

- 46.9 Aprobará con su firma el acta del partido al final del tiempo de juego, **concluyendo** así la administración y **vinculación** de los árbitros con el partido. La **autoridad** de los árbitros **comenzará** cuando lleguen al terreno de juego 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido y **finalizará** cuando suene la señal del reloj de partido indicando la conclusión del mismo, tal como aprobó el árbitro principal.
- 46.10 Hará constar en el reverso del acta del partido, en el vestuario antes de firmarla,
- Cualquier incomparecencia o falta descalificante,
  - Cualquier conducta antideportiva de los miembros de equipo, primeros entrenadores, primeros entrenadores ayudantes y acompañantes de equipo que se produzca antes de los 20 minutos previos al inicio del partido o entre el final del partido y la aprobación y firma del acta del partido.
- En tal caso, el árbitro principal (o el comisario, si está presente) deberá enviar un informe detallado a los organizadores de la competición.
- 46.11 Tomará la decisión final cuando sea necesario o cuando los árbitros no se pongan de acuerdo. Puede consultar al árbitro auxiliar, al comisario, si lo hubiera, y/o a los oficiales de mesa para tomar la decisión final.
- 46.12 Para partidos en los que se utilice el sistema de “Instant Replay”, ver el Apéndice F.
- 46.13 Después de ser notificado por el cronometrador, hará sonar su silbato antes del primer y tercer cuarto cuando quedan 3 minutos y 1.5 minutos para el comienzo del cuarto. El árbitro principal también hará sonar su silbato antes del segundo y cuarto cuarto y de cada prórroga cuando queden 30 segundos para el comienzo del cuarto y de la prórroga.
- 46.14 **Tendrá autoridad para tomar decisiones sobre cualquier aspecto que no se contemple expresamente en estas reglas.**

## Artículo 47 – Árbitros: Obligaciones y Derechos

- 47.1 Los árbitros tienen autoridad para decidir sobre las infracciones de estas reglas cometidas tanto en el interior como en el exterior de las líneas limítrofes, incluyendo la mesa de oficiales, los banquillos y las inmediaciones de las líneas limítrofes.
- 47.2 Los árbitros harán sonar su silbato cuando se cometa una infracción de las reglas, cuando finalice un cuarto o una prórroga o cuando lo consideren necesario para detener el juego. No harán sonar su silbato después de un tiro conseguido, un tiro libre válido o cuando el balón pase a estar vivo.
- 47.3 Al determinar si se debe sancionar un contacto o una violación, los árbitros deberán considerar y sopesar en cada caso los siguientes principios fundamentales:
- El espíritu y el propósito de las reglas y la necesidad de mantener la integridad del juego.
  - Consistencia en la aplicación del concepto de ‘ventaja/desventaja’. Los árbitros no deben interrumpir el juego sin necesidad para sancionar contactos personales que son incidentales y que no conceden ninguna ventaja al infractor ni ponen en desventaja a su adversario.
  - Consistencia al aplicar el sentido común en cada partido, teniendo presente el talento de los jugadores implicados y su actitud y conducta durante el partido.



- Consistencia para mantener un equilibrio entre el control del partido y la fluidez del juego, 'sintiendo' lo que los jugadores intentan desarrollar y sancionando lo que el juego requiere.

- 47.4 Si algún equipo formula una protesta, el árbitro principal (o el comisario, si estuviera presente), tras recibir el informe de las razones de la protesta, informará por escrito del incidente a los organizadores de la competición.
- 47.5 Si un árbitro se lesiona o si por cualquier otra razón no puede continuar con su labor antes de 5 minutos, el partido se reanudará. El/los otro(s) árbitro(s) continuará(n) hasta el final del partido, a menos que exista la posibilidad de sustituir al árbitro lesionado por otro árbitro cualificado. Después de consultar con el comisario, si lo hubiera, el árbitro o árbitros restantes decidirá(n) sobre la posible sustitución.
- 47.6 En todos los partidos internacionales, cualquier comunicación verbal que sea necesaria para aclarar una decisión se realizará en inglés.
- 47.7 **Cada árbitro tiene autoridad para tomar decisiones dentro de los límites de sus obligaciones, pero no tiene autoridad para ignorar o cuestionar las decisiones adoptadas por el otro u otros árbitros.**
- 47.8 **La ejecución e interpretación de las Reglas Oficiales de Baloncesto por parte de los árbitros, independientemente de que se haya tomado o no una decisión explícita, es definitiva y no puede ser refutada o ignorada, excepto en los casos en que se permita una protesta (ver Anexo C).**

