

Compilación de Reglas Oficiales 2024

REGLAMENTO OFICIAL + INTERPRETACIONES OFICIALES

De aplicación a partir del 1 de octubre de 2024

Documento editado por la Federación Vasca de
Baloncesto y el Comité Vasco de Árbitros



Actualizadas a 1 de octubre de 2024

Versión: 03/11/2024

INTRODUCCIÓN

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

Las reglas se redactan de la forma más clara y exhaustiva posible, pero se refieren a principios más que a situaciones de juego. Sin embargo, no pueden abarcar la gran variedad de casos concretos que pueden producirse durante un partido de baloncesto.

El objetivo de este documento es transformar los principios y conceptos de las Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA en situaciones prácticas y concretas del modo en que podrían ocurrir durante un partido de baloncesto.

Las interpretaciones de las diversas situaciones pueden estimular las mentes de los árbitros y complementar un estudio detallado de las propias reglas.

Las Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA constituyen el principal documento que regula el baloncesto FIBA. Sin embargo, los árbitros tienen la potestad y la autoridad para adoptar decisiones sobre cualquier punto que no se incluya específicamente en las Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA o en estas Interpretaciones Oficiales FIBA.

En aras de una mayor uniformidad de estas Interpretaciones, el 'Equipo A' es el que ataca inicialmente y el 'Equipo B' el que defiende. A1-A5 y B1-B5 son jugadores; A6-A12 y B6-B12 son sustitutos.

Notas del Traductor:

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

El uso del género masculino o femenino en esta publicación incluye siempre a ambos géneros.

Debe entenderse como el uso del masculino inclusivo, como norma general del idioma español.

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

- Sistema de "Instant Replay",
- "Challenge" del primer entrenador.

Las interpretaciones recogidas en este documento son las Interpretaciones Oficiales a las Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA y entran en vigor el 1 de octubre de 2024. Este documento reemplaza todas las Interpretaciones Oficiales FIBA anteriores. El remarcado en amarillo indica el contenido actualizado respecto a la versión del 25 de julio de 2024.

El texto de estas Interpretaciones Oficiales a las Reglas de Baloncesto comprende todos los géneros y debe entenderse de este modo.

NOTA: El Apéndice de Equipamientos puede consultarse en su versión original en inglés en el siguiente enlace:

https://library.fibaeref.basketball/cdn/OBR2024_Equipment



TABLA DE CONTENIDOS

TABLA DE CONTENIDOS	3
TABLA DE DIAGRAMAS	5
REGLA UNO – EL JUEGO	6
<u>Art. 1 Definiciones</u>	6
REGLA DOS – TERRENO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO	7
<u>Art. 2 Terreno de juego</u>	7
<u>Art. 3 Equipamiento</u>	13
REGLA TRES – LOS EQUIPOS	13
<u>Art. 4 Equipos</u>	14
<u>Art. 5 Jugadores: lesión</u>	17
<u>Art. 6 Capitán: obligaciones y derechos</u>	20
<u>Art. 7 Primer entrenador y primer entrenador ayudante: obligaciones y derechos</u>	21
REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO	23
<u>Art. 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y prórroga</u>	23
<u>Art. 9 Comienzo y final de un cuarto, una prórroga o del partido</u>	24
<u>Art.10 Estado del balón</u>	26
<u>Art.11 Posición de un jugador y de un árbitro</u>	27
<u>Art.12 Salto entre dos y posesión alterna</u>	28
<u>Art.13 Cómo se juega el balón</u>	34
<u>Art.14 Control del balón</u>	35
<u>Art.15 Jugador en acción de tiro</u>	36
<u>Art.16 Canasta: Cuándo se marca y su valor</u>	37
<u>Art.17 Saque</u>	40
<u>Art.18 Tiempo muerto</u>	52
<u>Art.19 Sustituciones</u>	53
<u>Art.20 Partido perdido por incomparecencia</u>	60
<u>Art.21 Partido perdido por inferioridad</u>	60
REGLA CINCO – VIOLACIONES	61
<u>Art.22 Violaciones</u>	61
<u>Art.23 Jugador fuera del terreno de juego y balón fuera del terreno de juego</u>	61
<u>Art.24 Regate</u>	62
<u>Art.25 Avance ilegal</u>	64
<u>Art.26 3 segundos</u>	66
<u>Art.27 Jugador defendido estrechamente</u>	67
<u>Art.28 8 segundos</u>	67
<u>Art.29 Reloj de tiro</u>	69



<u>Art.30 Balón devuelto a pista trasera</u>	80
<u>Art.31 Interposición e Interferencia</u>	83
REGLA SEIS – FALTAS	89
<u>Art.32 Faltas</u>	89
<u>Art.33 Contacto: Principios generales</u>	97
<u>Art.34 Falta personal</u>	97
<u>Art.35 Falta doble</u>	100
<u>Art.36 Falta técnica</u>	102
<u>Art.37 Falta antideportiva</u>	112
<u>Art.38 Falta descalificante</u>	114
<u>Art.39 Enfrentamientos</u>	117
REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES	121
<u>Art.40 Límite de faltas de jugador y descalificación del partido</u>	121
<u>Art.41 Faltas de equipo: Penalización</u>	121
<u>Art.42 Situaciones especiales</u>	122
<u>Art.43 Tiros libres</u>	126
<u>Art.44 Errores corregibles</u>	128
REGLA OCHO – ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISARIO: OBLIGACIONES Y DERECHOS	140
<u>Art.45 Árbitros, oficiales de mesa y comisario</u>	140
<u>Art.46 Árbitro principal: Obligaciones y derechos</u>	140
<u>Art.47 Árbitros: Obligaciones y derechos</u>	141
<u>Art.48 Anotador y ayudante de anotador: Obligaciones</u>	142
<u>Art.49 Cronometrador: Obligaciones</u>	143
<u>Art.50 Operador del reloj de tiro: Obligaciones</u>	145
A — SEÑALES DE LOS ÁRBITROS	146
B — ACTA DEL PARTIDO	155
C — PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA	168
D — CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS	169
E — TIEMPOS MUERTOS PARA TV	180
F — SISTEMA DE INSTANT REPLAY	181



TABLA DE DIAGRAMAS

Diagrama 1 – Terreno de juego de tamaño completo..... 9

Diagrama 2 – Terreno de juego y superficie de juego 10

Diagrama 3 – Zona restringida..... 11

Diagrama 4 – Zona de canasta de 2/3 puntos 12

Diagrama 5 – Mesas de oficiales y sillas de sustitución..... 13

Diagrama 6 – Principio del cilindro 98

Diagrama 7 – Posición de los jugadores durante tiros libres..... 128

Diagrama 8 – Señales de los árbitros..... 146

Diagrama 9 – Acta del partido 155

Diagrama 10 – Encabezamiento del acta del partido 156

Diagrama 11 – Equipos en el acta del partido (antes del partido) 157

Diagrama 12 – Equipos en el acta del partido (después del partido) 158

Diagrama 13 – Tanteo arrastrado..... 163

Diagrama 14 – Resumen..... 164

Diagrama 15 – Parte inferior del acta del partido 165



REGLA UNO – EL JUEGO

Artículo 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 Responsabilidad de los participantes

Todos los participantes en el partido – los oficiales de mesa, el delegado técnico-comisario si está presente, y todos los miembros del equipo facultados para jugar, el primer entrenador y los otros acompañantes de equipo – deben ayudar al buen desarrollo del partido y se espera de ellos que siempre demuestren un comportamiento ético.

Si se percatan de una irregularidad (error corregible) en la anotación del marcador, las faltas, los tiempos muertos registrados, así como el reloj de partido o el reloj de tiro, deberán notificarlo inmediatamente a los árbitros para que el error pueda ser corregido de acuerdo con el presente reglamento.

1.3 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.

