Si un tiro de campo convertido se lanzó antes de que sonara la señal de partido para indicar el final del cuarto o de la prórroga.
- si el reloj de partido debe mostrar tiempo restante, y cuánto, si:
  - se produjo una violación de fuera del lanzador.
  - se produjo una violación del reloj de tiro.
  - se produjo una violación de 8 segundos.
  - se cometió una falta antes del final del cuarto o de la prórroga.

El intervalo de juego no comenzará hasta después de que se comunique la decisión del IRS y se haya finalizado cualquier tiempo de juego adicional en el cuarto o prórroga.

F.3.2. Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga:

- Si un tiro de campo convertido se lanzó antes de que sonara la señal del reloj de tiro.
  - Los árbitros están autorizados para detener el partido inmediatamente para revisar si un tiro de campo convertido fue lanzado antes de que sonara la señal del reloj de tiro.
  - Los árbitros deberán decidir si la revisión del IRS es necesaria y la revisión deberá tener lugar después del tiro de campo en la primera ocasión en que los árbitros hayan detenido el juego por cualquier motivo.
- Cuando se comete una falta lejos de la situación de tiro.
  - Si la cuenta en el reloj del partido o en el reloj de tiro ya había finalizado.
  - Si la acción de tiro se había iniciado cuando la falta es cometida por un contrario, o
  - Si el balón estaba aún en las manos del lanzador, cuando la falta es cometida por un compañero del tirador.
- Si se sancionó correctamente una violación de interposición o interferencia.
  Cuando la revisión determine que se sancionó incorrectamente la violación de interposición o interferencia, el juego se reanudará del siguiente modo. Si tras la sanción:
  - El balón ha entrado legalmente en el cesto, la canasta será válida y el equipo defensor tendrá derecho a un saque desde la línea de fondo.
  - Un jugador de cualquier equipo ha obtenido un control del balón inmediato y claro, ese equipo dispondrá de un saque desde el lugar más próximo a donde se encontrase el balón cuando se sancionó la violación.
  - Ningún equipo ha obtenido un control del balón inmediato y claro, se produce una situación de salto.
- Para identificar al jugador que provocó que el balón saliese del terreno de juego.

F.3.3. En cualquier momento del partido:

- Si un tiro de campo convertido es lanzado desde la zona de 2 o 3 puntos.
  - Los árbitros están autorizados para detener el partido inmediatamente para revisar si un tiro de campo convertido fue lanzado desde la zona de 2 o 3 puntos.
  - Los árbitros deberán decidir si la revisión del IRS es necesaria y la revisión deberá tener lugar después del tiro de campo en la primera ocasión en que los árbitros hayan detenido el juego por cualquier motivo.
- Si se otorgan 2 o 3 tiros libres, después de que se haya sancionado una falta sobre un jugador que realiza un tiro de campo que no convierte.
- Si una falta personal, antideportiva o descalificante cumple con los criterios para considerarse como tal o si debe ser aumentada o rebajada o si se considera como una falta técnica.
- Después de que ocurra un error de funcionamiento en el reloj de partido o en el reloj de tiro, para conocer cuánto tiempo debe corregirse en el/los dispositivo(s).
- Para identificar al correcto lanzador de tiros libres.
- Para identificar la implicación de miembros de equipo, primeros entrenadores, primeros entrenadores ayudantes y acompañantes de equipo durante un enfrentamiento.
  - Los árbitros están autorizados para detener el partido inmediatamente para revisar un acto de violencia o que puede derivar en un acto de violencia.
  - Los árbitros deberán decidir si la revisión del IRS es necesaria y la revisión deberá tener lugar después de un acto de violencia o que pueda derivar en un acto de violencia en la primera ocasión en que los árbitros hayan detenido el juego por cualquier motivo.

F.4 **“Challenge” del Primer Entrenador**

F.4.1. En todos los partidos en los que se aplique el Sistema de Instant Replay (IRS), se puede solicitar un “challenge” del primer entrenador (HCC, por sus siglas en inglés): pedir al árbitro principal que verifique su decisión utilizando el IRS para revisar una situación del partido.

F.4.2. El procedimiento para el “challenge” del primer entrenador será el siguiente:

- El primer entrenador puede solicitar solo un “challenge” durante un partido, independientemente de si el “challenge” le es favorable o no.
- Solo se podrán revisar las situaciones del partido indicadas en el Apéndice F, Artículo F.3.
- Las restricciones de tiempo del Artículo F.3 no se aplican. El “challenge”del primer entrenador puede solicitarse en cualquier momento del partido.
- El primer entrenador que solicita la revisión establecerá contacto visual con el árbitro más cercano y pedirá claramente un “challenge”. Dirá en voz alta y en inglés "challenge", al tiempo que muestra la señal de “challenge” del primer entrenador (dibujando un rectángulo con las manos). La solicitud será definitiva e irreversible.
- Solicitado el “challenge”, la revisión del IRS deberá tener lugar a más tardar cuando los árbitros hayan detenido el juego por primera vez después de la decisión.
- Si el juego no se interrumpe, los árbitros están autorizados a detenerlo inmediatamente cuando se percaten del “challenge” del primer entrenador, siempre que no se ponga en desventaja a ninguno de los dos equipos.
- El primer entrenador indicará al árbitro más cercano la situación del juego que debe ser revisada.
- El árbitro notificará al anotador, utilizando la señal Nº 58, que se ha concedido el “challenge” del primer entrenador.
- Durante la revisión del IRS, los jugadores deberán permanecer en el terreno de juego.
- Si la revisión del IRS se muestra favorable al equipo solicitante, se anulará la decisión inicial.
- Si la revisión del IRS se muestra desfavorable al equipo solicitante, se mantendrá la decisión inicial.
- Los árbitros utilizarán el mismo procedimiento que en la regla de revisión del IRS.
- Después de que el árbitro haya comunicado la decisión final de la revisión, el partido se reanudará como después de cualquier revisión del IRS.

FIN DE LAS REGLAS
Y
PROCEDIMIENTOS EN LOS PARTIDOS