#### Artículo 48 – El anotador y el ayudante anotador: Obligaciones

- 48.1 El **anotador** dispondrá de un acta del partido y guardará un registro de:
- Los equipos, anotando los nombres y números de los jugadores que van a empezar el partido y de los sustitutos que participan en el partido. Cuando se produzca una infracción de las reglas relativa a los 5 jugadores que comienzan el partido, sustituciones o número de los jugadores, **avisará al árbitro más cercano en cuanto sea posible.**
  - El tanteo arrastrado, anotando las canastas y tiros libres conseguidos.
  - Las faltas señaladas a cada jugador. **El anotador** anotará las faltas señaladas a cada primer entrenador y advertirá a un árbitro en cuanto un primer entrenador deba ser descalificado. Del mismo modo, **el anotador** debe comunicarle al árbitro que un jugador debe ser descalificado **después de cometer** 2 faltas técnicas, 2 faltas antideportivas o 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.
  - Tiempos muertos. **El anotador** notificará al primer entrenador, a través de un árbitro, que no dispone de más tiempos muertos en una parte o prórroga.
  - La siguiente posesión alterna, manejando la flecha de posesión alterna. El anotador cambiará la dirección de la flecha en cuanto finalice la primera parte, puesto que los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda parte.
  - Para cada equipo, el "challenge" del primer entrenador confirmado por los árbitros. **El anotador** notificará a los árbitros cuando un primer entrenador solicite un segundo "challenge" **de forma errónea.**



- 48.2 El **ayudante de anotador** manejará el marcador y ayudará al anotador y al cronometrador. En caso de que exista alguna discrepancia irresoluble entre el marcador y el acta del partido, ésta tendrá prioridad y el marcador se corregirá en consecuencia.
- 48.3 Si se descubre **un error de anotación** en el acta del partido:
- Durante el partido, el cronometrador debe esperar al primer balón muerto antes de hacer sonar **su señal**.
  - El anotador consultará con el árbitro principal y corregirá los errores en el acta del partido cuando el error esté dentro de los límites definidos en el Artículo 44 Errores corregibles.
  - Si el error no está dentro de los límites definidos en el Artículo 44 Errores Corregibles, el error no puede corregirse. El árbitro principal o el comisario, si lo hubiese, enviará un informe detallado a los organizadores de la competición.

## Artículo 49 – Cronometrador: Obligaciones

- 49.1 El cronometrador dispondrá de un reloj de partido y un cronómetro y:
- Medirá el tiempo de juego, los tiempos muertos y los intervalos de juego.
  - Se asegurará de que la señal del reloj de partido suena de manera potente y automática al final de un cuarto o prórroga.
  - Empleará cualquier medio posible para avisar a los árbitros de manera inmediata si su señal no suena o no es oída.
  - Indicará el número de faltas que comete cada jugador levantando el indicador de faltas de manera visible para ambos primeros entrenadores.
  - Deberá avisar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador cometa 5 faltas.
  - Indicará cuando un jugador o entrenador haya sido descalificado del partido, mostrando el indicador GD.
  - Manejará las señales de faltas de equipo, cada una situada **al final** de la mesa de oficiales en su extremo más cercano al banquillo de cada equipo. La señal de faltas de equipo mostrará el número de faltas de equipo sancionadas en cada momento y será completamente rojo, sin mostrar ningún número, una vez que el balón pase a estar vivo después de la cuarta falta de equipo en cada cuarto.
  - Notificará las sustituciones.
  - Notificará los tiempos muertos. Cuando se haya solicitado un tiempo muerto, debe avisar a los árbitros en la siguiente oportunidad de tiempo muerto.
  - Hará sonar su señal solo cuando el balón pase a estar muerto y antes de que vuelva a estar vivo. **La señal del cronometrador** no detiene el reloj de partido ni el juego ni tampoco provoca que el balón quede muerto.
- 49.2 El cronometrador medirá el **tiempo de juego** de la siguiente manera:
- Pondrá en marcha el reloj de partido:
    - Durante un salto entre dos, cuando el balón es legalmente tocado por un saltador.
    - Después de un último tiro libre fallado y si el balón permanece vivo, cuando el balón toca o es tocado por un jugador sobre el terreno de juego.
    - Durante un saque, cuando el balón toca o es tocado legalmente por un jugador sobre el terreno de juego.
  - Detendrá el reloj de partido cuando:



