

desde su pista trasera, el primer entrenador de ese equipo puede decidir si el partido se reanudará con un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo o desde la pista trasera del equipo en el lugar más cercano al lugar donde se detuvo el partido.

Después del tiempo muerto, el saque se administrará de la forma siguiente:

- Después de que el balón haya salido fuera y si el saque se efectúa en la:
 - Pista trasera del equipo, el reloj de tiro continuará desde el tiempo en el que fue detenido.
 - Pista delantera del equipo: Si el reloj de tiro muestra 13 segundos o menos, continuará desde el tiempo en el que fue detenido. Si el reloj de tiro muestra 14 segundos o más, se reiniciará a 14 segundos.
- Después de una falta o una violación (no porque el balón ha salido fuera) y si el saque se efectúa en la:
 - Pista trasera del equipo, el reloj de tiro se reiniciará a 24 segundos.
 - Pista delantera del equipo, el reloj de tiro se reiniciará a 14 segundos.
- Si el tiempo muerto se concede al equipo que tiene un nuevo control del balón, y si el saque se efectúa en la:
 - Pista trasera del equipo, el reloj de tiro se reiniciará a 24 segundos.
 - Pista delantera del equipo, el reloj de tiro se reiniciará a 14 segundos.

29.2.6 Cuando se concede a un equipo un saque desde la línea de saque de su pista delantera como parte de la penalización de una falta antideportiva o descalificante, el reloj de tiro se reiniciará a 14 segundos.

29.2.7 Después de que el balón toque el aro de la canasta de los adversarios, el reloj de tiro se reiniciará a :

- 24 segundos si el equipo de los oponentes obtiene el control del balón.
- 14 segundos, si el equipo que obtiene el control del balón es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que el balón tocara el aro.

29.2.8 Si el reloj de tiro **suenan por error** mientras un equipo tiene el control del balón o ningún equipo lo tiene, se ignorará la señal, y el juego continuará.

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

INTERPRETACIONES

- 29-1 **Afirmación:** Hay un tiro a canasta próximo al final del período del reloj de tiro y la señal del reloj de tiro suena mientras el balón está en el aire.
- Si el balón entra en el cesto, la canasta será válida.
 - Si el balón toca el aro y rebota, el juego continuará con 24 segundos en el reloj de tiro si los oponentes obtienen el control del balón y con 14 segundos en el reloj de tiro si el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que el balón tocara el aro vuelve a conseguirlo.
 - Si el balón no toca el aro, los árbitros esperarán a ver si los oponentes obtienen un control del balón inmediato y claro.
 - En caso afirmativo, se ignorará la señal del reloj de tiro.



- En caso contrario, se produce una violación del reloj de tiro. El balón se concederá a los oponentes para que efectúen un saque desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido, excepto directamente detrás del tablero.

- 29-2 Ejemplo: El tiro de A1 está en el aire cuando suena la señal del reloj de tiro. El balón toca el tablero y luego rueda por el terreno de juego, donde primero es tocado por B1, después por A2 y finalmente es controlado por B2.
Interpretación: Es una violación del reloj de tiro del equipo A. El tiro de A1 no tocó el aro y el equipo B no obtuvo un control del balón inmediato y claro.
- 29-3 Ejemplo: Durante un tiro de A1, el balón toca el tablero, pero no el aro. El balón luego es tocado, pero no controlado por B1, tras lo cual A2 obtiene el control del balón. En ese momento suena la señal del reloj de tiro.
Interpretación: Es una violación del reloj de tiro del equipo A.
- 29-4 Ejemplo: El tiro de A1 al final del período del reloj de tiro es taponado legalmente por B1. Suena la señal del reloj de tiro. B1 comete falta sobre A1.
Interpretación: Es una violación del reloj de tiro del equipo A. La falta de B1 sobre A1 se ignorará a menos que sea una falta antideportiva o descalificante.
- 29-5 Ejemplo: El tiro de A1 está en el aire cuando suena la señal del reloj de tiro. El balón no toca el aro y después:
a) Se produce un balón retenido entre A2 y B2.
b) Es palmeado fuera del terreno de juego por B1.
Interpretación: En ambos casos, es una violación del reloj de tiro del equipo A. El equipo B no obtuvo un control del balón inmediato y claro.
- 29-6 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro aproximadamente al mismo tiempo que finaliza el reloj de tiro. El balón entra en la canasta.
Interpretación: Si el balón:
(a) Estaba aún en las manos de A1 y B1 cometió la falta antes de que finalizase el reloj de tiro, o
(b) Ya estaba en el aire en el tiro de A1 y B1 cometió la falta antes de que finalizase el reloj de tiro, o
(c) Ya estaba en el aire en el tiro de A1 y B1 cometió la falta después de que finalizase el reloj de tiro
No es una violación del reloj de tiro. La canasta de A1 será válida. A1 lanzará 1 tiro libre adicional. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.
(d) Estaba aún en las manos de A1 y B1 cometió la falta después de que finalizase el reloj de tiro
Es una violación del reloj de tiro. La canasta de A1 no será válida. La falta de B1 se ignorará a menos que sea una falta antideportiva o descalificante. El juego se reanudará con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres.
- 29-7 Ejemplo: Con 25.2 segundos en el reloj de partido, el equipo A obtiene el control del balón. Con 1 segundo en el reloj de tiro, A1 tira a canasta. Mientras el balón está en el aire, suena la señal del reloj de tiro. El balón no toca el aro y:
a) Después de otros 1.2 segundos, suena la señal del reloj de partido para el final del cuarto.
b) A2 coge el rebote. El árbitro sanciona la violación cuando el reloj de partido muestra 0.8 segundos.
Interpretación:
a) No es una violación del reloj de tiro del equipo A. El árbitro estaba esperando para ver si el equipo B conseguía un control de balón claro e inmediato y por tanto no sancionar violación. El cuarto ha finalizado.
b) Es una violación del reloj de tiro del equipo A. El partido se reanudará con un saque del



equipo B desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido, con 0.8 segundos en el reloj de partido.

29-8 Ejemplo: Con 25.2 segundos en el reloj de partido, el equipo A obtiene el control del balón. Con 1.2 segundos en el reloj de partido y teniendo A1 el balón en las manos, suena la señal del reloj de tiro. El árbitro sanciona la violación cuando el reloj de partido muestra 0.8 segundos.

Interpretación: Es una violación del reloj de tiro del equipo A. Como la violación ocurrió con 1.2 segundos en el reloj de partido, los árbitros corregirán el reloj de partido. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido, con 1.2 segundos en el reloj de partido.

29-9 **Afirmación: Si suena la señal del reloj de tiro y el equipo contrario obtiene un control del balón inmediato y claro, se ignorará la señal. El partido continuará.**

29-10 Ejemplo: Próximo al final del período del reloj de tiro, A2 no logra recibir el pase de A1 (ambos jugadores están en pista delantera) y el balón rueda hacia pista trasera del equipo A. Antes de que B1 obtenga el control del balón con la trayectoria hacia la canasta de los oponentes totalmente despejada, suena la señal del reloj de tiro.

Interpretación: Si B1 obtiene un control del balón inmediato y claro, la señal se ignorará. El partido continuará.

29-11 Ejemplo: Tras una canasta de los adversarios y con 25.3 en el reloj de partido, el equipo A tiene el balón para un saque desde detrás de su línea de fondo. Cuando el período del reloj de tiro está próximo a acabar, el pase de A1 a A2 es desviado por B1 y suena la señal del reloj de tiro. El árbitro sanciona la violación del reloj de tiro cuando el reloj de partido muestra 0.8 segundos.

Interpretación: Es violación de tiro del equipo A, que se produjo con 0.8 segundos en el reloj de partido. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido con 0.8 segundos en el reloj de partido.

29-12 **Afirmación: Si se le concede un saque por posesión alterna a un equipo que ya tenía el control de balón, ese equipo solo dispondrá del tiempo que quedase en el reloj de tiro cuando se produjo la situación de salto.**

29-13 Ejemplo: El equipo A tiene el control del balón en pista delantera con 10 segundos en el reloj de tiro cuando se produce una situación de salto. Se concede el saque por posesión alterna al:

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

Interpretación:

- (a) El equipo A dispondrá de 10 segundos en el reloj de tiro.
- (b) El equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

29-14 **Afirmación: Si un árbitro detiene el partido como consecuencia de una falta o violación (no porque el balón salga fuera) sancionada al equipo que no tiene el control del balón y se concede la posesión del balón al mismo equipo que tenía previamente el control del balón en 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 el que se detuvo el partido, el partido continuará con el tiempo restante en el reloj de tiro.
- Si el reloj de tiro muestra 13 segundos o menos en el momento en el que se detuvo el partido, el equipo dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

29-15 Ejemplo: Con 8 segundos en el reloj de tiro, A1 regatea en pista delantera cuando:

- a) B1 palmea el balón fuera en pista delantera del equipo A.



- b) B1 comete falta sobre A1. Es la 2ª falta del equipo B en este cuarto.
Interpretación: El partido se reanuda con un saque del equipo A en pista delantera con:
a) 8 segundos
b) 14 segundos
en el reloj de tiro.
- 29-16 Ejemplo: Con 4 segundos en el reloj de tiro, el equipo A tiene el control del balón en pista delantera cuando:
(a) A1
(b) B1
se lesiona. El árbitro detiene el partido.
Interpretación: El equipo A dispondrá en el reloj de tiro de:
(a) 4 segundos
(b) 14 segundos
- 29-17 Ejemplo: Con 6 segundos en el reloj de tiro, el tiro de A1 está en el aire cuando se produce una falta doble entre A2 y B2. La flecha de posesión alterna favorece al equipo A.
a) El balón no toca el aro.
b) El balón toca el aro.
Interpretación: El equipo A dispondrá de:
a) 6 segundos
b) 14 segundos
en el reloj de tiro.
- 29-18 Ejemplo: Con 5 segundos en el reloj de tiro, A1 está regateando cuando se sanciona una falta técnica a B1, seguida de una falta técnica al primer entrenador del equipo A.
Interpretación: Después de compensar ambas penalizaciones iguales, el partido se reanuda con un saque del equipo A. El equipo A dispondrá de 5 segundos en el reloj de tiro.
- 29-19 Ejemplo: Con:
(a) 16 segundos
(b) 12 segundos
en el reloj de tiro, A1 pasa el balón a A2, ambos en pista delantera, cuando B1 en su pista trasera golpea intencionadamente el balón con el pie o con su puño.
Interpretación: En ambos casos, es una violación de B1 por golpear el balón con el pie o el puño. El partido se reanuda con un saque del equipo A en pista delantera con:
(a) 16 segundos
(b) 14 segundos
en el reloj de tiro.
- 29-20 Ejemplo: Con 6 segundos en el reloj de tiro, A1 regatea en pista delantera cuando B2 comete una falta antideportiva sobre A2.
Interpretación: Después de los tiros libres de A2 sin rebote, independientemente de si se convierten o no, el partido se reanuda con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
La misma interpretación es válida para una falta descalificante.
- 29-21 **Afirmación: Si un árbitro detiene el partido por cualquier razón válida sin relación con ninguno de los equipos y si el equipo contrario quedaría en desventaja, el reloj de tiro continuará con el tiempo restante.**
- 29-22 Ejemplo: Con 25 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto y con el marcador A: 72 – B: 72, el equipo A obtiene el control del balón en pista delantera. A1 regatea durante 20 segundos cuando los árbitros detienen el partido debido a que:
(a) El reloj de partido o el reloj de tiro dejan de funcionar o no se ponen en marcha.



