

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

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

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

15.1.2 La acción de tiro:

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

15.1.3 La acción de tiro en un movimiento continuo en una entrada a canasta o cualquier otro tiro en movimiento:

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

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

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

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

INTERPRETACIONES

- 15-1 **Afirmación:** La acción de tiro comienza cuando el jugador empieza, a juicio de un árbitro, a mover el balón hacia arriba hacia la canasta de los oponentes.
- 15-2 **Ejemplo:** A1 en una entrada a la canasta de los oponentes se detiene legalmente con ambos pies en el terreno de juego sin mover el balón hacia arriba. En este momento, B1 comete falta sobre A1.
Interpretación: La falta de B1 no se cometió sobre un jugador en acción de tiro porque A1 no había comenzado aún a mover el balón hacia arriba hacia la canasta.
- 15-3 **Afirmación:** La acción de tiro en un movimiento continuo durante una entrada a canasta comienza cuando el balón ha llegado a descansar en las manos del jugador después de completar un regate o de cogerlo en el aire y el jugador empieza, a juicio de un árbitro, el movimiento de tiro que precede a lanzar el balón en un tiro hacia la canasta.



- 15-4 Ejemplo: A1, en una entrada a canasta, finaliza el regate con el balón en las manos y comienza su movimiento de tiro. En ese momento, B1 comete falta sobre A1. El balón no entra en la canasta.
Interpretación: La falta de B1 se cometió sobre un jugador en acción de tiro. A1 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.
- 15-5 Ejemplo: A1 salta y lanza el balón en un tiro de 3. B1 comete falta sobre A1 antes de que A1 vuelva a poner ambos pies en el terreno de juego. El balón no entra en la canasta.
Interpretación: A1 permanece en acción de tiro hasta que ambos pies vuelven al terreno de juego. A1 lanzará 3 tiros libres. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.
- 15-6 Ejemplo: A1, con el balón en las manos en pista delantera, comete una falta sobre B1. En un movimiento continuo, A1 lanza el balón y entra en la canasta.
Interpretación: La canasta de A1 no será válida. Se concederá un saque al equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres en pista trasera.
- 15-7 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en su entrada a canasta, con el pie delantero de A1 todavía en contacto con el terreno de juego. A1 continúa la acción de tiro y, debido a la falta de B1, el balón abandona momentáneamente las manos de A1. A1 coge el balón con ambas manos y consigue encestar.
Interpretación: La falta de B1 sobre A1 se produjo en acción de tiro. Cuando el balón abandona momentáneamente las manos de A1, A1 todavía permanece con el control del balón y, por tanto, la acción de tiro continúa. La canasta será válida. A1 lanzará 1 tiro libre. El partido continuará como después de cualquier último tiro libre.
- 15-8 **Afirmación: Cuando un jugador está en acción de tiro y tras haber recibido una falta pasa el balón, este jugador ya no está en acción de tiro.**
- 15-9 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto. Después de la falta, A1 pasa el balón a A2.
Interpretación: Cuando A1 pasa el balón a A2, la acción de tiro termina. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta.
- 15-10 **Afirmación: Si un jugador recibe una falta en acción de tiro, después de la cual encesta tras cometer una violación de avance ilegal, la canasta no será válida y se concederán 2 o 3 tiros libres.**
- 15-11 Ejemplo: A1 con el balón en las manos entra a canasta para lanzar de 2. B1 comete falta sobre A1, tras lo cual A1 comete una violación de avance ilegal. El balón entra en la canasta.
Interpretación: La canasta de A1 no será válida. Se concederán 2 tiros libres a A1.

Artículo 16 – Canasta: Cuándo se marca y su valor

16.1 Definición

- 16.1.1 Se convierte una canasta cuando un balón vivo entra en el cesto por arriba y permanece en él o lo atraviesa por completo.
- 16.1.2 Se considera que el balón está dentro del cesto en cuanto la mínima parte del mismo está dentro de la canasta y por debajo del nivel del aro.



16.2 Regla

- 16.2.1 Se concede una canasta al equipo que ataca el cesto de los oponentes en el que ha entrado el balón de la siguiente manera:
- Una canasta lanzada desde el tiro libre vale 1 punto.
 - Una canasta lanzada desde la zona de tiro de 2 puntos vale 2 puntos.
 - Una canasta lanzada desde la zona de tiro de 3 puntos vale 3 puntos.
 - Si después de que el balón haya tocado el aro tras un último tiro libre, un jugador atacante o defensor toca el balón legalmente antes de que entre en el cesto, la canasta valdrá 2 puntos.
- 16.2.2 Si un jugador convierte **accidentalmente** un tiro en su propia canasta, la canasta valdrá 2 puntos y se anotará como si hubiesen sido logrados por el capitán en pista del equipo oponente.
- 16.2.3 Si un jugador convierte **intencionadamente** un tiro en su propia canasta, es una violación y la canasta no es válida.
- 16.2.4 Si un jugador provoca que el balón se introduzca completamente por debajo de la canasta es una violación.
- 16.2.5 El reloj de partido debe reflejar por lo menos 0.3 (3 décimas de segundo) para que un jugador pueda obtener el control del balón tras un saque o un rebote después del último tiro libre y lanzar a canasta. Si el reloj de partido refleja 0.2 o 0.1, el único tiro de campo válido deberá ser un palmeo o un mate directo del balón, siempre que la(s) mano(s) del jugador ya no estén en contacto con el balón cuando el reloj de partido o el reloj de tiro muestren 0.0.

INTERPRETACIONES

- 16-1 **Afirmación:** El valor de una canasta se define por el lugar sobre el terreno de juego desde donde se efectuó el tiro. Una canasta lanzada desde la zona de 2 puntos valdrá 2 puntos, una canasta lanzada desde la zona de 3 puntos valdrá 3 puntos. Se concede la canasta al equipo que ataca el cesto de los contrarios en el que entró el balón.
- 16-2 **Ejemplo:** A1 lanza el balón en un tiro desde la zona de 3 puntos. El balón es legalmente tocado en trayectoria ascendente por cualquier jugador que se encuentra dentro de la zona de 2 puntos del equipo A. El balón entra en el cesto.
Interpretación: Se concederán 3 puntos a A1, puesto que el tiro de A1 se efectuó desde la zona de 3 puntos.
- 16-3 **Ejemplo:** A1 lanza el balón en un tiro desde la zona de 2 puntos. El balón es legalmente tocado en trayectoria ascendente por B1, que saltó desde la zona de 3 puntos del equipo A. El balón entra en el cesto.
Interpretación: Se concederán 2 puntos a A1, puesto que el tiro de A1 se efectuó desde la zona de 2 puntos.
- 16-4 **Ejemplo:** Al inicio de un cuarto, el equipo A está defendiendo su propia canasta cuando B1 regatea por error hacia su propio cesto y convierte una canasta.
Interpretación: Se concederán 2 puntos al capitán en el terreno de juego del equipo A.
- 16-5 **Afirmación:** Si el balón entra en la canasta del equipo contrario, el valor de la canasta se define por el lugar del terreno de juego desde donde el balón fue lanzado. El balón puede entrar en la canasta directa o indirectamente cuando durante un pase el balón toca a cualquier jugador o toca el terreno de juego antes de entrar en la canasta.



- 16-6 Ejemplo: A1 pasa el balón desde la zona de 3 puntos.
a) El balón entra directamente en la canasta.
b) El balón toca a cualquier jugador o el terreno de juego en la zona de 2 puntos o de 3 puntos del equipo A y después entra en la canasta.

Interpretación: En ambos casos, se concederán 3 puntos al equipo A puesto que el pase de A1 se efectuó desde la zona de 3 puntos.
- 16-7 Ejemplo: A1 tira de 3. Después de salir de las manos de A1, el balón toca el terreno de juego en la zona de 2 puntos del equipo A. El balón entra en la canasta.
Interpretación: La canasta de A1 valdrá 3 puntos, puesto que el tiro fue efectuado desde la zona de 3 puntos. El partido se reanudará como después de cualquier canasta convertida.
- 16-8 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro de 3 puntos. El balón toca el terreno de juego y luego entra en la canasta.
Interpretación: La canasta de A1 no será válida. Un tiro finalizará cuando el balón toca el terreno de juego. Después de que un árbitro haga sonar su silbato y como el balón no se encuentra ya en un tiro, el balón queda muerto inmediatamente. A1 lanzará 3 tiros libres.
- 16-9 Ejemplo: A1 tira de 3. Después de que el balón haya salido de las manos de A1, suena la señal del reloj de partido para el final del cuarto. El balón toca el terreno de juego y luego entra en la canasta.
Interpretación: La canasta de A1 no será válida. Un tiro finalizará cuando el balón toca el terreno de juego. Como el balón no se encuentra ya en un tiro, el balón queda muerto cuando suena la señal del reloj de partido para el final del cuarto.
- 16-10 Ejemplo: El sacador A1 en su pista delantera pasa el balón. El balón es entonces legalmente tocado por cualquier jugador del equipo A en su pista delantera, en la zona de 3 puntos, y luego entra en la canasta.
Interpretación: La canasta valdrá 2 puntos puesto que el balón fue lanzado desde un saque. El toque es legal. El valor de la canasta solo puede ser de 3 puntos cuando el balón sea lanzado en el terreno de juego en un tiro o pase desde detrás de la línea de 3 puntos.
- 16-11 **Afirmación:** En una situación de saque o en un rebote después del último tiro libre, siempre transcurre un período de tiempo desde el momento en que el jugador que está en el terreno de juego toca el balón hasta que dicho jugador tira a canasta. Esto es especialmente relevante cuando el cuarto o la prórroga están próximos a finalizar. Debe existir un tiempo mínimo disponible para efectuar ese tiro antes de que expire el tiempo. Si el reloj de partido o el reloj de tiro muestra 0.3 segundos o más, es responsabilidad de los árbitros determinar si el tirador lanzó el balón antes de que sonara la señal del reloj de partido o del reloj de tiro indicando el final de un cuarto o de una prórroga. Si el reloj de partido o el reloj de tiro muestra 0.2 o 0.1 segundos, el único tipo de tiro que puede encestar un jugador en el aire es palmeando o hundiendo directamente el balón, de tal forma que las manos del jugador no estén en contacto con el balón cuando el reloj de partido o el reloj de tiro muestre 0.0.
- 16-12 Ejemplo: Se concede un saque al equipo A con:
a) 0.3
b) 0.2 o 0.1
segundos en el reloj de partido o en el reloj de tiro.
Interpretación:
(a) Si durante un tiro suena la señal del reloj de partido o del reloj de tiro indicando el final del cuarto o prórroga, es responsabilidad de los árbitros determinar si el balón se lanzó antes de que sonara la señal del reloj de partido o del reloj de tiro indicando el final del cuarto o de la prórroga.