- Finalice el tiempo de juego de un cuarto y una prórroga, si el propio reloj de partido no lo detiene automáticamente.
- Un árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo.
- Se consigue una canasta en contra del equipo que ha solicitado un tiempo muerto.
- Se consigue una canasta cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga.
- Suenan la señal del reloj de tiro mientras un equipo tiene el control de balón.

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

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

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

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

## Artículo 50 – Operador del reloj de tiro: Obligaciones

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

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

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

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

- Un balón que sale fuera.
- Un jugador del mismo equipo resulta lesionado.
- Una falta técnica cometida por ese equipo.
- Una situación de salto.
- Una doble falta.
- Una cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos.

**Detendrá, pero no reiniciará la cuenta**, mostrando el tiempo restante, cuando el mismo equipo que tenía el control de balón deba realizar un saque en su pista delantera como consecuencia de una falta o violación y el reloj de tiro muestre 14 segundos o más.



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

- El balón entre legalmente en el cesto.
- El balón toque el aro del cesto de los adversarios y sea controlado por el equipo que no tenía el control del balón antes de que tocara el aro.
- Se conceda a ese equipo un saque desde pista trasera:
  - A consecuencia de una falta o violación (no cuando el balón sale fuera).
  - A consecuencia de una situación de salto para el equipo que previamente no tenía el control del balón.
  - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con el equipo que controla el balón.
  - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con ninguno de los equipos, a menos que se coloque a los adversarios en desventaja.
- Se conceda al equipo uno o más tiros libres.

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

- El mismo equipo que tenía previamente el control del balón deba realizar un saque en su pista delantera y el reloj de tiro muestre 13 segundos o menos:
  - A consecuencia de una falta o violación (no cuando el balón sale fuera).
  - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con el equipo que controla el balón.
  - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con ninguno de los equipos, a menos que se coloque a los adversarios en desventaja.
- El equipo que previamente no tenía el control del balón deba realizar un saque en su pista delantera como resultado de una:
  - Falta personal o una violación (incluyendo cuando el balón sale fuera),
  - situación de salto.
- Se conceda un saque a un equipo desde la línea de saque en su pista delantera como consecuencia de una falta antideportiva o descalificante.
- Después de que el balón toque el aro tras un tiro a canasta no conseguido, un último tiro libre fallado, o durante un pase, 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.
- El reloj del partido muestra 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto o en cada prórroga después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón desde su pista trasera y el primer entrenador decide que el partido se reanude con un saque para su equipo desde la línea de saque en su pista delantera y el reloj de tiro muestre 14 segundos o más en el momento en que se detuvo el reloj del juego.