1.4 Vencedor de un partido

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



REGLA DOS – TERRENO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

Artículo 2 – Terreno de juego

2.1 Terreno de juego

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

2.2 Superficie de juego

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

2.3 Pista trasera

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

2.4 Pista delantera

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

2.5 Líneas

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

2.5.1 Línea limítrofe

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

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

2.5.2 Línea central, círculo central y semicírculos de tiro libre

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

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



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



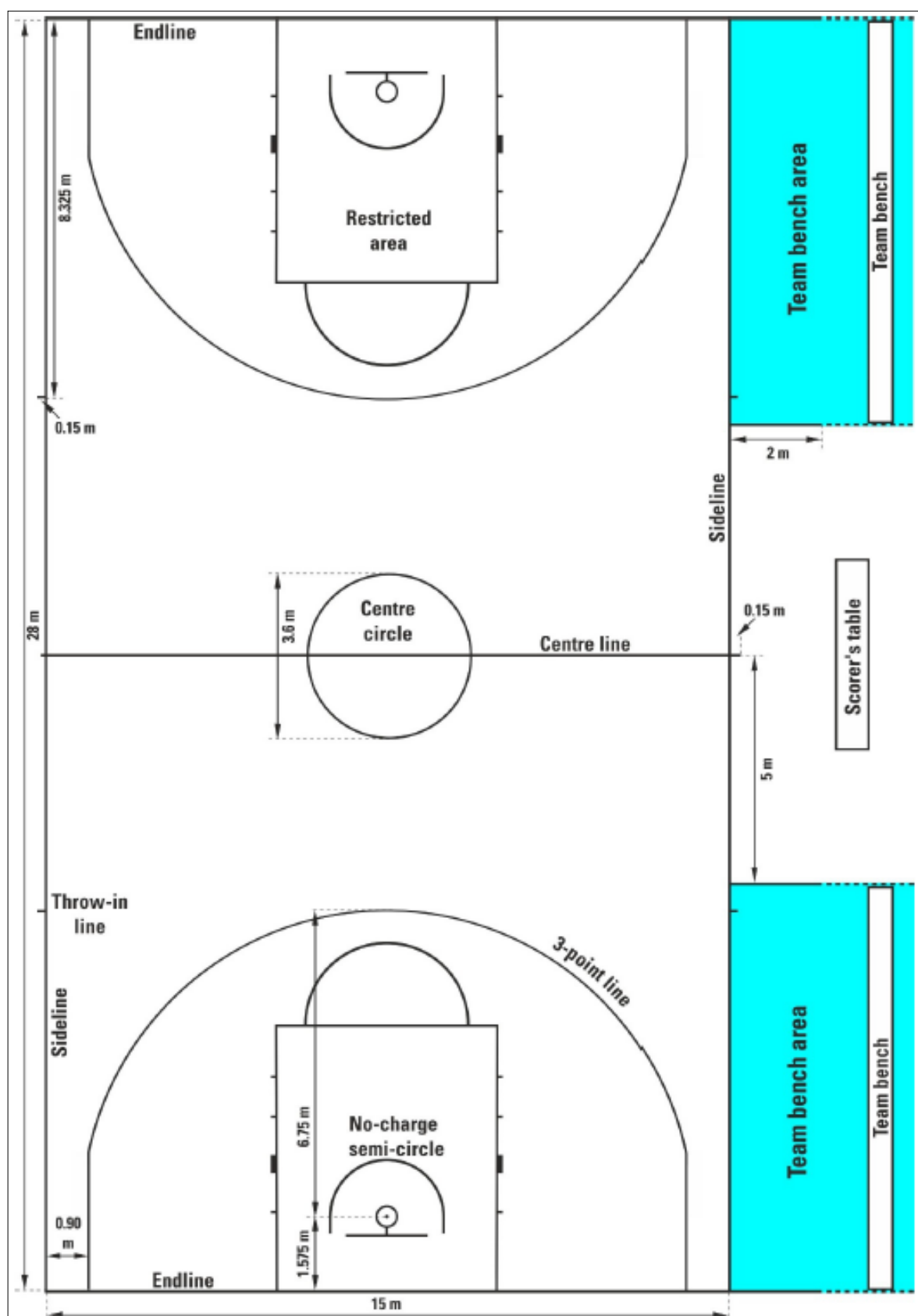


Diagrama 1 Terreno de juego de tamaño completo



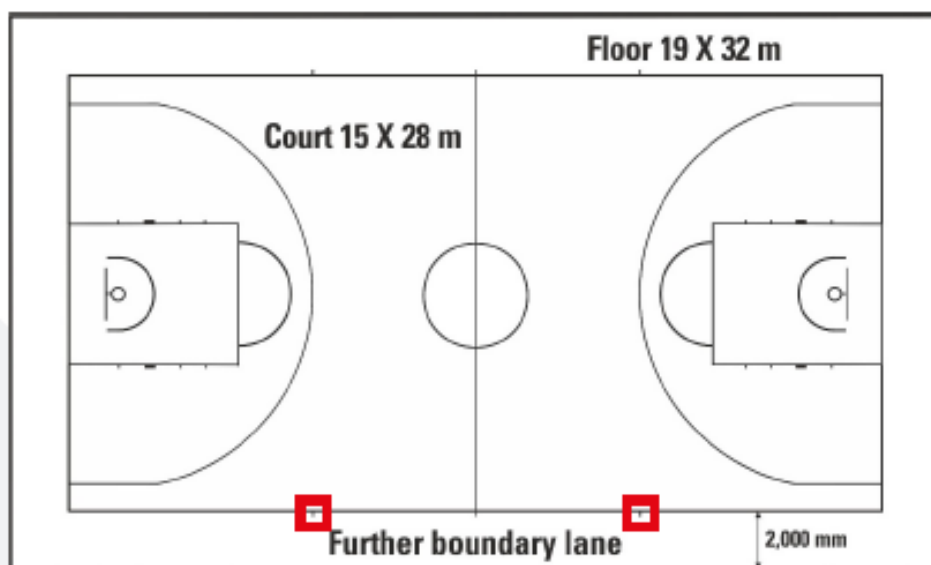


Diagrama 2 Terreno de juego y superficie de juego

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

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

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

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

2.5.4 Zona de canasta de 3 puntos

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

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

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

2.5.5 Zonas de banquillo

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



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

2.5.6. Líneas de saque

Habrán 4 líneas de saque, 2 en cada línea lateral, de 0,15 metros de longitud cada una, marcadas fuera del terreno de juego, con su borde exterior a una distancia de 8,325 metros del borde interior de la línea de fondo más próxima.