(b) Se lanza una botella al terreno de juego.

(c) El reloj de tiro se reinicia por error.

Interpretación: En todos estos casos, el partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido. El equipo A dispondrá de 4 segundos en el reloj de tiro. Se pondría en desventaja al equipo B si el partido se reanudara sin tiempo en el reloj de tiro.

29-23 Ejemplo: El tiro de A1 toca el aro. A2 coge el rebote y 9 segundos después, el reloj de tiro suena por error. Los árbitros detienen el partido.

Interpretación: Se trata de un error en el manejo del reloj de tiro al no reiniciarlo. Tras consultar con el comisario, si está presente, y con el operador del reloj de tiro, el partido se reanudará con un saque del equipo A. El equipo A dispondrá de 5 segundos en el reloj de tiro.

29-24 Ejemplo: Con 4 segundos en el reloj de tiro, A1 tira a canasta. El balón no toca el aro pero el operador del reloj de tiro reinicia el reloj por error. A2 coge el rebote y después de cierto tiempo, A3 anota una canasta. En ese momento, los árbitros se dan cuenta del error.

Interpretación: Los árbitros, después de consultar con el comisario, si está presente, confirmarán si el balón no tocó el aro tras el tiro de A1. En tal caso, deberán decidir si el balón había abandonado las manos de A3 antes de que sonase la señal del reloj de tiro si no se hubiese reiniciado. Si es así, la canasta será válida; si no, se cometió una violación del reloj de tiro y la canasta de A3 no será válida.

29-25 **Afirmación: Hay un tiro a canasta y después se sanciona falta a un defensor en pista trasera del equipo defensor. Si el partido se reanuda con un saque, el reloj de tiro se así:**

- Si quedan 14 segundos o más en el reloj de tiro en el momento en el que el partido fue detenido, el reloj de tiro no se reiniciará, sino que continuará con el tiempo que quedaba cuando se detuvo.
- Si quedan 13 segundos o menos en el reloj de tiro en el momento en el que el partido fue detenido, el reloj de tiro se reiniciará a 14 segundos.

29-26 Ejemplo: A1 tira a canasta. El balón entra. B2, en pista trasera, comete falta sobre A2. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto.

Interpretación: El tiro de A1 será válido. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

29-27 Ejemplo: Con 17 segundos en el reloj de tiro, el tiro de A1 está en el aire cuando B2, en pista trasera, comete una falta sobre A2. Es la 2ª falta del equipo B en el cuarto. El balón:

(a) Rebota en el aro, pero no entra en la canasta.

(b) No toca el aro.

Interpretación: En ambos casos, el partido se reanudará con un saque del equipo A en pista delantera, desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta de B2. El equipo A dispondrá de 17 segundos en el reloj de tiro.

29-28 Ejemplo: Con 10 segundos en el reloj de tiro, el tiro de A1 está en el aire cuando B2, en pista trasera, comete una falta sobre A2. Es la 2ª falta del equipo B en el cuarto. El balón:

(a) Entra en la canasta.

(b) Rebota en el aro pero no entra en la canasta.

(c) No toca el aro.

Interpretación:

a) La canasta de campo de A1 será válida.

En todos los casos, el partido se reanudará con un saque del equipo A en pista delantera desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta de B2. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.



- 29-29 Ejemplo: El tiro de A1 está en el aire cuando suena la señal del reloj de tiro. B2, en pista trasera, comete falta sobre A2. Es la 2ª falta del equipo B en el cuarto. El balón:
- (a) Entra en la canasta.
 - (b) Rebota en el aro pero no entra en la canasta.
 - (c) No toca el aro.
- Interpretación:
- a) La canasta de campo de A1 será válida.
- En ninguno de los casos es una violación del reloj de tiro del equipo A. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta de B2. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- 29-30 Ejemplo: Con 10 segundos en el reloj de tiro, el tiro de A1 está en el aire cuando B2, en pista trasera, comete falta sobre A2. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto. El balón:
- (a) Entra en la canasta.
 - (b) Rebota en el aro pero no entra en la canasta.
 - (c) No toca el aro.
- Interpretación:
- a) La canasta de campo de A1 será válida.
- En todos los casos, A2 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.
- 29-31 Ejemplo: El tiro de A1 está en el aire cuando suena la señal del reloj de tiro y B2 comete falta sobre A2 antes de que el balón:
- (a) Entre en la canasta.
 - (b) Rebote en el aro pero no entre en la canasta.
 - (c) No toque el aro.
- La falta de B2 es la 5ª falta del equipo B en el cuarto
- Interpretación:
- a) La canasta de campo de A1 será válida.
- En ninguno de los casos es una violación del reloj de tiro. A2 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.
- 29-32 **Afirmación: Un saque como consecuencia de la penalización de una falta antideportiva o descalificante, se administrará siempre en la línea de saque en pista delantera del equipo. El equipo dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.**
- 29-33 Ejemplo: Con 1:12 en el reloj de partido y con 6 segundos en el reloj de tiro en el 4º cuarto, A1 regatea en pista delantera cuando se sanciona una falta antideportiva a B1 sobre A1. Después del primer tiro libre de A1, el primer entrenador del equipo A o del equipo B solicita un tiempo muerto.
- Interpretación: A1 lanzará el segundo tiro libre sin rebote. Luego se concederá el tiempo muerto. Después del tiempo muerto el partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- 29-34 Ejemplo: Con 19 segundos en el reloj de tiro, A1 regatea en pista delantera cuando se sanciona una falta antideportiva a B2 sobre A2.
- Interpretación: Después de los dos tiros libres de A2 sin rebote, independientemente de si se convierten o no, el partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- La misma interpretación es válida para una falta descalificante.
- 29-35 **Afirmación: Después de que el balón toque el aro de la canasta de los oponentes por cualquier razón, el equipo dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro si el equipo que**



obtiene el control del balón es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que el balón tocara el aro.

- 29-36 Ejemplo: Durante un pase de A1 a A2, el balón toca a B2 y después el balón toca el aro. A3 obtiene el control del balón.
Interpretación: El reloj de tiro mostrará 14 segundos tan pronto como A3 obtenga el control del balón en cualquier lugar del terreno de juego.
- 29-37 Ejemplo: A1 tira a canasta con:
(a) 4 segundos
(b) 20 segundos
en el reloj de tiro. El balón toca el aro, rebota y A2 obtiene el control del balón.
Interpretación: En ambos casos, el equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro tan pronto como A2 obtenga el control del balón en cualquier lugar del terreno de juego.
- 29-38 Ejemplo: A1 tira a canasta. El balón toca el aro.
a) B1 toca el balón
b) A2 palmea el balón
y luego A3 obtiene el control del balón.
Interpretación: En ambos casos, el equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro tan pronto como A3 obtenga el control del balón en cualquier lugar del terreno de juego.
- 29-39 Ejemplo: A1 tira a canasta. El balón toca el aro. B1 toca el balón antes de que salga fuera.
Interpretación: El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro independientemente del lugar del terreno de juego desde donde se administre el saque.
- 29-40 Ejemplo: Con 4 segundos en el reloj de tiro, A1 lanza el balón hacia el aro para reiniciar el reloj de tiro. El balón toca el aro. Luego B1 toca el balón, que a continuación sale fuera en la 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 de banda. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- 29-41 Ejemplo: Con 6 segundos en el reloj de tiro, A1 tira a canasta. El balón toca el aro y A2 coge el rebote. Luego B2 comete falta sobre A2 en el rebote. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto.
Interpretación: El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta de B2. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- 29-42 Ejemplo: A1 tira a canasta. El balón toca el aro y en el rebote se produce un balón retenido entre A2 y B2. La flecha de posesión alterna favorece al equipo A.
Interpretación: El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se produjo el balón retenido. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- 29-43 Ejemplo: A1 tira a canasta con:
(a) 8 segundos
(b) 17 segundos
en el reloj de tiro. El balón se encaja entre el aro y el tablero. La flecha de posesión alterna favorece al equipo A.
Interpretación: En ambos casos, el partido se reanudará con un saque del equipo A en pista delantera desde detrás de la línea de fondo en el lugar más cercano al tablero. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.



