

REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO FIBA 2006

INTERPRETACIONES OFICIALES

Las interpretaciones que se presentan en este documento son las Interpretaciones Oficiales FIBA de las Reglas Oficiales de Baloncesto 2006 y entran en vigor desde el 1 de octubre de 2006. Cuando las interpretaciones de este documento difieran de otras interpretaciones FIBA anteriores, este documento tendrá prioridad.

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

Las reglas intentan exponerse de la manera más clara y comprensible posible, pero se refieren a principios más que a situaciones de juego. Sin embargo, no pueden cubrir la amplia variedad de casos específicos que pueden ocurrir durante un partido de baloncesto.

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

Las interpretaciones de las diversas situaciones puede estimular las mentes de los árbitros y complementarán a un estudio inicial detallado de las reglas.

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

Art. 5 Jugadores – lesión

Situación 1

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

Ejemplo 1:

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

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

Interpretación:

(a),(b),(c),(d) Se considera que A4 ha recibido tratamiento y será sustituido.

Situación 2

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

Ejemplo 2:

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

Interpretación:

El tiempo apropiado para la retirada del jugador lesionado del terreno de juego vendrá determinado por la opinión del médico. Después de la sustitución, el juego se reanudará sin ninguna sanción.

Situación 3

Si un jugador está lesionado o sangrando, o presenta una herida abierta, y no puede seguir jugando de inmediato (aproximadamente 15 segundos), debe ser sustituido, a menos que cualquier equipo solicite un tiempo muerto en el mismo período de reloj parado y el jugador se recupere durante ese tiempo muerto antes de que suene la señal del anotador para solicitar su sustitución.

Ejemplo 3:

A4 se lesiona y se detiene el partido. Como A4 no puede continuar jugando de inmediato, el árbitro hace sonar su silbato a la vez que efectúa la señal de sustitución.

El Entrenador del equipo A (o del equipo B) solicita un tiempo muerto:

(a) Antes de que el sustituto de A4 haya entrado al juego.

(b) Después de que el sustituto de A4 haya entrado al juego.

Al finalizar el tiempo muerto, parece que A4 se ha recuperado y solicita permanecer en el terreno de juego. ¿Se concederá la solicitud de A4?

Interpretación:

(a) Se concede el tiempo muerto y si A4 se recupera durante el mismo podrá continuar jugando.

(b) Se concede el tiempo muerto pero A4 debe ser sustituido.

Art. 7 Entrenadores: Obligaciones y derechos

Situación

Al menos 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada entrenador o su representante debe proporcionar al anotador una lista con los nombres y números correspondientes de los miembros de equipo aptos para jugar.

El entrenador es el responsable directo de asegurarse de que los números que aparecen en la lista se corresponden con los números de las camisetas de los jugadores. 10 minutos antes de la hora de inicio del partido el entrenador confirmará su aprobación con los nombres y números correspondientes de los miembros de su equipo y con los nombres de los entrenadores mediante la firma del acta.

Ejemplo:

El equipo A presenta a su debido tiempo la lista de equipos al anotador. Los números de dos jugadores no son los mismos que los números que aparecen en sus camisetas o se omite el nombre de un jugador en el acta. Este hecho se descubre:

(a) Antes del comienzo del partido.

(b) Después del comienzo del partido.

¿Cuál será el procedimiento del árbitro?

Interpretación:

(a) Se corrigen los números equivocados y se añade el nombre del jugador al acta sin ninguna sanción.

(b) El árbitro detiene el partido cuando no coloque en desventaja a ninguno de los equipos. Se corrigen los números equivocados pero, sin embargo, no se puede añadir el nombre del jugador al acta.

Art. 9 Comienzo y final de un período

Situación 1

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

Observación: Esta restricción sólo es válida al inicio del partido y no al inicio de cualquier otro período o período extra.

Ejemplo 1:

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

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

Interpretación:

- (a) Se retrasará el comienzo del partido un máximo de 15 minutos. Si los jugadores que faltan llegan al terreno de juego y están preparados para jugar antes de que hayan pasado los 15 minutos, el partido comenzará. Si los jugadores que faltan no han llegado al terreno de juego preparados para jugar antes de que hayan pasado los 15 minutos, el equipo A puede perder el partido por incomparecencia y recibir un marcador de 20-0.
- (b) Se retrasará el comienzo del partido un máximo de 15 minutos. Si los jugadores que faltan llegan al terreno de juego y están preparados para jugar antes de que hayan pasado los 15 minutos, se puede sancionar una falta técnica tipo 'B' al entrenador del equipo A, tras lo cual comenzará el partido. Si los jugadores que faltan no están en el terreno de juego preparados para jugar antes de que hayan pasado los 15 minutos, el equipo A puede perder el partido por incomparecencia y recibir un marcador de 20-0.

