

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

24.1.4 Las siguientes acciones no constituyen regates:

- Lanzamientos sucesivos a canasta.
- Cometer un fumble al inicio o al final de un regate.
- Los intentos de obtener el control del balón mediante palmeos para alejarlo de otros jugadores.
- Arrebatar el balón a otro jugador con un palmeo.
- Interceptar un pase y establecer el control del balón.
- Pasarse el balón de una mano a otra y permitir que descansa en una o ambas manos antes de tocar el suelo, siempre que no se cometa una violación del avance.

24.2 **Regla**

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

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

Art.25 Avance ilegal

25.1 **Definición**

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

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

25.2 **Regla**

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

- Un jugador que controla el balón mientras está de pie con ambos pies en el suelo:
 - En el momento en que se levanta un pie, el otro pie se convierte en el pie de pivote.
 - Para iniciar un regate, el pie de pivote no se puede levantar antes de que el balón salga de la(s) mano(s).
 - Para pasar o lanzar a canasta, el jugador puede saltar desde el pie de pivote, pero ninguno de los pies puede volver al suelo antes de que el balón haya salido de la(s) mano(s).
- Un jugador que controla el balón mientras progresa o tras terminar un regate puede dar dos pasos para detenerse, pasar o lanzar a canasta:
 - Si recibe el balón, el jugador se desprenderá de él para comenzar su regate antes de su segundo paso.
 - El primer paso tiene lugar cuando un pie o ambos pies tocan el suelo después de obtener el control del balón.
 - El segundo paso se produce después del primer paso cuando el otro pie toca el suelo o ambos pies tocan el suelo simultáneamente.
 - Si el jugador que se detiene en su primer paso tiene ambos pies en el suelo o tocan el suelo simultáneamente puede pivotar usando cualquiera de los pies como su pie pivote. Si luego salta con ambos pies, ningún pie puede tocar el suelo antes de que el balón salga de la(s) mano(s).
 - Si un jugador cae sobre un pie, sólo puede pivotar usando ese pie.
 - Si un jugador salta desde un pie en el primer paso, puede caer con ambos pies simultáneamente para el segundo paso. En esta situación, el jugador no puede pivotar con ningún pie. Si después uno o ambos pies abandonan el suelo, ningún pie puede volver al suelo antes de que el balón salga de la(s) mano(s).
 - Si ambos pies están en el aire y el jugador cae con ambos pies simultáneamente, en el momento en que se levanta un pie el otro pie se convierte en el pie de pivote.
 - Un jugador no puede tocar el suelo consecutivamente con el mismo pie o ambos pies después de terminar su regate u obtener el control del balón.

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

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

Art.26 3 segundos**26.1 Regla**

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

26.1.2 Se permitirá que un jugador:

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

26.1.3 Para que un jugador esté fuera de la zona restringida ambos pies deben estar sobre la pista fuera de la misma.

Art.27 Jugador estrechamente marcado**27.1 Definición**

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

27.2 Regla

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

Art.28 8 segundos**28.1 Regla**

28.1.1 Cuando:

- Un jugador en su pista trasera obtiene el control de un balón vivo,
- En un saque, el balón toca o es legalmente tocado por cualquier jugador en pista trasera y el equipo del jugador que realiza el saque sigue con el control del balón en su pista trasera, ese equipo debe hacer que el balón pase a su pista delantera en menos de 8 segundos.

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

- El balón, que no está siendo controlado por ningún jugador, toca la pista delantera.
- El balón toca o es legalmente tocado por un atacante que tiene ambos pies completamente en contacto con su pista delantera.
- El balón toca o es legalmente tocado por un defensor que tiene parte de su cuerpo en contacto con su pista trasera.
- El balón toca a un árbitro que tiene parte de su cuerpo en contacto con la pista delantera del equipo con control del balón.
- Durante un regate desde pista trasera hacia pista delantera, el balón y ambos pies del jugador que efectúa el regate están completamente en contacto con la pista delantera.

- 28.1.3 La cuenta de 8 segundos continuará con el tiempo que restaba cuando el equipo que tenía control del balón deba efectuar un saque desde su pista trasera a consecuencia de:
- un balón que sale fuera del terreno de juego.
 - un jugador del mismo equipo que se lesiona.
 - una situación de salto.
 - una doble falta.
 - una cancelación de penalizaciones iguales en contra de ambos equipos.

Art.29 24 segundos

29.1 Regla

29.1.1 Cuando:

- un jugador obtiene el control de un balón vivo en el terreno de juego,
 - en un saque, el balón toca o es legalmente tocado por cualquier jugador en pista y el equipo del jugador que realiza el saque sigue con el control del balón,
- ese equipo debe efectuar un lanzamiento antes de 24 segundos.

Para que se considere un lanzamiento a canasta antes de 24 segundos:

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

29.1.2 Cuando se intenta un lanzamiento finalizando el período de 24 segundos y suena la señal del reloj de lanzamiento con el balón en el aire:

- Si el balón entra en el cesto, no se produce ninguna violación, se ignorará la señal y la canasta será válida.
- Si el balón toca en el aro pero no entra en la canasta, no se produce ninguna violación, se ignorará la señal y el juego continuará.
- Si el balón no toca en el aro, se produce una violación. Sin embargo, si el equipo contrario ha obtenido un control del balón inmediato y claro, se ignorará la señal y el juego continuará.

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

29.2 Procedimiento

29.2.1 El reloj de lanzamiento se reiniciará siempre que un árbitro detenga el juego:

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

En estas situaciones se concederá la posesión del balón al mismo equipo que la tenía previamente. Por tanto:

- Si el saque se administra en la pista trasera, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos.
- Si el saque se administra en la pista delantera, el reloj de lanzamiento se reiniciará del siguiente modo:
 - Si en el momento en que se detuvo el partido, el reloj de lanzamiento refleja 14 segundos o más, no se reiniciará el reloj de lanzamiento, sino que continuará con el tiempo que restaba al detenerse.
 - Si en el momento en que se detuvo el partido, el reloj de lanzamiento refleja 13 segundos o menos, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

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

29.2.2 El reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos siempre que se conceda un saque al equipo adversario después de que un árbitro haya detenido el juego a causa de una falta o una violación cometida por el equipo con control de balón.