- 29-44 Ejemplo: A1 en pista delantera pasa el balón para un *alley-hoop* a A2, que no coge el balón. El balón toca el aro y después A3 obtiene el control del balón:
a) En pista delantera del equipo A.
b) En pista trasera del equipo A.
Interpretación:
a) El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
b) Es una violación de balón devuelto a pista trasera. El equipo A no perdió el control del balón.
- 29-45 Ejemplo: El tiro de A1 toca el aro. B1 salta, coge el rebote y aterriza en el terreno de juego. A2 le quita el balón a B1 palmeándolo. Entonces, A3 controla el balón.
Interpretación: El equipo B (B1) ha obtenido un control del balón claro durante el rebote, tras lo cual el equipo A (A3) ha obtenido un nuevo control del balón. El equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.
- 29-46 Ejemplo: Con 5 segundos en el reloj de tiro, el sacador A1 pasa el balón hacia la canasta del equipo B. El balón toca el aro y luego es tocado, pero no controlado, por A2 o B2.
Interpretación: El reloj de partido y el reloj de tiro se pondrán en marcha a la vez tan pronto como el balón toque o sea tocado por cualquier jugador en el terreno de juego.
Si después el equipo A obtiene el control del balón en el terreno de juego, dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
Si después el equipo B obtiene el control del balón en el terreno de juego, dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.
- 29-47 **Afirmación:** Durante el partido, con el reloj de partido en marcha, siempre que un equipo obtenga una nueva posesión de un balón vivo tanto en pista delantera como en trasera, ese equipo dispondrá 24 segundos en el reloj de tiro.
- 29-48 Ejemplo: Mientras el reloj de partido está en marcha, A1 obtiene un nuevo control del balón en el terreno de juego en:
(a) Pista trasera.
(b) Pista delantera.
Interpretación: En ambos casos, el equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.
- 29-49 Ejemplo: Después de un saque del equipo B, A1 obtiene una nueva posesión del balón inmediata y clara en el terreno de juego en:
(a) Pista trasera.
(b) Pista delantera.
Interpretación: En ambos casos, el equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.
- 29-50 **Afirmación:** Un árbitro detiene el partido por una falta o violación (incluyendo si el balón sale fuera) sancionada contra el equipo que tiene el control del balón. Si se concede un saque a los oponentes en pista delantera, ese equipo dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- 29-51 Ejemplo: A1 en pista trasera pasa el balón a A2, también en pista trasera. A2 toca pero no controla el balón antes de que salga fuera por la pista trasera del equipo A.
Interpretación: El partido se reanudará con un saque del equipo B en pista delantera desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- 29-52 **Afirmación:** Siempre que un equipo obtenga o recupere el control de un balón vivo en el terreno de juego con menos de 24 segundos en el reloj de partido, el reloj de tiro no mostrará ninguna cifra.
Después de que el balón toque el aro de la canasta de los oponentes y el equipo atacante recupere el control de un balón vivo en el terreno de juego con menos de 24 segundos y más de 14 segundos en el reloj de partido, el equipo dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.



Si quedan 14 segundos o menos en el reloj de partido, el reloj de tiro no mostrará ninguna cifra.

- 29-53 Ejemplo: Con 12 segundos en el reloj de partido, el sacador A1 obtiene un nuevo control del balón.
Interpretación: El reloj de tiro no mostrará ninguna cifra.
- 29-54 Ejemplo: Con 23 segundos en el reloj de partido, A1 obtiene un nuevo control del balón en el terreno de juego. Con 18 segundos en el reloj de partido, B1 en pista trasera, golpea deliberadamente el balón con el pie.
Interpretación: El partido se reanudará con un saque del equipo A en pista delantera desde el lugar más cercano a donde B1 golpeó el balón con el pie. El reloj de partido mostrará 18 segundos. El reloj de tiro no mostrará ninguna cifra.
- 29-55 Ejemplo: Con 23 segundos en el reloj de partido, A1 obtiene un nuevo control del balón en el terreno de juego. El reloj de tiro no muestra ninguna cifra. Con 19 segundos en el reloj de partido, A1 tira a canasta. El balón toca el aro. El equipo A recupera el control del balón mediante el rebote que coge A2, con 16 segundos en el reloj de partido.
Interpretación: El partido continuará con 16 segundos en el reloj de partido. El reloj de tiro deberá encenderse de nuevo. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro porque quedaban más de 14 segundos en el reloj de partido cuando el equipo A recuperó el control del balón.
- 29-56 Ejemplo: Con 23 segundos en el reloj de partido, A1 obtiene un nuevo control del balón en el terreno de juego. El reloj de tiro no muestra ninguna cifra. Con 15 segundos en el reloj de partido, A1 tira a canasta. El balón toca el aro y B1 lo palmea fuera en su pista trasera, con 12 segundos en el reloj de partido.
Interpretación: El partido se reanudará con un saque del equipo A en pista delantera desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera, con 12 segundos en el reloj de partido. El reloj de tiro continuará sin mostrar ninguna cifra porque quedaban menos de 14 segundos en el reloj de partido cuando el equipo A recuperó el control del balón.
- 29-57 Ejemplo: Con 22 segundos en el reloj de partido, A1 obtiene un nuevo control del balón en el terreno de juego. El reloj de tiro no muestra ninguna cifra. Con 18 segundos en el reloj de partido, A1 tira a canasta. El balón no toca el aro y B1 lo palmea fuera en su pista trasera:
a) con 15.5 segundos
b) con 12 segundos
en el reloj de partido.
Interpretación: El partido se reanudará con un saque del equipo A en pista delantera desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera, con el tiempo que quede en el reloj de partido. El reloj de tiro continuará sin mostrar ninguna cifra, porque el equipo A había obtenido un nuevo control del balón con menos de 24 segundos en el reloj de partido.

Artículo 30 – Balón devuelto a pista trasera

30.1 Definición

30.1.1. Un equipo tiene el control de un balón vivo en su pista delantera cuando:

- Un jugador de ese equipo tiene ambos pies en contacto con su pista delantera mientras sostiene, agarra o bota el balón en su pista delantera, o
- El balón se pasa entre los jugadores de ese equipo en su pista delantera.



30.1.2 Un equipo que tiene el control de un balón vivo en su pista delantera ha provocado que el balón vuelva ilegalmente a su pista trasera cuando un jugador de ese equipo es el último en tocar el balón en su pista delantera y, después, el primero en tocar el balón es un jugador de ese equipo:

- Que tiene parte de su cuerpo en contacto con su pista trasera, o
- Después de que el balón haya tocado la pista trasera de ese equipo.

Esta restricción se aplica a todas las situaciones que se produzcan en la pista delantera de un equipo, incluidos los saques. No obstante, no se aplica cuando un jugador salta desde su pista delantera, establece

un nuevo control de balón para su equipo en el aire y luego cae con el balón en su pista trasera.

30.2 Regla

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

30.3 Penalización

Se concederá al equipo de los oponentes el balón para un saque desde su pista delantera, en el lugar más cercano al que se produjo la infracción, excepto directamente detrás del tablero.

INTERPRETACIONES

30-1 **Afirmación:** Un jugador que salta mantiene la misma posición sobre el terreno de juego que tenía la última vez que tocó sobre el terreno de juego antes de saltar. Cuando un jugador salta desde pista delantera y obtiene un nuevo control del balón para su equipo mientras está en el aire, el jugador puede caer con el balón en cualquier lugar del terreno de juego. El jugador no puede pasar el balón a un compañero en pista trasera antes de volver al suelo.

30-2 **Ejemplo:** A1 en pista trasera pasa el balón a A2 en pista delantera. B1 salta desde pista delantera, coge el balón en el aire, y cae:
(a) Con ambos pies en pista trasera.
(b) Con un pie a cada lado de la línea central.
(c) Con un pie a cada lado de la línea central y luego bota o pasa el balón a pista trasera.
Interpretación: No es una violación de campo atrás del equipo B. B1 estableció un nuevo control de balón para el equipo B mientras estaba en el aire y puede caer en cualquier lugar del terreno de juego. En todos los casos, B1 está legalmente en pista trasera.

30-3 **Ejemplo:** Durante el salto entre dos inicial entre A1 y B1, el balón es palmeado legalmente. A2 salta desde pista delantera, coge el balón mientras está en el aire y cae:
(a) Con ambos pies en pista trasera.
(b) Con un pie a cada lado de la línea central.
(c) Con un pie a cada lado de la línea central y luego bota o pasa el balón a pista trasera.
Interpretación: No es una violación de campo atrás de A2. A2 estableció el primer control del balón del equipo A mientras estaba en el aire y puede caer en cualquier lugar del terreno de juego. En todos los casos, A2 está legalmente en su pista trasera.

30-4 **Ejemplo:** El sacador A1 en pista delantera pasa el balón a A2. A2 salta desde pista delantera, atrapa el balón mientras está en el aire y cae:
(a) Con ambos pies en pista trasera.
(b) Con un pie a cada lado de la línea central.



- (c) Con un pie a cada lado de la línea central y luego bota o pasa el balón a pista trasera.
Interpretación: Es una violación de campo atrás del equipo A. El sacador A1 estableció el control del balón del equipo A en pista delantera antes de que A2 cogiera el balón mientras estaba en el aire y cayera en pista trasera.
- 30-5 Ejemplo: El sacador A1 en pista trasera pasa el balón a A2. B1 salta desde pista delantera, y coge el balón mientras está en el aire. Antes de que caiga en pista trasera, B1 pasa el balón a B2 en pista trasera.
Interpretación: Es una violación de campo atrás del equipo B. Cuando B1 salta desde pista delantera y obtiene un nuevo control mientras está en el aire, puede caer en cualquier lugar del terreno de juego. Sin embargo, B1 no puede pasar el balón a un compañero en pista trasera.
- 30-6 Ejemplo: Durante el salto entre dos inicial entre A1 y B1, el balón es palmeado legalmente hacia A2 que está en pista delantera. A2 salta, coge el balón mientras todavía está en el aire y antes de caer al terreno de juego, pasa el balón a A1 en pista trasera.
Interpretación: Es una violación de campo atrás del equipo A. Mientras está en el aire, A2 puede caer con el balón en sus manos en pista trasera pero no puede pasar el balón a un compañero en pista trasera.
- 30-7 **Afirmación: Un balón vivo es devuelto ilegalmente a pista trasera cuando un jugador del equipo A que se encuentra completamente en pista delantera provoca que el balón toque la pista trasera, tras lo cual un jugador del equipo A es el primero en tocar el balón en pista delantera o en pista trasera. Sin embargo, es legal que un jugador del equipo A en pista trasera haga que el balón toque en pista delantera, tras lo cual un jugador del equipo A es el primero en tocar el balón en pista delantera o en pista trasera.**
- 30-8 Ejemplo: A1 y A2 están ambos inmóviles con ambos pies en pista delantera cerca de la línea central. A1 da un pase picado a A2. Durante el pase, el balón toca la pista trasera del equipo A y luego toca a A2 en pista delantera.
Interpretación: Es una violación de campo atrás del equipo A.
- 30-9 Ejemplo: A1 está inmóvil con ambos pies en pista trasera cerca de la línea central, y da un pase picado a A2, que también está inmóvil con ambos pies en pista trasera cerca de la línea central. Durante el pase, el balón toca la pista delantera del equipo A antes de tocar a A2.
Interpretación: No es una violación de campo atrás del equipo A puesto que ningún jugador del equipo A estuvo en pista delantera con el balón. Sin embargo, el período de 8 segundos se detendrá cuando el balón toca la pista delantera del equipo A. Comenzará un nuevo período de 8 segundos en cuanto A2 toque el balón en pista trasera.
- 30-10 Ejemplo: A1 en pista trasera pasa el balón hacia pista delantera. El balón toca a un árbitro que está con un pie a cada lado de la línea central. A2, todavía en pista trasera, toca el balón.
Interpretación: No es una violación de campo atrás del equipo A puesto que ningún jugador del equipo A tuvo el control del balón en pista delantera. Sin embargo, el período de 8 segundos se detendrá cuando el balón toca al árbitro con un pie a cada lado de la línea central. Comenzará un nuevo período de 8 segundos en cuanto A2 toque el balón en pista trasera.
- 30-11 Ejemplo: El equipo A tiene el control del balón en pista delantera, cuando el balón es tocado simultáneamente por A1 y B1. El balón pasa luego a la pista trasera del equipo A, donde A2 es el primero en tocarlo.
Interpretación: Es una violación de campo atrás del equipo A.



