

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BALONCESTO



FEB

FEDERACIÓN ESPAÑOLA
DE BALONCESTO

Reglas Oficiales de Baloncesto 2017

Aprobadas por

el Comité Central de FIBA

Mies, Suiza, 4 de julio de 2017

De aplicación a partir del 1 de octubre de 2017

(En caso de discrepancia entre esta versión y la versión en inglés, esta última prevalecerá)

TABLA DE CONTENIDOS

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

REGLA SEIS – FALTAS	31
<u>Art.32 Faltas</u>	31
<u>Art.33 Contacto: Principios generales</u>	31
<u>Art.34 Falta personal</u>	35
<u>Art.35 Falta doble</u>	36
<u>Art.36 Falta técnica</u>	36
<u>Art.37 Falta antideportiva</u>	38
<u>Art.38 Falta descalificante</u>	38
<u>Art.39 Enfrentamientos</u>	39
REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES	41
<u>Art.40 5 faltas de jugador</u>	41
<u>Art.41 Faltas de equipo: Penalización</u>	41
<u>Art.42 Situaciones especiales</u>	41
<u>Art.43 Tiros libres</u>	42
<u>Art.44 Errores rectificables</u>	43
REGLA OCHO – ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISARIO: OBLIGACIONES Y DERECHOS	46
<u>Art.45 Árbitros, oficiales de mesa y comisario</u>	46
<u>Art.46 Árbitro principal (crew chief): Obligaciones y derechos</u>	46
<u>Art.47 Árbitros: Obligaciones y derechos</u>	47
<u>Art.48 El anotador y el ayudante de anotador: Obligaciones</u>	48
<u>Art.49 Cronometrador: Obligaciones</u>	48
<u>Art.50 Operador del reloj de lanzamiento: Obligaciones</u>	49
A – SEÑALES DE LOS ÁRBITROS	51
B – ACTA DEL PARTIDO	60
C – PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA	68
D – CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS	69
E – TIEMPOS MUERTOS PARA LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN	75

TABLA DE DIAGRAMAS

Diagrama 1 Terreno de juego de tamaño completo.....	6
Diagrama 2 Zona restringida.....	8
Diagrama 3 Zona de canasta de campo de 2 puntos/3 puntos.....	9
Diagrama 4 Mesa de Oficiales y sillas de sustituciones.....	9
Diagrama 5 Principio del cilindro.....	31
Diagrama 6 Posiciones de jugadores durante los tiros libres.....	43
Diagrama 7 Señales de los árbitros.....	51 a 59
Diagrama 8 Acta.....	60
Diagrama 9 Encabezamiento del acta.....	61
Diagrama 10 Equipos en el acta (antes del partido).....	62
Diagrama 11 Equipos en el acta (después del partido).....	63
Diagrama 12 Tanteo arrastrado.....	66
Diagrama 13 Resumen.....	67
Diagrama 14 Parte inferior del acta.....	67

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

REGLA UNO – EL JUEGO

Art. 1 Definiciones

1.1 **El juego del baloncesto**

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

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

1.2 **Canasta: contraria / propia**

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

1.3 **Vencedor de un partido**

El vencedor será el equipo que haya logrado más puntos 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.