- 29.2.3 Después de que el balón toque el aro de la canasta de los adversarios, el reloj de lanzamiento se reiniciará:
- a 24 segundos si el equipo adversario obtiene el control del balón
 - a 14 segundos, si el equipo que obtiene el control del balón es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que el balón tocara el aro.

- 29.2.4 Si el reloj de lanzamiento **suená por error** mientras un equipo tiene el control del balón o ningún equipo lo tiene, se ignorará la señal y el juego continuará.

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

Art.30 Balón devuelto a pista trasera

30.1 Definición

- 30.1.1 Un equipo tiene el control de un balón vivo en su pista delantera si:
- un jugador de ese equipo tiene ambos pies en contacto con su pista delantera mientras sostiene, agarra o bota el balón en su pista delantera, o
 - jugadores de ese equipo se están pasando el balón en su pista delantera.

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

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

30.2 Regla

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

30.3 Penalización

Se concederá a los adversarios un saque desde su pista delantera, en el lugar más cercano al que se produjo la infracción, excepto detrás del tablero.

Art.31 Interposición e Interferencia

31.1 Definición

31.1.1 Un lanzamiento a canasta o un tiro libre:

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

31.2 Regla

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

- 31.2.2 Se produce una **interposición** durante un **tiro libre** cuando un jugador toca el balón en trayectoria hacia canasta antes de que toque el aro.
- 31.2.3 Las restricciones de interposiciones se aplican hasta que:
- El balón ya no tenga posibilidad de entrar en la canasta.
 - El balón haya tocado el aro.
- 31.2.4 Se produce una **interferencia** cuando:
- Después de un tiro de campo o el último o único tiro libre, un jugador toca la canasta o el tablero mientras el balón está en contacto con el aro.
 - Después de un tiro libre que debe ser seguido por otro u otros tiros libres, un jugador toca el balón, la canasta o el tablero mientras el balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta.
 - Un jugador introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.
 - Un defensor toca el balón o la canasta mientras el balón está dentro de la canasta, impidiendo así que el balón atraviese la canasta.
 - Un jugador hace que la canasta vibre o agarra la canasta de manera que, a juicio del árbitro, ha impedido que el balón entre en la canasta o ha provocado que el balón entre en la canasta.
 - Un jugador agarra la canasta para jugar el balón.
- 31.2.5 Ningún jugador tocará el balón después de que haya tocado el aro mientras tenga posibilidad de entrar en la canasta, cuando:
- Un árbitro haga sonar su silbato mientras el balón se encuentra en las manos de un jugador en acción de tiro, o en el aire durante un lanzamiento de campo o en el último o único tiro libre.
 - Suene la señal del reloj de partido indicando el fin del período mientras el balón está en el aire durante un lanzamiento de campo,

Se aplicarán todas las restricciones referentes a interposición e interferencia.

31.3 Penalización

- 31.3.1 Si la violación la comete un **jugador atacante**, no se concederán puntos. Se concederá el balón al equipo contrario para que realice un saque en la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que se especifique lo contrario en estas reglas.
- 31.3.2 Si la violación la comete un **jugador defensor**, se concederá al equipo atacante:
- 1 punto cuando se tratase de un tiro libre.
 - 2 puntos cuando el balón haya sido lanzado desde la zona de tiro de 2 puntos.
 - 3 puntos cuando el balón haya sido lanzado desde la zona de tiro de 3 puntos.
- La concesión de los puntos será igual que si el balón hubiese entrado en la canasta.
- 31.3.3 Si la interposición la comete un **jugador defensor** durante el último o único tiro libre se concederá 1 punto al equipo atacante, seguido de la penalización de 1 falta técnica sancionada al jugador defensor.

REGLA SEIS – FALTAS

Art.32 Faltas

32.1 Definición

32.1.1 Una falta es una infracción de las reglas que implica un contacto personal ilegal con un adversario y/o un comportamiento antideportivo.

32.1.2 Se puede sancionar cualquier número de faltas contra cada equipo. Independientemente de la penalización, se señalará cada falta, se anotará en el acta al jugador infractor y se penalizará correspondientemente.

Art.33 Contacto: principios generales

33.1 Principio del cilindro

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

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

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

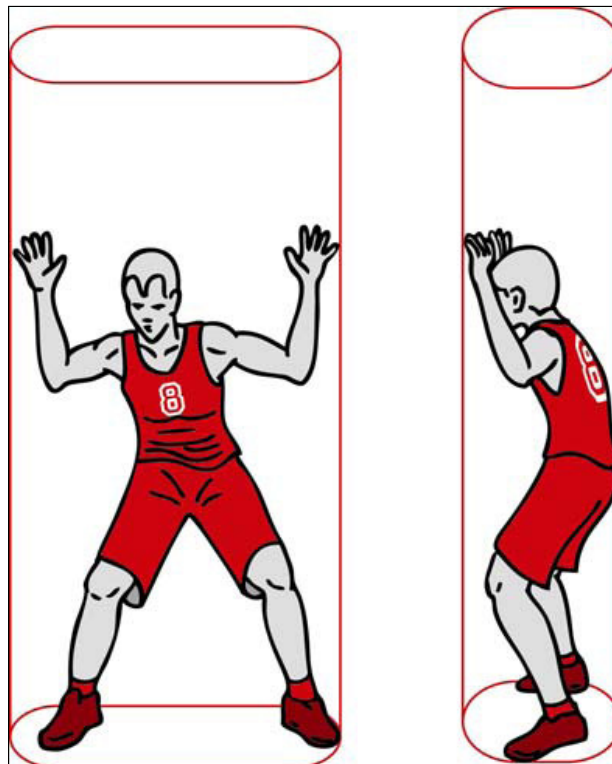


Diagrama 5

Principio del cilindro

33.2 Principio de verticalidad

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

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

En cuanto el jugador abandona su posición vertical (cilindro) y se produce un contacto con el cuerpo con un adversario que haya establecido su propia posición vertical (cilindro), el jugador que abandonó su posición vertical (cilindro) es responsable del contacto.