2.5.7. Zonas del semicírculo de no-carga

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

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

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

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

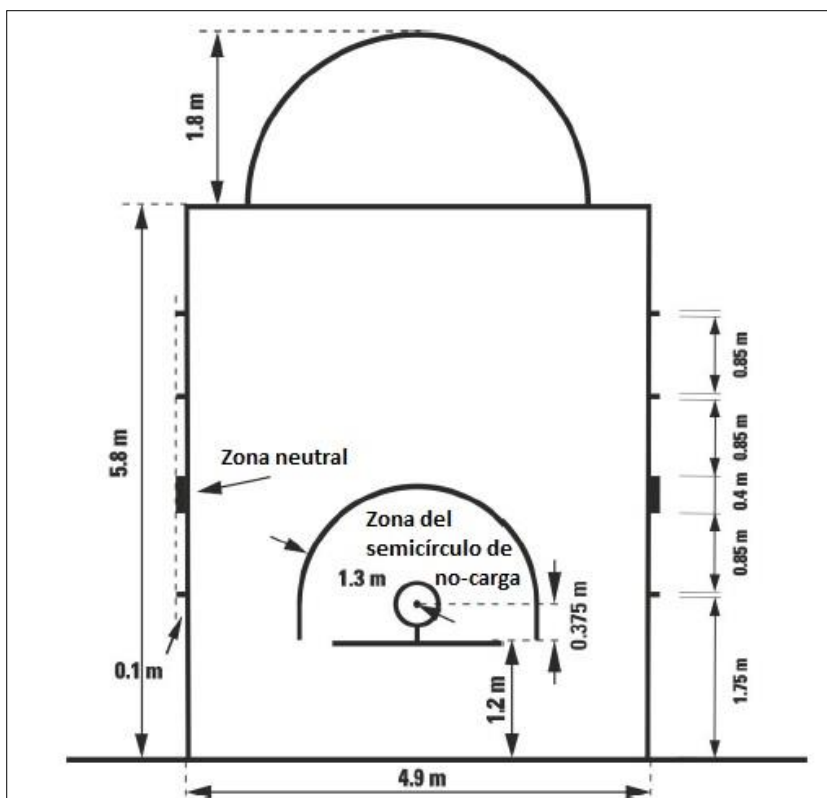


Diagrama 3

Zona restringida



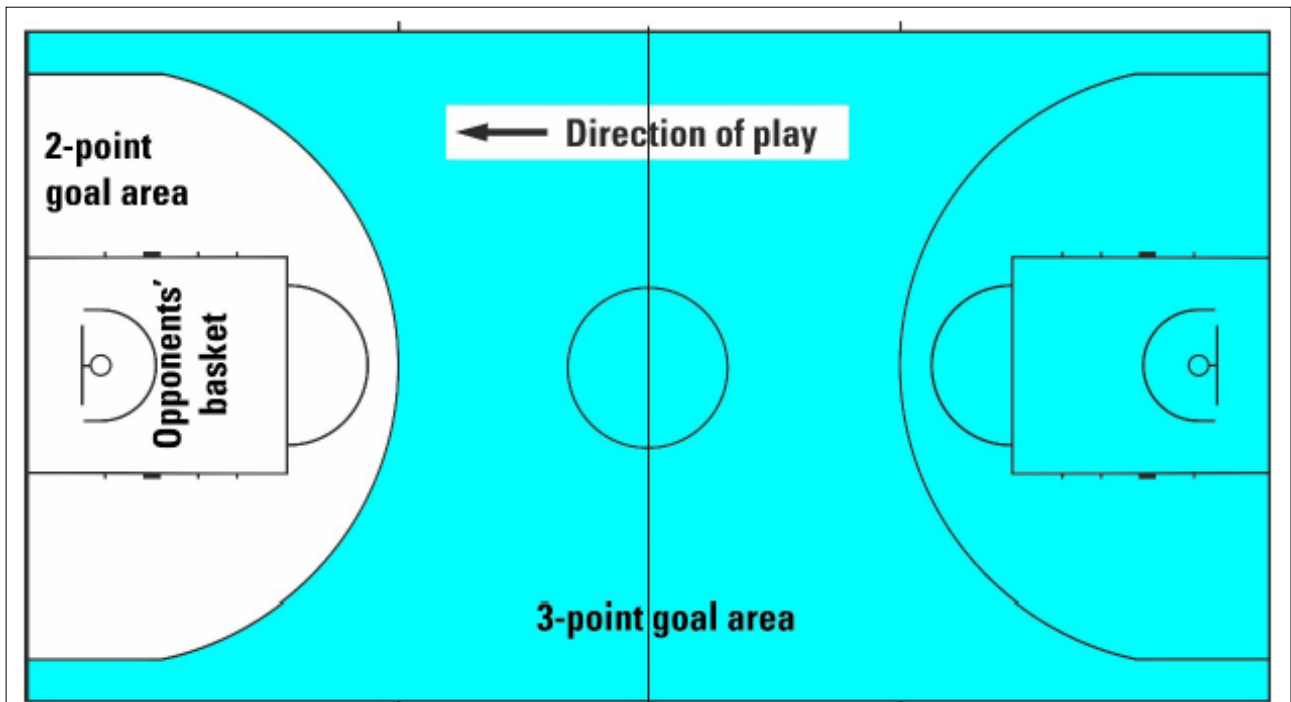


Diagrama 4 Zona de canasta de 2/3 puntos

2.6 Posición de la mesa de oficiales y de las sillas de los sustitutos (Diagrama 5)

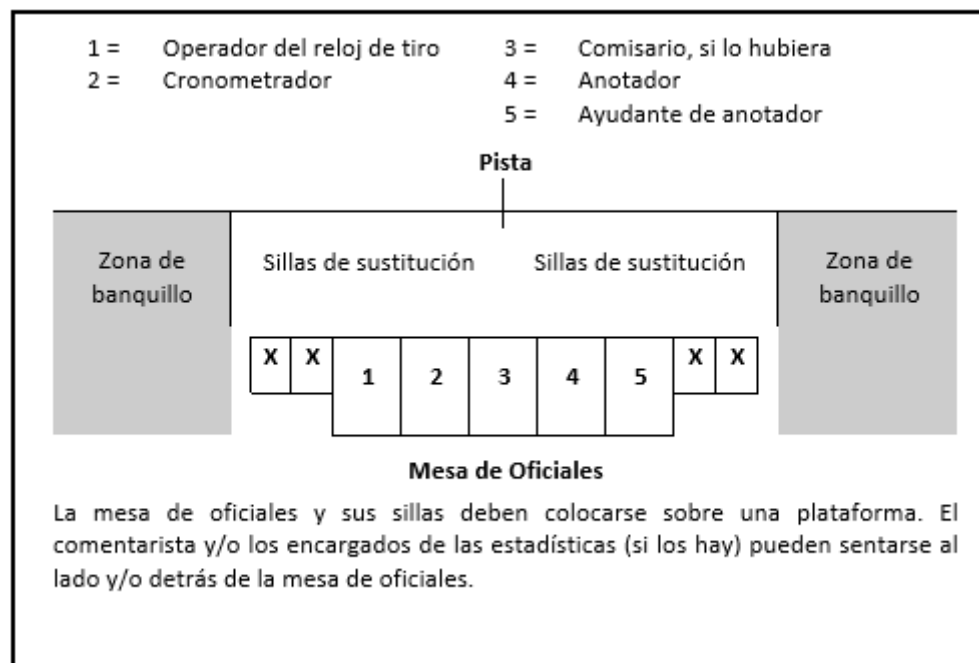


Diagrama 5 Mesa de oficiales y sillas de sustitutos



Artículo 3 – Equipamiento

Será necesario el siguiente equipamiento:

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

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



REGLA TRES – LOS EQUIPOS

Artículo 4 – Equipos

4.1 Definición

- 4.1.1 Un miembro de equipo es apto para jugar cuando se le ha autorizado para jugar con un equipo de acuerdo a las normativas, incluyendo las que regulan los límites de edad, del organizador de la competición.
- 4.1.2 Un miembro de equipo está facultado para jugar cuando ha sido inscrito en el acta del partido antes del comienzo del mismo y mientras no sea descalificado ni haya cometido 5 faltas.
- 4.1.3 Durante el tiempo de juego, un miembro de equipo es:
- Jugador cuando está en el terreno de juego y está facultado para jugar.
 - Sustituto cuando no está en el terreno de juego pero está facultado para jugar.
 - Jugador excluido cuando ha cometido 5 faltas y ya no está facultado para jugar.
- 4.1.4 Durante un intervalo de juego, todos los miembros de equipo facultados para jugar se consideran jugadores.

4.2 Regla

- 4.2.1 Cada equipo se compone de:
- Un máximo de 12 miembros de equipo facultados para jugar, incluido un capitán.
 - Un primer entrenador.
 - Un máximo de 8 acompañantes de equipo, incluyendo entrenadores ayudantes, que pueden sentarse en el banquillo. Si un equipo dispone de entrenadores ayudantes, el primer entrenador ayudante se inscribirá en el acta del partido.
- 4.2.2 Durante el tiempo de juego 5 miembros de equipo de cada equipo estarán en el terreno de juego y podrán ser sustituidos.
- 4.2.3 Un sustituto se convierte en jugador y un jugador se convierte en sustituto cuando:
- El árbitro hace la señal al sustituto para que entre al terreno de juego.
 - Un sustituto solicita la sustitución al cronometrador durante un tiempo muerto o un intervalo de juego.

4.3 Uniformes

- 4.3.1 El uniforme de todos los miembros del equipo constará de:
- Camisetas del mismo color dominante en la parte delantera y trasera como los pantalones. Si las camisetas tienen mangas, deberán finalizar por encima del codo. No se permiten camisetas de manga larga. Todos los jugadores deben llevar la camiseta por dentro del pantalón. Se permiten los uniformes de una sola pieza.
 - Pantalones cortos del mismo color dominante en la parte delantera y trasera que las camisetas. Los pantalones deben acabar por encima de la rodilla.



	COMPILACIÓN REGLAS + INTERPRETACIONES COMITÉ VASCO DE ÁRBITROS	Noviembre 2024 Página 15 de 183
---	--	---

- Calcetines del mismo color dominante para todos los miembros del equipo. Los calcetines han de ser visibles.

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

Los números serán claramente visibles y:

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

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

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

4.4 Otra indumentaria

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

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

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



- Muñequeras y cintas para la cabeza, con una anchura máxima de 10 centímetros, de material textil.
- Vendaje (taping) en los brazos, hombros, piernas, etc.
- Tobilleras.

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

- 4.4.3 Durante el partido un jugador puede llevar zapatillas de cualquier combinación de colores, pero las zapatillas izquierda y derecha deben coincidir. No se permiten luces intermitentes, material reflectante u otros adornos.
- 4.4.4 Durante el partido, un jugador no podrá exhibir ningún nombre, marca, logotipo o cualquier otra identificación comercial, promocional o benéfica en su cuerpo, pelo o cualquier otra parte.
- 4.4.5 Cualquier otra indumentaria no mencionada de manera explícita en este artículo deberá ser aprobada por la Comisión Técnica de FIBA.

INTERPRETACIONES	
4-1	Afirmación: Todos los jugadores de un equipo deben llevar todas las prendas de compresión de brazos y piernas, muñequeras, cintas para el pelo, esparadrapo o cinta (quiropráctica) del mismo color sólido.
4-2	Ejemplo: A1 lleva una cinta para el pelo blanca y A2 lleva una cinta para el pelo roja en el terreno de juego. Interpretación: No está permitido que A1 y A2 lleven diferente color de cinta de pelo.
4-3	Ejemplo: A1 lleva una cinta para el pelo blanca y A2 lleva una muñequera roja en el terreno de juego. Interpretación: No está permitido que A1 lleve una cinta para el pelo blanca y A2 lleve una muñequera roja.
4-4	Afirmación: No se permite llevar cintas para el pelo tipo bufanda. 
4-5	Ejemplo: A1 lleva una cinta para el pelo tipo bufanda del mismo color sólido que cualquier otro accesorio permitido de los compañeros de equipo. Interpretación: No se permite que A1 lleve una cinta para el pelo tipo bufanda. Las cintas para el pelo no tendrán elemento de apertura/cierre alrededor de la cabeza y no tendrán ninguna parte que sobresalga de la superficie.
4-6	Ejemplo: A6 solicita una sustitución. Los árbitros se percatan de que A6 lleva una camiseta que no es de compresión debajo de la camiseta de juego. Interpretación: No se concederá la sustitución. Solo pueden llevarse prendas de compresión debajo del uniforme de juego.