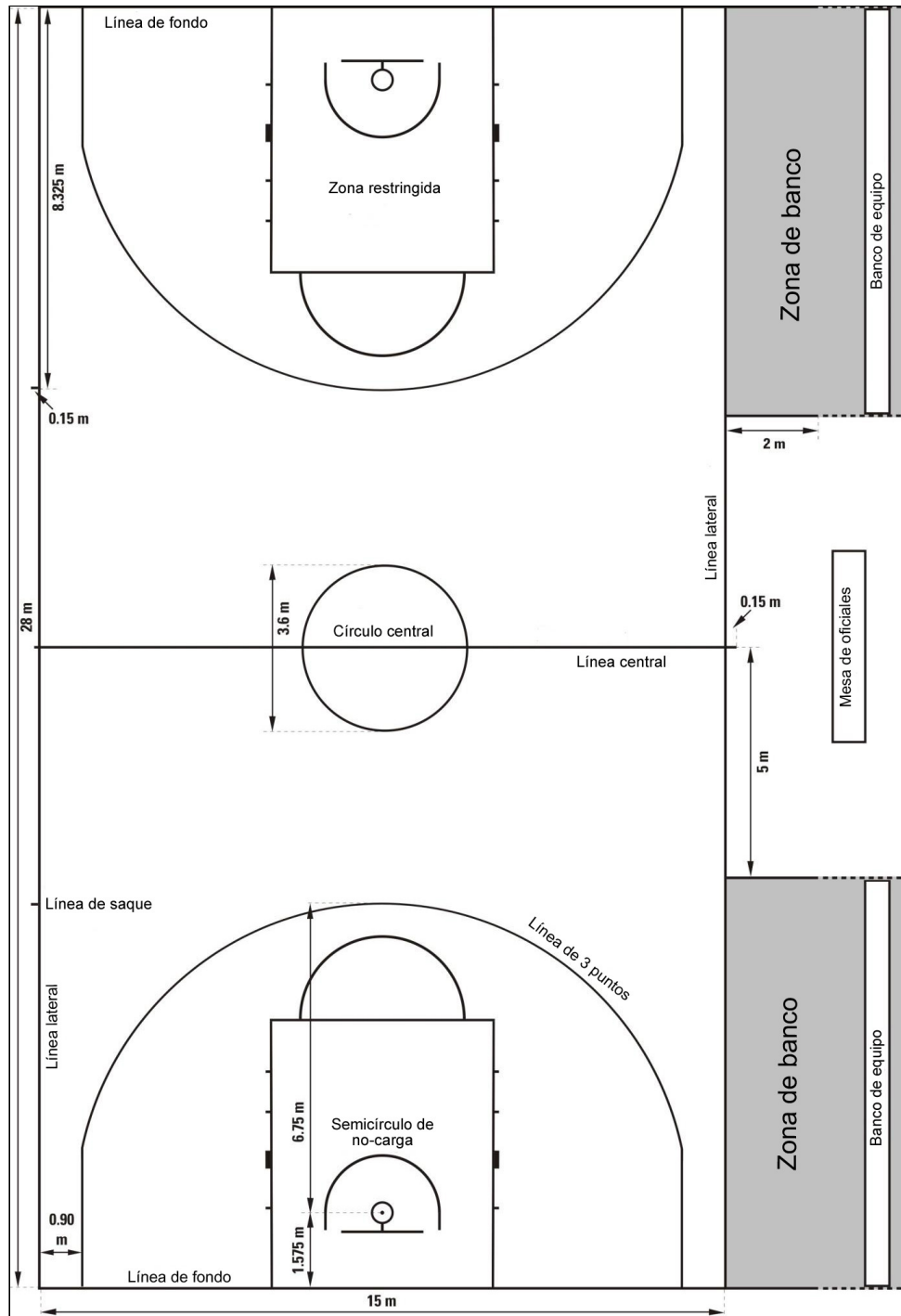


Diagrama 1 Terreno de juego de tamaño completo

2.2 **Pista trasera**

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

2.3 **Pista delantera**

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

2.4 **Líneas**

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

2.4.1 **Líneas limítrofes**

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

Cualquier obstáculo, incluidos los miembros de un equipo sentados en el banco, estará como mínimo a 2 metros del terreno de juego.

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

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

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

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

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

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

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

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

2.4.4 **Zona de canasta de 3 puntos**

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

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

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

2.4.5 Zonas de banco de equipo

Las zonas de banco de equipo se marcarán fuera del terreno de juego delimitadas por 2 líneas, como se muestra en el Esquema 1.

Debe haber 16 asientos disponibles en la zona de banco de equipo para el personal de banco del equipo, que consiste en los entrenadores, entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos y los miembros de la delegación acompañante. Cualquier otra persona se situará al menos 2 metros detrás del banco de equipo.

2.4.6. Líneas de saque

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

2.4.7 Zonas de semicírculo de no-carga

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

- Un semicírculo de radio 1,25 metros medido desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde interior del semicírculo. El semicírculo se une con:
- Las 2 líneas paralelas perpendiculares a la línea de fondo, con su borde interior a 1,25 metros desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del arco, de 0,375 metros de largo y que finalizan a 1,20 metros del borde interior de la línea de fondo.

Las zonas de 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 de semicírculo de no-carga.