(b) Solo puede conseguirse una canasta si el balón, mientras está en el aire tras el saque, es palmeado o directamente hundido en la canasta.

16-13 Ejemplo: Al final de un cuarto, A1 hunde directamente el balón en la canasta. El balón está todavía tocando las manos de A1 cuando el reloj de partido muestra 0.0 segundos.
Interpretación: La canasta de A1 no será válida. El balón estaba todavía tocando las manos de A1 cuando sonó la señal del reloj de partido para el final de un cuarto.

16-14 **Afirmación:** Se convierte un tiro cuando un balón vivo entra en el cesto por arriba y permanece en él o lo atraviesa por completo. Cuando:
(a) Un equipo defensor solicita un tiempo muerto en cualquier momento del partido y luego se convierte un tiro, o
(b) El reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto o de una prórroga, el reloj de partido se detendrá cuando el balón permanezca o haya atravesado completamente el cesto, tal como se muestra en el Diagrama 2.



Diagrama 2. Tiro convertido

16-15 Ejemplo: Cuando quedan 2:02 para el final del último cuarto, A1 consigue una canasta al atravesar el balón el cesto. Cuando quedan 2:00, B1 está preparado para sacar detrás de la línea de fondo.
Interpretación: La canasta se consiguió quedando más de 2 minutos en el reloj de partido. Por tanto, el reloj de partido no se detendrá.

Art.17 Saque

17.1 Definición

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

17.1.2 Un saque:

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



17.2 Procedimiento

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

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

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

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

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

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

Cuando el primer entrenador decida efectuar el saque de banda en la pista delantera:

- Si el saque de banda en la pista trasera debía efectuarse en la línea de fondo, tras una canasta convertida o un último tiro libre convertida, el primer entrenador tendrá el derecho a decidir desde qué lado del terreno de juego efectuará el saque de banda.
- Si el saque de banda o de fondo ocurre tras una falta o violación, se efectuará en la pista delantera desde la línea de saque en el mismo lado de la pista (lado de la mesa o lado opuesto) que el saque de banda original.

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

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

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

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

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

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



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

17.3 Regla

17.3.1 El jugador que efectúa el saque:

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

17.3.2 Durante el saque, el resto de jugadores:

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

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

Si un jugador defensivo:

- Sitúa cualquier parte de su cuerpo sobre la línea limítrofe para interferir en un saque, o
 - Está a menos de 1 m del jugador que realiza el saque cuando el lugar del saque tiene menos de 2 metros de distancia,
- es una violación y conllevará una falta técnica.

Una infracción del Art. 17.3 es una violación.

17.4 Penalización

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

INTERPRETACIONES

- 17-1 **Afirmación:** Durante el saque, ningún otro jugador distinto al sacador colocará ninguna parte del cuerpo sobre la línea limítrofe.



Antes de que el sacador suelte el balón, es posible que el movimiento de saque pueda provocar que las manos de ese jugador con el balón crucen la línea limítrofe que separa el terreno de juego del área exterior. En tales situaciones, continúa siendo responsabilidad del defensor evitar interferir con el saque tocando el balón mientras continúe estando en las manos del sacador.

17-2 Ejemplo: En el 3º cuarto, se concede un saque al equipo A en pista trasera. Mientras sostiene el balón:

- (a) Las manos del sacador A1 cruzan la línea limítrofe de tal modo que el balón está encima del terreno de juego. B1 coge el balón que está en las manos de A1 o le quita el balón a A1 palmeándolo sin llegar a causar ningún contacto con A1.
- (b) B1 mueve las manos sobre la línea limítrofe hacia el sacador A1 para detener el pase hacia A2, que está en el terreno de juego.

Interpretación: En ambos casos, B1 interfirió con el saque y, por tanto, retrasó el partido. El árbitro sanciona una violación por retrasar el partido. Además, se dará un aviso verbal a B1 y se le comunicará al primer entrenador del equipo B. Este aviso se aplicará a todos los jugadores del equipo B para lo que reste de partido. Cualquier repetición de una acción similar por parte de cualquier jugador del equipo B puede dar lugar a una falta técnica. El equipo A repetirá el saque. El equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

17-3 Ejemplo: En el 3º cuarto, se concede un saque al equipo A en pista delantera. El sacador A1 sostiene el balón cuando B1 coloca las manos sobre la línea limítrofe, con:

- (a) 7 segundos
 - (b) 17 segundos
- en el reloj de tiro.

Interpretación: Es una violación de saque de B1. Además, se dará un aviso verbal a B1, que también se comunicará al primer entrenador del equipo B. Este aviso se aplicará a todos los jugadores del equipo B por lo que resta de partido. Cualquier repetición de una acción similar por parte de cualquier jugador del equipo B puede sancionarse con falta técnica. El equipo A repetirá el saque. El equipo A dispondrá de:

- a) 14 segundos
 - b) 17 segundos
- en el reloj de tiro.

17-4 **Afirmación:** Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto y en cada prórroga, el defensor no colocará ninguna parte del cuerpo sobre la línea limítrofe para interferir con el saque.

17-5 Ejemplo: Con 54 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, el equipo A tiene derecho a un saque. Antes de entregar el balón al sacador A1, el árbitro muestra a B1 la señal de aviso por "invasión ilegal de la línea limítrofe". B1 mueve entonces el cuerpo hacia A1 más allá de la línea limítrofe antes de que el balón sea lanzado sobre la línea limítrofe.

Interpretación: Se sancionará una falta técnica a B1.

17-6 Ejemplo: Con 51 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, el equipo A tiene derecho a un saque. Antes de entregar el balón al sacador A1, el árbitro no muestra a B1 la señal de aviso por "invasión ilegal de la línea limítrofe". B1 mueve entonces su cuerpo hacia A1 más allá de la línea limítrofe antes de que el balón sea lanzado sobre la línea limítrofe.

Interpretación: Como el árbitro no dio el aviso por "invasión ilegal de la línea limítrofe" antes de entregar el balón a A1, el árbitro hará sonar su silbato y dará ahora el aviso a B1. Este aviso se comunicará también al primer entrenador del equipo B. El aviso se aplicará a todos los jugadores del equipo B por acciones similares en lo que reste de partido. Cualquier repetición de una acción similar por parte de cualquier jugador del equipo B puede dar lugar a una falta técnica. Se repetirá el saque y el árbitro mostrará la señal de aviso por "invasión ilegal de la línea limítrofe".



- 17-7 **Afirmación:** El sacador debe pasar el balón a un compañero (no ponerle el balón en la mano) que esté sobre el terreno de juego.
- 17-8 **Ejemplo:** El sacador A1 le pone el balón en la mano a A2, que está en el terreno de juego.
Interpretación: Es una violación del saque de A1. El balón debe abandonar las manos de A1 en el saque. Se concederá un saque al equipo B desde el lugar del saque original.
- 17-9 **Afirmación:** Durante un saque, ningún otro jugador tendrá ninguna parte del cuerpo sobre la línea limítrofe antes de que el balón sea pasado al terreno de juego.
- 17-10 **Ejemplo:** Después de una infracción, el sacador A1 recibe el balón del árbitro y:
(a) Deja el balón en el suelo y después lo recoge A2.
(b) Le pone el balón en la mano a A2, que está fuera del terreno de juego.
Interpretación: En ambos casos es una violación de A2 por atravesar la línea limítrofe antes de que A1 pase el balón por encima de la línea limítrofe.
- 17-11 **Ejemplo:** Después de que el equipo A anote un tiro o un último tiro libre, se concede un tiempo muerto al equipo B. Después del tiempo muerto B1, que está detrás de la línea de fondo, recibe el balón del árbitro. Entonces B1:
(a) Coloca el balón en el suelo y después lo recoge B2
(b) Pasa el balón mano a mano a B2, que está también detrás de la línea de fondo.
Interpretación: En ambos casos es una jugada legal. Después de una canasta o de un último tiro libre convertido, la única restricción para el equipo B es que sus jugadores deben pasar el balón al terreno de juego antes de 5 segundos.
- 17-12 **Afirmación:** Si se concede un tiempo muerto al equipo que tiene derecho al balón en su pista trasera cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto o en cualquier prórroga, el primer entrenador, después del tiempo muerto, tiene derecho a decidir si el saque se efectuará en la línea de saque en pista delantera del equipo o en pista trasera del equipo.
- Después de una canasta o un último tiro libre convertido, tras el tiempo muerto el primer entrenador decidirá si el saque se efectuará desde la línea de saque situada en el lateral de la mesa de oficiales o en el lateral contrario.**
- Después de una falta, una violación (incluyendo los fueros de banda) o una situación de salto, el saque se efectuará desde la línea de saque situada en el mismo lado de la pista (lateral de la mesa de oficiales o lateral contrario) que el lugar de saque original.**
- Después de un tiempo muerto tras una falta antideportiva o descalificante o enfrentamiento, el partido se reanudará con un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo, en el lateral contrario a la mesa oficiales.**
- Después de que el primer entrenador haya decidido, la decisión es final e irreversible. Posteriores peticiones de ambos primeros entrenadores para cambiar el lugar de saque, después de otros tiempos muertos durante el mismo período de reloj de partido parado, no provocarán un cambio de la decisión original.**
- 17-13 **Ejemplo:** Con 35 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 regatea en pista trasera cuando un jugador del equipo B palmea el balón fuera por la prolongación de la línea de tiros libres. Se concede un tiempo muerto al equipo A.
Interpretación: Al finalizar el tiempo muerto como muy tarde, el árbitro principal preguntará al primer entrenador del equipo A dónde quiere que se administre el saque. El primer entrenador dirá en voz alta (*en inglés en partidos internacionales*) “pista delantera/delante” o “pista trasera/detrás” y al mismo tiempo indicará con el brazo el lugar (pista delantera o



pista trasera), desde donde se administrará el saque. La decisión del primer entrenador del equipo A es final e irreversible. El árbitro principal informará al primer entrenador del equipo B de la decisión del primer entrenador del equipo A.