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

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

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

33.3 Posición legal de defensa

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

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

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

33.4 Defensa a un jugador con control de balón

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

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

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

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

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

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

- Tras establecer una posición legal de defensa, el defensor puede girarse **dentro de** su cilindro para evitar una lesión.

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

33.5 **Defensa a un jugador sin control de balón**

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

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

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

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

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

33.6 **Jugador en el aire**

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

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

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

Un jugador no debe interponerse en la trayectoria de un adversario después de que éste haya saltado.

Colocarse debajo de un jugador que está en el aire y provocar un contacto suele constituir una falta antideportiva y en determinadas circunstancias puede ser una falta descalificante.

33.7 **Pantalla: legal e ilegal**

Una pantalla es el intento de retrasar o impedir que un adversario sin balón alcance el lugar que desea en el terreno de juego.

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

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

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

- Estaba **moviéndose** al producirse el contacto.
- No concedió la distancia suficiente al establecer una pantalla fuera del campo de visión de un adversario **inmóvil** al producirse el contacto.
- No respetó los elementos de tiempo y distancia con un adversario **en movimiento** al producirse el contacto.

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

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

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

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

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

33.8 **Carga**

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

33.9 **Bloqueo**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- quedarse solo para obtener el balón.
- impedir que el defensor juegue o intente jugar el balón.
- crear más espacio para él.

33.12 **Juego de poste**

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

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

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

33.13 **Defensa ilegal por la espalda**

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

33.14 **Agarrar**

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

33.15 **Empujar**

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

33.16 **Simular una falta**

Simular (fake) es cualquier acción de un jugador para hacer creer que ha recibido una falta o realizar movimientos teatrales exagerados para generar la opinión de que ha recibido una falta y por ello obtener una ventaja.

Art.34 Falta personal

34.1 **Definición**

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

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

34.2 **Penalización**

Se anotará una falta personal al infractor.

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

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

- 34.2.2 Si se comete la falta sobre un jugador en acción de tiro, se concederá a ese jugador el siguiente número de tiros libres:
- Si el lanzamiento desde el terreno de juego se convierte, será válido y, además, se concederá 1 tiro libre.
 - Si el lanzamiento desde la zona de 2 puntos no se convierte, se concederán 2 tiros libres.
 - Si el lanzamiento desde la zona de 3 puntos no se convierte, se concederán 3 tiros libres.
 - Si un jugador es objeto de falta mientras o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el fin del período o la señal del reloj de lanzamiento y el balón aún está en sus manos, la canasta, si entra, no será válida y se le concederán 2 o 3 tiros libres.

Art.35 Falta doble

35.1 Definición

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

35.2 Penalización

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

Si, aproximadamente al mismo tiempo que la falta doble:

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

Art.36 Falta técnica

36.1 Reglas de conducta

- 36.1.1 El correcto desarrollo del juego exige una cooperación leal y total por parte de los jugadores y el personal de banco del equipo con los árbitros, oficiales de mesa y comisario, si lo hubiera.
- 36.1.2 Ambos equipos tienen derecho a esforzarse al máximo para lograr la victoria, pero deben hacerlo con una actitud de deportividad y juego limpio.
- 36.1.3 Se considerará una falta técnica cualquier falta de cooperación o desobediencia deliberada o reiterada al espíritu y propósito de esta regla.
- 36.1.4 El árbitro puede prevenir faltas técnicas avisando o, incluso, pasando por alto infracciones de poca importancia que, evidentemente, no sean intencionadas y no tengan un efecto directo en el partido, a menos que exista una repetición de la misma infracción después del aviso.
- 36.1.5 Si se descubre una infracción una vez que el balón esté vivo, se detendrá el juego y se sancionará una falta técnica. La penalización se administrará como si la falta técnica hubiera ocurrido en el momento de sancionarla. Será válido todo lo que haya ocurrido en el intervalo transcurrido entre la infracción y la detención del juego.

36.2 Violencia

- 36.2.1 Durante el partido pueden producirse actos de violencia contrarios al espíritu de deportividad y del juego limpio. Los árbitros y, si fuera necesario, las fuerzas de orden público, deben atajarlos de inmediato.
- 36.2.2 Cuando se produzcan actos de violencia en los que se vean implicados jugadores o personal de banco del equipo en el terreno de juego o en sus proximidades, los árbitros adoptarán las medidas oportunas para atajarlos.