Situación 2:

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

Ejemplo 1:

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

Interpretación:

Se parará el partido tan pronto como sea posible sin poner en desventaja a ningún equipo. Los equipos intercambiarán canastas. El juego se reanudará desde el punto más cercano a donde se detuvo como si de un espejo se tratara.

Ejemplo 2:

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

Interpretación:

Se concederán dos puntos al capitán del equipo A.

Art.12 Salto entre dos y posesión alterna

Situación:

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

Ejemplo 1:

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

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

Interpretación:

Puesto que aún no se ha establecido la posesión, el árbitro no puede servirse de la flecha de posesión alterna para conceder la posesión. El árbitro principal administrará un nuevo salto entre dos en el círculo central entre A5 y B5. El tiempo que haya transcurrido desde el palmeo legal del balón hasta la situación de balón retenido o doble falta se mantendrá.

Ejemplo 2:

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

Interpretación:

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

Ejemplo 3:

Al mismo tiempo que suena la señal de fin del primer período, se sanciona una falta antideportiva de B5 sobre A5. La flecha favorece al equipo B. ¿Cómo procederán los árbitros?

Interpretación:

A5 lanzará dos tiros libres sin jugadores alineados en el pasillo y sin tiempo de juego. Después de los dos minutos de intervalo, el juego se reanudará con un saque para el equipo A en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de anotadores. El equipo B no perderá su derecho al saque en la siguiente situación de posesión alterna.

Art.17 Saque

Situación 1:

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

Ejemplo:

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

Interpretación:

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

Situación 2:

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

Ejemplo:

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

Interpretación:

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

Situación 3:

Durante los dos últimos minutos del cuarto período o los dos últimos minutos de cualquier período extra, el saque se efectuará desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de anotadores, si se concede un tiempo muerto al equipo al que se le ha concedido la posesión del balón en su pista trasera. El jugador que efectúa el saque tiene derecho a pasar el balón a cualquier parte del terreno de juego.

Ejemplo 1:

Durante el último minuto del partido, A6 está efectuando un regate en pista trasera cuando un jugador del equipo B palmea el balón haciendo que éste abandone el terreno de juego a la altura de la línea de tiros libres.

(a) Se concede un tiempo muerto al equipo B.

(b) Se concede un tiempo muerto al equipo A.

(c) Se concede primero un tiempo muerto al equipo B e inmediatamente después al equipo A (o viceversa).

¿Desde dónde se administrará el saque del equipo A para reanudar el partido tras el tiempo muerto?

Interpretación:

(a) El juego se reanuda con un saque para el equipo A a la altura de la línea de tiros libres.

(b) (c) El juego se reanuda con un saque para el equipo A desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de anotadores.

Ejemplo 2:

A4 está lanzando dos tiros libres en el último minuto del partido. Durante el segundo, A4 pisa la línea de tiro libre mientras está lanzando y se sanciona violación. El equipo B solicita un tiempo muerto. ¿Desde dónde se administrará el saque del equipo B para reanudar el partido tras el tiempo muerto?

Interpretación:

El juego se reanuda con un saque para el equipo B desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de anotadores.

Ejemplo 3:

Durante los dos últimos minutos del partido, A4 ha regateado en pista trasera durante 6 segundos cuando B4 palmea el balón y lo lanza fuera del terreno de juego. Se concede tiempo muerto al equipo A. Tras el tiempo muerto, el juego se reanuda mediante un saque de A4 desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de anotadores.

(a) ¿Cuántos segundos de la cuenta de 24 le quedan al equipo A?

(b) Si A4 pasa el balón a pista trasera, ¿de cuántos segundos dispone el equipo A para pasar el balón a pista delantera?

Interpretación:

(a) El equipo A sólo dispone de 18 segundos de la cuenta de 24 segundos.

(b) Tras recibir el balón en pista trasera, el equipo A dispone de una nueva cuenta de 8 segundos para pasar el balón a pista delantera.

Art.18/19 Tiempo muerto registrado / Sustituciones

Situación 1:

No se puede conceder un tiempo muerto antes de que haya comenzado el tiempo de juego de un período ni después de que el tiempo de juego de un período haya finalizado.

No se puede conceder una sustitución antes de que haya comenzado el tiempo de juego del primer período ni después de que haya finalizado el tiempo de juego del partido. Se puede conceder cualquier sustitución durante los intervalos de juego.

Ejemplo 1:

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

Interpretación:

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

Ejemplo 2:

Al mismo tiempo que suena la señal de final de un período o período extra (no en final de partido) se sanciona una falta y se le conceden dos tiros libres a A4. En ese momento, cualquiera de los entrenadores solicita:

- (a) Un tiempo muerto.
- (b) Una sustitución.

Interpretación:

- (a) No se puede conceder el tiempo muerto porque ha finalizado el tiempo de juego de un período.
- (b) Sólo se puede conceder la sustitución después de que finalicen los tiros libres y haya comenzado, por consiguiente, el intervalo de juego.