El partido solo se reanudará con el saque del equipo A cuando las posiciones de los jugadores de ambos equipos sobre el terreno de juego muestren claramente que entienden desde dónde se reanudará el partido.

- 17-14 Ejemplo: Con 44 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto y con 17 segundos en el reloj de tiro, A1 regatea en pista trasera cuando un jugador del equipo B palmea el balón fuera en la pista trasera del equipo A por la prolongación de la línea de tiros libres en el lateral de la mesa de oficiales o en el lateral contrario. Luego se concede un tiempo muerto:

- (a) Al equipo B.
- (b) Al equipo A.
- (c) Primero al equipo B e inmediatamente después al equipo A (o viceversa).

Interpretación:

a) El partido se reanudará con un saque del equipo A en la prolongación de la línea de tiros libres en pista trasera. El equipo A dispondrá de 17 segundos en el reloj de tiro.

b) y c) Si el primer entrenador del equipo A decide sacar en pista delantera, el partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera en el lateral de la mesa de oficiales o en el lateral contrario con 14 segundos en el reloj de tiro. Si el saque es en pista trasera, el equipo A dispondrá de 17 segundos en el reloj de tiro.

- 17-15 Ejemplo: Con 57 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 lanza 2 tiros libres. Durante su segundo tiro libre, A1 pisa la línea de tiro libre mientras está lanzando y se sanciona una violación. Se concede un tiempo muerto al equipo B.

Interpretación: Tras el tiempo muerto, si el primer entrenador del equipo B decide sacar en:

- (a) Su pista delantera, el saque se efectuará desde la línea de saque en el lateral contrario. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- (b) Su pista trasera, el saque se efectuará desde la prolongación de la línea de tiros libres en el lateral contrario. El equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

- 17-16 Ejemplo: Con 26 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 regatea en pista trasera durante 6 segundos cuando:

- (a) B1 palmea el balón fuera.
- (b) B1 comete la 3ª falta de su equipo en el cuarto.

Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: Tras el tiempo muerto, en ambos casos, si el primer entrenador del equipo A decide sacar en la línea de saque en pista delantera, el equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

Si el saque se efectúa en pista trasera, el equipo A dispondrá de:

- (a) 18 segundos
 - (b) 24 segundos
- en el reloj de tiro.

- 17-17 Ejemplo: Con 1:24 en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 regatea en pista delantera cuando B1 palmea el balón hacia la pista trasera del equipo A, donde cualquier jugador del equipo A comienza a regatear de nuevo. B2 ahora palmea el balón fuera por el lateral de la mesa de oficiales en la pista trasera del equipo A con:

- (a) 6 segundos
- (b) 17 segundos

en el reloj de tiro. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: Tras el tiempo muerto:

Si el primer entrenador del equipo A decide sacar en la línea de saque en pista delantera, el saque se efectuará en el lado de la mesa de oficiales. El equipo A dispondrá de:

- (a) 6 segundos



(b) 14 segundos en el reloj de tiro.
Si se saca en pista trasera, el saque se efectuará desde el lugar original por donde el balón salió fuera. El equipo A dispondrá de:

- (a) 6 segundos
- (b) 17 segundos en el reloj de tiro.

17-18 Ejemplo: Con 48 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 bota el balón en pista delantera cuando B1 palmea el balón hacia pista trasera del equipo A, donde A2 inicia otra vez un nuevo regate. Ahora B2 comete falta sobre A2 cerca del lateral de la mesa de oficiales, 3ª falta del equipo B, con:

- (a) 6 segundos
- (b) 17 segundos

en el reloj de tiro. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: En ambos casos, si el primer principal del equipo A decide sacar en la línea de saque en pista delantera, el saque se efectuará desde el lateral de la mesa de oficiales. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro. Si el primer entrenador del equipo A decide sacar en la línea de saque en pista trasera, el equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

17-19 Ejemplo: Con 1:32 en el reloj de partido en el 4º cuarto, el equipo A tiene el control del balón durante 5 segundos cuando se descalifica a A1 y B1 por golpearse entre sí con el puño en pista trasera del equipo A. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: Las penalizaciones de las faltas descalificantes se compensan entre sí. El partido se reanuda con un saque del equipo A desde pista trasera. Sin embargo, si después del tiempo muerto, el primer entrenador del equipo A decide sacar en la línea de saque en pista delantera, el equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro. Si el primer entrenador del equipo A decide sacar en pista trasera, el equipo A dispondrá de 19 segundos en el reloj de tiro.

17-20 Ejemplo: Con 1:29 en el reloj de partido en el 4º cuarto, y con 19 segundos en el reloj de tiro, el equipo A tiene el control del balón en pista delantera cuando se descalifica a A6 y B6 por entrar al terreno de juego durante un enfrentamiento. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: Las penalizaciones de las faltas descalificantes se compensan entre sí. Después del tiempo muerto el partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se inició el enfrentamiento. El equipo A dispondrá de 19 segundos en el reloj de tiro.

17-21 Ejemplo: Con 1:18 en el reloj de partido en el 4º cuarto, se concede un saque al equipo A en pista trasera. Se concede un tiempo muerto al equipo A. Después del tiempo muerto, el primer entrenador del equipo A decide sacar en la línea de saque en pista delantera. Antes de que se administre el saque, el primer entrenador del equipo B solicita un tiempo muerto.

Interpretación: La decisión original del primer entrenador del equipo A de administrar el saque en pista delantera es final e irreversible y no puede variarse después en el mismo período de reloj de partido detenido. Esto también es válido si el primer entrenador del equipo A solicita un segundo tiempo muerto seguido del primero.

17-22 **Afirmación:** Al principio de todos los cuartos a excepción del primero y al principio de todas las prórrogas, se administrará un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales. El sacador tendrá un pie a cada lado de la prolongación de la línea central. Si el sacador comete una violación de saque, el balón se concederá a los oponentes para un saque en la prolongación de la línea central.



Sin embargo, si se produce una infracción en el terreno de juego directamente encima de la línea central, el saque se administrará en pista delantera en el lugar más cercano a la línea central.

17-23 Ejemplo: Al comienzo de un cuarto, el sacador A1 comete una violación en la prolongación de la línea central.
Interpretación: El partido se reanuda con un saque del equipo B desde el lugar del saque original en la prolongación de la línea central, con 10:00 en el reloj de partido y 24 segundos en el reloj de tiro. El sacador tendrá derecho a pasar el balón a cualquier lugar del terreno de juego. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará a favor del equipo B.

17-24 Ejemplo: Al comienzo de un cuarto, el sacador A1 en la prolongación de la línea central pasa el balón a A2, que lo toca antes de que salga fuera de banda en la:
(a) Pista delantera del equipo A.
(b) Pista trasera del equipo A.
Interpretación: El partido se reanuda con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera en:
(a) Pista trasera con 24 segundos
(b) Pista delantera con 14 segundos
en el reloj de tiro.
El saque del equipo A finaliza cuando A2 toca el balón. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará a favor del equipo B.

17-25 Ejemplo: Pueden producirse las siguientes infracciones sobre la línea central en el terreno de juego:
(a) A1 provoca que el balón salga fuera.
(b) Se sanciona una falta en ataque a A1.
(c) A1 comete una violación de avance ilegal.
Interpretación: En todos los casos, el partido se reanuda con un saque del equipo B desde pista delantera en el lugar más cercano a la línea central. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

17-26 **Afirmación: Un saque como consecuencia de una falta antideportiva o descalificante será siempre administrado en la línea de saque en pista delantera.**

17-27 Ejemplo: A1 comete una falta antideportiva sobre B1 durante el intervalo de juego entre el primer y el 2º cuarto.
Interpretación: Antes del inicio del 2º cuarto, B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanuda con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro. No se cambia la dirección de la flecha de posesión alterna.

17-28 **Afirmación: Durante un saque, se pueden producir las siguientes situaciones:**
(a) El balón pasa por encima de la canasta y un jugador de cualquier equipo lo toca introduciendo la mano por debajo de la canasta. Es una violación de interferencia.
(b) El balón se encaja entre el tablero y el aro. Es una situación de salto.
(c)

17-29 Ejemplo: El sacador A1 pasa el balón por encima de la canasta cuando un jugador de cualquier equipo lo toca introduciendo la mano por debajo de la canasta.
Interpretación: Es una violación de interferencia. El partido se reanuda con un saque por parte de los oponentes en la prolongación de la línea de tiros libres. Si el equipo defensor comete la violación, no se pueden conceder puntos al equipo atacante puesto que el balón se lanzó desde fuera del terreno de juego.