- 36.2.3 Cualquiera de las personas mencionadas anteriormente que sea responsable de actos de agresión flagrantes contra los adversarios o los árbitros debe ser descalificada. El árbitro principal (crew chief) deberá informar del incidente al organismo responsable de la competición.
- 36.2.4 Los agentes de las fuerzas del orden público solo pueden entrar en el terreno de juego si los árbitros se lo solicitan. No obstante, si los espectadores invaden el terreno de juego con la intención manifiesta de cometer actos violentos, los agentes de las fuerzas de orden público deberán intervenir de manera inmediata para proteger a los equipos y a los árbitros.
- 36.2.5 Todas las demás zonas, incluyendo accesos, salidas, pasillos, vestuarios, etc. están bajo la jurisdicción de los organizadores de la competición y de los agentes de las fuerzas de orden público.
- 36.2.6 Los árbitros no deben permitir las acciones físicas de los jugadores o del personal de banco del equipo que puedan conducir al deterioro del equipamiento de juego.
- Cuando los árbitros observen algún comportamiento de esta naturaleza, advertirán inmediatamente al entrenador del equipo infractor.
- Si estas acciones se repitieran, se sancionará de inmediato una falta técnica a la persona o personas implicadas.
- 36.3 **Definición**
- 36.3.1 Una falta técnica es una falta de jugador que no implica contacto y es de carácter conductual, que incluye, pero no se limita a:
- Hacer caso omiso a las advertencias de los árbitros.
 - Tratar irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o miembros del banco de equipo.
 - Comunicarse irrespetuosamente con los árbitros, comisario, oficiales de mesa o adversarios.
 - Utilizar un lenguaje o realizar gestos que puedan ofender o incitar a los espectadores.
 - Molestar y provocar a un adversario.
 - Obstruir la visión de un adversario agitando o poniendo su(s) mano(s) cerca de sus ojos.
 - El excesivo balanceo de los codos.
 - Retrasar el partido tocando de forma deliberada el balón después de que atravesase la canasta o evitando que un saque se realice con rapidez.
 - Simular haber recibido una falta. (Fake)
 - Colgarse del aro de manera que soporte todo el peso del jugador, a menos que lo agarre momentáneamente después de un mate o que, a juicio del árbitro, intente evitar lesionarse o lesionar a otro jugador.
 - Un jugador defensor comete una interposición durante el último o único tiro libre. Se concederá 1 punto al equipo atacante, seguido de la penalización de una falta técnica sancionada al jugador defensor.
- 36.3.2 Una falta técnica del personal de banco del equipo es una falta por dirigirse o tocar irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o adversarios, o una infracción de carácter procedimental o administrativo.
- 36.3.3 Un jugador será descalificado durante el resto del partido cuando sea sancionado con 2 faltas técnicas, con 2 faltas antideportivas o con 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.
- 36.3.4 Un entrenador también será descalificado durante el resto del partido cuando:
- Haya sido sancionado con 2 faltas técnicas (C) a consecuencia de su comportamiento personal antideportivo.
 - Haya sido sancionado con 3 faltas técnicas, todas ellas ('B') o una de ellas ('C'), como consecuencia del comportamiento antideportivo del personal de banco del equipo.
- 36.3.5 Si un jugador o un entrenador es descalificado según el Art. 36.3.3 y 36.3.4, dicha falta técnica será la única falta que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la falta descalificante.
- 36.4 **Penalización**
- 36.4.1 Si la falta técnica la comete:
- un jugador, se le anotará una falta técnica como falta de jugador y contará para las faltas de equipo.

- el personal de banco del equipo, se anotará una falta técnica al entrenador y no contará para las faltas de equipo.

36.4.2 Se concederá 1 tiro libre a los adversarios, seguidos de:

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

Art.37 Falta antideportiva

37.1 Definición

37.1.1 Una falta antideportiva es una falta de jugador que implica contacto y que, a juicio del árbitro:

- No es un esfuerzo legítimo de jugar directamente el balón dentro del espíritu y la intención de las reglas.
- Es un contacto excesivo y violento del jugador en un esfuerzo por jugar el balón o sobre un adversario.
- Es un contacto innecesario causado por un jugador defensor para detener el progreso del equipo atacante en transición.

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

- Es un contacto de un jugador defensivo, por la espalda o lateralmente, sobre un adversario en un intento de detener un contraataque y si no hay ningún adversario entre el atacante y la canasta del equipo contrario.

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

- Es un contacto de un jugador defensor sobre un adversario en el terreno de juego durante los 2 últimos minutos en el cuarto período y los 2 últimos minutos en cualquier período extra, cuando el balón está fuera del terreno de juego para efectuarse un saque y aún permanece en las manos del árbitro o a disposición del jugador que va a efectuar dicho saque.

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

37.2 Penalización

37.2.1 Se anotará una falta antideportiva al infractor.

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

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

El número de tiros libres será el siguiente:

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

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

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

Art.38 Falta descalificante

38.1 Definición

38.1.1 Una falta descalificante es cualquier infracción antideportiva flagrante de un jugador o del personal de banco del equipo.

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

38.2 **Penalización**

38.2.1 Se anotará una falta descalificante al infractor.

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

38.2.3 Se concederán tiros libres:

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

Seguidos de:

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

38.2.4 El número de tiros libres será el siguiente:

- Si se trata de una falta que no implica contacto: 2 tiros libres.
- Si la falta se comete sobre un jugador que no está en acción de tiro: 2 tiros libres.
- Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro: la canasta, si se convierte, será válida y se concederá 1 tiro libre.
- Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro que no logra encestar: 2 o 3 tiros libres.

Art.39 Enfrentamientos

39.1 **Definición**

Un enfrentamiento es una acción física mutua entre 2 o más adversarios (jugadores y personal de banco del equipo).

Este artículo solo se refiere al personal de banco del equipo que abandone los límites de la zona de banco de equipo durante un enfrentamiento o cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento.

39.2 **Regla**

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

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

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

39.3 **Penalización**

39.3.1 Independientemente del número del personal de banco del equipo descalificado por abandonar la zona de banco de equipo, solo se sancionará una falta técnica ('B') al entrenador.

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

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

- Se logra una canasta válida o se anota el último o único tiro libre, se concederá el balón al equipo que la recibió para que realice un saque desde la línea de fondo.
- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.



- Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de salto.

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

39.3.4 Todas las penalizaciones de las faltas cometidas por los jugadores en la pista antes del enfrentamiento o de cualquier situación que provoque el enfrentamiento, serán consideradas de conformidad con el Art. 42.

REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES

Art.40 5 faltas de jugador

- 40.1 Un jugador que haya cometido 5 faltas será informado al respecto por el árbitro y deberá abandonar el partido de inmediato. Debe ser sustituido como máximo en 30 segundos.
- 40.2 Las faltas cometidas por un jugador que haya cometido anteriormente 5 faltas se consideran faltas de jugador excluido y se cargarán y anotarán en el acta al entrenador ('B').

Art.41 Faltas de equipo: Penalización

41.1 Definición

- 41.1.1 Una falta de equipo es una falta personal, técnica, antideportiva o descalificante cometida por un jugador. Un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo cuando ha cometido 4 faltas en un período.
- 41.1.2 Se considerará que todas las faltas de un equipo cometidas durante un intervalo de juego forman parte del período o período extra siguiente.
- 41.1.3 Se considerará que todas las faltas de un equipo cometidas durante un período extra forman parte del cuarto período.