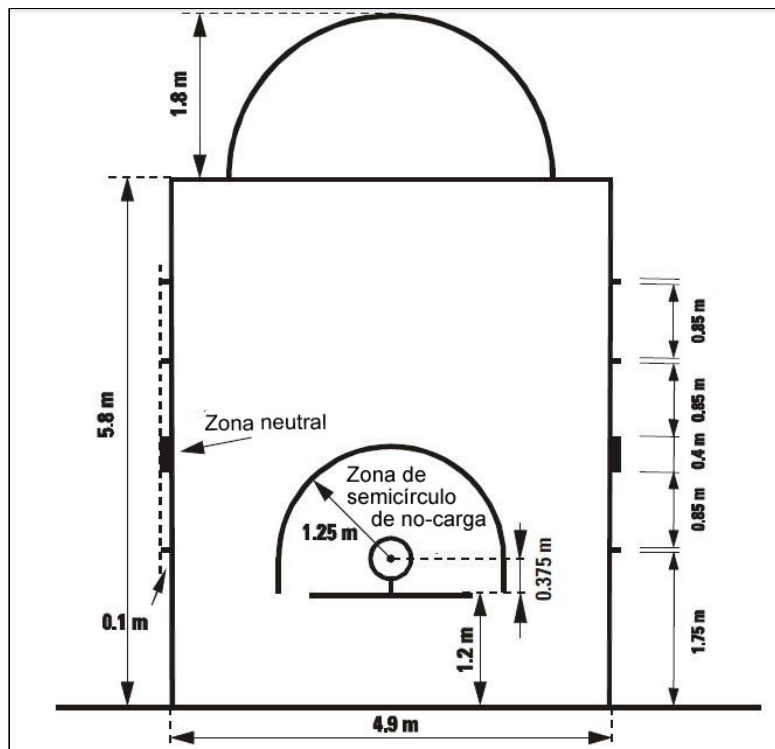


Diagrama 2 Zona restringida

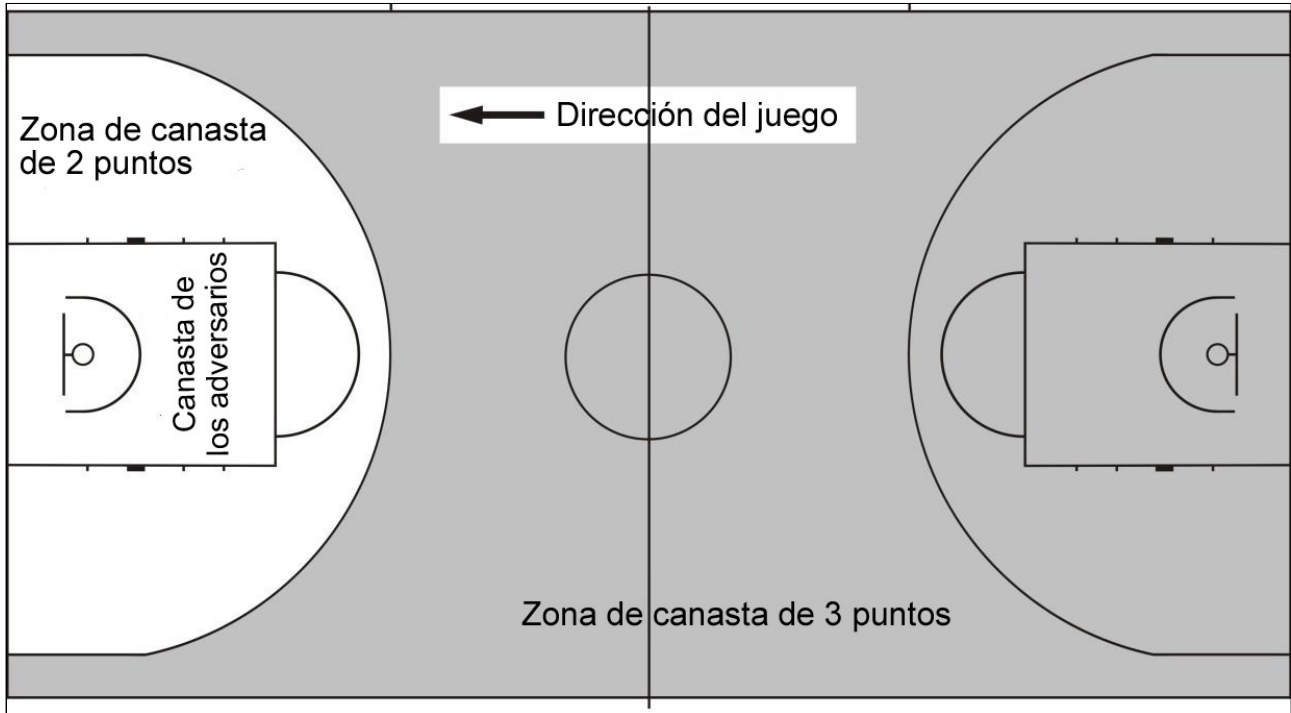


Diagrama 3 Zona de canasta de 2/3 puntos

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

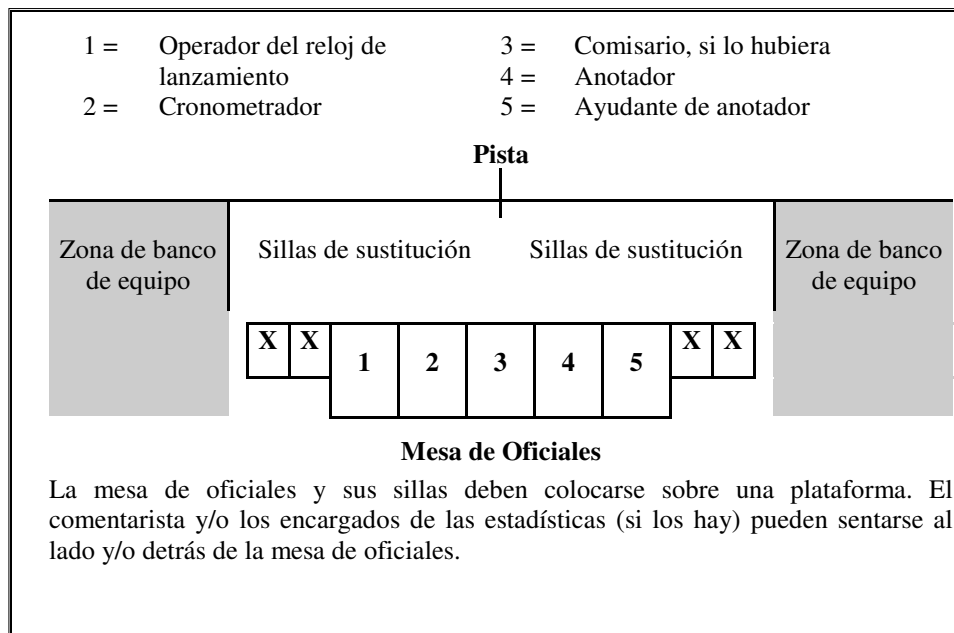


Diagrama 4 Mesa de oficiales y sillas de sustitutos

Art. 3 Equipamiento

Se necesitará el siguiente equipamiento:

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

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

REGLA TRES – LOS EQUIPOS

Art. 4 Equipos

4.1 **Definición**

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

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

4.1.3 Durante el tiempo de juego, un miembro de equipo es:

- Jugador cuando está en el terreno de juego y está facultado para jugar.
- Sustituto cuando no está en el terreno de juego pero está facultado para jugar.
- Jugador excluido cuando ha cometido 5 faltas y ya no está facultado para jugar.

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

4.2 **Regla**

4.2.1 Cada equipo se compone de:

- Un máximo de 12 miembros de equipo facultados para jugar, incluido un capitán.
- Un entrenador y, si el equipo quiere, un entrenador ayudante.
- Un máximo de 7 acompañantes miembros de la delegación, que pueden sentarse en el banco de equipo y desempeñar responsabilidades especiales, como delegado, médico, fisioterapeuta, estadístico, intérprete, etc.

4.2.2 Durante el tiempo de juego habrá 5 jugadores de cada equipo en el terreno de juego y pueden ser sustituidos.

4.2.3 Un sustituto se convierte en jugador y un jugador se convierte en sustituto cuando:

- El árbitro hace la señal al sustituto para que entre al terreno de juego.
- Un sustituto solicita la sustitución al anotador durante un tiempo muerto o un intervalo de juego.

4.3 **Uniformes**

4.3.1 El uniforme de los miembros del equipo consta 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.
- Pantalones cortos del mismo color dominante en la parte delantera y trasera, como la camiseta. Los pantalones deben acabar por encima de la rodilla.
- Calcetines del mismo color dominante para todos los jugadores del equipo. Los calcetines han de ser visibles.