- 17-30 Ejemplo: El sacador A1 pasa el balón hacia la canasta del equipo B y el balón se encaja entre el tablero y el aro.
Interpretación: Es una situación de salto. El partido se reanudará según el procedimiento de posesión alterna:
- Si el equipo A tiene derecho al saque, el partido se reanudará con un saque del equipo A desde detrás de la línea de fondo en pista delantera, cerca del tablero, pero no directamente detrás. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
 - Si el equipo B tiene derecho al saque, el partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo en pista trasera, cerca del tablero, pero no directamente detrás. El equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.
- 17-31 **Afirmación:** Una vez que se ponga el balón a disposición del sacador, ese jugador no puede botar el balón de manera que el balón toque dentro del terreno de juego y volver a tocar el balón otra vez antes de que el balón haya tocado o haya sido tocado por otro jugador que se encuentre dentro del terreno de juego.
- 17-32 Ejemplo: El sacador A1 bota el balón:
- dentro del terreno de juego,
 - fuera del terreno de juego,
- y a continuación A1 coge de nuevo el balón.
Interpretación:
- Es una violación del saque de A1. Después de que el balón abandone las manos de A1 y toque el terreno de juego, A1 no tocará el balón antes de que el balón toque o sea tocado por otro jugador dentro del terreno de juego.
 - Si A1 no se movió más de 1 metro en total entre donde bota el balón y donde lo vuelve a coger, la acción de A1 es legal. La restricción para pasar el balón en 5 segundos continuará.
- 17-33 **Afirmación:** El jugador que efectúa un saque no provocará que el balón toque fuera del terreno de juego una vez que el balón ha sido lanzado durante el saque.
- 17-34 Ejemplo: El sacador A1 pasa el balón desde:
- pista delantera,
 - pista trasera,
- a A2, que está en el terreno de juego. El balón sale fuera sin tocar a ningún jugador en el terreno de juego.
Interpretación: Es una violación de saque de A1. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar del saque original en pista:
- Trasera, con 24 segundos
 - Delantera, con 14 segundos
- en el reloj de tiro.
- 17-35 Ejemplo: El sacador A1 pasa el balón a A2. A2 recibe el balón con un pie pisando la línea limítrofe.
Interpretación: Es una violación de fuera de A2. El partido se reanudará con un saque del equipo B en el lugar más cercano a donde A2 estaba tocando la línea limítrofe.
- 17-36 Ejemplo: El sacador A1 desde detrás de la línea lateral:
- En pista trasera cerca de la línea central, tiene derecho a pasar el balón hacia cualquier parte del terreno de juego.
 - En pista delantera cerca de la línea central, tiene derecho a pasar el balón solo a un compañero en pista delantera.
 - En la prolongación de la línea central al comienzo de un cuarto o prórroga, tiene derecho a pasar el balón hacia cualquier parte del terreno de juego.



Con el balón en las manos, A1 da un paso lateral normal, modificando su posición en lo que respecta a pista trasera o delantera.

Interpretación: En todos los casos, es una jugada legal de A1. A1 mantiene su posición inicial de saque con el derecho a pasar el balón hacia pista delantera o hacia pista trasera de acuerdo con su estatus original.

17-37 **Afirmación:** Después de una canasta o un último tiro libre convertido, el jugador que saca desde detrás de la línea de fondo puede moverse lateralmente y/o hacia atrás y el balón puede pasarse entre compañeros situados detrás de la línea de fondo, pero el saque no excederá los 5 segundos. Esto también es válido después de un tiempo muerto de cualquier equipo o cuando se sanciona al equipo defensor una violación por interferir en el saque cruzando la línea y, por tanto, el saque deba repetirse.

17-38 **Ejemplo:** Después de una canasta o del último tiro libre convertido por uno de los oponentes en el 2º cuarto, A1 tiene el balón en las manos para un saque desde detrás de la línea de fondo.

a) B2 mueve las manos por encima de la línea limítrofe antes de que el balón sea lanzado por encima de la línea limítrofe.

b) A1 pasa el balón a A2, que también está detrás de la línea de fondo. B2 mueve las manos por encima de la línea limítrofe y toca el balón durante este pase.

Interpretación: Se avisará a B2 por retrasar la reanudación del partido. El aviso se le comunicará también al Primer Entrenador del equipo B y se aplicará a todos los miembros del equipo B por lo que resta de partido. Cualquier repetición de una acción similar puede conllevar una falta técnica. Cualquier jugador del equipo A mantendrá el derecho a moverse a lo largo de la línea de fondo antes de sacar o pasar el balón a un compañero.

17-39 **Ejemplo:** Después del último tiro libre convertido por uno de los oponentes en el 2º cuarto, A1 tiene el balón en las manos para un saque detrás de la línea de fondo. Después de pasar el balón al terreno de juego, B2 golpea el balón con el pie cerca de la línea de fondo.

Interpretación: Es una violación de pie de B2. El partido se reanudará con un saque del equipo A detrás de la línea de fondo, excepto directamente detrás del tablero. Como la violación de pie de B2 ocurrió después del saque, el sacador del equipo A no podrá moverse por la línea de fondo desde el lugar designado para el saque antes de lanzar el balón al terreno de juego.

17-40 **Ejemplo:** Después de una canasta de los oponentes, A1 tiene el balón en las manos para un saque detrás de la línea de fondo. A2 salta desde fuera del terreno de juego por encima de la línea de fondo y mientras está en el aire coge el balón sacado por A1. Después:

(a) A2 devuelve el balón a A1, que está todavía fuera detrás de la línea de fondo.

(b) A2 pasa el balón a A3, que está en el terreno de juego.

(c) A2 aterriza fuera del terreno de juego, detrás de la línea de fondo.

(d) A2 aterriza en el terreno de juego.

(e) A2 aterriza en el terreno de juego y devuelve el balón a A1, que está todavía fuera del terreno de juego detrás de la línea de fondo.

Interpretación:

a), b) y c) Es una jugada legal del equipo A.

d) Es una violación de saque de A2.

e) Es una violación de saque de A2.

17-41 **Afirmación:** Después del tiro libre como resultado de una falta técnica, el partido se reanudará con un saque desde el lugar más cercano a donde estaba situado el balón cuando se sancionó la falta técnica, a menos que haya una situación de salto o antes del comienzo del 1º cuarto.



Si se sanciona una falta técnica al equipo defensor, el equipo atacante dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro si el saque se administra desde pista trasera. Si el saque se administra desde pista delantera, el reloj de tiro se reiniciará de la siguiente forma:

- Si hay 14 segundos o más en el reloj de tiro, continuará desde el tiempo en el que fue detenido.
- Si hay 13 segundos o menos en el reloj de tiro, mostrará 14 segundos.

Si la falta técnica se sanciona al equipo atacante, dicho equipo dispondrá del tiempo que quede en el reloj de tiro, independientemente de si el saque se administra desde pista trasera o delantera.

Si se concede un tiempo muerto y se sanciona una falta técnica durante el mismo periodo de reloj de partido detenido, el tiempo muerto se administrará en primer lugar, seguido de la administración de la penalización de la falta técnica.

Después del/los tiro(s) libre(s) de una falta antideportiva o descalificante, el partido se reanudará con un saque en la línea de saque en pista delantera con 14 segundos en el reloj de tiro.

17-42 Ejemplo: A2 regatea en:

- Pista trasera
- Pista delantera

cuando se sanciona una falta técnica a A1.

Interpretación: Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. En ambos casos el partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la falta técnica. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

17-43 Ejemplo: A2 regatea en:

- Pista trasera
- Pista delantera

cuando se sanciona una falta técnica a B1.

Interpretación: Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la falta técnica. Si es en:

- Pista trasera, con 24 segundos en el reloj de tiro.
- Pista delantera, con el tiempo restante en el reloj de tiro si quedan 14 segundos o más en el reloj de tiro, o con 14 segundos si quedan 13 segundos o menos en el reloj de tiro.

17-44 Ejemplo: Con 1:47 en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 regatea en pista delantera y es sancionado con una falta técnica. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: Después del tiempo muerto, cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la falta técnica. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

17-45 **Afirmación:** Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto y en cualquier prórroga, si se sanciona una falta técnica al equipo atacante y se concede a ese equipo un tiempo muerto, el equipo atacante dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro si el saque se administra desde pista trasera. Si el saque se administra en la línea de saque en pista delantera, el reloj de tiro se ajustará del modo siguiente:

- Si quedan 14 segundos o más en el reloj de tiro, mostrará 14 segundos.
- Si quedan 13 segundos o menos en el reloj de tiro, continuará desde el tiempo en el que fue detenido.

17-46 Ejemplo: Con 1:45 en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 regatea en pista trasera y es sancionado con una falta técnica. Se concede un tiempo muerto al equipo A.



Interpretación: Al finalizar el tiempo muerto como muy tarde, el primer entrenador del equipo A informará al árbitro principal desde dónde quieren sacar (pista delantera o pista trasera). Después del tiempo muerto, cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A de acuerdo con la decisión del primer entrenador del equipo A.

Si el primer entrenador del equipo A decide sacar en la línea de saque en pista delantera, el equipo A dispondrá de 14 segundos si el reloj de tiro mostraba 14 segundos o más, o el tiempo que restase si quedaban 13 segundos o menos en el reloj de tiro.

Si el primer entrenador del equipo A decide sacar en pista trasera, el equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

- 17-47 Ejemplo: Con 1:43 en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 regatea en pista trasera y es sancionado con una falta técnica. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: Al finalizar el tiempo muerto como muy tarde, el primer entrenador del equipo A informará al árbitro principal desde dónde quieren sacar (pista delantera o pista trasera). El partido se reanudará con un saque del equipo A de acuerdo con la decisión del primer entrenador del equipo A.

Si el primer entrenador del equipo A decide sacar en la línea de saque en pista delantera, el equipo A dispondrá de 14 segundos si el reloj de tiro mostraba 14 segundos o más, o el tiempo que restase si quedaban 13 segundos o menos en el reloj de tiro.