41.2 Regla

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

Art.42 Situaciones especiales

42.1 Definición

Durante el mismo período de reloj parado después de una infracción pueden surgir situaciones especiales cuando se comete una falta o faltas adicionales.

42.2 Procedimiento

- 42.2.1 Se anotarán todas las faltas y se identificarán las penalizaciones.
- 42.2.2 Se determinará el orden en que se cometieron todas las faltas.
- 42.2.3 Se compensarán todas las penalizaciones iguales contra ambos equipos y todas las penalizaciones de faltas dobles en el orden en que fueron sancionadas. Una vez que se han anotado y compensado las penalizaciones se considerará que nunca han ocurrido.
- 42.2.4 El derecho a la posesión del balón como parte de la última penalización cancelará cualquier derecho anterior a la posesión del balón.
- 42.2.5 Una vez que el balón esté vivo durante el primer o único tiro libre o en un saque, esa penalización no podrá utilizarse para compensar cualquier penalización restante
- 42.2.6 El resto de penalizaciones se administrará en el orden en que se cometieron.
- 42.2.7 Si después de la compensación de penalizaciones iguales contra ambos equipos no queda ninguna otra por administrar, el partido se reanudará del siguiente modo:
- Si aproximadamente al mismo tiempo que la primera infracción:

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

Art.43 Tiros libres

43.1 Definición

- 43.1.1 Un tiro libre es una oportunidad concedida a un jugador para que consiga 1 punto, sin oposición, desde una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.
- 43.1.2 Una serie de tiros libres se define como todos los tiros libres y/o la posterior posesión resultantes de una única penalización de falta.

43.2 Regla

- 43.2.1 Cuando se señala una falta personal, una falta antideportiva o una falta descalificante con contacto, el tiro o tiros libres se concederán del siguiente modo:
- El jugador objeto de la falta será el que los lance.
 - Si hay una solicitud para sustituirlo, debe lanzar el tiro o tiros libres antes de abandonar el juego.
 - Si debe abandonar el partido por lesión, por haber cometido 5 faltas o haber sido descalificado, su sustituto lanzará el tiro o tiros libres. Si no se dispone de ningún sustituto, los lanzará cualquier compañero de equipo designado por su entrenador.
- 43.2.2 Cuando se señala una falta técnica o una falta descalificante sin contacto, cualquier jugador del equipo adversario designado por su entrenador lanzará el/los tiro(s) libre(s).
- 43.2.3 El lanzador de los tiros libres:
- Ocupará una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.
 - Utilizará cualquier método para lanzar el tiro libre de tal forma que el balón entre en la canasta por su parte superior o que toque el aro.
 - Lanzará el balón antes de 5 segundos desde que el árbitro ponga el balón a su disposición.
 - No pisará la línea de tiros libres ni entrará en la zona restringida hasta que el balón haya entrado en la canasta o haya tocado el aro.
 - No amagará el tiro libre.
- 43.2.4 Los jugadores situados en el pasillo de tiros libres tienen derecho a ocupar posiciones alternas en dichos espacios, cuya profundidad se considera que es de 1 metro (Diagrama 6).
- Durante los tiros libres, estos jugadores:
- No ocuparán posiciones del pasillo de tiros libres a las que no tengan derecho.
 - No entrarán en la zona restringida, en la zona neutral ni abandonarán su posición en el pasillo de tiros libres hasta que el balón haya abandonado las manos del lanzador.
 - No desconcertarán al lanzador con sus acciones.
- 43.2.5 Los jugadores que no están situados en el pasillo de tiros libres permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de lanzamiento de 3 puntos hasta que concluya el tiro libre.
- 43.2.6 Durante uno o varios tiros libres que sean seguidos de otra(s) serie(s) de tiros libres o de un saque, todos los jugadores permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de lanzamiento de 3 puntos.

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

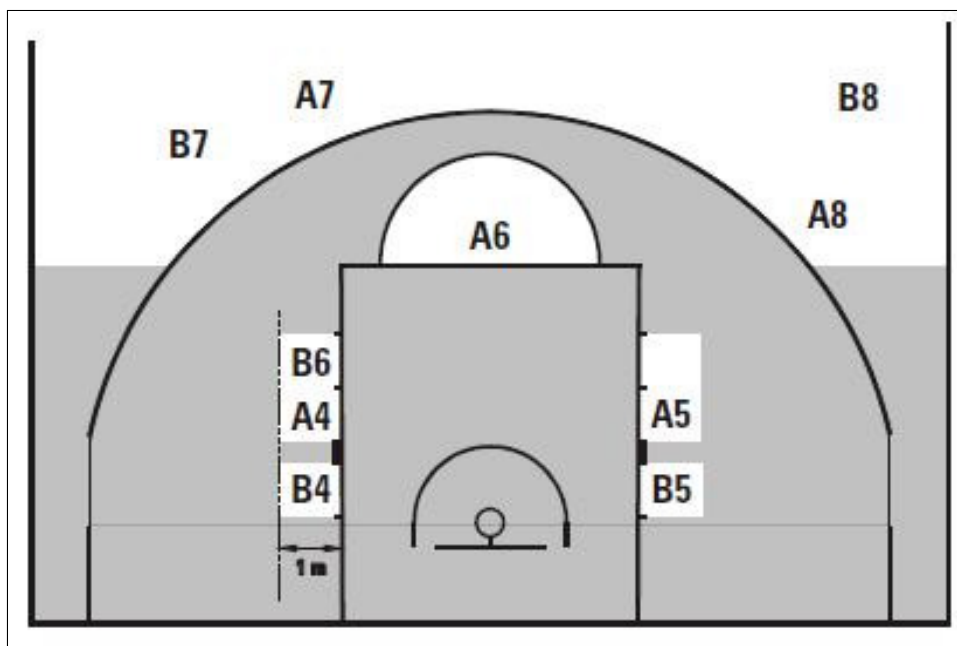


Diagrama 6 Posiciones de los jugadores durante los tiros libres

43.3 Penalización

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

Cualquier otra violación de cualquier otro jugador que ocurra durante un lanzamiento para un tiro libre convertido o tras la violación cometida por el lanzador del tiro libre, se ignorará.