Situación 2:

Si la señal de 24 segundos suena mientras el balón está en el aire durante un lanzamiento a cesto, no detiene el reloj de partido. No se permiten sustituciones y se trata de una oportunidad de tiempo muerto únicamente para el equipo que recibe el cesto.

Ejemplo:

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

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

Interpretación:

- (a) Se ignora la señal de 24 segundos porque no detiene el reloj de partido. El reloj de partido se detendría y se permitiría una sustitución al equipo que ha recibido el cesto sólo durante los últimos dos minutos del cuarto período o de cada período extra. Si el equipo que ha recibido el cesto realiza una sustitución, el otro equipo también podrá efectuarla.
- (b) Es una oportunidad de tiempo muerto sólo para el equipo que ha recibido el cesto. Si se concede el tiempo muerto también puede concedérsele un tiempo muerto a los oponentes y, si se solicita, ambos equipos pueden efectuar sustituciones.

Situación 3:

Si se solicita un tiempo muerto o sustitución (de cualquier jugador, incluyendo al lanzador de tiros libres) después de que el balón esté a disposición del lanzador de tiros libres para el primer o único tiro libre, se podrá conceder el tiempo muerto o la sustitución a ambos equipos si:

- (a) El último o único tiro libre es válido o
- (b) El último o único tiro libre va seguido por un saque desde la prolongación de la línea central o si por cualquier razón válida el balón permanece muerto después del último o único tiro libre.

Ejemplo 1:

A4 dispone de dos tiros libres. El equipo A (o el equipo B) solicita un tiempo muerto o una sustitución:

- (a) Antes de que el balón esté a disposición de A4, lanzador de los tiros libres.
- (b) Después del primer tiro libre.
- (c) Después del último tiro libre (que es válido) pero antes de que el balón esté a disposición del jugador que efectuará el saque.
- (d) Después del último tiro libre (que es válido) pero después de que el balón esté a disposición del jugador que efectuará el saque.

¿Se concederá el tiempo muerto o la sustitución y, si es así, cuándo?

Interpretación:

- (a) El tiempo muerto o la sustitución se concede directamente, antes de lanzarse el primer tiro libre.
- (b) El tiempo muerto o la sustitución se concede después del último tiro libre, si es válido.
- (c) El tiempo muerto o la sustitución se concede directamente antes del saque.
- (d) El tiempo muerto o la sustitución no se concede.

Ejemplo 2:

A4 dispone de dos tiros libres. Después de lanzar el primero, el equipo A o el equipo B solicita un tiempo muerto o una sustitución. ¿En cuál de las siguientes situaciones se concederá el tiempo muerto o la sustitución y, si es así, cuándo?

Durante el lanzamiento del último tiro libre:

- (a) El balón rebota en el aro y el juego continúa.
- (b) Se convierte el tiro libre.
- (c) El balón no toca aro.
- (d) A4 pisa la línea de tiro libre mientras está lanzando y se señala la violación.
- (e) Se falla el tiro libre pero B4 entra en el pasillo antes de que el balón haya abandonado la(s) mano(s) del lanzador y se sanciona la violación.

Interpretación:

- (a) No se concede tiempo muerto ni sustitución.
- (b), (c) y (d) Se concede de inmediato el tiempo muerto o la sustitución.
- (e) A4 lanza un nuevo tiro libre y, si lo convierte, se concede de inmediato el tiempo muerto o la sustitución.

Situación 4:

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

Ejemplo 1:

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

Interpretación:

El tiempo muerto no comenzará hasta que toda la comunicación con la mesa de oficiales relativa a la falta haya concluido y haya entrado al terreno de juego un sustituto de B4.

Ejemplo 2:

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

Interpretación:

Se permitirá que los equipos se retiren a sus bancos tan pronto como se detenga el reloj de partido si son conscientes de que se ha solicitado un tiempo muerto, aunque el tiempo muerto no hay comenzado aún formalmente.

Situación 5:

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

Ejemplo :

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

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

Interpretación:

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

Situación 6 :

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

Ejemplo:

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

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

Interpretación:

- (a) La falta de A5 se considerará falta de jugador y se penalizará consecuentemente.
- (b) El cesto de A5 será válido.
- (c) Los tiros libres de la falta de B5 los lanzará cualquier jugador del equipo A que estuviese en la cancha cuando se cometió la falta.

Situación 7:

Los Art. 18 y 19 clarifican cuándo comienza y finaliza una sustitución o tiempo muerto. Los entrenadores que desean efectuar una sustitución o un tiempo muerto deben ser conscientes de estas limitaciones y estar preparados para efectuar tales solicitudes en el momento apropiado. Si la solicitud se realiza fuera de una oportunidad de sustitución o tiempo muerto, no se concederá la sustitución o el tiempo muerto en ese momento.