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

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



## APÉNDICE A — SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

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

### Señales del reloj de partido

#### DETENER EL RELOJ



Palma abierta

#### DETENER EL RELOJ

##### POR UNA FALTA



Un puño cerrado

#### INICIAR EL RELOJ



Cortar con la mano

### Tanteo

#### 1 PUNTO



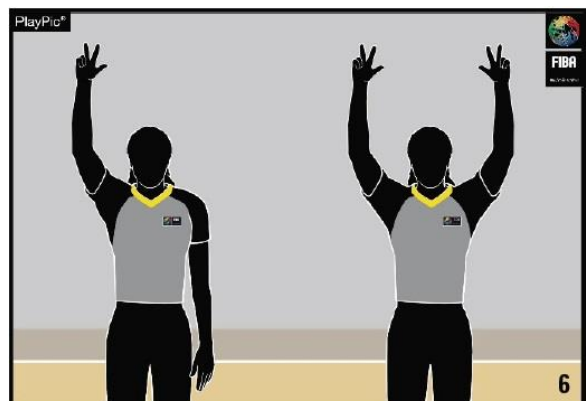
1 dedo, bajar la muñeca

#### 2 PUNTOS



2 dedos, bajar la muñeca

#### 3 PUNTOS



3 dedos extendidos  
Un brazo: Intento  
Dos brazos: Convertido



## Sustitución y Tiempo Muerto

### SUSTITUCIÓN



Antebrazos cruzados

### AUTORIZACIÓN



Palma abierta, acercar al cuerpo

### TIEMPO MUERTO



Forma de T, mostrar el dedo índice

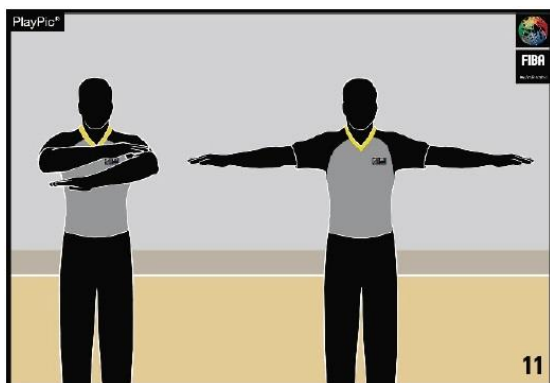
### TIEMPO MUERTO DE TV



Brazos abiertos con puños cerrados

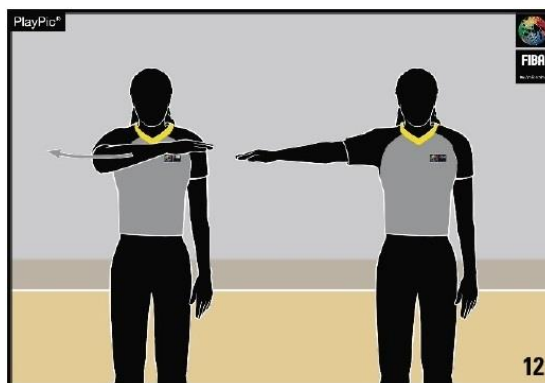
## Informativas

### ANULAR CANASTA, CANCELAR JUEGO



Mover los brazos como en tijera, una vez a la altura del pecho.

### CUENTA VISIBLE



Contar mientras se mueve la palma

### COMUNICACIÓN



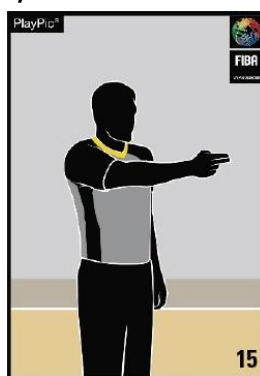
Dedo pulgar hacia arriba

### REINICIO DEL RELOJ DE TIRO



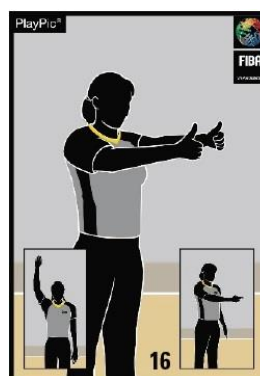
Rotar la mano, dedo índice extendido

### DIRECCIÓN DE JUEGO Y/O FUERA



Señalar en la dirección del juego, brazo en paralelo a la línea lateral

### BALÓN RETENIDO/SITUACIÓN DE SALTO



Dedos pulgares hacia arriba, luego señalar la dirección de juego según la flecha de alternancia