- 4-7 Ejemplo: A6 lleva una prenda de compresión debajo del pantalón de juego que le llega:
a) Por encima de la rodilla.
b) Hasta los tobillos.
Interpretación: La prenda de compresión (calentadores) es legal y puede ser de cualquier longitud. Todos los jugadores del equipo deben llevar todas las prendas de compresión, incluyendo las camisetas y calentadores, cintas para el pelo, muñequeras, esparadrapo y cinta (quiropática) del mismo color sólido.
- 4-8 Ejemplo: A6 lleva una prenda de compresión (camiseta interior) debajo de la camiseta de juego que le llega:
a) Hasta los hombros.
b) Hasta el cuello.
Interpretación: La prenda de compresión (camiseta interior) es legal y puede ser:
a) De cualquier longitud hasta los hombros o más allá.
b) De cualquier longitud hasta el inicio del cuello.
Todos los jugadores del equipo deben llevar todas las prendas de compresión, incluyendo las camisetas y calentadores, cintas para el pelo, muñequeras, esparadrapo y cinta (quiropática) del mismo color sólido

Artículo 5 – Jugadores: lesión y asistencia

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



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

INTERPRETACIONES

- 5-1 **Afirmación:** Si un jugador está lesionado, parece estar lesionado o necesita recibir asistencia y, como resultado, cualquier persona con permiso para sentarse en su banquillo (primer entrenador, primer entrenador ayudante, sustitutos, jugadores excluidos o acompañantes de equipo) entra en el terreno de juego, se considera que ese jugador ha recibido tratamiento o asistencia, haya sido administrado o no dicho tratamiento o asistencia.
- 5-2 **Ejemplo:** Parece que A1 tiene el tobillo lesionado y se detiene el partido. Por parte del equipo A entra en el terreno de juego:
a) el médico, que trata el tobillo lesionado de A1.
b) el médico, pero A1 ya se ha recuperado.
c) el entrenador principal para ocuparse de su jugador lesionado.
d) el primer entrenador ayudante, un sustituto o cualquier otro acompañante, pero no asisten a A1.
Interpretación: En todos los casos, A1 recibió tratamiento y será sustituido.
- 5-3 **Ejemplo:** El fisioterapeuta del equipo entra en el terreno de juego y arregla un vendaje suelto a A1.
Interpretación: A1 recibió asistencia y será sustituido.
- 5-4 **Ejemplo:** El médico del equipo entra en el terreno de juego para encontrar una lentilla de A1.
Interpretación: A1 recibió asistencia y será sustituido.
- 5-5 **Afirmación:** Cualquier persona con permiso para sentarse en el banquillo, sin abandonar la zona de banquillo, puede proporcionar asistencia a un jugador de su propio equipo. Si dicha asistencia no impide que el partido se reanude de inmediato, no se considerará que ese jugador haya recibido asistencia y no será necesario sustituirlo.
- 5-6 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro, cerca de la zona de banquillo del equipo A. El balón no entra en la canasta. Mientras A1 está lanzando 2 o 3 tiros libres:
a) El delegado del equipo A o A6, desde la zona de banquillo, pasa una toalla, una botella de agua o una cinta para el pelo a cualquier otro jugador del equipo A que está en el terreno de juego.
b) El fisioterapeuta del equipo A, desde la zona de banquillo, arregla un vendaje suelto de cualquier otro jugador del equipo A que está en el terreno de juego, o le aplica aerosol en la pierna o le da un masaje en el cuello.
Interpretación: El jugador del equipo A no ha recibido ninguna asistencia que evite que el partido se reanude de inmediato. El jugador del equipo A no tiene por qué ser sustituido. A1 continuará lanzando los 2 o 3 tiros libres.
- 5-7 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro, cerca de la zona de banquillo del equipo A. El balón no entra en la canasta. Después de la falta, A1 cae en el terreno de juego y en su zona de banquillo. A6 se pone en pie y ayuda a levantarse a A1. A1 está listo para jugar inmediatamente, como máximo en unos 15 segundos.
Interpretación: A1 no ha recibido ninguna asistencia que evite que el partido se reanude de inmediato. A1 no tiene por qué ser sustituido. A1 lanzará 2 o 3 tiros libres.



- 5-8 Ejemplo: Se conceden 2 tiros libres a A1. Mientras el árbitro comunica la falta a la mesa de oficiales, A1 se sitúa frente a su zona de banquillo, en la esquina del terreno de juego y pide una toalla o una botella de agua. Cualquier persona desde su zona de banquillo le entrega una toalla o una botella de agua a A1. A1 se seca las manos o bebe de la botella. A1 está listo para jugar inmediatamente, como máximo en unos 15 segundos.
Interpretación: A1 no ha recibido ninguna asistencia que evite que el partido se reanude de inmediato. A1 no tiene por qué ser sustituido. A1 lanzará 2 tiros libres.
- 5-9 Ejemplo: A1 consigue una canasta. El sacador B1 informa al árbitro que el balón está mojado. El árbitro detiene el partido. Cualquier persona de la zona de banquillo del equipo B entra en el terreno de juego y seca el balón o le da una toalla a B1 para que seque el balón.
Interpretación: B1 no ha recibido ninguna asistencia que evite que el partido se reanude de inmediato. B1 no tiene por qué ser sustituido. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo, excepto directamente detrás del tablero. El árbitro entregará el balón para el saque a un jugador del equipo B.
- 5-10 Ejemplo: A1 tiene el balón en las manos para un saque en pista delantera. El fisioterapeuta del equipo A sale de la zona de banquillo en pista trasera, permanece fuera del terreno de juego y le arregla un vendaje a A1.
Interpretación: El fisioterapeuta del equipo A proporcionó asistencia fuera de la zona de banquillo a A1. A1 debe ser sustituido.
- 5-11 Ejemplo: A1 no tiene aún el balón en las manos para un saque en pista delantera. El fisioterapeuta del equipo A permanece en la zona de banquillo en pista delantera y le arregla un vendaje a A1.
Interpretación: El fisioterapeuta del equipo A proporcionó una asistencia a A1 desde dentro de la zona de banquillo. Si la asistencia se completa en 15 segundos, A1 no tiene por qué ser sustituido. Si la asistencia dura más de 15 segundos, A1 debe ser sustituido.
- 5-12 **Afirmación: No hay límite de tiempo requerido para que un jugador lesionado de gravedad sea retirado del terreno de juego si, en opinión de un médico, el traslado es peligroso para el jugador.**
- 5-13 Ejemplo: A1 parece estar lesionado de gravedad y el partido se detiene durante unos 15 minutos porque el médico cree que sacar al jugador del terreno de juego podría ser peligroso para el jugador.
Interpretación: La opinión del médico determinará el tiempo necesario para trasladar al jugador lesionado fuera del terreno de juego. Después de la sustitución, el juego se reanudará sin ninguna penalización.
- 5-14 **Afirmación: Si un jugador se lesiona o sangra, o presenta una herida abierta y no puede seguir jugando de inmediato (aproximadamente en 15 segundos), o si recibe asistencia de cualquier persona con permiso para sentarse en su banquillo, el jugador debe ser sustituido. Si se concede un tiempo muerto a cualquier equipo en el mismo período de reloj de partido parado y el jugador se recupera o finaliza la asistencia durante el tiempo muerto, el jugador podrá continuar jugando solo si la señal del cronometrador para el final del tiempo muerto suena antes de que un árbitro autorice a un sustituto a reemplazar al jugador lesionado o atendido.**
- 5-15 Ejemplo: A1 se lesiona y se detiene el partido. Como A1 no puede continuar jugando de inmediato, un árbitro hace sonar el silbato a la vez que efectúa la señal de sustitución. Cualquier equipo solicita un tiempo muerto:
a) antes de que el sustituto de A1 entre en el partido.
b) después de que el sustituto de A1 entre en el partido.
Al finalizar el tiempo muerto, A1 se ha recuperado y solicita permanecer en el partido.



Interpretación:

a) Si se recupera durante el tiempo muerto A1 podrá continuar jugando.

b) El sustituto de A1 ya ha entrado en el partido; por lo tanto, A1 no puede volver a participar hasta que haya finalizado la siguiente fase de partido con reloj en marcha.

5-16 **Afirmación:** Los jugadores designados por el primer entrenador para iniciar el partido pueden ser sustituidos en caso de lesión.

Los jugadores que reciban tratamiento entre tiros libres deben ser sustituidos en caso de lesión.

En ambos casos, los oponentes tienen derecho a sustituir al mismo número de jugadores, si lo desean.

5-17 **Ejemplo:** A1 es objeto de falta y se le conceden 2 tiros libres. Después del primer tiro libre, los árbitros se percatan de que:

a) A1 está sangrando y es sustituido por A6. El equipo B solicita sustituir a 2 jugadores.

b) B1 está sangrando y es sustituido por B6. El equipo A solicita sustituir a 1 jugador.

Interpretación:

a) El equipo B tiene derecho a sustituir solamente a 1 jugador. A6 lanzará el segundo tiro libre.

b) El equipo A tiene derecho a sustituir a 1 jugador. A1 lanzará el segundo tiro libre.