30-12	Ejemplo: A1 regatea en pista trasera hacia pista delantera. A1, con ambos pies en pista delantera, sigue botando el balón en pista trasera. El balón le pega en la pierna y bota en pista trasera, donde A2 comienza un regate. Interpretación: Es una jugada legal del equipo A. A1 no ha establecido aún control del balón en pista delantera.
30-13	Ejemplo: A1 en pista trasera pasa el balón a A2 en pista delantera. A2 toca pero no controla el balón, que regresa a A1 todavía en pista trasera. Interpretación: Es una jugada legal del equipo A. A2 no ha establecido aún control del balón en pista delantera.
30-14	Ejemplo: El sacador A1 en pista delantera pasa el balón a A2. A2 salta desde pista delantera, coge el balón en el aire y cae al terreno de juego con el pie izquierdo en pista delantera y con el derecho todavía en el aire. Después, A2 apoya el pie derecho en pista trasera. Interpretación: Es una violación de campo atrás del equipo A. El sacador A1 ya había establecido el control de balón del equipo A en pista delantera.
30-15	Ejemplo: A1 regatea en pista delantera cerca de la línea central cuando B1 palmea el balón hacia pista trasera del equipo A. A1 con ambos pies todavía en pista delantera continúa botando el balón en pista trasera. Interpretación: Es una jugada legal del equipo A. A1 no fue el último jugador que tocó el balón en pista delantera. A1 podría incluso continuar su regate hacia pista trasera con un nuevo período de 8 segundos.
30-16	Ejemplo: A1 en pista trasera pasa el balón a A2. A2 salta desde pista delantera, coge el balón en el aire y cae: (a) Con ambos pies en pista trasera. (b) Tocando la línea central. (c) Con un pie a cada lado de la línea central. Interpretación: En todos los casos, es una violación de campo atrás del equipo A. A2 estableció el control del equipo A en su pista delantera mientras estaba en el aire.

Artículo 31 - Interposición e Interferencia

31.1 Definición

31.1.1 Un tiro a canasta o un tiro libre:

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

31.2 Regla

31.2.1 Se produce una **interposición** durante un **tiro de campo** cuando un jugador toca el balón que está completamente por encima del nivel del aro y:

- Está en trayectoria descendente hacia la canasta, o
- Después de haber tocado el tablero.



- 31.2.2 Se produce una **interposición** durante un **tiro libre** cuando un jugador toca el balón en trayectoria hacia canasta antes de que toque el aro.
- 31.2.3 Las restricciones de interposiciones se aplican **hasta que el balón:**
- **No tenga** posibilidad de entrar en la canasta.
 - **Haya** tocado el aro.
- 31.2.4 Se produce una **interferencia** cuando:
- Después de un tiro de campo o el último tiro libre, un jugador toca la canasta o el tablero mientras el balón está en contacto con el aro.
 - Después de un tiro libre que debe ser seguido por otro u otros tiros libres, un jugador toca el balón, la canasta o el tablero mientras el balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta.
 - Un jugador introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.
 - Un defensor toca el balón o la canasta mientras el balón está dentro de la canasta, impidiendo así que el balón atraviese la canasta.
 - Un jugador hace que la canasta vibre o agarra la **canasta (aro y red) de tal manera que provoque que el balón rebote de manera no natural o que cambie de dirección, impidiendo que el balón entre en la canasta o provocando que entre en la canasta.**
 - Un jugador agarra la canasta y juega el balón.
- 31.2.5 Cuando:
- Un árbitro ha hecho sonar su silbato mientras:
 - El balón estaba en las manos de un jugador en acción de tiro, o
 - El balón estaba en el aire durante un tiro de campo o en el último tiro libre,
 - La señal del reloj de partido ha sonado indicando el fin del cuarto o de la prórroga, Ningún jugador tocará el balón después de que haya tocado el aro mientras todavía tenga la posibilidad de entrar en la canasta.

Se aplicarán todas las restricciones referentes a interposición e interferencia.

31.3 Penalización

- 31.3.1 Si la violación la comete un **jugador atacante**, no se concederán puntos. Se concederá el balón a los oponentes para un saque desde la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que se especifique lo contrario en estas reglas.
- 31.3.2 Si la violación la comete un **jugador defensor**, se concederá al equipo atacante:
- 1 punto cuando se tratase de un tiro libre.
 - 2 puntos cuando el balón haya sido lanzado desde la zona de tiro de 2 puntos.
 - 3 puntos cuando el balón haya sido lanzado desde la zona de tiro de 3 puntos.

La anotación de los puntos será igual que si el balón hubiese entrado en la canasta.

- 31.3.3 Si la interposición la comete un **jugador defensor** durante el último tiro libre se concederá 1 punto al equipo atacante, seguido de la penalización de 1 falta técnica sancionada al jugador defensor.

INTERPRETACIONES

- 31-1 **Afirmación:** Cuando el balón está por encima del aro durante un tiro o un tiro libre, es una interferencia si un jugador introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.



- 31-2 Ejemplo: Durante el último tiro libre de A1
(a) Antes de que el balón toque el aro,
(b) Después de que el balón toque el aro y aún tiene posibilidad de entrar en la canasta, B1 introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.
Interpretación: En ambos casos, es una violación de interferencia de B1. Se concederá 1 punto a A1.
(a) Se sancionará una falta técnica a B1.
(b) No se sancionará una falta técnica a B1.
- 31-3 **Afirmación: Cuando el balón está por encima del aro durante un pase o después de que toque el aro, es una interferencia si un jugador introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.**
- 31-4 Ejemplo: A1 está en el terreno de juego y pasa el balón por encima del aro cuando B1 introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.
Interpretación: Es una violación de interferencia de B1. Se concederán 2 o 3 puntos a A1.
- 31-5 **Afirmación: El balón toca el aro en un último tiro libre no convertido. Si después el balón es legalmente tocado por cualquier jugador antes de que entre en la canasta, el tiro libre se convierte en un tiro de 2 puntos.**
- 31-6 Ejemplo: Después del último tiro libre de A1, el balón rebota en el aro. B1 intenta alejarlo mediante un palmeo, pero el balón entra en el cesto.
Interpretación: Palmear el balón en su propia canasta es una acción legal. Se concederán 2 puntos al capitán del equipo A en el terreno de juego.
- 31-7 **Afirmación: Después de que el balón toque el aro:**
- En un tiro,
 - En un último tiro libre no convertido,
 - Después de que suene la señal del reloj de partido para el final del cuarto o de la prórroga
- y el balón todavía tiene posibilidad de entrar en la canasta, se sanciona una falta. Es una violación si después cualquier jugador toca el balón.**
- 31-8 Ejemplo: Después del último tiro libre de A1, el balón rebota en el aro. Durante el rebote, B2 comete falta sobre A2. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto. El balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta y es tocado por:
- (a) A3
(b) B3
Interpretación: En ambos casos, esto es una violación de interferencia de A3 o de B3.
(a) No se concederá ningún punto. Ambas penalizaciones de saque se cancelarán entre sí. El partido se reanudará con un saque por posesión alterna desde detrás de la línea de fondo, en el lugar más cercano a donde se produjo la falta, excepto directamente detrás del tablero.
(b) Se concederá 1 punto a A1. Como resultado de la falta de B2, el partido se reanudará con un saque del equipo A desde detrás de la línea de fondo del equipo B en el lugar más cercano a donde se produjo la falta, excepto directamente detrás del tablero.
- 31-9 Ejemplo: Después del último tiro libre de A1, el balón rebota en el aro. Durante el rebote B2 comete falta sobre A2. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto. El balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta y es tocado por:
- (a) A3
(b) B3
Interpretación: En ambos casos, es una violación de interferencia de A3 o de B3.



- (a) No se concederá ningún punto.
(b) Se concederá 1 punto a A1.
En ambos casos, como resultado de la falta de B2, A2 lanzará 2 tiros libres y el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.
- 31-10 Ejemplo: Después del último tiro libre de A1, el balón rebota en el aro. Durante el rebote A2 comete falta sobre B2. Es la 5ª falta del equipo A en el cuarto. El balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta y es tocado por:
(a) A3
(b) B3
Interpretación: En ambos casos, es una violación de interferencia de A3 o de B3.
a) No se concederá ningún punto.
b) Se concederá 1 punto a A1.
En ambos casos, como resultado de la falta de A2, B2 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.
- 31-11 Ejemplo: Después del último tiro libre de A1, el balón rebota en el aro. Durante el rebote se sanciona una falta doble entre B2 y A2. El balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta y es tocado por:
(a) A3
(b) B3
Interpretación: En ambos casos, es una violación de interferencia de A3 y de B3. Las faltas se anotarán en el acta del partido a cada infractor.
(a) No se concederá ningún punto. El partido se reanudará con un saque por posesión alterna en el lugar más cercano a donde se produjo la falta doble, excepto directamente detrás del tablero.
(b) Se concederá 1 punto a A1. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde cualquier lugar detrás de su línea de fondo como después de cualquier último tiro libre convertido.
- 31-12 Ejemplo: A1 tira a canasta. El balón rebota en el aro y aún tiene posibilidad de entrar en la canasta cuando suena la señal del reloj de partido para el final del 3º cuarto. Después el balón es tocado por:
(a) A2. El balón entra en la canasta.
(b) B2. El balón entra en la canasta.
(c) A2. El balón no entra en la canasta.
(d) B2. El balón no entra en la canasta.
Interpretación: En todos los casos, es una violación de interferencia de A2 o de B2. Después de que suene la señal del reloj de partido para el final del cuarto, ningún jugador tocará el balón después de que el balón haya tocado el aro y mientras tenga posibilidad de entrar en la canasta.
(a) La canasta de A1 no será válida.
(b) La canasta de A1 será válida de 2 o de 3 puntos.
(c) El cuarto ha finalizado.
(d) La canasta de A1 será válida de 2 o de 3 puntos.
En todos los casos, el 3º cuarto ha finalizado. El partido se reanudará con un saque por posesión alterna en la prolongación de la línea central.
- 31-13 **Afirmación:** Si, durante un tiro de campo, un jugador toca el balón en trayectoria hacia la canasta, se aplicarán todas las restricciones relativas a interposición e interferencia.
- 31-14 Ejemplo: A1 tira de 2. El balón está en trayectoria ascendente cuando es tocado por A2 o por B2. En trayectoria descendente hacia la canasta el balón es tocado por:
(a) A3
(b) B3.
Interpretación: Es legal que A2 o B2 toquen el balón en trayectoria ascendente. Es una violación de interposición cuando A3 o B3 tocan el balón en trayectoria descendente.