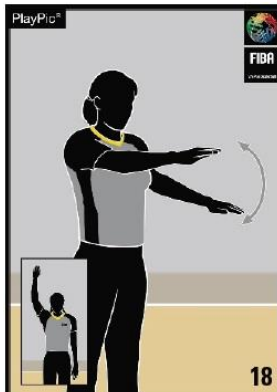
## Violaciones

### AVANCE ILEGAL/PASOS



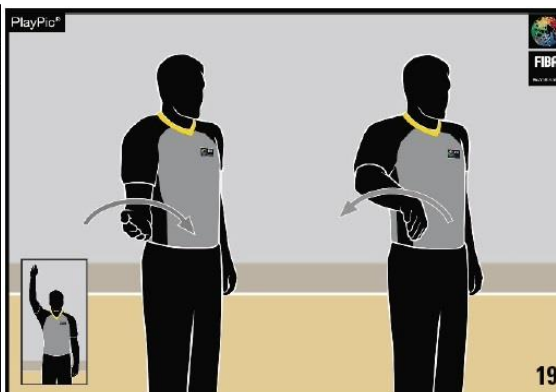
Rotar los puños

### REGATE ILEGAL: DOBLE REGATE



Palmear las manos

### REGATE ILEGAL: ACOMPANIAMIENTO DE BALÓN



Media rotación con la mano

### 3 SEGUNDOS



Brazo extendido, Mostrar 5 dedos  
Mostrar 3 dedos

### 5 SEGUNDOS



Mostrar 8 dedos

### 8 SEGUNDOS

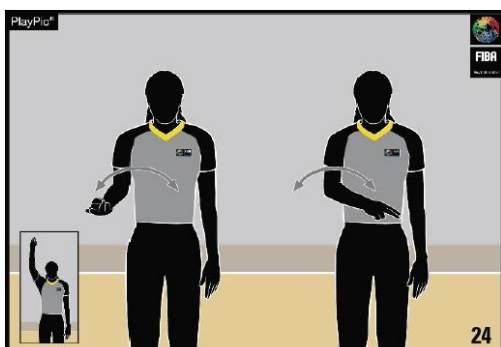


Tocarse el hombro con los dedos

### 24 SEGUNDOS



### BALÓN DEVUELTO A PISTA TRASERA



Mover el brazo frente al cuerpo

### GOLPEAR EL BALÓN CON EL PIE



Señalarse el pie

### INTERPOSICIÓN/ INTERFERENCIA

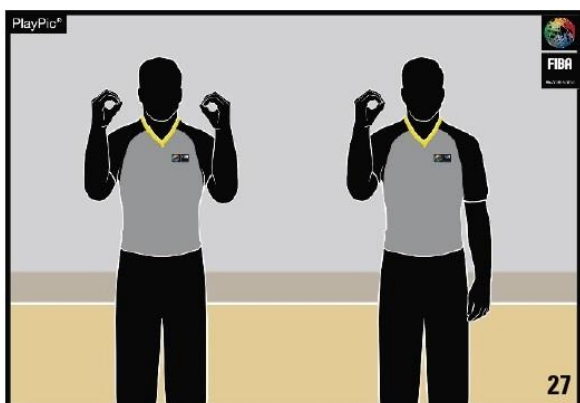


Girar el dedo índice extendido trazando un círculo sobre la otra mano



## Número de los jugadores

### Nº 00 y 0



Ambas manos muestran  
el número 0

La mano derecha muestra  
el número 0

### Nº 1-5

### Nº 6-10

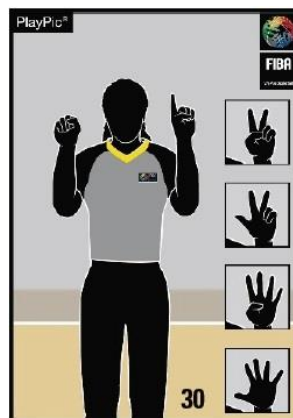
### Nº 11-15



La mano derecha muestra  
el número del 1 al 5



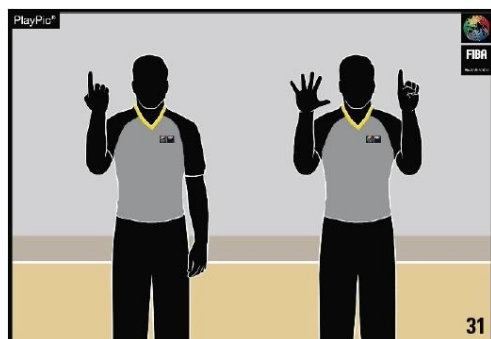
La mano derecha muestra el  
número 5, la mano izquierda  
muestra el número del 1 al 5



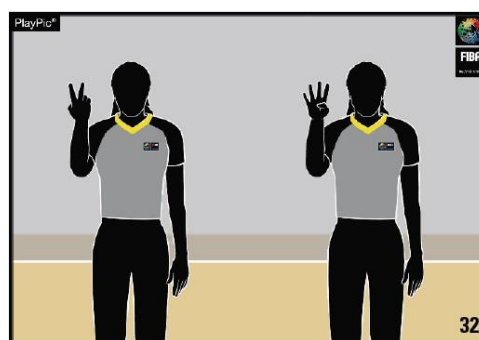
La mano derecha muestra el  
puño cerrado, la mano izquierda  
muestra el número del 1 al 5