Artículo 6 – Capitán: obligaciones y derechos

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

Artículo 7 – Primer entrenador y primer entrenador ayudante: obligaciones y derechos

- 7.1 Al menos 40 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada primer entrenador o su representante proporcionará al anotador una lista con los nombres y números correspondientes de los miembros de su equipo aptos para jugar, así como el nombre del capitán, primer entrenador y primer entrenador ayudante. Todos los miembros de un equipo cuyos nombres estén inscritos en el acta del partido están facultados para jugar, incluso si llegan después de que el partido haya comenzado.
- 7.2 Al menos 10 minutos antes de la hora de inicio programada del partido, cada primer entrenador dará su aprobación a los nombres y números de los miembros de su equipo y a los nombres del primer entrenador y primer entrenador ayudante, mediante su firma en el acta del partido. Al mismo tiempo, el primer entrenador deberá indicar los 5 jugadores que comenzarán el partido. El primer entrenador del equipo A será quien facilite esta información en primer lugar.



- 7.3 Los primeros entrenadores, entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes de equipos son las únicas personas autorizadas a sentarse en los banquillos y a permanecer en las zonas de banquillo. Durante el tiempo de juego todos los sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes de equipo permanecerán sentados.
- 7.4 El primer entrenador o el primer entrenador ayudante pueden ir a la mesa de oficiales durante el partido para obtener información estadística solo cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté parado.
- 7.5 El primer entrenador puede dirigirse a los árbitros de manera educada durante el partido para obtener información solo cuando el balón esté muerto y el reloj de partido esté parado.
- 7.6 Tanto el primer entrenador como el primer entrenador ayudante, pero solo uno de ellos a la vez, están autorizados a permanecer de pie durante el partido. Podrán dirigirse verbalmente a sus jugadores durante el partido siempre que permanezcan dentro de sus zonas de banquillo. El primer entrenador ayudante no se comunicará con los árbitros.
- 7.7 Si hay un primer entrenador ayudante, su nombre debe inscribirse en el acta del partido antes del inicio (no es necesario que firme). Asumirá todas las obligaciones y derechos del primer entrenador si, por cualquier razón, este no puede continuar ejerciéndolas.
- 7.8 Si el capitán abandona el terreno de juego, el primer entrenador informará a uno de los árbitros del número del jugador que actuará como capitán en el terreno de juego.
- 7.9 El capitán actuará como jugador-primer entrenador si no hay primer entrenador o si este no puede continuar y no hay primer entrenador ayudante inscrito en el acta del partido (o este no puede continuar). Si el capitán tiene que abandonar el terreno de juego, puede continuar ejerciendo como jugador-primer entrenador. Si debe abandonar el terreno de juego a causa de una falta descalificante, o no puede actuar como jugador-primer entrenador debido a una lesión, su sustituto como capitán podrá sustituirlo como jugador-primer entrenador.
- 7.10 El primer entrenador designará al lanzador de tiros libres de su equipo en todos los casos en que las reglas no lo determinen.

INTERPRETACIONES

7-1 **Afirmación:** Al menos 40 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada primer entrenador o su representante deberá entregar al anotador una lista del equipo con los nombres y números correspondientes de los miembros de equipo aptos para jugar el partido, así como el nombre del capitán, del primer entrenador y del primer entrenador ayudante.

El primer entrenador es el responsable de asegurarse de que los números que aparecen en la lista se corresponden con los números de las camisetas de los jugadores. Al menos 10 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada primer entrenador firmará el acta del partido, confirmando de esta forma que los nombres y números correspondientes de los miembros de su equipo, así como los nombres del capitán, del primer entrenador y del primer entrenador ayudante, están inscritos correctamente en el acta del partido.



7-2	Ejemplo: El equipo A presenta a su debido tiempo la lista del equipo al anotador. Los números de las camisetas de 2 jugadores son diferentes a los números que llevan en sus camisetas o se omite el nombre de un jugador en el acta del partido. Esto se descubre: a) Antes del comienzo del partido. b) Después del comienzo del partido. Interpretación: a) Se corregirán los números equivocados o se añadirá el nombre del jugador en el acta del partido sin ninguna penalización. b) El árbitro detiene el partido en el momento adecuado de forma que no coloque en desventaja a ninguno de los equipos. Se corregirán los números equivocados sin ninguna penalización. Sin embargo, no se puede añadir el nombre del jugador omitido en el acta del partido.
7-3	Ejemplo: El primer entrenador del Equipo A desea que puedan sentarse en el banquillo durante el partido jugadores lesionados o jugadores que no van a participar en el partido. Interpretación: Los equipos pueden decidir quiénes de entre el máximo de 12 jugadores aptos para jugar serán inscritos en el acta del partido con derecho a sentarse en el banco del equipo durante el partido, además del máximo de 8 acompañantes de equipo.
7-4	Afirmación: Al menos 10 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada primer entrenador confirmará los 5 jugadores que comenzarán el partido. Antes del inicio del partido, el anotador comprobará si existe algún error relacionado con estos 5 jugadores y, en tal caso, lo comunicará al árbitro más cercano en cuanto sea posible. Si el error se descubre antes del inicio del partido, se corregirán los jugadores del 5 inicial. Si el error se descubre después del inicio del partido, el error se ignorará.
7-5	Ejemplo: Se descubre que uno de los jugadores en el terreno de juego no es uno de los confirmados en el 5 inicial. Esto ocurre: a) Antes del comienzo del partido. b) Después del comienzo del partido. Interpretación: a) Se reemplazará al jugador por uno de los 5 jugadores que debían comenzar el partido, sin ninguna penalización. b) Se ignorará el error. El partido continuará sin ninguna penalización.
7-6	Ejemplo: El primer entrenador le pide al anotador que marque con la "x" en el acta del partido los 5 jugadores que van a empezar de inicio. Interpretación: El primer entrenador confirmará personalmente los 5 jugadores de su equipo que empezarán el partido marcando él mismo la "x" al lado del número del jugador, en la columna de "Entrada" del acta del partido.
7-7	Ejemplo: El primer entrenador del equipo A y el primer entrenador ayudante del equipo A son descalificados. Interpretación: El capitán del equipo A actuará como jugador-primer entrenador del equipo A.



REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO

Artículo 8 – Tiempo de juego, tanteo empatado y prórroga

- 8.1 El partido constará de 4 cuartos de 10 minutos cada uno.
- 8.2 Habrá un intervalo de juego de 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
- 8.3 Habrá un intervalo de juego de 2 minutos entre el primer y segundo cuarto (primera parte), entre el tercer y cuarto cuarto (segunda parte) y antes de cada prórroga.
- 8.4 Habrá un intervalo de juego en la mitad del partido de 15 minutos.
- 8.5 Un intervalo de juego comienza:
- 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
 - Cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o de la prórroga.
- 8.6 Un intervalo de juego finaliza:
- Al comienzo del primer cuarto, cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal en el lanzamiento del salto entre dos.
 - Al comienzo de todos los demás cuartos y prórrogas, cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.
- 8.7 Si el tanteo está empatado al final del cuarto cuarto, el partido continuará con tantas prórrogas de 5 minutos como sean necesarias para deshacer el empate.
- Si en una competición disputada por sistema de partidos a ida y vuelta hay empate en el total de puntos (suma de resultados de ambos partidos) al final del segundo partido, se continuará con tantas prórrogas de 5 minutos como sean necesarias para deshacer el empate.
- 8.8 Si se comete una falta cerca del final de un cuarto o de la prórroga, el árbitro determinará el tiempo de juego restante. Se mostrará un mínimo de 0.1 (una décima de segundo) en el reloj de juego.
- 8.9 Si se sanciona una falta técnica, antideportiva o descalificante durante un intervalo de juego, cualquier tiro libre resultante se administrará antes del inicio del siguiente cuarto o prórroga.

INTERPRETACIONES

8-1 Afirmación: 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 de un cuarto o prórroga, **excepto el último**.

Cuando el tablero disponga de la luz roja en el perímetro, la luz tiene prioridad sobre la señal sonora del reloj de partido.

8-2 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro:

- a) que no convierte
- b) que convierte

antes de que suene la señal del reloj de partido para el final del cuarto.

Interpretación: Los árbitros se consultarán entre ellos inmediatamente para dilucidar si la falta sobre A1 se produjo antes de que sonase la señal del reloj de partido para el final del cuarto.