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

Los números serán claramente visibles y:

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

- 4.3.3 Los equipos deben disponer de un mínimo de 2 juegos de camisetas y:
- El equipo citado en primer lugar en el calendario (local) utilizará camisetas de color claro (preferiblemente blancas).
 - El equipo citado en segundo lugar en el calendario (visitante) utilizará camisetas de color oscuro.
 - No obstante, si los 2 equipos están de acuerdo, pueden intercambiar el color de sus camisetas.
- 4.4 **Otra indumentaria**
- 4.4.1 Toda la indumentaria que utilicen los jugadores debe ser adecuada para el baloncesto. No se permitirá utilizar nada diseñado para aumentar la altura o la capacidad de salto de un jugador, o para darle una ventaja injusta de cualquier otra manera.
- 4.4.2 Los jugadores no podrán usar indumentaria (objetos) que puedan lesionar a otros jugadores.
- No se permite utilizar los siguientes:
 - Protección en dedos, manos, muñecas, codos o antebrazos, escayola o refuerzos hechos de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal ni ningún otro material duro, aunque estén cubiertos por un acolchado blando.
 - Objetos que puedan causar cortes o abrasiones (las uñas deben llevarse cortas).
 - Accesorios para el pelo o joyas.
 - Se permite utilizar los siguientes:
 - Protecciones en hombros, brazos, muslos o piernas, siempre que el material esté suficientemente acolchado.
 - Mangas de compresión del mismo color dominante que las camisetas, o negras o blancas, pero todos los jugadores del equipo deben llevar el mismo color.
 - Medias de compresión del mismo color dominante que los pantalones o negras o blancas, pero todos los jugadores del equipo deben llevar el mismo color.
 - Protector para la cabeza del mismo color dominante que las camisetas, o negras o blancas, pero todos los jugadores del equipo deben llevar el mismo color. El protector para la cabeza no cubrirá ninguna parte de la cara entera o parcialmente (ojos, nariz, labios, etc.) y no será peligroso para la persona que lo lleva y/o para otras personas. Tampoco puede contener elementos que se abran o cierren alrededor de la cara y/o cuello ni ninguna parte que presione desde su superficie.
 - Rodilleras, si están adecuadamente cubiertas.
 - Máscaras faciales de protección para lesión en la nariz, aunque sean de material duro.
 - Protectores bucales transparentes incoloros.
 - Gafas, siempre que no representen un peligro para los demás jugadores.
 - Cintas para la cabeza, con una anchura máxima de 5 centímetros, de material textil, del mismo color dominante que las camisetas, o negras o blancas, pero todos los jugadores del mismo equipo deben llevar el mismo color.
 - Vendaje (taping) en los brazos, hombros, piernas, etc. del mismo color dominante que las camisetas, o negras o blancas, pero todos los jugadores del mismo equipo deben llevar el mismo color.
 - Tobilleras transparentes, o negras o blancas, pero todos los jugadores del equipo deben llevar el mismo color.
- 4.4.3 Durante el partido un jugador puede llevar zapatillas de cualquier combinación de colores, pero la zapatilla izquierda debe combinar con la zapatilla derecha. No se permiten luces intermitentes, material reflejante u otros adornos.
- 4.4.4 Durante el partido, un jugador no podrá exhibir ningún nombre, marca, logotipo o cualquier otra identificación comercial, promocional o benéfica en su cuerpo, pelo o cualquier otra parte.
- 4.4.5 Cualquier otra indumentaria no mencionada de manera explícita en este artículo deberá ser aprobado por la Comisión Técnica de FIBA.

Art. 5 Jugadores: lesión

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

Art. 6 Capitán: Obligaciones y derechos

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

Art. 7 Entrenadores: Obligaciones y derechos

- 7.1 Al menos 40 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada entrenador o su representante proporcionará al anotador una lista con los nombres y números correspondientes de los miembros de su equipo aptos para jugar, así como el nombre del capitán, entrenador y ayudante de entrenador. Todos los miembros de un equipo cuyos nombres estén inscritos en el acta están facultados para jugar, incluso si llegan después de que el partido haya comenzado.
- 7.2 Al menos 10 minutos antes de la hora de inicio programada del partido, cada entrenador dará su aprobación a los nombres y números de los miembros de su equipo y a los nombres de los entrenadores, firmando el acta. Al mismo tiempo él deberá indicar los 5 jugadores que comenzarán el partido. El entrenador del equipo A será el primero que facilite esta información.
- 7.3 El personal de banco del equipo son las únicas personas autorizadas a sentarse en los bancos del equipo y a permanecer en las zonas de banco del equipo.
- 7.4 El entrenador o el entrenador ayudante pueden ir a la mesa de oficiales durante el partido para obtener información estadística, solo cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté parado.