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

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

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

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

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

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

Art.44 Error rectificable

44.1 Definición

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

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

44.2 Procedimiento general

- 44.2.1 Para que los errores arriba mencionados sean rectificables, los árbitros, comisario, si lo hubiera, u oficiales de mesa deben descubrirlos antes de que el balón esté vivo a continuación del primer balón que quede muerto después de que el reloj se haya puesto en marcha tras el error.
- 44.2.2 Un árbitro puede detener el juego inmediatamente al descubrir un error rectificable, siempre que no ponga a ningún equipo en desventaja.
- 44.2.3 Serán válidas las faltas cometidas, los puntos conseguidos, el tiempo transcurrido y demás actividad adicional que pueda haber ocurrido después del error y antes de su descubrimiento.
- 44.2.4 Tras la corrección del error, a menos que se especifique lo contrario en estas reglas, el juego se reanudará en el punto en que se detuvo para corregir el error. El balón se concederá al equipo con derecho al balón en el momento en que se detuvo el juego para la rectificación del error.
- 44.2.5 Una vez que se ha descubierto un error que todavía es rectificable y:
- el jugador implicado en su corrección está en el banco tras haber sido sustituido legalmente, debe volver al terreno de juego para tomar parte en la corrección del error. En ese momento pasa a ser jugador.
Tras la corrección del error, puede permanecer en el partido a menos que se haya solicitado de nuevo su sustitución, en cuyo caso puede abandonar el terreno de juego.
 - el jugador fue sustituido por estar lesionado, por haber cometido 5 faltas o haber sido descalificado, su sustituto deberá tomar parte en la rectificación del error.
- 44.2.6 Los errores rectificables no pueden corregirse una vez que el árbitro principal (crew chief) ha firmado el acta.
- 44.2.7 Los árbitros pueden corregir un error de anotación, de tiempo de juego o de manejo del reloj de lanzamiento a canasta, que implique el tanteo, número de faltas, número de tiempos muertos, tiempo de partido o de posesión transcurrido u omitido, antes de que el árbitro principal (crew chief) firme el acta.

44.3 Procedimiento especial

- 44.3.1 Conceder uno o más tiros libres a los que no se tenía derecho.
- Se cancelarán los tiros libres lanzados a consecuencia del error y el partido se reanudará del siguiente modo:
- Si el reloj de partido no se ha puesto en marcha, se concederá un saque de lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres al equipo al que se le han cancelado los tiros libres.
 - Si el reloj de partido se ha puesto en marcha y:
 - El equipo con control de balón o con derecho al mismo en el momento de descubrirse el error es el mismo que tenía el control de balón al producirse el error, o
 - Ningún equipo tiene el control de balón al descubrirse el error.se concederá el balón al equipo con derecho al balón en el momento de producirse el error.
 - Si el reloj de partido se ha puesto en marcha y al descubrirse el error el equipo que controla el balón o tiene derecho al mismo es el equipo contrario al que tenía el control de balón cuando se produjo el error, se produce una situación de salto.
 - Si el reloj de partido se ha puesto en marcha y al descubrirse el error se han concedido uno o varios tiros libres como resultado de una falta, se administrarán los tiros libres y se concederá un saque al equipo que controlaba el balón al producirse el error.
- 44.3.2 No conceder uno o más tiros libres merecidos.
- Si la posesión del balón no ha cambiado desde que se cometió el error, el juego se reanudará tras la corrección del error como después de un tiro libre normal.
 - Si el mismo equipo logra una canasta tras habersele concedido por error el saque, se ignorará el error.
- 44.3.3 Permitir que el tiro o tiros libres los lance el jugador equivocado.
- Se cancelarán dichos tiros libres, así como la posesión del balón si forma parte de la penalización, y se concederá el balón a los oponentes para que efectúen un saque de lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que deban administrarse penalizaciones de otras infracciones.

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

Art.45 Árbitros, oficiales de mesa y comisario

- 45.1 Los **árbitros** serán 1 árbitro principal (crew chief) y 1 o 2 árbitros auxiliares. Serán ayudados por los oficiales de mesa y un comisario, si lo hubiera.
- 45.2 Los **oficiales de mesa** serán un anotador, un ayudante de anotador, un cronometrador y un operador del reloj de lanzamiento.
- 45.3 El **comisario** se sentará entre el anotador y el cronometrador. Su principal labor durante el partido es supervisar el trabajo de los oficiales de mesa y ayudar al árbitro principal (crew chief) y al auxiliar/los auxiliares en el desarrollo correcto del encuentro.
- 45.4 Los árbitros de un partido no deben tener ninguna relación con los equipos participantes.
- 45.5 **Los árbitros, oficiales de mesa y comisario dirigirán el partido de acuerdo con estas reglas y no tienen autoridad para modificarlas.**
- 45.6 El uniforme de los árbitros consistirá en una camiseta de árbitro, un pantalón largo negro, calcetines negros y zapatillas de baloncesto negras.
- 45.7 Los árbitros y los oficiales de mesa estarán uniformados.

Art.46 Árbitro principal (crew chief): Obligaciones y Facultades

El árbitro principal (crew chief):