- (a) Se concederá un saque al equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres.
(b) Se concederán 2 puntos a A1.
- 31-15 Ejemplo: El balón está en el aire durante un tiro de A1 cuando B1 comete falta sobre A1. Después, B2 toca legalmente el balón en trayectoria ascendente. El balón entra en la canasta.
Interpretación: La canasta no será válida. Después de que un árbitro haga sonar el silbato, con el toque de B2 el balón queda muerto inmediatamente.
- 31-16 Ejemplo: A1 tira a canasta. El balón es tocado por A2 o por B2 en su punto de máxima altura, por encima del nivel del aro.
Interpretación: Es una jugada legal de A2 o de B2. El balón es tocado ilegalmente solo después de haber llegado a su punto de máxima altura y haber comenzado la trayectoria descendente.
- 31-17 **Afirmación:** Es una violación de interferencia cuando un jugador hace que la canasta vibre o agarra la canasta (aro y/o red) o el aro de tal modo que provoque que el balón de un bote no natural o cambie de dirección, impidiendo así que el balón entre en la canasta o provocando que termine entrando en la misma.
- 31-18 Ejemplo: A1 tira de 3 próximo al final del partido. El balón está en el aire cuando suena la señal del reloj de partido para el final de partido. Después de la señal:
a) B1 hace que la canasta vibre de tal forma que provoca que el balón de un bote no natural o que cambie de dirección, evitando así que el balón entre en la canasta.
b) A2 hace que la canasta vibre de tal forma que provoca que el balón de un bote no natural o que cambie de dirección, provocando así que el balón entre en la canasta.
- Interpretación: Incluso después de que suene la señal del reloj de partido para el final del partido, el balón permanece vivo. Es una violación de interferencia de:
a) B1. Se conceden 3 puntos a A1
b) A2. La canasta de A1 no es válida.
- 31-19 **Afirmación:** Es una violación de interferencia si un defensor o un atacante, durante un tiro, toca la canasta (aro o red) o el tablero mientras el balón está en contacto con el aro y aún tiene posibilidad de entrar en la canasta.



Diagrama 3 Balón en contacto con el aro

- 31-20 Ejemplo: Después de un tiro de A1, el balón rebota en el aro y a continuación reposa sobre el aro. B1 toca la canasta o el tablero mientras el balón está en el aro.
Interpretación: Es una violación de interferencia de B1. Las restricciones de interferencia se aplican mientras el balón tenga posibilidad de entrar en la canasta.



- 31-21 Ejemplo: El tiro de A1 está en trayectoria descendente y completamente por encima del nivel del aro cuando el balón es tocado simultáneamente por A2 y B2. El balón luego:
- (a) entra en la canasta.
 - (b) no entra en la canasta.

Interpretación: Es una violación de interposición de A2 y B2. En ninguno de los casos se concederá ningún punto. El partido se reanudará con un saque por posesión alterna.

- 31-22 **Afirmación: Es una violación de interferencia si un jugador agarra la canasta (aro o red) para jugar el balón.**

- 31-23 Ejemplo: A1 tira a canasta. El balón rebota en el aro cuando:
- (a) A2 se agarra del aro y palmea el balón dentro de la canasta.
 - (b) A2 se agarra del aro cuando el balón tiene posibilidad de entrar en la canasta. El balón entra en la canasta.
 - (c) B2 se agarra del aro y palmea el balón alejándolo de la canasta.
 - (d) B2 se agarra del aro cuando el balón tiene posibilidad de entrar en la canasta. El balón no entra en la canasta.

Interpretación: En todos los casos, es una violación de interferencia de A2 o de B2.

- a) y b) No se concederán puntos. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres.
- c) y d) Se concederán 2 o 3 puntos a A1. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo como después de cualquier canasta convertida.

- 31-24 **Afirmación: Es una violación de interferencia si un defensor toca el balón mientras el balón está dentro de la canasta.**



Diagrama 4 Balón dentro de la canasta

- 31-25 Ejemplo: A1 tira de 2. El balón da vueltas sobre el aro con una mínima parte dentro de la canasta cuando:
- a) B1 toca el balón.
 - b) A2 toca el balón.

Interpretación: El balón está dentro de la canasta cuando una mínima parte del balón está dentro y por debajo del nivel del aro.

- a) Es una violación de interferencia de B1. Se concederán 2 puntos a A1.
- b) Es una jugada legal de A2. Un atacante puede tocar el balón.

- 31-26 Ejemplo: A1 tira de 2. Suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto mientras el balón da vueltas sobre el aro con una mínima parte dentro de la canasta. Tras la señal del reloj de partido:
- a) A2



b) B2

toca el balón.

Interpretación: Es una violación de interferencia de:

a) A2. La canasta, si entra, no es válida.

b) B2. Se conceden 2 puntos a A1.

Después de que suene la señal del reloj de partido para el final del cuarto el balón queda automáticamente muerto en cuanto lo toca cualquier jugador de cualquier equipo.

31-27 Ejemplo: A1 lanza un último tiro libre. El balón rebota en el aro, toca el tablero y gira sobre el aro con una mínima parte dentro de la canasta. Después:

a) B2

b) A2

toca el balón mientras sigue en el aro.

Interpretación:

a) Violación de interferencia de B2

b) Jugada legal de A2

En ambos casos, se concederá 1 punto a A1.



REGLA SEIS – FALTAS

Artículo 32 – Faltas

32.1 Definición

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

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

32.1.3 Si la falta se sanciona después de que el balón quede muerto cuando:

- Suena la señal del reloj de partido indicando el final de un cuarto o prórroga,
- Se sanciona una infracción,

La falta se ignorará a menos que sea una falta técnica, antideportiva o descalificante.

Artículo 33 – Contacto: principios generales

33.1 Principio del cilindro

El principio del cilindro se define como el espacio dentro de un cilindro imaginario ocupado por un jugador en el terreno de juego. Sus dimensiones, y la distancia entre los pies del jugador, variarán según la altura y el tamaño del jugador. Incluye el espacio por encima de él y, en el caso de jugadores defensores y atacantes sin balón, está delimitado por:

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

Las manos y los brazos pueden extenderse enfrente del torso, no más allá de la posición de los pies y las rodillas, con los brazos doblados por los codos de tal forma que los antebrazos y las manos estén levantados en posición legal de defensa.

Un defensor no puede entrar en el cilindro de un atacante con balón y provocar un contacto ilegal cuando el atacante intenta una acción propia del baloncesto dentro de su cilindro. Los límites del cilindro del jugador atacante con balón son:

- en la parte delantera, los pies, rodillas flexionadas y brazos sujetando el balón encima de la cadera.
- en la parte trasera por las nalgas.
- en los laterales por la parte exterior de los codos y piernas.

Se debe permitir al atacante con balón el espacio suficiente para efectuar una acción propia de baloncesto dentro de su cilindro. Dicha acción comprende: iniciar un regate, pivotar, tirar a canasta y pasar el balón.



El atacante no puede extender la(s) pierna(s) y brazo(s) fuera de su cilindro y provocar un contacto ilegal con el defensor para obtener un espacio adicional.

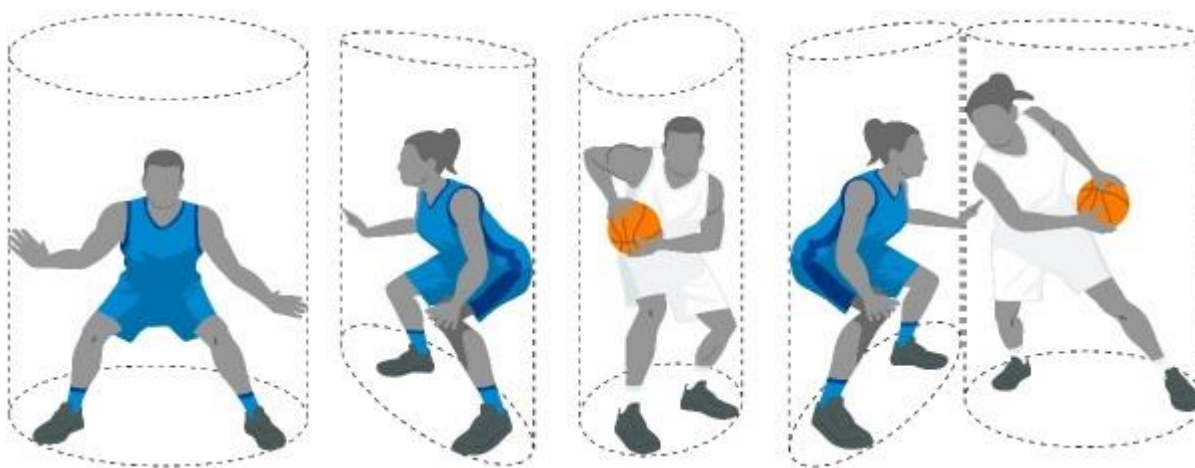


Diagrama 6

Principio del cilindro

33.2 Principio de verticalidad

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

Este principio protege el espacio que ocupa el jugador sobre el terreno de juego y el espacio por encima de él cuando salta verticalmente desde ese lugar.