Ejemplo:

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

Interpretación:

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

Art.24 Regate

Situación :

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

Ejemplo 1:

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

Interpretación:

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

Ejemplo 2:

Después de finalizar un regate, y en movimiento continuo o quedándose inmóvil, A4 lanza el balón contra el tablero y lo vuelve a coger antes de que toque a otro jugador.

Interpretación:

A4 ha cometido violación por efectuar un nuevo regate.

Art. 28 Ocho segundos

Situación 1 :

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

Ejemplo:

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

Interpretación:

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

Situación 2 :

Si la cuenta de ocho segundos en pista trasera se detiene debido a una situación de salto y la correspondiente posesión alterna le corresponde al mismo equipo que tenía control de balón, dicho equipo sólo dispondrá del tiempo restante de la cuenta de ocho segundos.

Ejemplo:

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

Interpretación:

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

Art. 29 Veinticuatro segundos

Situación 1:

Cuando se intenta un lanzamiento próximo al final de la cuenta de 24 segundos y suena la señal estando el balón en el aire, si el balón toca el tablero o no toca el aro, se produce una violación a menos que los adversarios hayan obtenido un control de balón inmediato y claro. Se concederá el balón a los oponentes para que efectúen un saque desde el lugar más cercano a donde se produjo la violación, excepto directamente detrás del tablero.

Ejemplo 1:

El balón está en el aire durante un lanzamiento de A5 cuando suena la señal de 24 segundos. El balón toca el tablero y luego rueda por el suelo, donde es tocado por B4, después por A4 y finalmente controlado por B5.

Interpretación:

Es violación de 24 segundos porque el balón no tocó el aro y no hubo un posterior control de balón inmediato por parte de los adversarios.

Ejemplo 2:

Un tiro de A5 toca el tablero, pero no el aro. En el rebote, el balón lo toca B5, pero sin controlarlo, tras lo cual A5 obtiene el control de balón. En ese momento suena la señal de 24 segundos.

Interpretación:

Se produce violación de 24 segundos. El dispositivo de 24 segundos continúa en marcha cuando el balón no toca el aro y lo vuelve a controlar un jugador del equipo A.

Ejemplo 3:

Al final de la cuenta de 24 segundos A4 lanza a cesto. El tiro es taponado legalmente por B4 y luego suena la señal de 24 segundos. Tras la señal B4 comete falta sobre A4.

Interpretación:

Se produce una violación de 24 segundos. La falta de B4 se ignorará a menos que sea técnica, antideportiva o descalificante.

Ejemplo 4:

El balón está en el aire durante un lanzamiento de A4 cuando suena la señal de 24 segundos. El balón no toca el aro y después se produce un balón retenido entre A5 y B5.

Interpretación:

Es violación de 24 segundos. El equipo B no obtuvo un control de balón inmediato y claro en el rebote.

Situación 2 :

Si se concede un saque por posesión alterna a un equipo que tenía el control de balón, dicho equipo sólo dispondrá del tiempo que quedase en la cuenta de 24 segundos cuando se produjo la situación de salto.

Ejemplo 1:

El equipo A controla el balón cuando quedan diez segundos de la cuenta de 24 y tiene lugar un balón retenido. Se concede el saque por posesión alterna al:

- (a) Equipo A.
- (b) Equipo B.

Interpretación:

- (a) El equipo A sólo dispondrá de 10 segundos de la cuenta de 24.
- (b) El equipo B dispondrá de una nueva cuenta de 24 segundos.

Ejemplo 2:

El equipo A controla el balón cuando quedan diez segundos de la cuenta de 24 y el balón sale fuera del terreno de juego. Los árbitros no se ponen de acuerdo en si fue A4 o B4 el último en tocar el balón antes de que saliera o no pueden determinar quién fue el último jugador en tocarlo. Se concede un saque por posesión alterna al:

- (a) Equipo A.
- (b) Equipo B.

Interpretación:

- (a) El equipo A sólo dispondrá de 10 segundos de la cuenta de 24.
- (b) El equipo B dispondrá de una nueva cuenta de 24 segundos.

Art. 31 Interposición e interferencia**Situación 1 :**

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

Ejemplo:

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

Interpretación:

Violación de B4 por tocar el balón ilegalmente. Un punto para el equipo A y se sanciona falta técnica a B4.

Situación 2 :

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

Ejemplo:

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

Interpretación:

Se produce una violación normal (no interposición ni interferencia). Se concede un saque al equipo B con una nueva cuenta de 24 segundos desde la línea de fondo desde el lugar más cercano a donde se produjo la violación (excepto detrás del tablero).