- 7.5 El entrenador o el entrenador ayudante, pero solo uno de ellos al mismo tiempo, está autorizado a permanecer de pie durante el partido. Podrán dirigirse verbalmente a sus jugadores durante el partido siempre que permanezcan dentro de sus zonas de banco del equipo. El entrenador ayudante no se dirigirá a los árbitros.
- 7.6 Si hay un entrenador ayudante, su nombre debe inscribirse en el acta antes del inicio del partido (no es necesario que firme). Asumirá todas las obligaciones y derechos del entrenador si, por cualquier razón, este no puede continuar ejerciéndolas.
- 7.7 Cuando el capitán abandone el terreno de juego, el entrenador informará a uno de los árbitros del número del jugador que actuará como capitán en el terreno de juego.
- 7.8 El capitán actuará como jugador entrenador si no hay entrenador o si el entrenador no puede continuar y no hay entrenador ayudante inscrito en el acta (o este no puede continuar). Si el capitán tiene que abandonar el terreno de juego, puede continuar ejerciendo de entrenador. Si debe abandonar el terreno de juego a causa de una falta descalificante, o no puede actuar como entrenador debido a una lesión, su sustituto como capitán podrá sustituirlo como entrenador.
- 7.9 El entrenador designará al lanzador de tiros libres de su equipo en todos los casos en que las reglas no lo determinen.

REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO

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

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

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

- 9.1 El primer período comienza cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal (crew chief) en el lanzamiento del salto entre dos.
- 9.2 Los demás períodos comienzan cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.
- 9.3 El partido no puede comenzar si uno de los equipos no está en el terreno de juego con 5 jugadores preparados para jugar.
- 9.4 En todos los partidos, el equipo citado en primer lugar en el calendario (equipo local) tendrá el banco de equipo y su propia canasta a la izquierda de la mesa de oficiales, de cara al terreno de juego.
- Sin embargo, si los 2 equipos están de acuerdo, podrán intercambiar los bancos de equipo y/o las canastas.
- 9.5 Antes del primer y tercer período, los equipos tienen derecho a calentar en la mitad del terreno de juego en la que se encuentra la canasta de sus oponentes.
- 9.6 Los equipos intercambiarán las canastas para la segunda mitad.
- 9.7 En todos los períodos extra, los equipos continuarán jugando hacia las mismas canastas que en el cuarto período.

- 9.8 Un período, período extra o partido finalizará cuando suene la señal del reloj de partido indicando el final del tiempo de juego. Cuando el tablero esté equipado con iluminación alrededor de su perímetro, la iluminación tiene prioridad sobre la señal sonora del reloj de partido.

Art.10 Estado del balón

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

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

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

Art.11 Posición de un jugador y de un árbitro

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

Art.12 Salto entre dos y posesión alterna**12.1 Definición de salto entre dos**

12.1.1 Tiene lugar un **salto entre dos** cuando un árbitro lanza el balón en el círculo central entre 2 adversarios cualesquiera al comienzo del primer período.

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

12.2 Procedimiento del salto entre dos

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

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

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

12.2.4 El balón debe ser palmeado con la(s) mano(s) de al menos uno de los saltadores **después** de que alcance la altura máxima.

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

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

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

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

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

12.3 Situaciones de salto

Se produce una situación de salto cuando:

- Se señala un balón retenido.
- El balón sale fuera de los límites del terreno de juego y los árbitros dudan o no están de acuerdo acerca del equipo al que pertenece el último jugador en tocar el balón.
- Ambos equipos cometen violación durante el último o único tiro libre no convertido.
- Un balón vivo se encaja entre el aro y el tablero (excepto entre tiros libres y después del último o único tiro libre seguido de un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales).
- 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 período que no sea el primero.

12.4 Definición de posesión alterna

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

12.4.2 El saque de posesión alterna:

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

12.5 Procedimiento de posesión alterna

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

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

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

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

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

12.5.6 Una falta cometida por cualquier equipo:

- antes del comienzo de un período que no sea el primero; o
- durante el saque de posesión alterna,

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

Art.13 **Cómo se juega el balón**

13.1 Definición

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

13.2 Regla

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

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

Una infracción del Art. 13.2 es una violación.

Art.14 Control del balón

14.1 Definición

- 14.1.1 El control por parte de un equipo **comienza** cuando un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo sosteniéndolo o botándolo o tiene un balón vivo a su disposición.
- 14.1.2 El control por parte de ese equipo **continúa** cuando:
- Un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo.
 - Miembros de ese equipo se están pasando el balón.
- 14.1.3 El control por parte de ese equipo **finaliza** cuando:
- Un oponente obtiene el control.
 - El balón queda muerto.
 - El balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador en un lanzamiento a canasta o un tiro libre.