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

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

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

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

33.3 Posición legal de defensa

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

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



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

33.4 Defensa a un jugador con control de balón

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

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

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

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

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

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

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

33.5 Defensa a un jugador sin control de balón

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

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



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

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

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

33.6 Jugador en el aire

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

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

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

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

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

33.7 Pantalla: legal e ilegal

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

33.8 Carga

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

33.9 Bloqueo

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

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

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

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

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

33.10 Zonas del semicírculo de no-carga

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

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

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

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

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



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

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

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

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

- enganchar o rodear con el brazo o el codo a un defensor para obtener una ventaja.
- “quitarse de encima” al defensor para evitar que juegue o intente jugar el balón, o para ganar más espacio.
- al realizar un regate, emplear el antebrazo extendido o la mano para evitar que un adversario obtenga el control del balón.

Se considera falta del **jugador atacante sin balón** cuando “se quita de encima a un oponente” para:

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

33.12 **Juego de poste**

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

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

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

33.13 **Defensa ilegal por la espalda**

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

33.14 **Agarrar**

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

33.15 **Empujar**

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



33.16 **Simular haber recibido una falta**

Una simulación es cualquier acción de un jugador para hacer creer que ha recibido una falta o realizar movimientos teatrales exagerados para generar la opinión de que ha recibido una falta y así obtener una ventaja.

INTERPRETACIONES

33-1 **Afirmación:** El principio del cilindro se aplica a todos los jugadores, independientemente de si son defensores o atacantes.

33-2 Ejemplo: A1 está en el aire en un tiro de 3 puntos. A1 extiende la pierna derecha tocando al defensor B1.
Interpretación: Es falta de A1 por extender la pierna fuera de los límites de su cilindro y contactar con el defensor B1.

33-3 **Afirmación:** La finalidad de la regla del semicírculo de no-carga (Art. 33.10) es no premiar a un defensor que se coloca debajo de su canasta intentando sacar una falta por carga a un atacante que tiene el control del balón y que entra a canasta.

Para la regla del semicírculo de no-carga se aplicarán los criterios siguientes:

- (a) El defensor debe tener uno o ambos pies en contacto con la zona del semicírculo (ver Diagrama 5). La línea del semicírculo forma parte de la zona del semicírculo.
- (b) El atacante entrará a canasta sobre la línea del semicírculo y tirará a canasta o pasará el balón mientras se encuentre en el aire.

La regla del semicírculo de no-carga no se aplicará y cualquier contacto se juzgará de acuerdo a las reglas, por ejemplo: principio del cilindro, principio de carga/bloqueo:

- (a) Para todas las situaciones de juego fuera de la zona del semicírculo de no-carga, y en las jugadas que se desarrollen en el espacio comprendido entre la zona del semicírculo y la línea de fondo.
- (b) Para todas las situaciones de rebote cuando, después de un tiro, el balón rebota y se produzca un contacto ilegal.
- (c) Para cualquier uso ilegal de las manos, brazos, piernas o cuerpo de atacantes o defensores.



33-4 Ejemplo: A1 tira en suspensión comenzando fuera de la zona del semicírculo. A1 carga contra B1, que está en contacto con la zona del semicírculo.
Interpretación: Es una jugada legal de A1. Se aplicará la regla del semicírculo de no-carga.

33-5 Ejemplo: A1 regatea por la línea de fondo y, tras llegar a la zona que se encuentra detrás del tablero, salta en dirección a la línea de tiros libres. A1 carga contra B1, que tiene una posición legal de defensa en contacto con la zona del semicírculo.
Interpretación: Es una falta del equipo con control de balón de A1. La regla del semicírculo de no-carga no se aplicará. A1 entró en la zona del semicírculo de no-carga desde la parte del terreno de juego directamente detrás del tablero y su línea de prolongación imaginaria.



33-6	Ejemplo: El tiro de A1 rebota en el aro. A2 salta, atrapa el balón y luego carga contra B1, que tiene una posición legal de defensa en contacto con la zona del semicírculo. Interpretación: Es una falta del equipo con control de balón de A2. La regla del semicírculo de no-carga no se aplicará.
33-7	Ejemplo: A1 entra a canasta en acción de tiro. En lugar de acabar la entrada con un tiro, pasa el balón a A2, que lo va siguiendo justo detrás. Después A1 carga contra B1, que está en contacto con la zona del semicírculo de no-carga. Aproximadamente al mismo tiempo, A2 con el balón en las manos, está entrando a canasta para intentar encestar. Interpretación: Es una falta del equipo con control de balón de A1. La regla del semicírculo de no-carga no se aplicará. A1 usa ilegalmente el cuerpo para despejar el camino a canasta a A2.
33-8	Ejemplo: A1 entra a canasta en acción de tiro. Mientras aún está en el aire, en lugar de acabar la entrada con un tiro, A1 pasa el balón a A2, que se encuentra en la esquina del terreno de juego. Después A1 carga contra B1, que se encuentra en contacto con la zona del semicírculo de no-carga. Interpretación: Es una jugada legal de A1. Se aplicará la regla del semicírculo de no-carga.
33-9	Ejemplo: A1 entra a canasta en acción de tiro. A1 emplea el brazo para desplazar a B1, que está en contacto con el semicírculo de no-carga, antes de soltar el balón en el tiro. Interpretación: Es una falta del equipo A con control de balón. No se aplica la regla del semicírculo de no-carga puesto que A1 usa ilegalmente el brazo.
33-10	Ejemplo: A1 lanza en suspensión, saltando desde fuera del semicírculo de no-carga, y contacta con B1, que está en el aire después de saltar en vertical desde dentro del semicírculo. Interpretación: Jugada legal de B1. No se aplica la regla del semicírculo de no-carga puesto que B1 no tiene uno o ambos pies en contacto con el semicírculo de no carga cuando se produce el contacto con A1. Cualquier contacto se valorará de acuerdo a las reglas.
33-11	Afirmación: Una falta personal es un contacto ilegal de un jugador contra un oponente. El jugador que causa el contacto ilegal contra el oponente será penalizado como corresponda.
33-12	Ejemplo: A1 tira a canasta. B1 empuja a su compañero B2, quien entonces provoca un contacto ilegal sobre A1 en acción de tiro. El balón entra en la canasta. Interpretación: Se concederán 2 o 3 puntos a A1. B2 contactó con A1 y será sancionado con la falta. A1 lanzará 1 tiro libre y el partido continuará como después de cualquier último tiro libre.
33-13	Ejemplo: A1 tira a canasta. B2 empuja a A2, quien después provoca un contacto innecesario contra su compañero A1. El balón entra en la canasta. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto. Interpretación: Se concederán 2 o 3 puntos a A1. Se concederá un saque al equipo A desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta personal de B2.

Artículo 34 – Falta personal

34.1 Definición

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



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

34.1.2 Una falta de saque es una falta personal que se produce cuando el reloj de juego indica 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga, y que se comete por un defensor sobre un adversario en el terreno de juego mientras que el balón todavía está en manos del árbitro o a disposición del jugador que efectúa el saque fuera de las líneas limítrofes.

34.2 Penalización

Se anotará una falta personal al infractor.

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

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

34.2.2 Si se comete la falta sobre un tirador, se concederá a ese jugador el siguiente número de tiros libres:

- Si el tiro desde el terreno de juego se convierte, será válido y, además, se concederá 1 tiro libre.
- Si el tiro desde la zona de 2 puntos no se convierte, se concederán 2 tiros libres.
- Si el tiro desde la zona de 3 puntos no se convierte, se concederán 3 tiros libres.

34.2.3 Si la falta es una falta de saque:

- El jugador objeto de la falta dispondrá de 1 tiro libre, independientemente de si el equipo infractor está en situación de penalización por faltas de equipo. El juego se reanudará mediante un saque del equipo no infractor en el punto más cercano a la infracción.

INTERPRETACIONES

34-1 **Afirmación:** El reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos en el 4º cuarto o en cualquier prórroga y el balón está en las manos del árbitro o a disposición del sacador. Si en este momento, un defensor provoca un contacto ilegal sobre un atacante en el terreno de juego, comete una falta de saque a menos que el contacto cumpla alguno de los criterios de la falta antideportiva. El jugador objeto de la falta lanzará 1 tiro libre sin rebote, independientemente del número de faltas de equipo en el 4º cuarto. El partido se reanudará con un saque del equipo no infractor en el lugar más cercano a la infracción.

34-2 **Ejemplo:** Con 1:31 en el reloj de partido en el 4º cuarto, antes de que el sacador A1 suelte el balón, B2 provoca un contacto ilegal sobre A2 en el terreno de juego. Se sanciona una falta de saque a B2.
Interpretación: Independientemente del número de faltas del equipo B en ese cuarto, A2 lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde B2 cometió la falta. Si es en:
(a) Pista trasera, el equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.



	(b) Pista delantera, el equipo A dispondrá del tiempo restante si quedaban 14 segundos o más en el reloj de tiro y de 14 segundos si quedaban 13 segundos o menos en el reloj de tiro.
34-3	Ejemplo: Con 1:24 en el reloj de partido en el 4º cuarto, tras una canasta o tiro libre convertido de B1, el sacador A1 tiene el balón detrás de la línea de fondo. Antes de que A1 lance el balón, B2 provoca un contacto ilegal sobre A2 en el terreno de juego. Se sanciona una falta de saque a B2. Interpretación: A menos que el contacto de B2 sobre A2 cumpla alguno de los criterios de la falta antideportiva, es una falta de saque. Independientemente del número de faltas del equipo B en el 4º cuarto, A2 lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta de B2, excepto directamente detrás del tablero. El sacador del equipo A no podrá moverse por la línea de fondo desde el lugar designado para el saque ni pasar el balón a otro compañero situado detrás de la línea de fondo antes de lanzar el balón, como después de canasta o último tiro libre.
34-4	Ejemplo: Con 58 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, antes de que el sacador A1 suelte el balón, B2 provoca un contacto ilegal sobre A2 en el terreno de juego. Interpretación: A menos que el contacto de B2 sobre A2 cumpla alguno de los criterios de la falta antideportiva, es una falta de saque. A2 lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde B2 cometió la falta.
34-5	Ejemplo: Con 55 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, antes de que el sacador A1 suelte el balón, B2 provoca un contacto sobre A2 en el terreno de juego, de manera que cumple con el criterio de la falta antideportiva. Se sanciona una falta antideportiva a B2. Interpretación: A2 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
34-6	Ejemplo: Con 54 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, antes de que el sacador A1 suelte el balón desde detrás de la línea de fondo, B2 provoca un contacto ilegal sobre A2 en pista delantera. Se sanciona una falta de saque a B2. A continuación se sanciona una falta técnica a A2. Interpretación: El juego se reanudará con 1 tiro libre para cualquier jugador del equipo B, seguido de 1 tiro libre para A2 y un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde B2 cometió la falta. Si es en pista trasera, el equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro. Si es en pista delantera, el equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro si quedaban 13 segundos o menos, o del tiempo restante si el reloj de tiro mostraba 15 segundos o más.
34-7	Ejemplo: Con 53 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, antes de que el sacador A1 suelte el balón, A2 provoca un contacto sobre B2 en el terreno de juego. Se sanciona una falta del equipo con control de balón a A2. Interpretación: El equipo A no obtuvo ninguna ventaja con la falta en ataque de A2. Se sancionará una falta personal a A2 a menos que exista un contacto que cumpla con el criterio de la falta antideportiva o descalificante. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde A2 cometió la falta.
34-8	Ejemplo: Con 51 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto y con el resultado A: 83 – B: 80, el sacador A1 tiene el balón en las manos cuando B2 provoca un contacto sobre A2 en otra parte del terreno de juego distinta a donde se administra el saque. Se sanciona una falta a B2 sobre A2.