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

- 46.11 Tomará la decisión final cuando sea necesario o cuando los árbitros no se pongan de acuerdo. Puede consultar al árbitro auxiliar, al comisario, si lo hubiera, y/o a los oficiales de mesa para tomar la decisión final.
- 46.12 Estará autorizado para aprobar antes del partido y utilizar, si estuviera disponible, un **Sistema de Repetición Instantánea (Instant Replay System -IRS-)** con el fin de decidir, antes de firmar el acta,
- al final del período o período extra
 - si se convirtió un lanzamiento de campo antes de que sonara la señal de partido para indicar el final del período.
 - si el reloj de partido debe mostrar tiempo restante, y cuánto, si:
 - se produjo una violación de fuera del lanzador.
 - se produjo una violación del reloj de lanzamiento a canasta.
 - se produjo una violación de 8 segundos.
 - se cometió una falta antes del período o del período extra.
 - cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el cuarto período y en cada período extra,
 - si se convirtió un lanzamiento de campo antes de que sonara la señal del reloj de lanzamiento a canasta indicando el final de la posesión.
 - si se efectuó un lanzamiento a canasta antes de que se cometiese cualquier falta.
 - para identificar al jugador que provocó que el balón saliese fuera del terreno de juego.
 - en cualquier momento del partido,
 - si un lanzamiento de campo convertido es de 2 o 3 puntos.
 - después de un error en el reloj de partido o en el reloj de lanzamiento a canasta, cuánto tiempo debe corregirse en el reloj o relojes.
 - para identificar al correcto lanzador de tiros libres.
 - para identificar la implicación de miembros de equipo y acompañantes durante un enfrentamiento.
- 46.13 **Tendrá autoridad para tomar decisiones sobre cualquier aspecto que no se contemple expresamente en estas reglas.**

Art.47 Árbitros: Obligaciones y Derechos

- 47.1 Los árbitros tienen autoridad para decidir sobre las infracciones de estas reglas cometidas tanto en el interior como en el exterior de las líneas de demarcación, incluyendo la mesa de oficiales, los bancos de equipo y las inmediaciones de las líneas limítrofes.
- 47.2 Los árbitros harán sonar su silbato cuando se cometa una infracción de las reglas, cuando finalice un período o cuando lo consideren necesario para detener el juego. No harán sonar su silbato después de un lanzamiento conseguido, un tiro libre válido o cuando el balón pase a estar vivo.
- 47.3 Al determinar si se debe sancionar un contacto o una violación, los árbitros deberán considerar y sopesar en cada caso los siguientes principios fundamentales:
- El espíritu y el propósito de las reglas y la necesidad de mantener la integridad del juego.
 - Consistencia en la aplicación del concepto de ‘ventaja/desventaja’. Los árbitros no deben interrumpir el juego sin necesidad para sancionar contactos personales que son incidentales y que no conceden ninguna ventaja al infractor ni ponen en desventaja a su adversario.
 - Consistencia al aplicar el sentido común en cada partido, teniendo presente el talento de los jugadores implicados y su actitud y conducta durante el partido.
 - Consistencia para mantener un equilibrio entre el control del partido y la fluidez del juego, ‘sintiendo’ lo que los jugadores intentan desarrollar y sancionando lo que el juego requiere.
- 47.4 Si algún equipo formula una protesta, el árbitro principal (crew chief o el comisario si estuviera presente) informará por escrito del incidente a la organización de la competición tras recibir el informe de las razones de la protesta.
- 47.5 Si un árbitro se lesiona o si por cualquier otra razón no puede continuar con su labor antes de 5 minutos, el partido se reanudará. El otro u otros árbitros continuarán hasta el final del partido, a menos que exista la posibilidad de sustituir al árbitro lesionado por otro árbitro cualificado. Después de consultar con el comisario, si lo hubiera, el árbitro o árbitros restantes decidirá(n) sobre la posible sustitución.

- 47.6 En todos los partidos internacionales, cualquier comunicación verbal que sea necesaria para aclarar una decisión se realizará en inglés.
- 47.7 **Cada árbitro tiene autoridad para tomar decisiones dentro de los límites de sus obligaciones, pero no tiene autoridad para ignorar o cuestionar las decisiones adoptadas por el otro u otros árbitros.**
- 47.8 **La ejecución e interpretación de las Reglas Oficiales de Baloncesto por parte de los árbitros, independientemente de que se haya tomado o no una decisión explícita, es definitiva y no puede ser impugnada o descartada, excepto en los casos en que se permita una protesta (ver Anexo C).**

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

- 48.1 El **anotador** dispondrá de un acta y guardará un registro de:
- Los equipos, anotando los nombres y números de los jugadores que van a empezar el partido y de los sustitutos que participan en el partido. Cuando se produzca una infracción de las reglas relativa a los 5 jugadores que comienzan el partido, sustituciones o número de los jugadores, avisará al árbitro más cercano en cuanto sea posible.
 - El tanteo arrastrado, anotando los lanzamientos y tiros libres conseguidos.
 - Las faltas señaladas a cada jugador. Debe advertir inmediatamente a un árbitro cuando un jugador cometa 5 faltas. Anotará las faltas señaladas a cada entrenador y advertirá a un árbitro en cuanto un entrenador deba ser descalificado. Del mismo modo, debe comunicarle al árbitro que un jugador ha cometido 2 faltas técnicas, 2 faltas antideportivas o 1 falta técnica y 1 falta antideportiva y que debe ser descalificado.
 - Los tiempos muertos. Notificará a los árbitros la solicitud de tiempo muerto de un equipo en la siguiente oportunidad de tiempo muerto y, por medio de un árbitro, comunicará al entrenador que no dispone de más tiempos muertos en una parte o período extra.
 - La siguiente posesión alterna, manejando la flecha de posesión alterna. El anotador cambiará la dirección de la flecha en cuanto finalice el segundo período, puesto que los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda parte.
- 48.2 El **anotador** también:
- Indicará el número de faltas que comete cada jugador levantando el indicador con el número de faltas cometidas por dicho jugador de manera visible para ambos entrenadores.
 - Colocará el marcador de faltas de equipo sobre la mesa de oficiales, en su extremo más cercano a la zona del banco del equipo que se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo después de que el balón esté vivo tras la cuarta falta de equipo en un período.
 - Efectuará las sustituciones.
 - Hará sonar su señal solo cuando el balón pase a estar muerto y antes de que vuelva a estar vivo. Su señal no detiene el reloj de partido ni el juego ni tampoco provoca que el balón quede muerto.
- 48.3 El **ayudante de anotador** manejará el marcador y ayudará al anotador. En caso de que exista alguna discrepancia irresoluble entre el marcador y el acta oficial, ésta tendrá prioridad y el marcador se corregirá en consecuencia.
- 48.4 Si se descubre un error de anotación en el acta:
- Durante el partido, el anotador debe esperar al primer balón muerto antes de hacer sonar su señal.
 - Al final del tiempo de juego, pero antes de la firma del árbitro principal (crew chief), el error debe corregirse, aunque dicha corrección afecte al resultado final del partido.
 - Después de que el árbitro principal (crew chief) haya firmado el acta, el error no puede corregirse. El árbitro principal (crew chief) o el comisario, si lo hubiese, enviará un informe detallado a los organizadores de la competición.