Situación 3 :

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

Ejemplo:

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

Interpretación:

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

Situación 4 :

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

Ejemplo:

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

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

Interpretación:

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

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

Situación 5 :

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

Ejemplo:

A4 intenta un lanzamiento de 3 puntos casi al final del partido. Mientras el balón está en el aire suena la señal de fin de partido. Tras la señal, B4 hace que vibre el tablero o el aro e impide que el balón, a juicio del árbitro, entre en la canasta.

Interpretación:

Incluso después de que suene la señal de fin de partido, el balón permanece vivo y se produce una interferencia. Se conceden los 3 puntos al equipo A.

Situación 6:

Se produce una interferencia si un defensor o un atacante tocan la canasta o el tablero durante un lanzamiento a cesto mientras el balón está en contacto con el aro y aún tiene la posibilidad de entrar en el cesto.

Ejemplo:

Después de un lanzamiento de campo de A4, el balón ha botado en el aro y vuelve a tocarlo. Mientras está en contacto con el aro B4 toca la canasta o el tablero. ¿Se trata de una interferencia?

Interpretación:

Sí. Las restricciones de interferencia se aplican siempre que siga existiendo la posibilidad de que el balón entre en el cesto.

Art.35 Doble falta**Situación :**

Siempre que los árbitros adopten decisiones opuestas o que se produzcan infracciones al mismo tiempo y una de ellas implique cancelar un cesto convertido, esa sanción prevalece y no se conceden los puntos.

Ejemplo:

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

Interpretación:

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

Art.38 Falta técnica**Situación 1:**

Cuando un árbitro advierta a un jugador por una acción o comportamiento que en caso de repetirse acarrearía una falta técnica, dicha advertencia también debe transmitirse al entrenador de ese equipo y se aplicará a todos los miembros del equipo durante el resto del partido. Un aviso sólo debe hacerse con el balón muerto y el reloj de partido parado.

Ejemplo:

Se advierte a un jugador del equipo A por:

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

Interpretación:

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

Situación 2:

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

Ejemplo:

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

- (a) Colgarse del aro durante el calentamiento antes el partido o del descanso.
- (b) Comportamiento antideportivo durante un intervalo.

Interpretación:

(a) y (b) Se sanciona una falta técnica a A4 como jugador. La falta contará como falta de equipo en el siguiente período así como una de las cinco faltas como jugador.

Situación 3:

Mientras un jugador esté en acción de tiro, los adversarios no podrán desconcertarlo mediante acciones tales como agitar las manos para impedir su visión, gritar en voz alta, pisar fuertemente con los pies en el suelo o aplaudir cerca del lanzador. Tales acciones pueden acarrear una falta técnica si se pone al lanzador en desventaja o un aviso en caso contrario.

Ejemplo:

A4 está efectuando un lanzamiento cuando B4 intenta distraerlo gritando o pisando fuertemente en el suelo. El lanzamiento:

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

Interpretación:

- (a) Se avisará a B4 y se comunicará este hecho a su entrenador. Dicha advertencia se aplicará a todos los miembros del equipo B durante el resto del partido en caso de producirse un comportamiento similar.
- (b) Se sancionará una falta técnica a B4.

Situación 4:

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

Ejemplo:

Tras cometer su quinta falta, se comunica a B4 que ya no está facultado para jugar. Más tarde, B4 vuelve al terreno de juego como sustituto. Se descubre este hecho:

- (a) Antes de que el balón esté vivo durante la reanudación del partido.
- (b) Después de que el balón esté vivo y mientras el equipo A controla el balón.
- (c) Después de que el balón esté vivo y mientras el equipo B controla el balón.
- (d) Después de que el balón esté muerto después de que B4 entrase al terreno de juego

Interpretación:

- (a) Se retirará a B4 del partido inmediatamente. Se cargará una falta técnica tipo 'B' al entrenador del equipo B.
- (b) Se detendrá el partido de inmediato a menos que se ponga al equipo A en desventaja. B4 se retirará del partido y se cargará una falta técnica tipo 'B' al entrenador del equipo B.
- (c) y (d)) Se detendrá el partido de inmediato. B4 se retirará del partido y se cargará una falta técnica tipo 'B' al entrenador del equipo B.

Situación 5:

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

Ejemplo:

Tras habersele comunicado a B4 que ya no está facultado para jugar debido a su quinta falta, vuelve al terreno de juego como sustituto. Esta acción ilegal se descubre después de que:

- (a) B4 convierta un cesto.
- (b) B4 cometa una falta.
- (c) A4 cometa falta sobre B4 (5ª de equipo).

Interpretación:

- (a) El cesto de B4 será válido.
- (b) La falta de B4 se considerará falta de jugador.
- (c) Los dos tiros libres que le corresponden a B4 los lanzará sus sustituto.