34-9	Interpretación: A menos que el contacto de B2 sobre A2 cumpla alguno de los criterios de la falta antideportiva, es una falta de saque. A2 lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde B2 cometió la falta. Con 48 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto y con el resultado A: 83 – B: 80, el balón ha salido de las manos del sacador A1 cuando B2 provoca un contacto sobre A2 en otra parte del terreno de juego distinta a donde se administra el saque. Se sanciona una falta a B2 sobre A2. Interpretación: No es una falta de saque puesto que el balón ya ha salido de las manos del sacador A1. A menos que el contacto de B2 sobre A2 cumpla alguno de los criterios de la falta antideportiva, es una falta personal y se penalizará según corresponda.
------	---

Artículo 35 – Falta doble

35.1 Definición

- 35.1.1 Una falta doble es una situación en la que 2 adversarios cometen faltas personales o antideportivas/descalificantes, uno contra otro, aproximadamente al mismo tiempo.
- 35.1.2 Para considerar 2 faltas como una falta doble, se deben aplicar las siguientes condiciones:
- Ambas faltas son faltas del jugador.
 - Ambas faltas implican contacto físico.
 - Ambas faltas se producen entre los mismos 2 oponentes que se hacen falta el uno al otro.
 - Ambas faltas deben ser personales o ambas faltas deben ser una combinación de faltas antideportivas y descalificantes.

35.2 Penalización

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

Si, aproximadamente al mismo tiempo que la falta doble:

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

INTERPRETACIONES

- 35-1 **Afirmación:** Una falta puede ser una falta personal, antideportiva, descalificante o técnica. Para ser consideradas como una falta doble, ambas faltas deben ser faltas de jugadores entre los mismos 2 oponentes y pertenecer a la misma categoría, ya sean ambas faltas personales o ambas sean cualquier combinación de falta antideportiva y descalificante. No se concederán tiros libres sin importar el número de faltas de equipo de ambos equipos. La falta doble debe implicar contacto físico, por lo tanto, las faltas técnicas no son parte de una falta doble, ya que son faltas sin contacto.



Si ambas faltas, ocurridas aproximadamente al mismo tiempo, no son de la misma categoría (personal o antideportiva/descalificante), esto no es una falta doble. Las penalizaciones no se compensarán entre sí. Se considerará siempre que la falta personal ha ocurrido en primer lugar y las faltas antideportivas/descalificantes han sucedido en segundo lugar.

35-2 Ejemplo: A1 está regateando cuando se sancionan sendas faltas técnicas a A2 y B2.
Interpretación: Las faltas técnicas no son parte de una falta doble. Las penalizaciones se compensarán entre sí. El partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la 1ª falta técnica. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

35-3 Ejemplo: A1 (que está regateando) y B1 se hacen falta el uno sobre el otro aproximadamente al mismo tiempo. Esta es la 2ª falta del equipo A y la 5ª falta del equipo B en el cuarto.
Interpretación: Ambas faltas son de la misma categoría (faltas personales), por tanto, se trata de una falta doble. El diferente número de faltas de equipo en el cuarto no es relevante. El partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta doble. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

35-4 Ejemplo: A1, con el balón todavía en las manos en acción de tiro, y B1 cometen falta personal el uno sobre el otro aproximadamente al mismo tiempo.
Interpretación: Ambas faltas son de la misma categoría (faltas personales), por tanto, es una falta doble.
Si A1 convierte el tiro, la canasta no será válida. El partido se reanuda con un saque del equipo A en la prolongación de la línea de tiros libres.
Si A1 no convierte el tiro, el partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta doble.
En ambos casos, el equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

35-5 Ejemplo: El tiro de A1 está en el aire cuando A1 y B1 cometen falta personal el uno sobre el otro aproximadamente al mismo tiempo.
Interpretación: Ambas faltas son de la misma categoría (faltas personales), por tanto, es una falta doble.
Si A1 convierte el tiro, la canasta será válida. El partido se reanuda con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo como después de cualquier canasta.
Si A1 no convierte el tiro, es una situación de salto. El partido se reanuda mediante un saque por posesión alterna.

35-6 Ejemplo: El equipo A tiene 2 faltas de equipo y el equipo B tiene 3 faltas de equipo en el cuarto. Entonces:
(a) Mientras A2 regatea, A1 y B1 se están empujando en la posición de poste.
(b) Durante un rebote, A1 y B1 se están empujando.
(c) Mientras A1 recibe un pase de A2, A1 y B1 se están empujando.
Interpretación: En todos los casos, es una falta doble. El partido se reanuda mediante:
a) y c) Un saque del equipo A en el lugar más cercano a donde se cometió la falta doble.
b) Un saque por posesión alterna.

35-7 Ejemplo: Se sanciona una falta personal a B1 por empujar a A1, que está regateando. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto. Se sanciona aproximadamente al mismo tiempo una falta antideportiva a A1 por golpear a B1 con el codo.
Interpretación: Las dos faltas no son de la misma categoría (personal y antideportiva), por lo tanto esto no es una falta doble. Las penalizaciones no se compensarán entre sí. Siempre se considerará que la falta personal ha ocurrido primero. La penalización de saque del



- equipo A se cancelará puesto que hay una penalización de falta restante que administrar. 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.
- 35-8 Ejemplo: Se sanciona una falta personal a B1 por empujar a A1, que está regateando. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto. Aproximadamente al mismo tiempo se sanciona una falta antideportiva a A1 por golpear a B1 con el codo.
Interpretación: Las dos faltas no son de la misma categoría (personal y antideportiva), por lo tanto, esto no es una falta doble. Las penalizaciones no se compensarán entre sí. La falta personal se considerará siempre como ocurrida en primer lugar. A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. 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.
- 35-9 Ejemplo: A1 está regateando y es sancionado con una falta en ataque sobre B1. Es la 5ª falta del equipo A en el cuarto. Aproximadamente al mismo tiempo, se sanciona una falta antideportiva a B1 por golpear a A1 con el codo.
Interpretación: Las dos faltas no son de la misma categoría (personal y antideportiva), por lo tanto, esto no es una falta doble. Las penalizaciones no se compensarán entre sí. La falta personal se considerará siempre como ocurrida en primer lugar. La penalización de posesión del balón para un saque para el equipo B se cancelará porque hay una penalización de falta restante que administrar. A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- 35-10 Ejemplo: A1 está regateando cuando A1 y B1 cometen sendas faltas, el uno sobre el otro aproximadamente al mismo tiempo.
(a) Ambas faltas son faltas personales.
(b) Ambas faltas son faltas antideportivas.
(c) La falta de A1 es una falta antideportiva y la falta de B1 es una falta descalificante.
(d) La falta de A1 es una falta descalificante y la falta de B1 es una falta antideportiva.
Interpretación: En todos los casos, las dos faltas son de la misma categoría (faltas personales o antideportivas/descalificantes), por lo tanto, es una falta doble. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta doble. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

Artículo 36 – Falta técnica

36.1 Reglas de conducta

- 36.1.1 El correcto desarrollo del juego exige una cooperación leal y total por parte de los jugadores, primeros entrenadores, primeros entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes de equipo con los árbitros, oficiales de mesa y comisario, si lo hubiera.
- 36.1.2 Ambos equipos tienen derecho a esforzarse al máximo para lograr la victoria, pero deben hacerlo con una actitud de deportividad y juego limpio.
- 36.1.3 Se considerará una falta técnica cualquier falta de cooperación o desobediencia deliberada o reiterada al espíritu y propósito de esta regla.