	Si deciden que la falta de B1 se produjo antes de que sonase la señal del reloj de partido, se anotará una falta personal a B1. a) A1 lanzará 2 tiros libres. b) La canasta de A1 será válida. A1 lanzará 1 tiro libre. El reloj de partido se corregirá con el tiempo restante cuando se produjo la falta. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre. Si deciden que la falta de B1 se produjo después de que sonase la señal del reloj de partido, la falta se ignorará. La canasta, de haberse conseguido, no será válida. Si la falta de B1 cumple el criterio para considerarse una falta antideportiva o una falta descalificante y queda por disputarse otro cuarto o prórroga, no se ignorará la falta de B1 y se penalizará como corresponda antes del inicio del siguiente cuarto o prórroga. La falta contará como una de las faltas del equipo B en el siguiente cuarto. 8-3 Ejemplo: A1 tira de 3. El balón está en el aire cuando suena la señal del reloj de partido para el final del partido. Tras la señal, B1 comete falta sobre A1, que aún está en el aire. El balón entra en la canasta. Interpretación: Se conceden 3 puntos a A1. Se ignorará la falta de B1 sobre A1 puesto que se produjo después del tiempo de juego, a menos que cumpla el criterio para considerarse una falta antideportiva o una falta descalificante y quede por disputarse otro cuarto o prórroga.
--	--

Artículo 9 – Comienzo y final de un cuarto, una prórroga o del partido

- 9.1 El primer cuarto comienza cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal en el lanzamiento del salto entre dos.
- 9.2 Los demás cuartos o prórrogas comienzan cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.
- 9.3 El partido no puede comenzar si uno de los equipos no está en el terreno de juego con 5 jugadores preparados para jugar.
- 9.4 En todos los partidos, el equipo citado en primer lugar en el calendario (equipo local) tendrá, al mirar al terreno de juego desde la mesa de oficiales:
 - Su banquillo a la izquierda de la mesa de oficiales.
 - Su calentamiento antes del partido en la mitad del terreno de juego situada delante de su banquillo.

Sin embargo, si ambos equipos están de acuerdo, podrán intercambiar los banquillos y/o los cestos para el calentamiento previo a la primera mitad.
- 9.5 Los equipos intercambiarán la pista de calentamiento y la canasta para la segunda mitad.
- 9.6 En todas las prórrogas, los equipos continuarán atacando las mismas canastas que en el cuarto cuarto.
- 9.7 Un cuarto, una prórroga o un partido finalizarán cuando suene la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o de la prórroga. Cuando el tablero esté equipado con iluminación roja alrededor de su perímetro, la iluminación tiene prioridad sobre la señal sonora del reloj de partido.



INTERPRETACIONES

- 9-1 **Afirmación:** Un partido no comenzará a menos que ambos equipos dispongan de al menos 5 jugadores en el terreno de juego listos para jugar.
- 9-2 Ejemplo: Al comienzo de la segunda parte, el equipo A no puede presentar 5 jugadores en el terreno de juego debido a lesiones, descalificaciones, etc.
Interpretación: La obligación de presentar un mínimo de 5 jugadores solo es válida para el comienzo del partido. El equipo A puede continuar jugando con menos de 5 jugadores.
- 9-3 Ejemplo: Próximo al final del partido, A1 comete la 5ª falta y se convierte en jugador excluido. El equipo A queda reducido a 4 jugadores al no disponer de más sustitutos. Como el equipo B está ganando por una gran diferencia, el primer entrenador del equipo B, demostrando juego limpio, quiere retirar a uno de sus jugadores para jugar también con 4 jugadores.
Interpretación: Se denegará la petición del primer entrenador del equipo B para jugar con menos de 5 jugadores. Si un equipo tiene suficientes jugadores disponibles, habrá 5 jugadores en el terreno de juego.
- 9-4 **Afirmación:** El Artículo 9 aclara qué canasta debe defender un equipo y qué canasta debe atacar. Si, por error, cualquier cuarto comienza con ambos equipos atacando/defendiendo las canastas equivocadas, se corregirá tan pronto como se descubra, sin poner a ningún equipo en desventaja. Todos los puntos anotados, el tiempo transcurrido, las faltas sancionadas, etc. antes de detenerse el partido seguirán siendo válidos.
- 9-5 Ejemplo: Después de comenzar el partido, los árbitros descubren que los equipos están jugando en dirección equivocada.
Interpretación: Se parará el partido tan pronto como sea posible sin poner en desventaja a ningún equipo. Los equipos corregirán la dirección de juego. El partido se reanudará desde el lugar más cercano a donde se detuvo, como si de un espejo invertido se tratara.
- 9-6 **Afirmación:** El partido comenzará con un salto entre dos en el círculo central.
- 9-7 Ejemplo: Al comienzo del partido se sanciona al saltador B1 una falta personal sobre A1
a) Antes
b) Después
de que el balón haya salido de las manos del árbitro principal para el salto inicial.
Interpretación:
a) Aún no ha comenzado el primer cuarto. Por tanto, se trata de una falta durante el intervalo de juego antes del inicio del partido. El partido comenzará con un salto entre dos.
b) Ha comenzado el primer cuarto. Por tanto, se trata de una falta durante el primer cuarto. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde detrás de la línea lateral en pista delantera, cerca de la línea central, con 14 segundos en el reloj de tiro.
En ambos casos, la falta se anotará en el acta y contará como una de las faltas de equipo B en el primer cuarto.
- 9-8 Ejemplo: Durante el intervalo de juego previo al partido, se sanciona una falta técnica a A1. Antes del inicio del partido, el primer entrenador del equipo B designa a B6 para lanzar 1 tiro libre; sin embargo, B6 no es uno de los jugadores del 5 inicial del equipo B.
Interpretación: Solo uno de los jugadores designados en el 5 inicial del equipo B lanzará el tiro libre sin rebote. No se puede conceder una sustitución antes de que comience el tiempo de juego.
El partido comenzará con un salto entre dos.



9-9	Ejemplo: Durante el intervalo de juego previo al inicio del partido, A1 comete una falta antideportiva sobre B1. Interpretación: Antes de comenzar el partido, B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. Si B1 está confirmado como uno de los 5 jugadores para iniciar el partido, B1 permanecerá en el terreno de juego. Si B1 no está confirmado como uno de los 5 jugadores para iniciar el partido, B1 no permanecerá en el terreno de juego. El partido comenzará con un salto entre dos y con los 5 jugadores del equipo B confirmados para comenzar el partido.
9-10	Afirmación: Si durante el intervalo de juego previo al partido, un jugador del 5 inicial ya no puede o no está facultado para comenzar el partido, dicho jugador será reemplazado por otro jugador. En este caso, los oponentes tienen derecho a cambiar a un jugador del 5 inicial, si lo desean.
9-11	Ejemplo: A1 es uno de los jugadores del 5 inicial del equipo A. Durante el intervalo de juego 7 minutos antes del inicio del partido: a) A1 se lesiona. b) Se sanciona a A1 una falta descalificante Interpretación: En ambos casos, A1 será sustituido por otro jugador del equipo A. El equipo B tiene derecho a sustituir a uno de sus jugadores del 5 inicial, si lo desean.

Artículo 10 – Estado del balón

10.1 El balón puede estar vivo o muerto.

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

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

10.3 El balón queda **muerto** cuando:

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

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

- El balón está en el aire en un tiro a canasta y:



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

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

INTERPRETACIONES

- 10-1 **Afirmación:** El balón no queda muerto y la canasta, si se convierte, es válida cuando un jugador está en acción de tiro y finaliza el tiro con un movimiento continuo mientras que un defensor es sancionado con una falta sobre cualquier oponente después de que haya comenzado el movimiento continuo del tirador. Esta situación es igualmente válida si cualquier defensor o cualquier persona de ese mismo equipo defensor con permiso para sentarse en el banquillo es sancionada con una falta técnica.
- 10-2 **Ejemplo:** A1 está en acción de tiro cuando B2 comete falta sobre A2. A1 finaliza el tiro con un movimiento continuo.
a) Es la tercera falta del equipo B en ese cuarto.
b) Es la quinta falta del equipo B en ese cuarto.
Interpretación: En ambos casos, la canasta de A1, si se convierte, será válida.
a) El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta de B2.
b) A2 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.
- 10-3 **Ejemplo:** A1 está en acción de tiro cuando A2 comete una falta sobre B2. A1 finaliza el tiro con un movimiento continuo.
Interpretación: El balón queda muerto cuando A2 es sancionado con una falta del equipo con control de balón. Si el tiro de A1 se convierte, la canasta no será válida. Independientemente del número de faltas del equipo A en el cuarto, el partido se reanudará con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres. Si el tiro de A1 no se convierte, el partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde ocurrió la falta, excepto directamente detrás del tablero.

Artículo 11 – Posición de un jugador y de un árbitro

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

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



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

Artículo 12 – Salto entre dos y posesión alterna

12.1 Definición de salto entre dos

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

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

12.2 Procedimiento del salto entre dos

- 12.2.1 Cada saltador tendrá ambos pies dentro del semicírculo más próximo a su propia canasta y con un pie cerca de la línea central.
- 12.2.2 Los jugadores de un mismo equipo no pueden ocupar posiciones contiguas alrededor del círculo si un oponente desea ocupar una de esas posiciones.
- 12.2.3 El árbitro principal lanzará el balón hacia arriba en vertical entre los 2 oponentes, más alto de lo que cualquiera de ellos pueda alcanzar saltando.
- 12.2.4 El balón debe ser palmeado con la(s) mano(s) de al menos uno de los saltadores **después** de que haya comenzado a bajar tras alcanzar la máxima altura.
- 12.2.5 Ninguno de los saltadores abandonará su posición hasta que el balón haya sido palmeado legalmente.
- 12.2.6 Ninguno de los saltadores puede coger el balón ni palmearlo más de dos veces hasta que haya tocado a uno de los jugadores que no ha saltado o toque la superficie de juego.
- 12.2.7 Si el balón no es palmeado por al menos uno de los saltadores, se repetirá el salto entre dos.
- 12.2.8 Los jugadores que no salten no pueden tener ninguna parte de su cuerpo sobre o encima de la línea del círculo (cilindro) antes de que el balón haya sido tocado.