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

Situación 6:

Si después de haber cometido su quinta falta, no se comunica este hecho a un jugador y permanece o vuelve a entrar en el partido, el jugador deberá retirarse tan pronto como se descubra el error (sin poner a los adversarios en desventaja). No habrá sanción por la participación ilegal del jugador. Si consigue un cesto, comete una falta o es objeto de falta, el cesto será válido y las faltas se considerarán como faltas de jugador.

Ejemplo 1:

A10 solicita sustituir a A4. El balón queda muerto a consecuencia de una falta de A4 y A10 entra en el terreno de juego. Los árbitros no comunican a A4 su quinta falta. Posteriormente, A4 vuelve al terreno de juego como sustituto. La participación ilegal de A4 es descubierta:

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

Interpretación:

- (a) Se detendrá el juego y A4 se retirará inmediatamente, será reemplazado por un sustituto, sin poner al equipo B en desventaja. No se sancionará nada.
- (b) El cesto de A4 es válido.
- (c) La falta cometida por A4 se considerará falta de jugador y se penalizará consecuentemente.
- (d) La falta de B4 se considerará una falta contra un jugador; se concederán dos o tres tiros libres al sustituto de A4.

Ejemplo 2:

Diez minutos antes del inicio del partido, se sanciona una falta técnica a A4. Antes de empezar el partido B4 lanza dos tiros libres. El partido comienza con un salto entre dos pero B4 no se encuentra en el cinco inicial del equipo B. ¿Es legal?

Interpretación:

No. Los tiros libres debe lanzarlos uno de los cinco jugadores designados para comenzar el partido. No puede concederse una sustitución antes de que haya comenzado el tiempo de juego.

Art.39 Enfrentamientos

Situación :

Si se concede un saque a un equipo porque controlaba el balón en el momento de producirse un enfrentamiento o en el momento en que puede producirse, dicho equipo dispondrá únicamente del tiempo restante de la cuenta de 24 segundos cuando se reanude el juego.

Ejemplo:

El equipo A ha controlado el balón durante 20 segundos cuando se produce una situación que puede degenerar en enfrentamiento. Los árbitros descalifican a miembros de ambos equipos por abandonar los límites de sus zonas de banco. El juego se reanuda con un saque del equipo A.

Interpretación:

El equipo A, que controlaba el balón antes del enfrentamiento, deberá efectuar un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales y dispondrá sólo de 4 segundos de la cuenta de 24.

Art.42 Situaciones especiales

Situación 1 :

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

Ejemplo:

A4 intenta un lanzamiento en suspensión. Mientras el balón está en el aire, suena la señal de 4 segundos. Tras la señal pero estando A4 aún en el aire, B4 comete una falta antideportiva sobre A4 y:

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

Interpretación:

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

(a) A4 fue objeto de falta en acción de tiro (penalización: dos o tres tiros libres seguidos de saque para el equipo A desde la prolongación de la línea central enfrente de la mesa de anotadores). Después A4 cometió una violación de 24 segundos (penalización: saque para el equipo B a la altura de la línea de tiros libres). A4 lanzará dos o tres tiros libres pero el derecho a la posesión se cancelará por no ser la última penalización en administrarse. El juego se reanudará mediante un saque del equipo B en la línea lateral a la altura de la línea de tiros libres.

(b) No hay violación de 24 segundos. Se conceden dos o tres tiros a A4, seguidos de un saque del equipo A desde el centro de la línea lateral enfrente de la mesa de oficiales.

(c) No hay violación de 24 segundos. Se conceden dos o tres puntos a A4 seguidos de un tiro libre adicional y saque del equipo A desde el centro de la línea lateral enfrente de la mesa de oficiales.

Situación 2:

Si se comete una doble falta o faltas con iguales penalizaciones durante unos tiros libres, las faltas se anotarán pero no se administrarán las penalizaciones.

Ejemplo 1:

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

Interpretación:

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

Ejemplo 2:

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

Interpretación:

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

Ejemplo 3:

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

- (a) Se sanciona doble falta a A5 y B5.
- (b) Se sanciona falta técnica A5 y B5.

Interpretación:

(a) y (b) Se anotan las faltas a los jugadores implicados, tras lo cual el juego se reanudará con un saque desde la línea de fondo como después de cualquier último o único tiro libre convertido.

Situación 3:

En el caso de una falta doble, el juego se reanuda con un saque del equipo que tenía control del balón o derecho al mismo cuando se sancionó la falta doble.

En el caso de una situación especial cuando tras cancelar penalizaciones iguales contra ambos equipos no haya más penalizaciones por administrar, el juego se reanuda con un saque del equipo que tenía control del balón o derecho al mismo antes de la primera infracción.

En caso de que ningún equipo tuviera control del balón o derecho al mismo antes de la primera infracción, se produce una situación de salto. El juego se reanuda con un saque de posesión alterna.