Art.49 Cronometrador: Obligaciones

- 49.1 El cronometrador dispondrá de un reloj de partido y un cronómetro y:
- Medirá el tiempo de juego, los tiempos muertos y los intervalos de juego.
 - Se asegurará de que la señal del reloj de partido suena de manera potente y automática al final de un período.

- Empleará cualquier medio posible para avisar a los árbitros de manera inmediata si su señal no suena o no es oída.

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

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

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

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

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

- Iniciará el dispositivo en cuanto finalice el período anterior.
- Notificará a los árbitros antes del primer y tercer períodos cuando queden 3 minutos y 1 minuto y medio para su inicio.
- Hará sonar su señal antes del segundo y cuarto períodos y cada período extra cuando queden 30 segundos para su inicio.
- Hará sonar su señal y al mismo tiempo detendrá el cronómetro en cuanto finalice un intervalo de juego.

Art.50 Operador del reloj de lanzamiento: Obligaciones

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

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

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

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

- Un balón que sale fuera de las líneas limítrofes.
- Un jugador del mismo equipo resulta lesionado.
- Una situación de salto.
- Una doble falta.
- Una cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos.

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

- El balón entre legalmente en el cesto.
- El balón toque el aro del cesto de los adversarios (a menos que se encaje entre el aro y el tablero) y sea controlado por el equipo que no tenía el control del balón antes de que tocara el aro.
- Se conceda a ese equipo un saque desde pista trasera:
 - A consecuencia de una falta o violación.
 - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con el equipo que controla el balón.

- Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con ninguno de los equipos, a menos que se coloque a los adversarios en desventaja.
- Se conceda al equipo uno o más tiros libres.
- La infracción a las reglas la cometa el equipo con control del balón.

50.4 **Detendrá, pero no volverá a 24 segundos**, mostrando el tiempo restante, cuando el mismo equipo que tenía el control de balón deba realizar un saque desde pista delantera y el reloj de lanzamiento muestre 14 segundos o más:

- A consecuencia de una falta o violación.
- Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con el equipo que controla el balón.
- Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con ninguno de los equipos, a menos que se coloque a los adversarios en desventaja.

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

- El mismo equipo que tenía previamente el control del balón deba realizar un saque desde pista delantera y el reloj de lanzamiento muestre 13 segundos o menos:
 - A consecuencia de una falta o violación.
 - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con el equipo que controla el balón.
 - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con ninguno de los equipos, a menos que se coloque a los adversarios en desventaja.
- Después de que el balón toque el aro tras un lanzamiento a canasta no conseguido, un último o único tiro libre fallado, o durante un pase, si el equipo que obtenga el control del balón es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que el balón tocara el aro.

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

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

A — SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

- A.1 Las señales de los árbitros ilustradas en estas reglas son las únicas señales oficiales válidas.
- A.2 Se recomienda encarecidamente que, a la hora de señalar a la mesa de oficiales, se apoye dicha comunicación en voz alta (en inglés en el caso de partidos internacionales).
- A.3 Es importante que los oficiales de mesa también se familiaricen con estas señales.

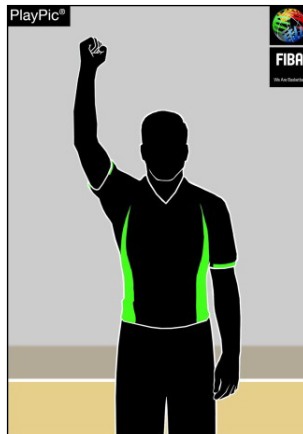
Señales del reloj de partido

DETENER EL RELOJ



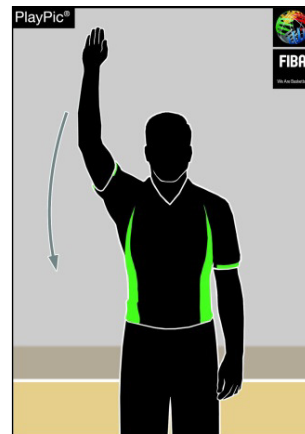
Palma abierta

DETENER EL RELOJ POR UNA FALTA



Un puño cerrado

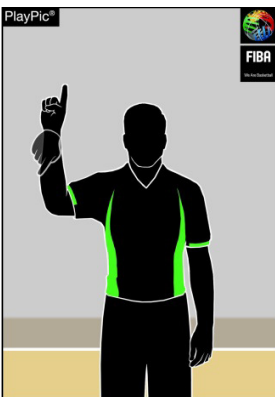
INICIAR EL RELOJ



Cortar con la mano

Tanteo

UN PUNTO



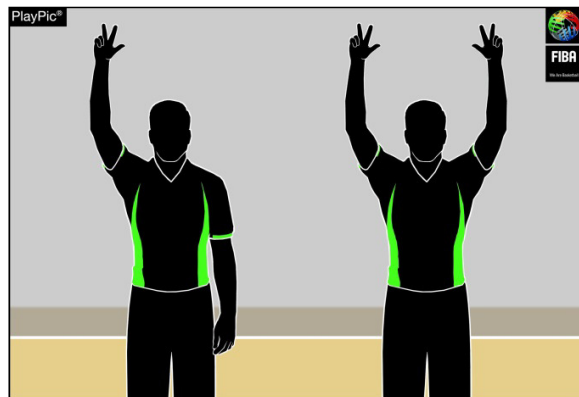
Un dedo, bajar la muñeca

DOS PUNTOS



Dos dedos, bajar la muñeca

TRES PUNTOS

Tres dedos extendidos
Un brazo: Intento
Dos brazos: Convertido