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

12.3 Penalización

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

12.4 Situaciones de salto

Se produce una situación de salto cuando:

- Se señala un balón retenido.



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

12.5 Definición de posesión alterna

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

12.6 Procedimiento de posesión alterna

- 12.6.1 En todas las situaciones de salto, los equipos alternarán la posesión del balón para efectuar un saque desde el punto más cercano a donde se produjo la situación de salto, excepto directamente detrás del tablero.
- 12.6.2 El equipo que no obtenga el primer control del balón vivo después del salto entre dos tendrá derecho al primer saque por posesión alterna.
- 12.6.3 El equipo que tenga derecho a la siguiente posesión alterna al final de cualquier cuarto o prórroga comenzará el siguiente cuarto o prórroga mediante un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, a menos que deba administrarse una penalización de tiros libres y saque.
- 12.6.4 El equipo que tiene derecho al saque de posesión alterna se indicará mediante la flecha de posesión alterna apuntando a la canasta de los oponentes. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará en cuanto finalice el saque de posesión alterna.
- 12.6.5 Una violación cometida por un equipo durante su saque de posesión alterna provoca que dicho equipo pierda el saque de posesión alterna. Se cambiará la dirección de la flecha de posesión alterna inmediatamente, indicando que el equipo contrario al que cometió la violación tendrá derecho al saque de posesión alterna en la siguiente situación de salto. El juego se reanudará concediendo el balón a los oponentes del equipo que cometió la violación para que efectúen un saque desde el punto del saque original.
- 12.6.6 Una falta cometida por cualquier equipo:
- Antes del comienzo de un cuarto que no sea el primero o de una prórroga; o
 - Durante el saque de posesión alterna,
- no provoca que el equipo que realiza el saque pierda esa posesión alterna.



INTERPRETACIONES

- 12-1** **Afirmación:** El equipo que no obtenga el primer control de un balón vivo tras el salto entre dos inicial al comienzo del partido dispondrá de un saque desde el lugar más cercano a donde se produzca la siguiente situación de salto, excepto directamente detrás del tablero.
- 12-2** **Ejemplo:** 2 minutos antes del inicio del partido, se sanciona una falta técnica a A1.
Interpretación: Uno de los 5 jugadores del 5 inicial del equipo B lanzará el tiro libre sin rebote. Como el partido aún no ha comenzado, la dirección de la flecha de posesión alterna no puede colocarse aún a favor de ninguno de los equipos. El partido comenzará con un salto entre dos.
- 12-3** **Ejemplo:** El árbitro principal lanza el balón para el salto entre dos inicial. Antes de que el balón alcance la máxima altura, el saltador A1 toca el balón.
Interpretación: Es una violación de A1 durante el salto entre dos. Se concederá un saque al equipo B en pista delantera, cerca de la línea central. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro. Tan pronto como se ponga el balón a disposición del sacador del equipo B, el equipo A tendrá derecho al siguiente saque por posesión alterna.
- 12-4** **Ejemplo:** El árbitro principal lanza el balón para el salto entre dos inicial. Antes de que el balón alcance la máxima altura, A2 (no saltador) entra en el círculo desde:
(a) Pista trasera.
(b) Pista delantera.
Interpretación: En ambos casos es una violación de A2 durante el salto entre dos. Se concederá un saque al equipo B, cerca de la línea central, si es desde:
(a) Pista delantera, con 14 segundos en el reloj de tiro.
(b) Pista trasera, con 24 segundos en el reloj de tiro.
Tan pronto como se ponga el balón a disposición del sacador del equipo B, el equipo A tendrá derecho al siguiente saque por posesión alterna.
- 12-5** **Ejemplo:** El árbitro principal lanza el balón para el salto entre dos inicial. Inmediatamente después de que el balón sea legalmente palmeado por el saltador A1:
(a) Se produce un balón retenido entre A2 y B2
(b) Se produce una falta doble entre A2 y B2.
Interpretación: En ambos casos, como aún no se ha establecido el control de un balón vivo, los árbitros no pueden usar el procedimiento de la posesión alterna. El árbitro principal administrará otro salto entre dos en el círculo central y saltarán A2 y B2. El tiempo transcurrido en el reloj de partido, después de que el balón fuera legalmente palmeado y antes de que se produjera la situación de balón retenido o la doble falta será válido.
- 12-6** **Ejemplo:** El árbitro principal lanza el balón para el salto entre dos inicial. Inmediatamente después de que el balón sea legalmente palmeado por el saltador A1, el balón:
(a) Sale directamente fuera.
(b) Lo coge A1 antes de que toque a ningún jugador no saltador o el terreno de juego.
Interpretación: En ambos casos, se concederá un saque al equipo B por la violación de A1. Si el saque se administra en pista trasera, el equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro. Si el saque se administra en pista delantera, el equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro. Tan pronto como se ponga el balón a disposición del sacador del equipo B, el equipo A tendrá derecho al siguiente saque por posesión alterna.
- 12-7** **Ejemplo:** El árbitro principal lanza el balón para el salto entre dos inicial. Inmediatamente después de que el balón sea legalmente palmeado por el saltador A1, se sanciona una falta técnica a B1.
Interpretación: Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. Tan pronto como el jugador del equipo A reciba el balón para el tiro libre, se colocará la flecha de



- posesión alterna a favor del equipo B. El partido se reanudará con un saque por posesión alterna del equipo B desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se produjo la falta técnica. Si el saque se administra en pista trasera del equipo B, el equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro. Si es en pista delantera del equipo B, el equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- 12-8 Ejemplo: El árbitro principal lanza el balón para el salto entre dos inicial. Inmediatamente después de que el balón sea legalmente palmeado por el saltador A1, se sanciona una falta antideportiva de A2 sobre B2.
Interpretación: B2 lanzará 2 tiros libres sin rebote. Tan pronto como B2 reciba el balón para el primer tiro libre, se colocará la flecha de posesión alterna a favor del equipo A. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera (como parte de la penalización de la falta antideportiva). El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- 12-9 Ejemplo: El equipo B tiene derecho a un saque por posesión alterna. Un árbitro y/o el anotador comete un error y el saque se concede al equipo A de forma equivocada.
Interpretación: Después de que el balón toque o sea legalmente tocado por un jugador en el terreno de juego, el error no puede corregirse. Como consecuencia del error, el equipo B no perderá su derecho para el siguiente saque por posesión alterna en la próxima situación de salto.
- 12-10 Ejemplo: B1 comete una falta antideportiva sobre A1 a la vez que suena la señal del reloj de partido para el final del 1º cuarto. Los árbitros deciden que la señal del reloj de partido sonó antes de que se produjera la falta de B1. El equipo A tiene derecho al saque por posesión alterna para comenzar el 2º cuarto.
Interpretación: La falta antideportiva se produjo durante un intervalo de juego. Antes de que comience el 2º cuarto, A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro. El equipo A no perderá su derecho al saque en la siguiente situación de posesión alterna.
- 12-11 Ejemplo: Poco después de que suene la señal del reloj de partido para el final del 3º cuarto, se sanciona una falta técnica a B1. El equipo A tiene el derecho al saque por posesión alterna para comenzar el 4º cuarto.
Interpretación: Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote antes del comienzo en el 4º cuarto. El 4º cuarto comenzará con un saque del equipo A en la prolongación de la línea central. El equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.
- 12-12 Ejemplo: A1 salta con el balón en las manos y es taponado legalmente por B1. A continuación ambos jugadores vuelven a tocar el terreno de juego agarrando ambos el balón firmemente con 1 o ambas manos.
Interpretación: Es una situación de salto.
- 12-13 Ejemplo: A1 salta con el balón en las manos y es taponado legalmente por B1. A continuación A1 vuelve a tocar el terreno de juego agarrando el balón firmemente con 1 o ambas manos, mientras que B1 ya no está tocando el balón.
Interpretación: Es una violación de pasos de A1.
- 12-14 Ejemplo: A1 y B1 en el aire tienen las manos firmemente sobre el balón. Al volver a pisar el terreno de juego, A1 cae con 1 pie sobre la línea limítrofe.
Interpretación: Es una situación de salto.