Ejemplo:

Durante el intervalo entre el primer y segundo período:

- (a) Se sanciona una falta doble de A5 y B5, que son descalificados por agredirse.
- (b) Se sanciona falta técnica al entrenador del equipo A y después al entrenador del equipo B.

La flecha de posesión alterna favorece al:

- (a) Equipo A.
- (b) Equipo B.

Interpretación:

(a) El juego se reanuda con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta doble o la primera infracción. En el momento en que el balón toque a un jugador en el terreno de juego, la flecha cambiará de dirección a favor del equipo B.

(b) Se sigue el mismo procedimiento, comenzando con un saque del equipo B.

Art. 44 Errores rectificables

Situación 1:

Para que un error sea rectificable debe ser descubierto por los árbitros, oficiales de mesa o comisario antes de que el balón esté vivo después del primer balón muerto una vez que se haya puesto en marcha el reloj tras el error. Es decir:

Se produce el error	Todos los errores se producen durante un balón muerto
Balón vivo	El error es rectificable
El reloj se pone o continua en marcha	El error es rectificable
Balón muerto	El error es rectificable
Balón vivo	El error ya no es rectificable

Tras la corrección del error, el juego se reanudará desde el momento en que se detuvo para su corrección. El balón se concederá al equipo que tenía derecho a él cuando se detuvo el partido para efectuar la corrección.

Ejemplo:

Antes de que se llegue a la penalización por faltas de equipo, B4 comete falta sobre A4. El árbitro comete un error concediendo dos tiros libres a A4. Después del último tiro libre convertido, el juego continúa y se reinicia el reloj de partido. B5 recibe el balón, regatea y encesta.

El error se descubre:

- (a) Antes de que el balón esté a disposición del equipo A para efectuar el saque desde la línea de fondo.
- (b) Después de que el balón esté a disposición del equipo A para efectuar el saque desde la línea de fondo.

Interpretación:

La canasta de B5 es válida.

- (a) Los tiros libres convertidos se anulan. El error es aún rectificable y se concederá un saque al equipo A desde la línea de fondo donde se detuvo el partido para corregir el error.
- (b) El error ya no es rectificable y el juego continúa.

Situación 2:

Si el error consiste en tiros libres lanzados por un jugador equivocado, los tiros libres lanzados por error se cancelarán y se concederá un saque a la altura de la línea de tiros libres al equipo contrario o, si el juego ya se ha reanudado, desde el lugar en el que se detuvo.

Si los árbitros se percatan de que un jugador equivocado va a lanzar los tiros libres antes de que el balón esté a su disposición para el primer o único tiro libre, debe sustituirse por el lanzador correcta sin adoptar ninguna sanción.

Ejemplo:

B4 comete falta sobre A4, sexta falta del equipo B. Se conceden dos tiros libres a A4. En su lugar, es A5 quien lanza los dos tiros libres, convirtiendo ambos. El error se descubre:

- (a) Antes de que el balón esté a disposición de A5 para el primer tiro libre.
- (b) Después del primer tiro libre convertido.

Interpretación:

- (a) El error se corrige inmediatamente y se comunica a A4 que debe lanzar los tiros libres, sin adoptar ninguna sanción contra el equipo A.
- (b) Se cancelan los dos tiros libres y el juego se reanuda con un saque para el equipo B a la altura de la línea de tiros libres.

Situación 3:

Cuando se corrige un error, el juego se reanudará desde el punto en que se interrumpió para la corrección, a menos que la corrección implique conceder tiros libres merecidos y:

- (a) Si no ha habido cambio de posesión de equipo desde que se cometió el error, el juego se reanudará como después de cualquier tiro libre normal.
- (b) Si ha habido cambio de posesión de equipo desde que se cometió el error y el mismo equipo consigue un cesto, se ignorará el error y el juego se reanudará como después de cualquier cesto de campo normal.

Ejemplo 1:

B4 comete falta sobre A4, quinta falta del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los dos tiros libres a A4. A5 establece control de balón en el terreno de juego cuando B5 palmea el balón y lo desvía fuera del terreno de juego. El entrenador del equipo A solicita un tiempo muerto, durante el cual los árbitros se percatan del error rectificable o se les comunica que A4 debería haber lanzado dos tiros libres.

Interpretación:

Se conceden dos tiros libres a A4 y el juego se reanudará como después de cualquier tiro libre normal.

Ejemplo 2:

B4 comete falta sobre A4, quinta falta del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los dos tiros libres a A4. Tras el saque A5 efectúa un regate y lanza a canasta, pero es objeto de falta por parte de B4 y se le conceden dos tiros libres. Durante el período de reloj parado, los árbitros se percatan del error rectificable.

Interpretación:

A4 dispondrá de dos tiros libres sin jugadores alineados en el pasillo. Posteriormente, A5 lanzará dos tiros libres y el juego se reanudará como después de cualquier tiro libre normal.