Si se saca en pista trasera, el equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

- 17-48 Ejemplo: Con 1:41 en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 regatea en pista trasera cuando B1 palmea el balón fuera de banda. Se concede un tiempo muerto al equipo A. Inmediatamente después, A1 es sancionado con una falta técnica.

Interpretación: Al finalizar el tiempo muerto como muy tarde, el primer entrenador del equipo A informará al árbitro principal desde dónde quieren sacar (pista delantera o pista trasera). Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A de acuerdo con la decisión del primer entrenador del equipo A.

Si el primer entrenador del equipo A decide sacar en la línea de saque en pista delantera, el equipo A dispondrá de 14 segundos si el reloj de tiro mostraba 14 segundos o más, o el tiempo que restase si quedaban 13 segundos o menos en el reloj de tiro.

Si se saca en pista trasera, el equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

- 17-49 Ejemplo: Con 58 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, en pista trasera de A1:

- (a) B1 golpea el balón con la pierna de forma deliberada.
- (b) B1 comete falta a A1. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto.
- (c) B1 palmea el balón fuera.

con 19 segundos en el reloj de tiro. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: El primer entrenador del equipo A decidirá si el partido se reanudará con un saque en la línea de saque en pista delantera o desde pista trasera.

En todos los casos, si el saque es en la línea de saque en pista delantera, el equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

a) y b) Si el saque es desde pista trasera, el equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

c) Si el saque es desde pista trasera, el equipo A dispondrá de 19 segundos en el reloj de tiro.

- 17-50 **Afirmación:** Siempre que el balón entre en la canasta, pero la canasta o el último tiro libre no sea válido, el partido se reanudará con un saque en la prolongación de la línea de tiros libres.



17-51	Ejemplo: A1 comete una violación de avance ilegal durante su acción de tiro y luego el balón entra en la canasta. Interpretación: La canasta de A1 no será válida. Se concederá un saque al equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres en pista trasera. El equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.
17-52	Ejemplo: A1 lanza a canasta. Mientras el balón está en trayectoria descendente, A2 toca el balón, que luego entra en la canasta. Interpretación: El tiro de A1 no será válido. Se concederá un saque al equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres en pista trasera. El equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

Artículo 18 – Tiempo muerto

18.1 Definición

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

18.2 Regla

18.2.1 Cada tiempo muerto durará 1 minuto.

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

18.2.3 Una oportunidad de tiempo muerto comienza cuando:

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

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

18.2.5 Se pueden conceder a cada equipo:

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

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

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

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



18.3 Procedimiento

- 18.3.1 Solo el primer entrenador o primer entrenador ayudante tienen derecho a solicitar un tiempo muerto. Lo hará estableciendo contacto visual con la mesa de oficiales o acudiendo a la mesa de oficiales, solicitando claramente un tiempo muerto y realizando con las manos la señal convencional correspondiente.
- 18.3.2 Una solicitud de tiempo muerto solo puede anularse antes de que suene la señal del cronometrador comunicando dicha solicitud.
- 18.3.3 El tiempo muerto:
- Comienza cuando el árbitro hace sonar su silbato y realiza la señal de tiempo muerto.
 - Finaliza cuando un árbitro hace sonar su silbato e indica a los equipos que vuelvan al terreno de juego.
- 18.3.4 Tan pronto como comience una oportunidad de tiempo muerto, el cronometrador hará sonar su señal para comunicar a los árbitros que un equipo ha solicitado un tiempo muerto.
- Si se convierte una canasta contra el equipo que ha solicitado un tiempo muerto, el cronometrador detendrá el reloj de partido inmediatamente y hará sonar su señal.
- 18.3.5 Durante el tiempo muerto y durante un intervalo de juego antes del inicio del segundo y cuarto cuarto o de cada prórroga, los jugadores pueden abandonar el terreno de juego y sentarse en su banquillo y cualquier persona con permiso para sentarse en el banquillo puede entrar al terreno de juego, siempre que permanezcan cerca de la zona de banquillo.
- 18.3.6 Si cualquiera de los dos equipos solicita un tiempo muerto después de que el balón esté a disposición del lanzador para el primer tiro libre, el tiempo muerto se concederá si:
- Se convierte el último tiro libre.
 - Después del último tiro libre, si no se convierte, se tiene que administrar un saque.
 - Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se completará la serie de tiros libres y se concederá el tiempo muerto antes de administrarse la nueva penalización, a menos que se establezca lo contrario en estas reglas.
 - Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último tiro libre. En este caso, se concederá el tiempo muerto antes de que se administre la nueva penalización.
 - Se sanciona una violación antes de que el balón esté vivo después del último tiro libre. En este caso, se concederá el tiempo muerto antes de administrarse el saque.
- En el caso de series consecutivas de tiros libres y/o posesión de balón originados por más de 1 falta, cada serie debe considerarse por separado.

Artículo 19 – Sustituciones

19.1 Definición

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

19.2 Regla



- 19.2.1 Un equipo puede sustituir a uno o varios jugadores durante una oportunidad de sustitución.
- 19.2.2 Una oportunidad de sustitución comienza cuando:
- Para ambos equipos, el balón queda muerto, el reloj de partido está parado y el árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa de oficiales.
 - Para ambos equipos, el balón queda muerto después de un último tiro libre convertido.
 - Para el equipo que recibe la canasta, se convierte una canasta de campo cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga.
- 19.2.3 Una oportunidad de sustitución finaliza cuando el balón está a disposición de un jugador para efectuar un saque o para el primer tiro libre.
- 19.2.4 Un jugador que ha sido sustituido y un sustituto que se ha convertido en jugador no pueden volver a incorporarse al partido ni abandonarlo, respectivamente, hasta que el balón vuelva a quedar muerto después de una fase de partido con el reloj en marcha, a menos que:
- El equipo quede reducido a menos de 5 jugadores en el terreno de juego.
 - El jugador que tiene derecho a lanzar tiros libres como consecuencia de la corrección de un error esté en el banquillo después de haber sido sustituido legalmente.
- 19.2.5 No se concederá ninguna sustitución al equipo que ha convertido una canasta al detenerse el reloj de partido cuando muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga, a menos que un árbitro haya interrumpido el partido.
- 19.2.6 Si el jugador recibe tratamiento o es atendido, debe ser sustituido a menos que su equipo quede reducido a menos de 5 jugadores.
- 19.3 **Procedimiento**
- 19.3.1 Solo un sustituto puede solicitar una sustitución. Lo hará él (ni el primer entrenador ni el primer entrenador ayudante) acudiendo a la mesa de oficiales y solicitando claramente una sustitución, realizando la señal convencional con las manos, o sentándose en la silla de sustitutos. Debe estar preparado para jugar de inmediato.
- 19.3.2 Una solicitud de sustitución solo puede anularse antes de que suene la señal del cronometrador comunicando dicha solicitud.
- 19.3.3 Tan pronto como comience una oportunidad de sustitución, el cronometrador hará sonar su señal para comunicar a los árbitros que se ha efectuado una solicitud de sustitución.
- 19.3.4 El sustituto permanecerá fuera de las líneas limítrofes hasta que el árbitro haga sonar su silbato, efectúe la señal de sustitución y le indique que entre al terreno de juego.
- 19.3.5 El jugador sustituido puede ir directamente a su banquillo sin informar al cronometrador o al árbitro.
- 19.3.6 Las sustituciones se efectuarán tan rápido como sea posible. Un jugador que haya cometido 5 faltas o haya sido descalificado debe ser sustituido de inmediato (en menos de 30 segundos). Si a juicio del árbitro se produce un retraso injustificado se le cargará un tiempo muerto al equipo infractor. Si el equipo no dispone de tiempos muertos, se puede sancionar al primer entrenador una falta técnica, registrada como 'B', por retrasar el juego.



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

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

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

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

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

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

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

INTERPRETACIONES

18-1 **Afirmación:** No se puede conceder un tiempo muerto antes de que comience el tiempo de juego de un cuarto o una prórroga ni después de que finalice el tiempo de juego de un cuarto o una prórroga.

No se puede conceder una sustitución antes de que comience el tiempo de juego del 1º cuarto o después de que finalice el tiempo de juego del partido. Se puede conceder cualquier sustitución durante los intervalos de juego entre los cuartos y/o las prórrogas.

18-2 **Ejemplo:** Después de que el balón haya abandonado las manos del árbitro principal en el salto entre dos inicial pero antes de que sea legalmente palmeado, el saltador A2 comete una violación. Se concede un saque al equipo B. En ese momento, cualquier equipo solicita un tiempo muerto o una sustitución.

Interpretación: A pesar de que el partido ya ha comenzado, no se pueden conceder el tiempo muerto ni la sustitución porque el reloj de partido aún no se ha puesto en marcha.

18-3 **Afirmación:** Si la señal del reloj de tiro suena mientras el balón está en el aire durante un tiro, no se comete una violación y no se detiene el reloj de partido. Si el tiro se convierte entonces se trata, bajo ciertas circunstancias, de una oportunidad de tiempo muerto o sustitución para ambos equipos.

18-4 **Ejemplo:** El balón está en el aire durante un tiro cuando suena la señal del reloj de tiro. El balón entra en el cesto. Uno o ambos equipos solicitan:



(a) Un tiempo muerto.

(b) Una sustitución.

Interpretación:

(a) Es una oportunidad de tiempo muerto solo para el equipo que no anotó la canasta. Si se concede un tiempo muerto al equipo que no anotó la canasta, también se puede conceder un tiempo muerto al otro equipo y se puede conceder también una sustitución a ambos equipos, si la solicitan.

(b) Es una oportunidad de sustitución solo para el equipo que no ha anotado el cesto y únicamente cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto o en cada prórroga.