Art.15 Jugador en acción de tiro

15.1 Definición

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

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

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

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

15.1.2 La acción de tiro:

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

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

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

15.1.3 Un movimiento continuo en la acción de tiro:

- Comienza cuando el balón descansa en la(s) mano(s) del jugador y este empieza a realizar el movimiento propio del lanzamiento, generalmente hacia arriba.
- Puede comprender el movimiento de los brazos y/o cuerpo del jugador en su intento de lanzamiento.
- Finaliza cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador o si se efectúa una acción de tiro completamente nueva.
- Cuando un jugador está en acción de tiro y después de haber recibido una falta pasa el balón fuera, ya no se considera que esté 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 cuando la parte más insignificante del mismo está dentro de la canasta y por debajo del nivel del aro.

16.2 Regla

- 16.2.1 Se concede una canasta al equipo que ataca el cesto de los oponentes en el que ha entrado el balón de la siguiente manera:
- Una canasta lanzada desde el tiro libre vale 1 punto.
 - Una canasta lanzada desde la zona de tiro de 2 puntos vale 2 puntos.
 - Una canasta lanzada desde la zona de tiro de 3 puntos vale 3 puntos.
 - Si después de que el balón haya tocado el aro tras un último o único tiro libre, un jugador atacante o defensor toca el balón legalmente antes de que entre en el cesto, la canasta será de 2 puntos.
- 16.2.2 Si un jugador convierte **accidentalmente** un lanzamiento en su propia canasta, la canasta valdrá 2 puntos y se anotará como si hubiesen sido logrados por el capitán en pista del equipo contrario.
- 16.2.3 Si un jugador convierte **intencionadamente** un lanzamiento en su propia canasta, es una violación y la canasta no es válida.
- 16.2.4 Si un jugador provoca que el balón se introduzca completamente por debajo de la canasta es una violación.
- 16.2.5 El reloj de partido debe reflejar por lo menos 0:00,3 (3 décimas de segundo) para que un jugador pueda obtener el control del balón tras un saque o un rebote después del último o único tiro libre y lanzar a canasta. Si el reloj de partido refleja 0:00,2 o 0:00,1, el único lanzamiento de campo válido deberá ser un palmeo o un mate directo del balón.

Art.17 Saque

17.1 Definición

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

17.2 Procedimiento

- 17.2.1 El árbitro debe entregar o poner el balón a disposición del jugador que va a efectuar el saque. También podrá lanzar o botar el balón hacia el jugador a condición de que:
- El árbitro no esté a más de 4 metros del jugador que realiza el saque.
 - El jugador que realiza el saque se encuentre en el lugar correcto designado por el árbitro.
- 17.2.2 El jugador realizará el saque desde el lugar más cercano al que se cometió la infracción o donde el árbitro detuvo el juego, **excepto directamente** detrás del tablero.
- 17.2.3 Se administrará el saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, en las siguientes situaciones:
- Al comienzo de todos los períodos, con la excepción del primero.
 - Después de uno o varios tiros libres de una falta técnica, antideportiva o descalificante.

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 período y 2:00 minutos o menos en cualquier período extra, después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón en su pista trasera, el saque consiguiente se administrará en la línea de saque en su pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales.
- 17.2.5 A continuación de una falta personal cometida por un jugador del equipo con control de un balón vivo, o del equipo con derecho al balón, el saque correspondiente se administrará desde el lugar más cercano a donde se cometió la infracción.
- 17.2.6 Siempre que el balón entre en la canasta, pero el tiro o tiro libre no sea válido, el saque correspondiente se administrará a la altura de la prolongación de la línea de tiros libre.

- 17.2.7 Después de una canasta convertida o de un último o único tiro libre convertido:
- Cualquier jugador del equipo que recibió la canasta efectuará el saque desde cualquier lugar de 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 único o 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 realiza el saque:

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

17.3.2 Durante el saque, el resto de jugadores:

- No tendrán ninguna parte de su cuerpo por encima de la línea 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.

Una infracción del Art. 17.3 es una violación.

17.4 Penalización

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

Art.18 Tiempo muerto

18.1 Definición

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

18.2 Regla

18.2.1 Cada tiempo muerto durará 1 minuto.

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

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

- Para ambos equipos, el balón queda muerto, el reloj de partido está parado y el árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa de oficiales.
- Para ambos equipos, el balón queda muerto después de un único o 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 o único tiro libre.