Ejemplo 3:

B4 comete falta sobre A4, quinta falta del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los dos tiros libres a A4. Tras el saque A5 lanza a canasta y encesta. Antes de que el balón pase a estar vivo de nuevo, los árbitros se percatan del error rectificable. ¿Cómo continuarán?

Interpretación:

Se ignora el error y el juego continuará como después de cualquier cesto de campo normal.

Art.46 Árbitro principal: obligaciones y poderes

Situación 1:

Es posible que durante un partido ocurra algún incidente o situación que no esté reflejado explícitamente en las Reglas Oficiales o en las Interpretaciones Oficiales FIBA. En tal caso, el árbitro principal está facultado para tomar una decisión, basada en su opinión personal, dentro del espíritu e intención del juego limpio y la filosofía de las reglas. El árbitro principal está facultado para adoptar decisiones sobre cualquier aspecto no reflejado explícitamente en las reglas, al que normalmente nos referimos como el 'poder elástico' del árbitro principal.

Ejemplo:

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

Interpretación:

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

Situación 2:

El árbitro principal está autorizado a usar el equipamiento técnico, por decisión propia o a petición de un entrenador, para comprobar si un lanzamiento al final de un período se efectuó dentro del tiempo de juego. Es la única persona que debe decidir si se utilizará dicho equipamiento o no. En caso de revisar la jugada, dicha revisión será llevada a cabo por parte de los árbitros, comisario si lo hubiera, y cronometrador. El árbitro principal adoptará la decisión final. La solicitud para utilizar dicho equipamiento debe efectuarse antes del inicio del siguiente período o antes de que el árbitro principal haya firmado el acta.

Ejemplo 1:

A4 lanza a cesto cuando suena la señal de fin de período o partido. El cesto se convierte y los árbitros conceden dos puntos al equipo A. El entrenador del equipo B opina que durante ese último lanzamiento, el

balón abandonó las manos de A4 después de haber finalizado el tiempo de juego y solicita el uso del equipamiento técnico. ¿Cómo deben proceder los árbitros?

- (a) Los árbitros están totalmente seguros de su decisión.
- (b) Los árbitros tienen alguna duda o no están de acuerdo si el lanzamiento fue efectuado antes de que sonara la señal de fin de período o partido.

Interpretación:

- (a) El árbitro niega la solicitud del entrenador del equipo B.
- (b) El árbitro accede a la solicitud del entrenador del equipo B.

La revisión de la jugada se realiza en presencia de los árbitros, comisario, si lo hubiera, y cronometrador. Si la repetición aporta una prueba visual evidente de que el balón abandonó las manos del jugador después de haber finalizado el tiempo de juego del período o partido, se cancela la canasta. Si la repetición confirma que el balón dejó las manos del lanzador antes del final del tiempo de juego del período o partido, se confirmará el resultado.

Ejemplo 2:

El equipo A va venciendo por dos puntos. Se sanciona una falta de A4 sobre B4 cuando suena la señal de fin de período o de partido y se conceden dos tiros libres a B4, quien convierte ambos, empatando el partido. Antes del inicio del siguiente período o período extra, el entrenador del equipo perjudicado (equipo A) solicita el uso del equipamiento técnico.

Interpretación:

El equipamiento técnico sólo puede utilizarse para asegurarse de que el lanzamiento final (no la falta sancionada) se realizó antes o después del final del tiempo de juego de un período. La solicitud del entrenador del equipo A será denegada.

Ejemplo 3:

El equipo A va venciendo por dos puntos. Cuando B4 está lanzando a cesto suena la señal de fin de período o de partido, pero los árbitros conceden dos puntos en lugar de tres. Antes del inicio del siguiente período o período extra o antes de que el árbitro principal haya firmado el acta, el entrenador del equipo perjudicado (equipo B) solicita el uso del equipamiento técnico.

Interpretación:

El equipamiento técnico sólo puede utilizarse para asegurarse de que el lanzamiento final (no si un lanzamiento fue de dos o de tres puntos) se realizó antes o después del final del tiempo de juego de un período. La solicitud del entrenador del equipo A será denegada.

Situación 3:

Antes del partido, el árbitro principal aprueba el equipamiento técnico e informa de su presencia a ambos entrenadores. Sólo puede emplearse el equipamiento técnico aprobado por el árbitro principal a la hora de ver la repetición.

Ejemplo:

A4 efectúa un lanzamiento de campo mientras suena la señal de final de período o partido. El cesto entra. El entrenador B solicita la revisión de la jugada pues en su opinión el lanzamiento fue efectuado después de haber finalizado el tiempo de juego. No existe ningún equipamiento técnico aprobado en el terreno de juego pero el responsable del equipo B afirma que el partido ha sido grabado por su equipo desde la grada y entrega a los árbitros la cinta de vídeo para su revisión.

Interpretación:

La solicitud del entrenador B será denegada.