Si se concede una sustitución al equipo que no anotó el cesto, también puede concederse una sustitución al equipo oponente y se puede conceder un tiempo muerto a ambos equipos, si lo solicitan.

18-5 **Afirmación:** Los artículos 18 y 19 aclaran cuándo comienza y finaliza una oportunidad de tiempo muerto o de sustitución. Si se solicita el tiempo muerto o la sustitución (para cualquier jugador, incluyendo al lanzador de tiros libres) después de que el balón esté a disposición del lanzador de los tiros libres para el primer tiro libre, el tiempo muerto o la sustitución se podrá conceder a ambos equipos si:

(a) El último libre es válido, o

(b) El último tiro libre va seguido de un saque, o

(c) Por cualquier razón válida, el balón permanece muerto después del último tiro libre.

Después de que el balón esté a disposición del lanzador para el primero de 2 o 3 tiros libres consecutivos para la misma penalización de falta, no se concederá ningún tiempo muerto o sustitución antes de que el balón quede muerto después del último tiro libre.

Cuando se sanciona una falta técnica entre dichos tiros libres, el tiro libre sin rebote se administrará inmediatamente. No se concederán tiempo muerto ni sustituciones a ninguno de los equipos antes y/o después del tiro libre, a menos que el sustituto se convierta en jugador para lanzar el tiro libre de la falta técnica. En este caso, los contrarios también tienen derecho a sustituir a 1 jugador, si lo desean.

18-6 **Ejemplo:** Se conceden 2 tiros libres a A1. Cualquier equipo solicita un tiempo muerto o una sustitución:

(a) Antes de que el balón esté a disposición del lanzador de los tiros libres A1.

(b) Después de lanzarse el primer tiro libre.

(c) Después del segundo tiro libre convertido pero antes de que el balón esté a disposición de cualquier jugador del equipo B para el saque.

(d) Después del segundo tiro libre convertido y después de que el balón esté a disposición de cualquier jugador del equipo B para el saque.

Interpretación:

(a) El tiempo muerto o la sustitución se concederá inmediatamente, antes de lanzarse el primer tiro libre.

(b) El tiempo muerto o la sustitución no se concederá después del primer tiro libre, incluso si es convertido.

(c) El tiempo muerto o la sustitución se concederá inmediatamente, antes del saque.

(d) El tiempo muerto o la sustitución no se concederá.

18-7 **Ejemplo:** Se conceden 2 tiros libres a A1. Después de lanzar el primer tiro libre, cualquier equipo solicita un tiempo muerto o una sustitución. Durante el lanzamiento del último tiro libre:

(a) El balón rebota en el aro y el juego continúa.

(b) Se convierte el tiro libre.

(c) El balón no toca el aro.



- (d) A1 pisa sobre la línea de tiro libre mientras está lanzando y se sanciona la violación.
(e) B1 pisa la zona restringida antes de que el balón abandone las manos de A1. Se sanciona la violación de B1 y el tiro libre de A1 no se convierte.

Interpretación:

- a) No se concederá el tiempo muerto ni la sustitución.
b), c) y d) El tiempo muerto o la sustitución se concederá inmediatamente.
e) A1 lanzará un nuevo tiro libre y, si se convierte, se concederá el tiempo muerto o la sustitución inmediatamente.

18-8 Ejemplo: Una oportunidad de sustitución acaba de finalizar cuando el sustituto A6 corre hacia la mesa de oficiales solicitando en voz alta una sustitución. El cronometrador reacciona haciendo sonar su señal por error. El árbitro hace sonar su silbato.

Interpretación: El balón está muerto y el reloj de partido está parado, lo que normalmente constituye una oportunidad de sustitución. Sin embargo, como la solicitud de A6 se efectuó demasiado tarde, la sustitución no se concederá. El partido se reanudará inmediatamente.

18-9 Ejemplo: Se sanciona una violación de interposición o interferencia durante el partido. Cualquiera de los entrenadores ha solicitado un tiempo muerto o se ha solicitado una sustitución por parte de cualquier equipo.

Interpretación: La violación provoca que el reloj de partido se detenga y el balón quede muerto. Se concederán las sustituciones o los tiempos muertos.

18-10 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en un tiro de 2 no convertido. Después del primero de los 2 tiros libres de A1, se sanciona una falta técnica a A2. A continuación, cualquier equipo solicita un tiempo muerto o una sustitución.

Interpretación: Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. Si un sustituto del equipo B se ha convertido en jugador para lanzar el tiro libre, el equipo A también tiene derecho a sustituir 1 jugador, si lo desea. Si el tiro libre es lanzado por un sustituto del equipo B, que se ha convertido en jugador, o si el equipo A también sustituyó 1 jugador, estos jugadores no pueden ser sustituidos hasta que haya finalizado el siguiente periodo del reloj de partido en marcha. A1 lanzará el segundo tiro libre y el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre. Si se consigue y si se solicita, el tiempo muerto o cualquier otra sustitución se concederán a ambos equipos.

18-11 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en un tiro de 2 no convertido. Después del primero de los 2 tiros libres de A1, se sanciona una falta técnica a A2. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. A continuación, cualquier equipo solicita un tiempo muerto o una sustitución.

Interpretación: En este momento no se concederán tiempos muertos ni sustituciones. A1 lanzará el segundo tiro libre y el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre. Si se consigue y si se solicita, el tiempo muerto o la sustitución se concederá a ambos equipos.

18-12 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en un tiro de 2 no convertido. Después del primero de los 2 tiros libres de A1, se sanciona una falta técnica a A2. Es la 5ª falta de A2. Cualquier equipo solicita ahora un tiempo muerto o una sustitución.

Interpretación: A2 será sustituido inmediatamente. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. Si un sustituto del equipo B se ha convertido en jugador para lanzar el tiro libre, el equipo A también tiene derecho a sustituir 1 jugador, si lo desea. Si el tiro libre es lanzado por un sustituto del equipo B, que se ha convertido en jugador, o si el equipo A también sustituyó 1 jugador, estos jugadores no pueden ser sustituidos hasta que haya finalizado el siguiente periodo del reloj de partido en marcha. Después del tiro libre lanzado por un jugador del equipo B a causa de la falta técnica de A2, A1 lanzará el segundo tiro libre. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre. Si se consigue y si se solicita, el tiempo muerto o cualquier otra sustitución se concederán a ambos equipos.



- 18-13 Ejemplo: Se sanciona una falta técnica a A1 durante un regate. B6 solicita convertirse en jugador para lanzar el tiro libre.
Interpretación: Es una oportunidad de sustitución para ambos equipos. Después de convertirse en jugador, B6 puede lanzar 1 tiro libre sin rebote pero no puede ser sustituido hasta que haya finalizado el siguiente periodo del reloj de partido en marcha.
- 18-14 **Afirmación:** Un sustituto que se convierte en jugador solo puede abandonar el partido después de que haya finalizado el siguiente período de reloj de partido en marcha.
- 18-15 Ejemplo: B1 es sustituido por B6. Antes de que se ponga en marcha el reloj de partido, se sanciona una falta personal a B6. Se trata de la:
(a) 3ª falta de B6.
(b) 5ª falta de B6.
Interpretación:
(a) B6 no puede ser sustituido hasta que haya finalizado el siguiente período de reloj de partido en marcha.
(b) B6 debe ser sustituido.
- 18-16 **Afirmación:** Si después de solicitarse un tiempo muerto, cualquier equipo comete una falta, el tiempo muerto no comenzará hasta que el árbitro haya completado la comunicación de la falta con la mesa de oficiales. En el caso de la 5ª falta de un jugador, esta comunicación incluye el procedimiento necesario de sustitución. Después de completar toda la comunicación, el tiempo muerto comenzará cuando un árbitro haga sonar su silbato y efectúe la señal de tiempo muerto.
- 18-17 Ejemplo: Durante el partido, el primer entrenador del equipo A solicita un tiempo muerto, tras lo cual:
a) B1 comete la 5ª falta.
b) Se sanciona una falta a un jugador de cualquier equipo.
Interpretación:
a) El período del tiempo muerto no comenzará hasta que se complete toda la comunicación con la mesa de oficiales y un sustituto de B1 se convierta en jugador.
En ambos casos, se permitirá que los jugadores se retiren a sus banquillos aunque el tiempo muerto no haya comenzado aún formalmente.
- 18-18 **Afirmación:** Cada tiempo muerto durará 1 minuto. Los equipos deben regresar sin demora al terreno de juego después de que el árbitro haga sonar el silbato. Si un equipo se excede más de un minuto, está obteniendo una ventaja al prolongar dicho tiempo muerto y provocar también un retraso en el partido. Un árbitro debe comunicar un aviso al primer entrenador de ese equipo. Si el primer entrenador no reacciona al aviso, se cargará otro tiempo muerto al equipo infractor por retrasar el partido. Si el equipo no dispusiese de más tiempos muertos, puede sancionarse al primer entrenador una falta técnica por retrasar el partido, anotada como B₁. Si un equipo no regresa al terreno de juego sin demora después del intervalo de juego de la media parte, se cargará un tiempo muerto al equipo infractor. Dicho tiempo muerto no durará 1 minuto. El partido se reanudará inmediatamente.
- 18-19 Ejemplo: El tiempo muerto finaliza y el árbitro indica al equipo A que vuelva al terreno de juego. El primer entrenador del equipo A sigue dando instrucciones a su equipo, que continúa aún en la zona de banquillo. El árbitro vuelve a indicar al equipo A que se reincorpore al terreno de juego y:
(a) El equipo A finalmente regresa a la pista.
(b) El equipo A permanece en su zona de banquillo.
Interpretación:



	(a) Una vez que el equipo A comience a volver a la pista, el árbitro advierte al primer entrenador del equipo A de que, si se repitiese el mismo comportamiento, se cargará un tiempo muerto adicional al equipo A. (b) Se cargará, sin avisar, un tiempo muerto al equipo A. Este tiempo muerto durará 1 minuto. Si el equipo A no dispone de más tiempos muertos, se sancionará al primer entrenador del equipo A una falta técnica por retrasar el partido, anotada como B₁.
18-20	Ejemplo: Al finalizar el intervalo de juego de la media parte, el equipo A está todavía en su vestuario y, por lo tanto, se retrasa el inicio del 3º cuarto. Interpretación: Después de que el equipo A vuelva al terreno de juego, se cargará un tiempo muerto al equipo A, sin previo aviso. Este tiempo muerto no durará 1 minuto y el partido se reanudará inmediatamente.
18-21	Afirmación: Si no se ha concedido ningún tiempo muerto a un equipo durante la segunda parte antes de que el reloj de partido muestre 2:00 en el 4º cuarto, el anotador trazará 2 líneas horizontales en la primera casilla para los tiempos muertos de la segunda parte de ese equipo. El marcador electrónico mostrará el primer tiempo muerto como si se hubiese utilizado.
18-22	Ejemplo: Con 2:00 en el reloj de partido en el 4º cuarto, ninguno de los equipos ha utilizado ningún tiempo muerto en la segunda parte. Interpretación: El anotador trazará 2 líneas horizontales en la primera casilla de los tiempos muertos de la segunda parte de ambos equipos. El marcador electrónico mostrará el primer tiempo muerto como utilizado.
18-23	Ejemplo: Con 2:09 en el reloj de partido en el 4º cuarto, el primer entrenador del equipo A solicita el primer tiempo muerto de la segunda mitad con el reloj de partido en marcha. Con 1:58 en el reloj de partido, el balón sale fuera y se detiene el reloj de partido. Se concede un tiempo muerto al equipo A. Interpretación: El anotador trazará 2 líneas horizontales en la primera casilla de los tiempos muertos de la segunda parte del equipo A, puesto que el tiempo muerto no se concedió antes de que el reloj de partido mostrara 2:00 en el 4º cuarto. El tiempo muerto concedido en 1:58 se anotará en la segunda casilla y el equipo A solo dispondrá de 1 tiempo muerto restante más. Después del tiempo muerto, el marcador electrónico mostrará los 2 tiempos muertos como utilizados
18-24	Afirmación: Si se solicita un tiempo muerto, independientemente de si antes o después se sanciona una falta técnica, antideportiva o descalificante, el tiempo muerto se concederá antes del inicio de la administración del/los tiro(s) libre(s). Si durante un tiempo muerto se sanciona una falta técnica, antideportiva o descalificante, el/los tiro(s) libre(s) se administrará(n) después de que finalice el tiempo muerto.
18-25	Ejemplo: El primer entrenador del equipo B solicita un tiempo muerto. Se sanciona una falta antideportiva de A1 sobre B1, seguida de una falta técnica a A2. Interpretación: Se concederá el tiempo muerto del equipo B. Después del tiempo muerto, cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. Luego B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
18-26	Ejemplo: El primer entrenador del equipo B solicita un tiempo muerto. Se sanciona una falta antideportiva de A1 sobre B1. Se concede un tiempo muerto al equipo B. Durante el tiempo muerto, se sanciona una falta técnica a A2. Interpretación: Después del tiempo muerto, cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. Luego B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un



saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

Artículo 20 – Partido perdido por incomparecencia

20.1 Regla

Un equipo perderá el partido por incomparecencia si:

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

20.2 Penalización

- 20.2.1 Se adjudicará el partido al equipo contrario y el resultado será de 20 a 0. Además, el equipo que no haya comparecido recibirá 0 puntos de clasificación.
- 20.2.2 Para las series de 2 partidos (ida y vuelta) en que se sumen los puntos (tanteo total) y para los Play-Offs (al mejor de 3 partidos), el equipo que no comparezca en el primer, segundo o tercer partido perderá la serie o los Play-Offs por “incomparecencia”. Esto no se aplica en los Play-Offs (al mejor de 5 partidos y al mejor de 7 partidos).
- 20.2.3 Si un equipo pierde un segundo partido por incomparecencia en un torneo, dicho equipo será descalificado y se anularán los resultados de los partidos que haya disputado.

Art.21 Partido perdido por inferioridad

21.1 Regla

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

21.2 Penalización

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



REGLA CINCO – VIOLACIONES

Artículo 22 – Violaciones

22.1 Definición

Una violación es una infracción de las reglas.

22.2 Penalización

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

Artículo 23 – Jugador fuera del terreno de juego y balón fuera del terreno de juego

23.1 Definición

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

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

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

23.2 Regla

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

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

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

INTERPRETACIONES

23-1 **Afirmación:** Si el balón está fuera del terreno de juego por tocar o ser tocado por un jugador que está sobre o fuera de la línea limítrofe, este jugador causa que el balón salga fuera.

23-2 Ejemplo: Cerca de la línea lateral, A1 con el balón en las manos está estrechamente defendido por B1. A1 toca con su cuerpo a B1, que tiene 1 pie fuera.
Interpretación: Es una jugada legal de A1. Un jugador está fuera cuando cualquier parte de su cuerpo está en contacto con cualquier cosa que no sea un jugador. El partido continuará.

23-3 Ejemplo: Cerca de la línea lateral, A1 con el balón en las manos está estrechamente defendido por B1 y B2. A1 toca con el balón a B1, que tiene 1 pie fuera.



	Interpretación: Es una violación de fuera de B1. El balón está fuera cuando toca a un jugador que está fuera del terreno de juego. El partido se reanudará con un saque del equipo A en el lugar más cercano a donde el balón salió fuera. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.
23-4	Ejemplo: A1 regatea cerca de la línea lateral frente a la mesa de oficiales. El balón bota alto sobre el terreno de juego y toca la rodilla de B6, que está sentado en la silla de sustituciones. El balón regresa a A1 en el terreno de juego. Interpretación: El balón está fuera cuando toca a B6, que está fuera del terreno de juego. A1 provocó que el balón saliera fuera porque tocó el balón antes de que saliese. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera.

Artículo 24 – Regate

24.1 Definición

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

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

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

Durante un regate se puede lanzar el balón al aire a condición de que toque el suelo o a otro jugador antes de que el que lo lanzó vuelva a tocarlo con las manos.

No existe límite al número de pasos que puede dar un jugador mientras el balón no está en contacto con la mano.

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

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

24.1.4 Las siguientes acciones no son regates:

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



24.2 **Regla**

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

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

INTERPRETACIONES

24-1 **Afirmación:** No es un regate que un jugador lance intencionadamente el balón contra su propio tablero o contra el de sus oponentes.

24-2 Ejemplo: A1 no ha comenzado aún el regate y está quieto cuando lanza el balón contra uno de los tableros y lo coge de nuevo o lo toca antes de que toque a cualquier otro jugador.
Interpretación: Es una jugada legal de A1. Después de coger el balón, A1 puede tirar, pasar el balón o comenzar un regate.

24-3 Ejemplo: Después de finalizar un regate tanto en un movimiento continuo como permaneciendo de pie, A1 lanza el balón contra el tablero. A1 lo coge de nuevo o lo toca de nuevo:
a) después de que haya botado en el terreno de juego, y luego comienza un regate.
b) antes de que toque a ningún otro jugador.
Interpretación:
a) Es una violación de doble regate de A1. A1 no puede iniciar un segundo regate después de finalizar el primero.
b) Es una jugada legal de A1. Después de coger o tocar el balón, A1 puede tirar o pasar el balón, pero no puede comenzar un nuevo regate.

24-4 Ejemplo: El tiro de A1 no toca el aro. A1 coge el balón y lo lanza contra el tablero, después A1 coge el balón o lo toca otra vez antes de que toque a cualquier otro jugador.
Interpretación: Es una jugada legal de A1. Después de coger el balón, A1 puede tirar, pasar el balón o comenzar un regate.

24-5 Ejemplo: A1 bota el balón y se detiene legalmente.
(a) Después A1 pierde el equilibrio y sin mover el pie de pivote, toca el suelo con el balón una o dos veces mientras sostiene el balón en las manos.
(b) Después A1 se pasa el balón de 1 mano a otra sin mover el pie de pivote.
Interpretación: En ambos casos, es una jugada legal de A1. A1 no movió su pie de pivote.

24-6 Ejemplo: A1 comienza su regate lanzando el balón:
(a) por encima de su oponente.
(b) unos metros por delante de su oponente.
El balón toca el terreno de juego, tras lo cual A1 continúa el regate.
Interpretación: En ambos casos, es una jugada legal de A1. El balón tocó el terreno de juego antes de que A1 tocara el balón otra vez durante el regate.

24-7 Ejemplo: A1 finaliza el regate y lanza el balón de forma deliberada contra la pierna de B1. A1 coge el balón y comienza un nuevo regate.
Interpretación: Es una violación de doble regate de A1. El regate de A1 finalizó puesto que B1 no tocó el balón. Fue el balón el que tocó a B1. A1 no puede iniciar un nuevo regate.



24-8 Ejemplo: A1 finaliza un regate y pasa el balón a A2. El balón toca por accidente el cuerpo de B2. Después, el balón toca el suelo. A1 lo coge y comienza un nuevo regate.
Interpretación: Es una jugada legal. A1 puede comenzar un nuevo regate puesto que tras el primero el balón ha tocado a otro jugador.