18.2.5 Se puede conceder a cada equipo:

- 2 tiempos muertos durante la primera parte,
- 3 tiempos muertos durante la segunda parte, con un máximo de 2 tiempos muertos durante los 2 últimos minutos de la segunda parte,
- 1 tiempo muerto durante cada período extra.

- 18.2.6 Los tiempos muertos no utilizados no podrán utilizarse en la siguiente mitad o período extra.
- 18.2.7 El tiempo muerto se concede al equipo cuyo entrenador lo solicitó primero, a menos que se conceda a continuación de una canasta convertida por los adversarios y sin que se haya señalado ninguna infracción.
- 18.2.8 No se concederá tiempo muerto al equipo que ha convertido una canasta al detenerse el reloj de partido cuando muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto período y en cualquier período extra, a menos que un árbitro haya interrumpido el partido.

18.3 Procedimiento

- 18.3.1 Solo un entrenador o entrenador ayudante tienen derecho a solicitar un tiempo muerto. Lo hará estableciendo contacto visual con el anotador o acudiendo a la mesa de oficiales, solicitando claramente un tiempo muerto y realizando con las manos la señal convencional correspondiente.
- 18.3.2 Una solicitud de tiempo muerto solo puede anularse antes de que suene la señal del anotador comunicando dicha solicitud.
- 18.3.3 El período de tiempo muerto:
- Comienza cuando el árbitro hace sonar su silbato y realiza la señal de tiempo muerto.
 - Finaliza cuando un árbitro hace sonar su silbato e indica a los equipos que vuelvan al terreno de juego.

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

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

- 18.3.5 Durante el tiempo muerto y durante un intervalo de juego antes del inicio del segundo, cuarto o cualquier período extra, los jugadores pueden abandonar el terreno de juego y sentarse en su banco de equipo y el personal de banco del equipo pueden entrar al terreno de juego siempre que permanezcan cerca de la zona de banco de equipo.

- 18.3.6 Si cualquiera de los dos equipos solicita un tiempo muerto después de que el balón esté a disposición del lanzador para el primer o único tiro libre, el tiempo muerto se concederá si:
- Se convierte el último o único tiro libre.
 - Tras el último o único tiro libre hay un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
 - Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se completan los tiros libres y se concede el tiempo muerto antes de administrarse la nueva penalización.
 - Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede el tiempo muerto antes de que se administre la nueva penalización.
 - Se sanciona una violación antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede el tiempo muerto antes de administrarse el saque.

En el caso de series consecutivas de tiros libres y/o posesión de balón originados por más de 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 o único 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 período y 2:00 minutos o menos en cualquier período extra.

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

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

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

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

19.3 **Procedimiento**

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

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

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

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

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

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

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

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

- Está lesionado.
- Ha cometido 5 faltas.
- Ha sido descalificado.

El tiro o tiros libres debe lanzarlos su sustituto, quien no puede volver a ser sustituido hasta que haya jugado en la siguiente fase de partido con el reloj en marcha.

19.3.9 Si cualquier equipo solicita una sustitución después de que el balón esté a disposición del lanzador para el primer o único tiro libre, se concederá si:

- Se convierte el último o único tiro libre.
- Tras el último o único tiro libre hay un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se completa el o los tiros libres y se concede la sustitución antes de administrarse la nueva penalización.

- Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede la sustitución antes de que se administre la nueva penalización.
- Se sanciona una violación antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede la sustitución antes de administrarse el saque.

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

Art.20 Partido perdido por incomparecencia

20.1 Regla

Un equipo perderá el partido por incomparecencia si:

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

20.2 Penalización

- 20.2.1 Se adjudica el partido al equipo contrario y el resultado será de 20 a 0. Además, el equipo que no haya comparecido recibirá 0 puntos en la 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.
- 20.2.3 Si un equipo pierde un segundo partido por incomparecencia en un torneo, el equipo será descalificado y se anularán los resultados de los partidos en que haya participado.

Art.21 Partido perdido por inferioridad

21.1 Regla

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

21.2 Penalización

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

REGLA CINCO – VIOLACIONES

Art.22 Violaciones

22.1 Definición

Una violación es una infracción de las reglas.

22.2 Penalización

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

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

23.1 Definición

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

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

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

23.2 Regla

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

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

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

Art.24 Regate

24.1 Definición

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

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, bota en el suelo o lo lanza deliberadamente contra el tablero y lo vuelve a tocar antes de que toque a otro jugador.

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

Durante un regate se puede lanzar el balón al aire a condición de que toque el suelo o a otro jugador antes de que el 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.