- 12-15 Ejemplo: A1 salta con el balón en las manos desde pista delantera y es taponado legalmente por B1. A continuación ambos jugadores vuelven a tocar el terreno de juego agarrando ambos el balón firmemente con 1 o ambas manos. A1 cae con 1 pie en su pista trasera.
Interpretación: Es una situación de salto.
- 12-16 **Afirmación:** Se produce una situación de salto que implica un saque por posesión alterna siempre que un balón vivo se encaje entre el aro y el tablero, a menos que sea entre tiros libres o después del último tiro libre seguido de una posesión del balón como parte de la penalización de la falta. Según el procedimiento de la posesión alterna, si el equipo atacante tiene derecho al saque dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro o de 24 segundos en caso de que sea el equipo defensor quien tenga derecho al saque.
- 12-17 Ejemplo: Durante un tiro de A, el balón se encaja entre el aro y el tablero.
(a) El equipo A
(b) El equipo B
tiene derecho al saque por el procedimiento de la posesión alterna.
Interpretación: Después del saque desde detrás de la línea de fondo en pista trasera del equipo B:
(a) El equipo A dispondrá de 14 segundos
(b) El equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.
- 12-18 Ejemplo: El balón está en el aire durante un tiro de A1 cuando suena la señal del reloj de tiro, tras lo cual el balón se encaja entre el aro y el tablero. La flecha de posesión alterna favorece al equipo A.
Interpretación: Es una situación de salto. Después del saque desde detrás de la línea de fondo en su pista delantera, el equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- 12-19 Ejemplo: Se sanciona una falta antideportiva a B2 sobre A1 en un tiro de 2. Durante el último tiro libre sin rebote:
(a) El balón se encaja entre el aro y el tablero.
(b) A1 pisa la línea de tiro libre mientras lanza el balón.
(c) El balón no toca el aro.
Interpretación: En todos los casos, el tiro libre se considerará no válido. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- 12-20 Ejemplo: Después del saque de A1 en la prolongación de la línea central para comenzar un cuarto, el balón se encaja entre el aro y el tablero en pista delantera del equipo A.
Interpretación: Es una situación de salto. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará inmediatamente a favor del equipo B. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo, excepto directamente detrás del tablero. El equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.
- 12-21 Ejemplo: La flecha de posesión alterna favorece al equipo A. Durante el intervalo de juego posterior al 1º cuarto, se sanciona una falta antideportiva a B1 sobre A1. A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote, seguidos del saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera para comenzar el 2º cuarto. La flecha de posesión alterna a favor del equipo A no se cambia de dirección. Después del saque, el balón se encaja entre el aro y el tablero en pista delantera del equipo A.
Interpretación: Es una situación de salto. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde detrás de la línea de fondo en pista delantera, excepto directamente detrás del tablero. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará en cuanto finalice el saque del equipo A.



- 12-22 **Afirmación:** 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 ningún jugador puede obtener el control del balón sin una fuerza excesiva.
- 12-23 Ejemplo: A1, con el balón en las manos, está en movimiento continuo de tiro a canasta. En ese momento, B1 coloca las manos firmemente sobre el balón y A1 da más pasos de los permitidos por la regla del avance.
Interpretación: Es una situación de salto.
- 12-24 **Afirmación:** Una violación cometida por un equipo durante su saque por posesión alterna provoca que dicho equipo pierda el saque por posesión alterna.
- 12-25 Ejemplo: Con 4:17 en el reloj de partido en un cuarto, durante un saque por posesión alterna. El sacador A1 pisa el terreno de juego mientras tiene el balón en las manos.
(a) A2 mueve las manos sobre la línea limítrofe antes de que el balón fuera lanzado sobre la línea limítrofe.
(b) El sacador A1 tarda más de 5 segundos en lanzar el balón.
Interpretación: En todos los casos, es una violación de A1 o de A2. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar del saque original. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará inmediatamente.
- 12-26 **Afirmación:** Siempre que se produzca una situación de salto sin tiempo en el reloj de tiro y la flecha de posesión alterna favorezca al equipo A, no se aplicará el procedimiento de posesión alterna. Se trata de una violación del reloj de tiro. Por tanto, se concederá un saque al equipo B.
- 12-27 Ejemplo: El balón se encuentra en el aire en un tiro de A1 cuando suena la señal del reloj de tiro. A continuación, el balón:
a) Entra en la canasta
b) Toca el aro pero no entra en la canasta
c) No toca el aro
Inmediatamente tras b) y c) se señala un balón retenido.
Interpretación:
a) No se produce violación del reloj de tiro. La canasta de A1 es válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de su línea de fondo.
b) Si la flecha favorece al equipo A, el equipo A dispondrá de un saque desde el lugar más cercano a donde se produjo el balón retenido con 14 segundos en el reloj de tiro. Si la flecha de posesión alterna favorece al equipo B, el equipo B dispondrá de un saque desde el lugar más cercano a donde se produjo el balón retenido con 24 segundos en el reloj de tiro.
c) Se produce una violación del reloj de tiro. La dirección de la flecha de posesión no es relevante. El equipo B dispondrá de un saque desde el lugar más cercano a donde se produjo el balón retenido con 24 segundos en el reloj de tiro.
- 12-28 Ejemplo: El balón se encuentra en el aire en un tiro de A1 cuando suena la señal del reloj de tiro. El balón:
a) Entra en la canasta
b) Toca el aro pero no entra en la canasta
c) No toca el aro
Inmediatamente después, se sanciona una falta técnica a A2 o B2.
Interpretación:
En todos los casos, cualquier jugador del equipo A (por la falta técnica a B2) o cualquier jugador del equipo B (por la falta técnica a A2) lanzará 1 tiro libre sin rebote. A continuación:
a) No se produce violación del reloj de tiro. La canasta de A1 es válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de su línea de fondo.



- b) Si la flecha favorece al equipo A, el equipo A dispondrá de un saque desde el lugar más cercano a donde se encontraba el balón cuando se produjo la falta técnica con 14 segundos en el reloj de tiro. Si la flecha de posesión alterna favorece al equipo B, el equipo B dispondrá de un saque desde el lugar más cercano a donde se encontraba el balón cuando se produjo la falta técnica con 24 segundos en el reloj de tiro.
- c) Se produce una violación del reloj de tiro. La dirección de la flecha de posesión no es relevante. El equipo B dispondrá de un saque desde el lugar más cercano a donde se produjo el balón retenido con 24 segundos en el reloj de tiro.

Artículo 13 – Cómo se juega el balón

13.1 Definición

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

13.2 Regla

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

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

Una infracción del Art. 13.2 es una violación.

13.3 Penalización

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

INTERPRETACIONES

- 13-1 **Afirmación:** Durante el partido el balón se juega solo con las manos. Es una violación si un jugador:
 - (a) Coloca el balón entre las piernas para simular un pase o un tiro.
 - (b) Emplea deliberadamente la cabeza, el puño, las piernas o los pies para jugar el balón.
- 13-2 Ejemplo: A1 finaliza un regate. A1 coloca el balón entre las piernas y simula un pase o un tiro.
Interpretación: Es una violación de A1 por tocar ilegalmente el balón con la pierna.
- 13-3 Ejemplo: A1 pasa el balón a A2 que va corriendo en contraataque hacia la canasta de los oponentes. Antes de coger el balón, A2 lo toca con la cabeza a propósito.
Interpretación: Es una violación de A2 por usar ilegalmente la cabeza para jugar el balón.
- 13-4 **Afirmación:** No está permitido aumentar la altura o el alcance de un jugador. Es una violación elevar a un compañero para jugar el balón.
- 13-5 Ejemplo: A1 agarra con los brazos y eleva a A2 debajo de la canasta de los oponentes. A3 pasa el balón a A2, que lo hunde dentro de la canasta.
Interpretación: Es una violación del equipo A. La canasta de A2 no será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres en pista trasera.



Artículo 14 – Control del balón

14.1 Definición

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

INTERPRETACIONES

- 14-1 **Afirmación:** 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 para un saque o un tiro libre.
- 14-2 **Ejemplo:** Independientemente de si el reloj de partido está detenido o no, un jugador deliberadamente retrasa el proceso de tomar el balón para un saque o para un tiro libre.
Interpretación: El balón pasa a estar vivo y el control del equipo comienza cuando el árbitro deja el balón en el suelo en el punto de saque o sobre el terreno de juego en la línea de tiro libre.
- 14-3 **Ejemplo:** El equipo A tiene el control del balón durante 15 segundos. A1 pasa el balón a A2 y el balón que va por el aire traspasa la línea limítrofe. B1 intenta coger el balón y salta desde el terreno de juego por encima de la línea limítrofe. B1 todavía en el aire:
- Palmea el balón con 1 o ambas manos,
 - Coge el balón con ambas manos o el balón llega a descansar en una mano.
- y el balón vuelve al terreno de juego, donde es cogido por A2.
- Interpretación:**
- El equipo A continúa con el control del balón. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.
 - B1 obtuvo el control del balón para el equipo B. A2 recuperó el control del balón para el equipo A. El equipo A dispondrá de otros 24 segundos en el reloj de tiro.

Artículo 15 – Jugador en acción de tiro

15.1 Definición

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

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