### Nº 16

### Nº 24



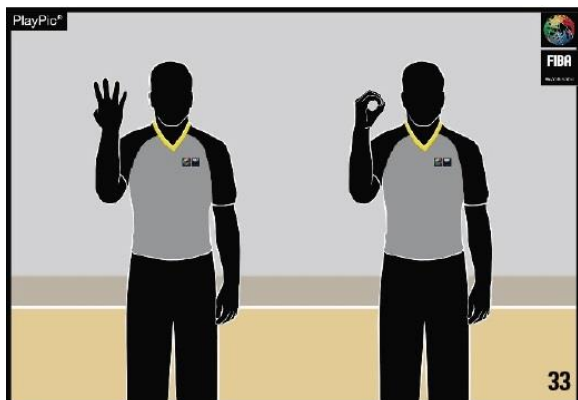
Primero la mano con la palma hacia el árbitro  
muestra el número 1 correspondiente a la decena,  
luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales  
muestran el número 6 de la unidad.



Primero la mano con la palma hacia el árbitro  
muestra el número 2 correspondiente a la decena,  
luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales  
muestra el número 4 de la unidad.

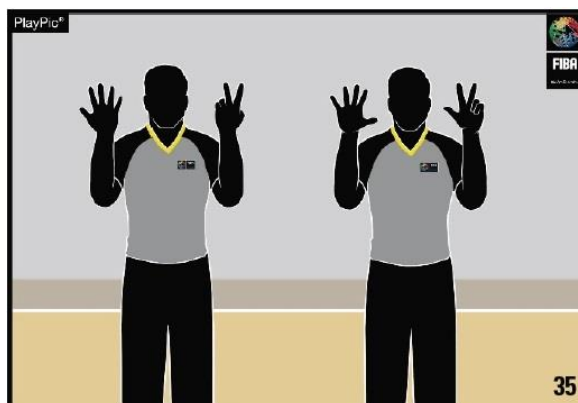


**Nº 40**



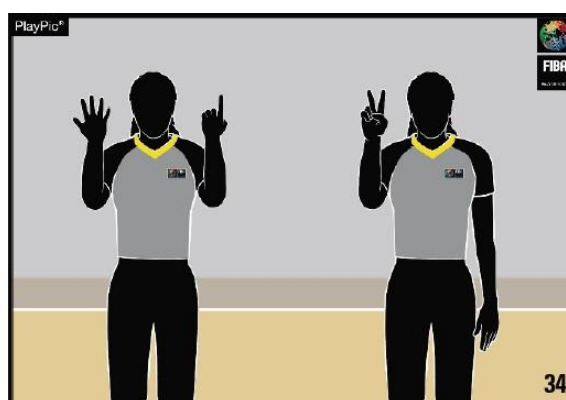
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 4 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 0 de la unidad.

**Nº 78**



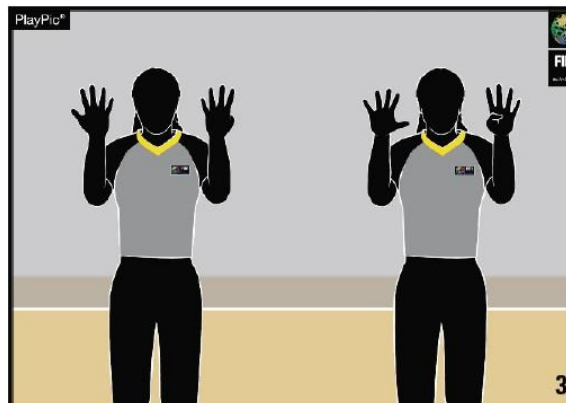
Primero las manos con las palmas hacia el árbitro muestran el número 7 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 8 de la unidad.

**Nº 62**



Primero las manos con las palmas hacia el árbitro muestran el número 6 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 2 de la unidad.

**Nº 99**



Primero las manos con las palmas hacia el árbitro muestran el número 9 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 9 de la unidad.