- 36.1.4 Los árbitros pueden evitar faltas técnicas avisando o, incluso, pasando por alto infracciones de poca importancia que, evidentemente, no sean intencionadas y no tengan un efecto directo en el partido, a menos que exista una repetición de la misma infracción después del aviso.
- 36.1.5 Si se descubre una infracción una vez que el balón esté vivo, se detendrá el juego y se sancionará una falta técnica. La penalización se administrará como si la falta técnica hubiera ocurrido en el momento de sancionarla. Será válido todo lo que haya ocurrido en el tiempo transcurrido entre la infracción y la detención del juego.
- 36.2 **Definición**
- 36.2.1 Una falta técnica es una falta de jugador sin contacto y que es de carácter conductual, que incluye, pero no se limita a:
- Ignorar las advertencias de los árbitros.
 - Tratar y/o comunicarse irrespetuosamente con los árbitros, el comisario, los oficiales de mesa, los oponentes o las personas con permiso para sentarse en los banquillos.
 - Utilizar un lenguaje o realizar gestos que puedan ofender o incitar a los espectadores.
 - Provocar y burlarse de un oponente.
 - Obstruir la visión de un oponente agitando o poniendo la(s) mano(s) cerca de sus ojos.
 - El excesivo movimiento de los codos.
 - Retrasar el partido tocando el balón de forma intencionada después de que atravesase la canasta o evitando que un saque se realice con rapidez.
 - Simular haber recibido una falta.
 - Colgarse del aro de manera que soporte todo el peso del jugador, a menos que lo agarre momentáneamente después de un mate o que, a juicio del árbitro, intente evitar lesionarse o lesionar a otro jugador.
 - Un jugador defensor comete una interposición durante el último tiro libre. Se concederá 1 punto al equipo atacante, seguido de la penalización de una falta técnica sancionada al jugador defensor.
- 36.2.2 Una falta técnica de cualquier persona con permiso para sentarse en el banquillo es una falta por tocar o dirigirse irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o adversarios, o una infracción de carácter procedimental o administrativo.
- 36.2.3 Un jugador será descalificado durante el resto del partido cuando sea sancionado con 2 faltas técnicas, con 2 faltas antideportivas o con 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.
- 36.2.4 Un primer entrenador también será descalificado durante el resto del partido cuando:
- Haya sido sancionado con 2 faltas técnicas (C) a consecuencia de su comportamiento personal antideportivo.
 - Haya sido sancionado con 3 faltas técnicas, todas ellas ('B') o una de ellas ('C'), como consecuencia del comportamiento antideportivo de otras personas con permiso para sentarse en el banquillo.
- 36.2.5 Si un jugador o un primer entrenador es descalificado según el Art. 36.2.3 y 36.2.4, dicha falta técnica será la única falta que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la falta descalificante.
- 36.3 **Penalización**



36.3.1 Si la falta técnica se sanciona a:

- un jugador, se le anotará una falta técnica como falta de jugador y contará para las faltas de equipo.
- cualquier persona con permiso para sentarse en el banquillo, se anotará una falta técnica al primer entrenador y no contará para las faltas de equipo.

36.3.2 Se concederá 1 tiro libre a los oponentes. El partido se reanudará como sigue:

- El tiro libre se administrará inmediatamente. Después del tiro libre, el saque será concedido al equipo que tenía el control del balón o tenía derecho al mismo cuando se sancionó la falta técnica, desde el lugar más próximo a donde se encontraba el balón cuando se detuvo el partido.
- El tiro libre se administrará también inmediatamente, independientemente de si se ha determinado el orden de cualesquiera otras posibles penalizaciones por cualquier otra falta o si se ha iniciado la administración de las penalizaciones. Después del tiro libre para una falta técnica, el partido lo reanudará el equipo que tenía el control del balón o derecho al mismo cuando se sancionó la falta técnica, desde el lugar donde se detuvo el partido para administrarse la penalización de la falta técnica.
- Si se anota un tiro o un último tiro libre, el partido se reanudará con un saque desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo.
- Si ninguno de los equipos tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de salto.
- Con un salto entre dos en el círculo central para comenzar el primer cuarto.

INTERPRETACIONES

- 36-1 **Afirmación:** Se comunica un aviso oficial a un jugador por una acción o comportamiento que, en caso de repetirse, puede dar lugar a una falta técnica. Ese aviso debe comunicarse también al primer entrenador de ese equipo y se aplicará a cualquier miembro de ese equipo por cualquier acción similar durante el resto del partido. El aviso oficial solo se comunicará cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté parado.
- 36-2 **Ejemplo:** Se da un aviso a A1 por interferir con un saque o por cualquier otra acción que, si se repite, puede dar lugar a una falta técnica.
Interpretación: La advertencia a A1 se comunicará también al primer entrenador del equipo A y se aplicará a todos los miembros del equipo A por acciones similares, durante el resto del partido.
- 36-3 **Afirmación:** Mientras un jugador está en acción de tiro, no se permitirá que los oponentes lo desconcierten mediante acciones tales como colocar las manos cerca de los ojos del tirador, gritar en voz alta, pisar fuertemente en el suelo o aplaudir cerca del tirador. Dichas acciones pueden dar lugar a una falta técnica si ponen al tirador en desventaja, o puede darse un aviso si no se pone al tirador en desventaja.
- 36-4 **Ejemplo:** A1 está en acción de tiro con el balón todavía en las manos cuando B1 lo distrae gritando fuerte o pisando fuertemente en el suelo. El tiro de A1:
(a) Es convertido.
(b) No es convertido.
Interpretación:
(a) La canasta de A1 será válida. Se dará un aviso a B1 y se comunicará este aviso al primer entrenador del equipo B. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo.



Si cualquier miembro del equipo B había sido advertido previamente por un comportamiento similar, B1 será sancionado con falta técnica. Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote.

(b) Se sancionará falta técnica a B1. 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.

36-5 **Afirmación:** Cuando los árbitros se percatan de que hay más de 5 jugadores del mismo equipo en el terreno de juego con el reloj de partido en marcha, al menos 1 jugador debe haber vuelto o permanecido en el terreno de juego ilegalmente.
El error debe corregirse de inmediato sin poner en desventaja a los oponentes.
Todo lo ocurrido en el tiempo transcurrido entre la participación ilegal y el momento en que se detiene el partido al percatarse de dicha participación ilegal seguirá siendo válido.
Al menos 1 jugador debe abandonar el terreno de juego y se sancionará una falta técnica al primer entrenador de ese equipo, anotada como B₁. El primer entrenador es responsable de asegurarse de que las sustituciones se realizan correctamente.

36-6 **Ejemplo:** Con el reloj de partido en marcha, el equipo A tiene 6 jugadores en el terreno de juego. Cuando se descubre:
(a) El equipo B (con 5 jugadores)
(b) El equipo A (con 6 jugadores)
tiene el control del balón.
Interpretación:
El partido se detendrá inmediatamente, a menos que se coloque al equipo B en desventaja.
El jugador del equipo A designado por su primer entrenador debe abandonar el terreno de juego. Se sancionará una falta técnica al primer entrenador del equipo A, anotada como B₁.

36-7 **Ejemplo:** Con el reloj de partido en marcha, el equipo A tiene 6 jugadores en el terreno de juego. Esto se descubre después de que:
(a) A1 cometa una falta en ataque.
(b) A1 anote una canasta.
(c) B1 cometa una falta sobre A1 durante un tiro no convertido.
(d) El sexto jugador del equipo A haya abandonado el terreno de juego.
Interpretación:
En todos los casos, se sancionará una falta técnica al primer entrenador del equipo A, anotada como B₁.
En (a), (b) y (c) un jugador del equipo A indicado por su primer entrenador se retirará del partido. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote.
El partido se reanudará:
(a) Con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a la falta de A1.
(b) Con un saque del equipo B desde detrás de su línea de fondo como después de cualquier canasta válida.
(c) A1 lanzará 2 o 3 tiros libres.
(d) Desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido. Si ningún equipo tenía el control del balón ni tenía derecho al mismo, se produce una situación de salto.

36-8 **Afirmación:** Después de cometer una 5ª falta personal o técnica o antideportiva, un jugador se convierte en jugador excluido y puede sentarse en el banquillo.
Cuando los árbitros descubren que un jugador excluido está en el terreno de juego mientras el reloj de partido está en marcha, este jugador excluido debe haber permanecido o vuelto a entrar ilegalmente.
El error debe corregirse inmediatamente sin poner a los oponentes en desventaja.
Todo lo ocurrido en el tiempo transcurrido entre la participación ilegal y el momento en que se detiene el partido al descubrirse la participación ilegal seguirá siendo válido.



El jugador excluido debe abandonar el terreno de juego y se sancionará una falta técnica al primer entrenador del equipo A, anotada como B₁. El primer entrenador es responsable de asegurarse de que solo haya jugadores facultados para jugar en el terreno de juego con el reloj de partido en marcha.

- 36-9 Ejemplo: Con el reloj de partido en marcha, el jugador excluido B1 está en el terreno de juego. La participación ilegal de B1 se descubre cuando el balón:
- (a) pasa a estar vivo otra vez mientras el equipo A tiene el control del balón.
 - (b) pasa a estar vivo otra vez mientras el equipo B tiene el control del balón.
 - (c) queda muerto otra vez con B1 aún en el terreno de juego.

Interpretación: Se detendrá el partido de inmediato a menos que se coloque al equipo A en desventaja. B1 se retirará del partido. Se sancionará una falta técnica al primer entrenador del equipo B, anotada como B₁.

- 36-10 Con el reloj de partido en marcha, el jugador excluido A1 está en el terreno de juego. La participación ilegal de A1 se descubre después de que:
- (a) A1 convierta una canasta.
 - (b) A1 cometa una falta sobre B1.
 - (c) B1 cometa una falta sobre A1, que está regateando. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto.

Interpretación: Se detendrá el partido de inmediato. A1 se retirará del partido. Se sancionará una falta técnica al primer entrenador del equipo A, anotada como B₁.

- (a) La canasta de A1 será válida.
- (b) La falta de A1 es una falta de jugador. Se anotará en el acta del partido después del espacio reservado para la 5ª falta.
- (c) El sustituto de A1 lanzará 2 tiros libres.

- 36-11 Ejemplo: Con 7 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto y con el resultado de A: 70 – B: 70, se sanciona a A1 la 5ª falta y se convierte en jugador excluido. Después del siguiente tiempo muerto, el equipo A obtiene el control del balón y A1 consigue una canasta. En ese momento se descubre la participación ilegal de A1 cuando queda 1 segundo en el reloj de partido.

Interpretación: La canasta de A1 será válida. Se sancionará una falta técnica al primer entrenador del equipo A, anotada como B₁. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de su línea de fondo con 1 segundo en el reloj de partido.

- 36-12 Afirmación: Cuando un jugador simule una falta se aplicará el siguiente procedimiento:
- Sin interrumpir el partido, el árbitro señala la simulación mostrando dos veces la señal de “levantar el antebrazo”.
 - Cuando se detenga el partido por cualquier razón, se comunicará el aviso al jugador y al primer entrenador de su equipo. Ambos equipos tienen derecho a 1 aviso por simulación cada uno.
 - La próxima vez que cualquier jugador de ese equipo simule una falta, se sancionará una falta técnica. Esto también se aplica cuando el partido no se detuvo para comunicar el aviso a cualquier jugador o al primer entrenador de ese equipo.
 - Cuando se produce una simulación excesiva sin ningún contacto, se puede sancionar una falta técnica inmediatamente sin un aviso previo.
 - Se tendrán en cuenta todas las simulaciones, independientemente de que se sancionen faltas o violaciones en la misma acción.
 - Se puede sancionar a un jugador una falta y dar un aviso por simulación en cualquier jugada, o se puede dar un aviso por simulación al jugador objeto de falta.