Artículo 25 – Avance ilegal

25.1 Definición

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

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

25.2 Regla

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

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



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

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

INTERPRETACIONES

- 25-1** **Afirmación:** Es legal que un jugador que está caído en el suelo obtenga el control del balón. Es legal que un jugador que sostiene el balón caiga al terreno de juego. También es legal que un jugador, después de caer al terreno de juego con el balón, se deslice por inercia. Sin embargo, si el jugador luego se gira o intenta levantarse mientras sostiene el balón, comete una violación.
- 25-2** **Ejemplo:** A1 tiene el balón en las manos, y luego:
a) Pierde el equilibrio y cae al terreno de juego.
b) Tras caerse la inercia provoca que se deslice.
Interpretación: En ambos casos, es una jugada legal de A1. Caerse al terreno de juego no es una violación de avance ilegal. Sin embargo, si A1 a continuación se gira para evitar la defensa o intenta levantarse con el balón en las manos, comete una violación de avance ilegal.
- 25-3** **Ejemplo:** A1, mientras está tumbado en el terreno de juego, obtiene el control de balón. A1 después:
(a) Pasa el balón a A2.
(b) Comienza un regate mientras aún está caído en el suelo.
(c) Intenta levantarse mientras bota el balón.
(d) Intenta levantarse mientras todavía sostiene el balón.
Interpretación:
a), b) y c) Es una acción legal de A1.
d) Es una violación de avance ilegal de A1.
- 25-4** **Afirmación:** Un jugador no puede tocar el terreno de juego de forma consecutiva con el mismo pie o con ambos pies después de terminar el regate o de obtener el control del balón.
- 25-5** **Ejemplo:** A1 finaliza el regate con el balón en las manos. En un movimiento continuo, A1 salta con el pie izquierdo, cae sobre el pie izquierdo, luego sobre el pie derecho y tira a canasta.
Interpretación: Es una violación de avance ilegal de A1. Después de finalizar el regate, un jugador no puede tocar el suelo de forma consecutiva con el mismo pie.

Artículo 26 – 3 segundos

26.1 Regla

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

26.1.2 Se permitirá que un jugador:

- intente abandonar la zona restringida.



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

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

INTERPRETACIONES

- 26-1 **Afirmación:** Es una violación cuando un jugador abandona el terreno de juego por la línea de fondo para evitar una violación de 3 segundos y luego vuelve a entrar en la zona restringida.
- 26-2 Ejemplo: A1 está en la zona restringida menos de 3 segundos, sale fuera del terreno de juego por la línea de fondo para no cometer una violación de 3 segundos. A1 vuelve a entrar en la zona restringida.
Interpretación: Es una violación de 3 segundos de A1.
- 26-3 **Afirmación:** Un jugador no permanecerá más de 3 segundos consecutivos en la zona restringida de los oponentes mientras su equipo tenga el control de un balón vivo en pista delantera y el reloj de partido esté en marcha.
- 26-4 Ejemplo: A1 está en la zona restringida durante 2 segundos y medio y tira a canasta. El balón no toca el tablero ni el aro y A1 coge el rebote.
Interpretación: Es una jugada legal de A1. El equipo A ha perdido el control del balón cuando A1 tiró a canasta. Con el rebote de A1, el equipo A ha conseguido un nuevo control del balón.
- 26-5 Ejemplo: Mientras el sacador A1 tiene el balón en las manos en pista delantera, A2 permanece en la zona restringida de los oponentes durante más de 3 segundos.
Interpretación: Es una jugada legal de A2. El equipo A tiene el control del balón pero el reloj de partido aún no se ha puesto en marcha.

Artículo 27 – Jugador defendido estrechamente

27.1 Definición

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

27.2 Regla

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

INTERPRETACIONES

- 27-1 **Afirmación:** Un jugador defendido estrechamente debe pasar, tirar o comenzar un regate antes de 5 segundos.



- 27-2 Ejemplo: A1 es defendido estrechamente por B1 durante 4 segundos. A continuación, A1 comete un fumble y vuelve a coger el balón.
Interpretación: Se trata de una violación de 5 segundos, puesto que A1 ni pasó, ni tiró ni comenzó un regate antes de 5 segundos. El fumble al inicio o al final del regate no es un regate.

Artículo 28 – 8 segundos

28.1 Regla

28.1.1 Cuando:

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

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

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

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

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

INTERPRETACIONES

- 28-1 **Afirmación:** El reloj de tiro se detiene por una situación de salto. Si el saque por posesión alterna corresponde al equipo que tenía el control del balón en pista trasera, continuará el período de 8 segundos.
- 28-2 Ejemplo: A1 regatea en pista trasera durante 5 segundos cuando se produce un balón retenido. El equipo A tiene derecho al siguiente saque por posesión alterna.
Interpretación: El equipo A dispondrá solo de 3 segundos para pasar el balón a pista delantera.



- 28-3 **Afirmación:** Durante un regate de pista trasera a pista delantera, el balón pasa a la pista delantera de un equipo cuando ambos pies del jugador y el balón están completamente en contacto con la pista delantera.
- 28-4 Ejemplo: A1 tiene un pie a cada lado de la línea central y recibe el balón de A2, que se encuentra en pista trasera. A1 devuelve el balón a A2, quien:
- todavía se encuentra en pista trasera.
 - tiene un pie a cada lado de la línea central.
 - tiene un pie a cada lado de la línea central. A2 comienza un regate hacia pista trasera.
- Interpretación: En todos los casos, es una jugada legal del equipo A. A1 no tiene ambos pies completamente en contacto con la pista delantera y por lo tanto tiene derecho a pasar el balón a pista trasera. El período de 8 segundos continuará.
- 28-5 Ejemplo: A1 regatea desde pista trasera y deja de avanzar, pero sin dejar de botar el balón mientras:
- Tiene un pie a cada lado de la línea central.
 - Ambos pies están en pista delantera, mientras bota el balón en pista trasera.
 - Ambos pies están en pista delantera mientras bota el balón en pista trasera, tras lo cual A1 vuelve con ambos pies a pista trasera.
 - Ambos pies están en pista trasera, mientras bota el balón en pista delantera.
- Interpretación: En todos los casos, es una jugada legal de A1. A1 sigue estando en pista trasera hasta que los dos pies, así como el balón, estén completamente en contacto con la pista delantera. El período de 8 segundos continuará.
- 28-6 **Afirmación:** Siempre que continúe el período de 8 segundos con el tiempo restante y el mismo equipo que tenía previamente el control del balón deba efectuar un saque desde pista trasera, el árbitro que entregue el balón al jugador que va a efectuar el saque le informará del tiempo que resta en el periodo de 8 segundos.
- 28-7 Ejemplo: A1 regatea durante 6 segundos en pista trasera cuando se produce una falta doble en:
- Pista trasera.
 - Pista delantera.
- Interpretación:
- El partido se reanudará con un saque del equipo A en pista trasera desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta doble. El árbitro informará al sacador del equipo A de que su equipo dispone de 2 segundos para pasar el balón a pista delantera.
 - El partido se reanudará con un saque del equipo A en pista delantera desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta doble.
- 28-8 Ejemplo: A1 regatea en pista trasera durante 4 segundos cuando B1 palmea el balón fuera en pista trasera del equipo A.
- Interpretación: El partido se reanudará con un saque del equipo A en pista trasera desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera. El árbitro informará al sacador del equipo A de que su equipo dispone de 4 segundos para pasar el balón a pista delantera.
- 28-9 **Afirmación:** Si un árbitro detiene el partido por cualquier razón válida sin relación con ninguno de los dos equipos y si el equipo contrario quedaría en desventaja, el período de 8 segundos continuará.
- 28-10 Ejemplo: Con 25 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto y con el resultado A: 72 – B: 72, el equipo A obtiene el control del balón. A1 regatea en pista trasera durante 5 segundos cuando los árbitros detienen el partido porque:
- El reloj de partido o el reloj de tiro dejan de funcionar o no se ponen en marcha.
 - Se lanza una botella al terreno de juego.



	(c) El reloj de tiro se reinicia por error. Interpretación: En todos los casos, el partido se reanudará con un saque del equipo A desde pista trasera, con 3 segundos restantes del período de 8 segundos. El equipo B quedaría en desventaja si se reanudara el partido con un nuevo período de 8 segundos.
28-11	Afirmación: Después de una violación de 8 segundos, el lugar del saque se determina por la posición del balón cuando se produjo la violación.
28-12.1	Ejemplo: Finaliza el periodo de 8 segundos para el equipo A y la violación se produce cuando: (a) El equipo A controla el balón en pista trasera. (b) El balón va por el aire en un pase de A1 desde pista trasera hacia pista delantera. Interpretación: El saque del equipo B se administrará en pista delantera, desde el lugar más cercano a: (a) La posición del balón cuando se produjo la violación de 8 segundos, excepto directamente detrás del tablero. (b) La línea central. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
28-13	Afirmación: El control de equipo finaliza cuando el balón sale de las manos del jugador que lanza a canasta.
28-14	Ejemplo: Justo antes de que finalice el período de 8 segundos el balón abandona las manos de A1 desde su pista trasera en un tiro a canasta. El balón entra en la canasta. Interpretación: Jugada legal del equipo A. El control del balón finaliza cuando A1 suelta el balón en el tiro. La canasta de 3 puntos de A1 será válida.

Artículo 29 – Reloj de tiro

29.1 Regla

29.1.1 Cuando:

- un jugador obtiene el control de un balón vivo en el terreno de juego,
- en un saque, el balón toca o es legalmente tocado por cualquier jugador sobre el terreno de juego y el equipo del jugador que realiza el saque sigue con el control del balón, ese equipo dispone de 24 segundos para tirar a canasta.

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

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

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

- Si el balón entra en la canasta, no se comete ninguna violación, se ignora la señal y la canasta es válida.
- Si el balón toca el aro, pero no entra en la canasta, no se comete ninguna violación, se ignora la señal y continúa el juego.



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

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

Se aplicarán todas las restricciones relacionadas con interposiciones e interferencias.

29.2 Procedimiento

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

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

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

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

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

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

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

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

Si el saque se administra después en la:

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

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

29.2.5 Cuando el reloj del partido muestra 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto o en la prórroga, después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón

