

Reglas Oficiales de Baloncesto 2006

Federación de Baloncesto de Madrid



INDICE DE CONTENIDOS

REGLA UNO — EL JUEGO	4
Art. 1 Definiciones.....	4
REGLA DOS — PISTA Y EQUIPAMIENTO	4
Art. 2 Terreno de juego.....	4
Art. 3 Equipamiento.....	11
REGLA TRES — LOS EQUIPOS	12
Art. 4 Equipos.....	12
Art. 5 Jugadores: lesión.....	14
Art. 6 Capitán: obligaciones y derechos.....	14
Art. 7 Entrenadores: obligaciones y derechos.....	15
REGLA CUATRO — REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO	17
Art. 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y periodos extra.....	17
Art. 9 Comienzo y final de un periodo o del partido.....	17
Art. 10 Estado del balón.....	18
Art. 11 Posición de un jugador y de un árbitro.....	19
Art. 12 Salto entre dos y posesión alterna.....	19
Art. 13 Cómo se juega el balón.....	21
Art. 14 Control del balón.....	21
Art. 15 Jugador en acción de tiro.....	21
Art. 16 Canasta: cuándo se marca y su valor.....	22
Art. 17 Saque.....	23
Art. 18 Tiempo muerto.....	24
Art. 19 Sustituciones.....	26
Art. 20 Partido perdido por incomparecencia.....	27
Art. 21 Partido perdido por inferioridad.....	27
REGLA CINCO — VIOLACIONES	29
Art. 22 Violaciones.....	29
Art. 23 Jugador fuera del terreno de juego y balón fuera del terreno de juego.....	29
Art. 24 Regate.....	29
Art. 25 Avance.....	30
Art. 26 Tres segundos.....	31
Art. 27 Jugador estrechamente marcado.....	31
Art. 28 Ocho segundos.....	31
Art. 29 Veinticuatro segundos.....	32
Art. 30 Balón devuelto a pista trasera.....	33
Art. 31 Interposiciones e interferencias.....	33

REGLA SEIS — FALTAS.....35

Art. 32	Faltas	35
Art. 33	Contacto: principios generales	35
Art. 34	Falta personal.....	39
Art. 35	Doble falta	40
Art. 36	Falta antideportiva.....	40
Art. 37	Falta descalificante.....	41
Art. 38	Falta técnica.....	42
Art. 39	Enfrentamientos	43

REGLA SIETE — DISPOSICIONES GENERALES.....45

Art. 40	Cinco faltas por jugador	45
Art. 41	Faltas de equipo: penalización.....	45
Art. 42	Situaciones especiales.....	45
Art. 43	Tiros libres.....	46
Art. 44	Error rectificable	48

REGLA OCHO — ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISARIO: OBLIGACIONES Y DERECHOS.....50

Art. 45	Los árbitros, oficiales de mesa y comisario.....	50
Art. 46	Árbitro principal: obligaciones y derechos	50
Art. 47	Árbitros: obligaciones y derechos.....	51
Art. 48	Anotador y ayudante de anotador: deberes	51
Art. 49	Cronometrador: deberes	52
Art. 50	Operador de veinticuatro segundos: deberes.....	53

A — SEÑALES DE LOS ÁRBITROS.....54**INDICE DE ESQUEMAS**

Esquema 1	Pista completa	5
	Pista de minibasket	6
	Canasta y área restringida minibasket	7
	Área restringida y tablero de baloncesto.....	9
	Canasta baloncesto	10
Esquema 2	Zona restringida	9
Esquema 3	Zona de canasta de dos y tres puntos	10
Esquema 4	Mesa del anotador y sillas de los sustitutos	11
Esquema 5	Principio del cilindro	35
Esquema 6	Posiciones de los jugadores durante los tiros libres.....	47

Cualquier referencia que se haga en estas *Reglas Oficiales de Baloncesto* a un jugador, entrenador, árbitro, etc. en género masculino también hace mención al género femenino. Este hecho debe entenderse únicamente por razones prácticas.

REGLA UNO – EL JUEGO

Art. 1 Definiciones

1.1 El baloncesto

El baloncesto lo juegan dos (2) equipos de cinco (5) jugadores cada uno. El objetivo de cada equipo es encestar en la canasta del adversario e impedir que el equipo contrario enceste.

El baloncesto está controlado por los árbitros, oficiales de mesa y un comisario.

1.2 Canasta: propia / contraria

La canasta en la que ataca un equipo es la de sus adversarios y la canasta que defiende es la suya.

1.3 Vencedor de un partido

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

REGLA DOS – PISTA Y EQUIPAMIENTO

Art. 2 Pista

2.1 Terreno de juego

El terreno de juego será una superficie plana y dura, libre de obstáculos, con unas dimensiones de veintiocho (28) metros de largo y quince (15) metros de ancho, medidos desde el borde interior de las líneas que lo delimitan. **(Esquema 1)**

Las federaciones nacionales tienen autoridad para aprobar, para sus competiciones, terrenos de juego existentes que tengan unas dimensiones mínimas de veintiséis (26) metros de largo y catorce (14) metros de ancho.

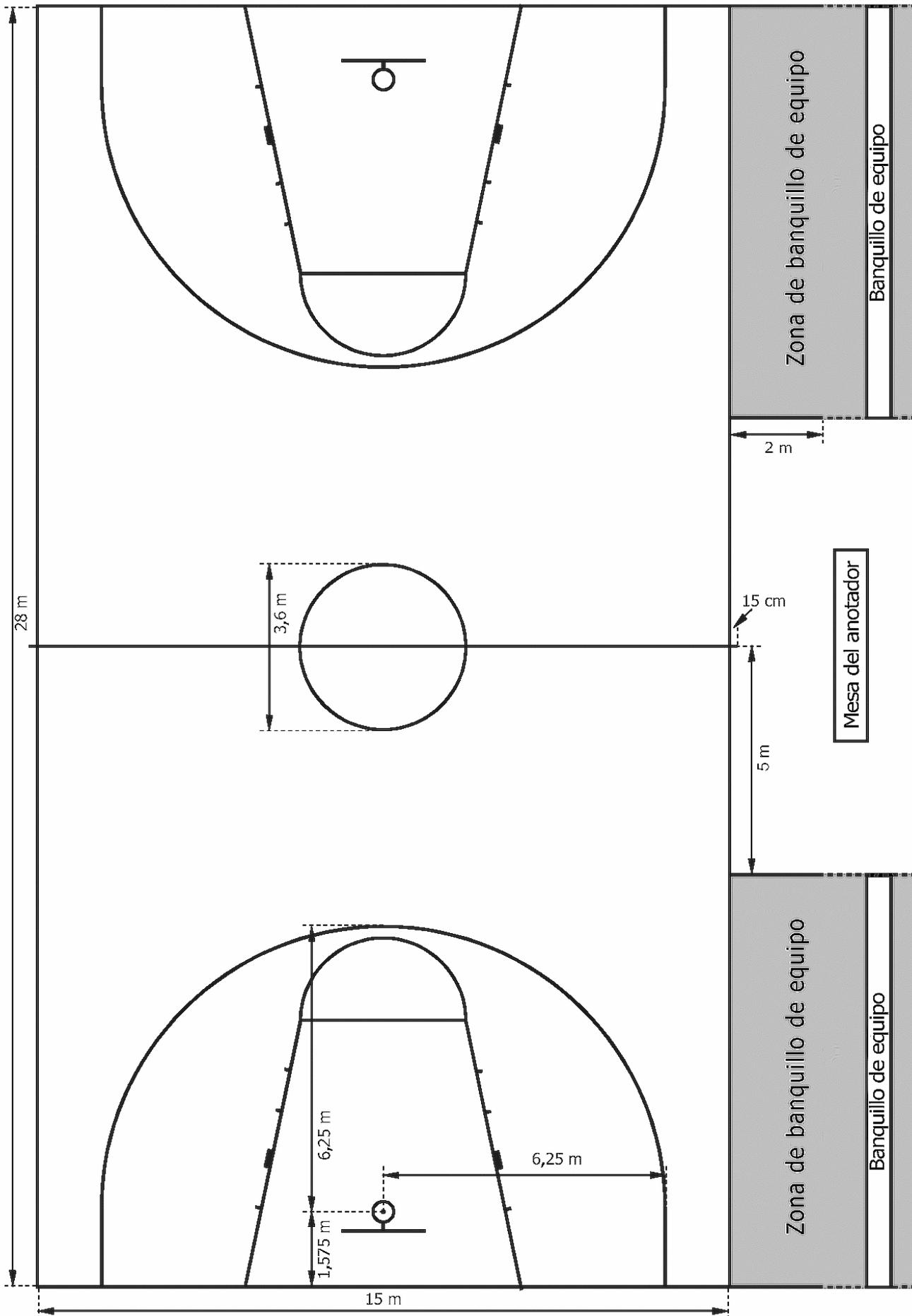
2.2 Líneas

Todas las líneas se trazarán del mismo color (preferiblemente blanco), de cinco (5) centímetros de ancho y claramente visibles.

2.2.1 Líneas limítrofes

El terreno de juego estará delimitado por las líneas limítrofes, que consisten en las líneas de fondo (en los lados cortos) y las líneas laterales (en los lados largos). Estas líneas no forman parte del terreno de juego.

Cualquier obstáculo, incluidos los miembros de un equipo sentados en su banquillo, estará como mínimo a dos (2) metros del terreno de juego.

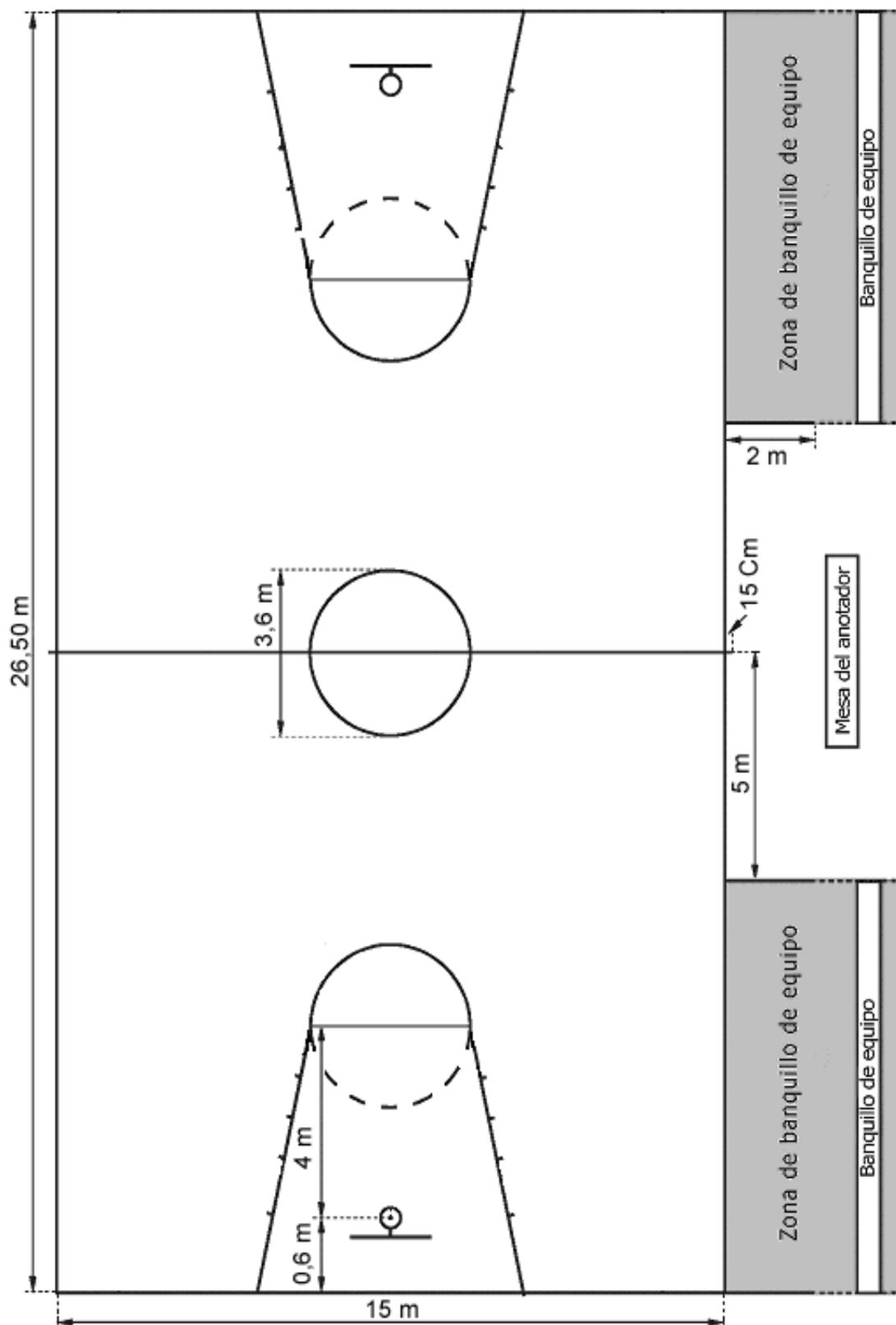


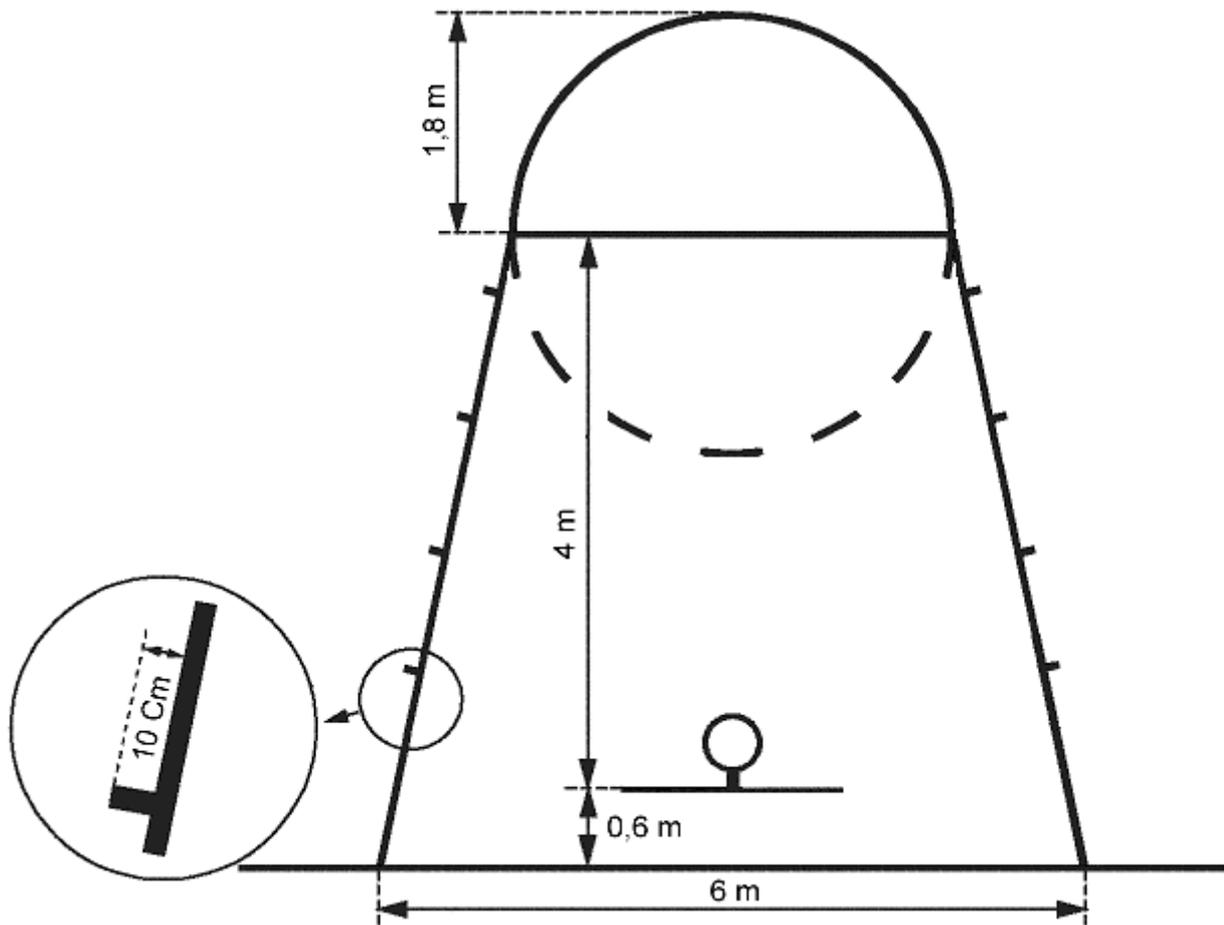
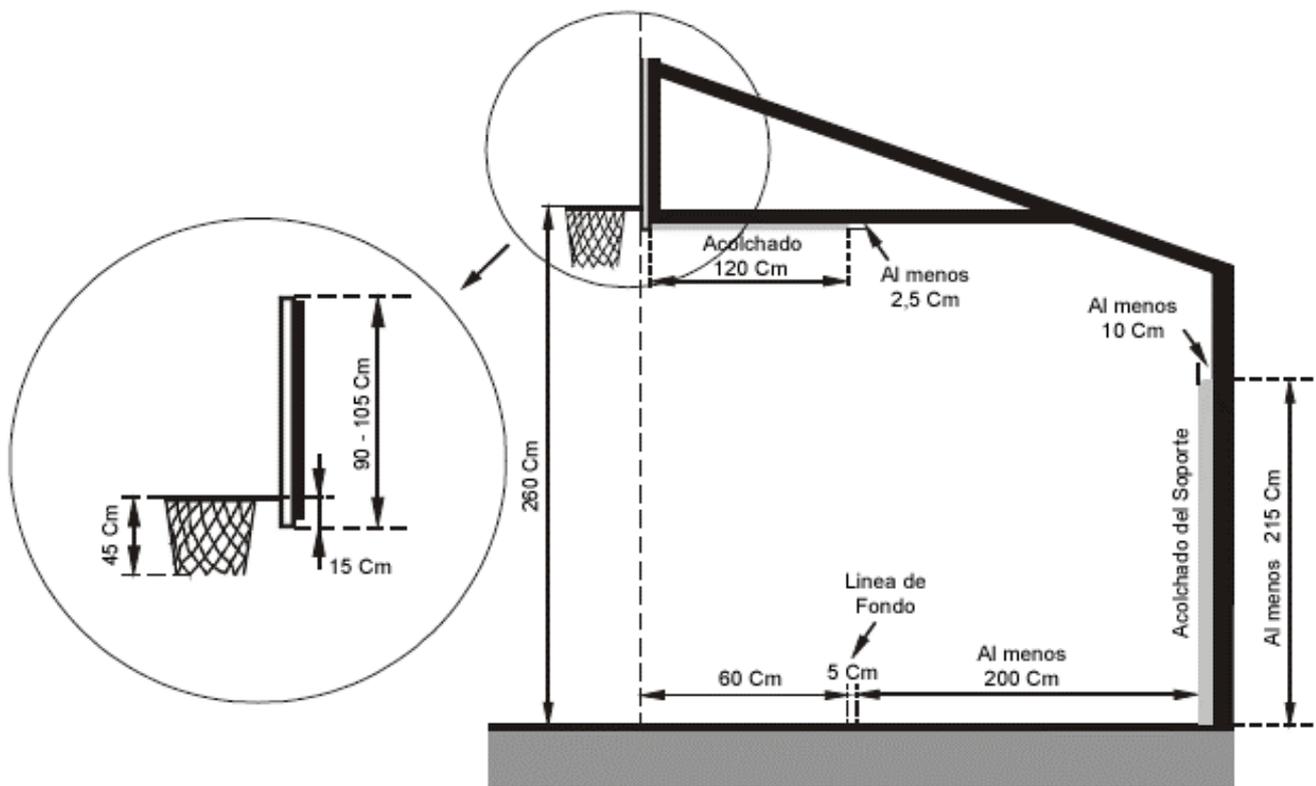
Esquema 1 Pista completa

Terreno de juego categoría minibasket.

El terreno de juego de ésta categoría será una superficie plana y dura, libre de obstáculos, con unas dimensiones teóricas de veintiséis metros con cincuenta centímetros (26,50) de largo y quince (15) metros de ancho, medidos desde el borde interior de las líneas que lo delimitan. Todo terreno de juego homologado por la FBM y con diferentes medidas de las referidas como terreno de juego normal, será apto para desarrollar encuentros de baloncesto para las categorías aprobadas.

Terreno de juego minibasket





Medidas canasta y área restringida de minibasket

2.2.2 Línea central, círculo central y semicírculos

La línea central se trazará paralela a las líneas de fondo desde los puntos centrales de ambas líneas laterales, y se prolongará quince (15) centímetros por la parte exterior de cada una de ellas.

El círculo central se trazará en el centro del terreno de juego y tendrá un radio de 1,80 metros, medido hasta el borde exterior de la circunferencia. Si su interior está pintado deberá ser en el mismo color que las zonas restringidas.

Los semicírculos se trazarán sobre el terreno de juego y tendrán un radio de 1,80 metros, medido hasta el borde exterior de la circunferencia. Su centro estará situado en el punto medio de cada línea de tiros libres. **(Esquema 2)**

2.2.3 Líneas de tiros libres y zonas restringidas

Se trazará una línea de tiros libres, de 3,60 metros de longitud, paralela a cada línea de fondo y con su borde más alejado a 5,80 metros del borde interior de estas. Su punto central estará situado sobre la línea imaginaria que une el centro de ambas líneas de fondo.

Las zonas restringidas son dos espacios marcados en el terreno de juego delimitados por las líneas de fondo, las líneas de tiros libres y las líneas que parten de las líneas de fondo, con sus bordes exteriores a tres (3) metros del centro de las mismas y terminan en el borde exterior de las líneas de tiros libres. Excepto las líneas de fondo, estas líneas forman parte de la zona restringida. El interior de las zonas restringidas puede estar pintado, pero deberá ser en el mismo color que el círculo central.

Las posiciones de rebote reservadas para los jugadores en los tiros libres se marcarán a lo largo de las zonas restringidas como muestra el **Esquema 2**.

2.2.4 Zona de canasta de tres puntos

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

- Dos líneas paralelas perpendiculares a la línea de fondo, con su borde más alejado a 6,25 metros del punto directamente perpendicular al centro exacto de la canasta de los oponentes. La distancia desde el borde interior del centro de la línea de fondo hasta este punto es 1,575 metros.
- Un semicírculo de 6,25 metros de radio medido desde el centro de la canasta hasta el borde exterior de la circunferencia y que confluye con las líneas paralelas.

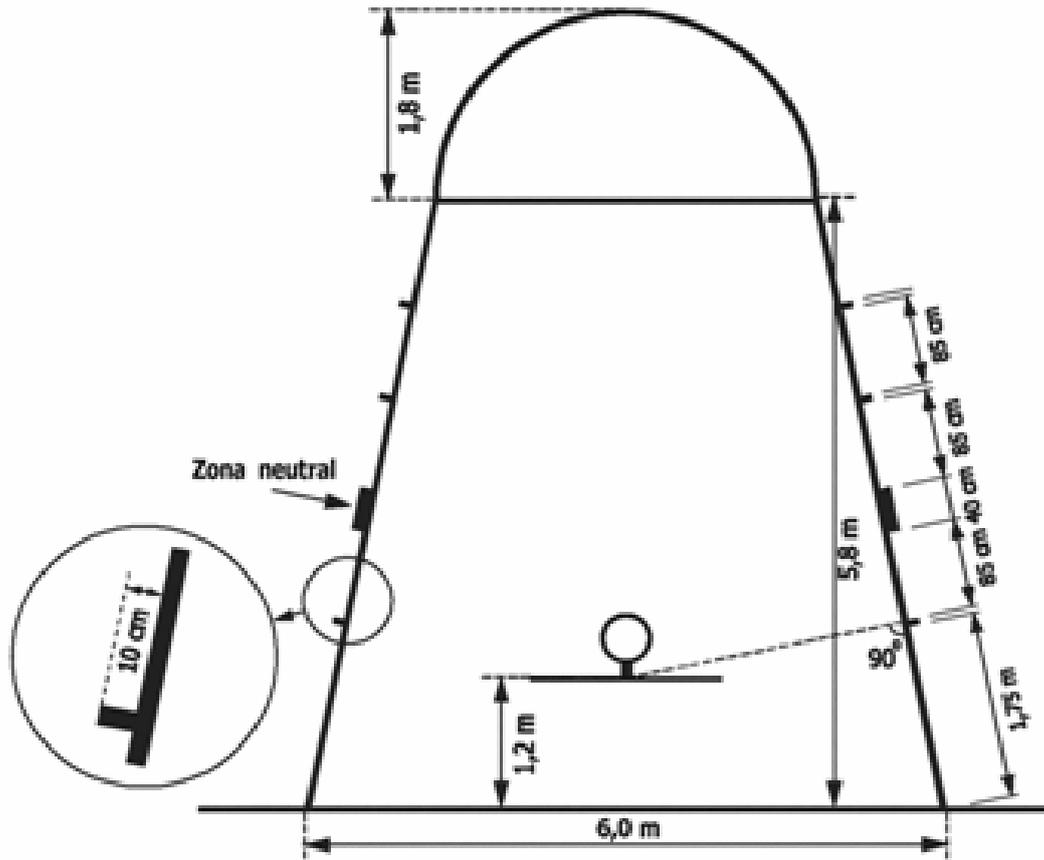
La zona de canasta de 3 puntos en la categoría minibasket es diferente al resto de categorías. Consiste en el exterior de las líneas que delimitan el área restringida (zona de 3 segundos).

2.2.5 Zonas de banquillo de equipo

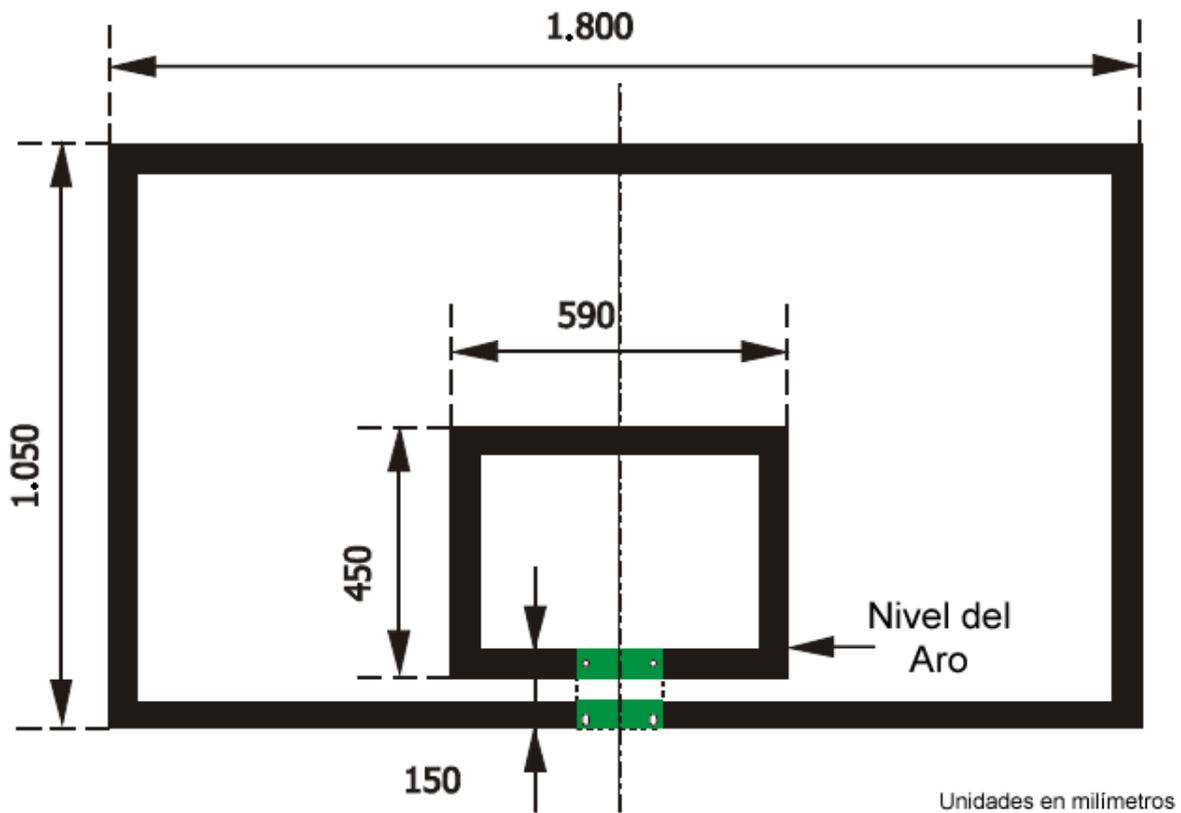
Las zonas de banquillo de equipo se marcarán fuera del terreno de juego, en el mismo lado que la mesa del anotador y los banquillos de equipo. **(Esquema 1)**

Cada zona estará delimitada por una línea de dos (2) metros de largo prolongación de la línea de fondo y por otra línea de, al menos, la misma medida trazada a cinco (5) metros de la línea central y en ángulo recto con la línea lateral.

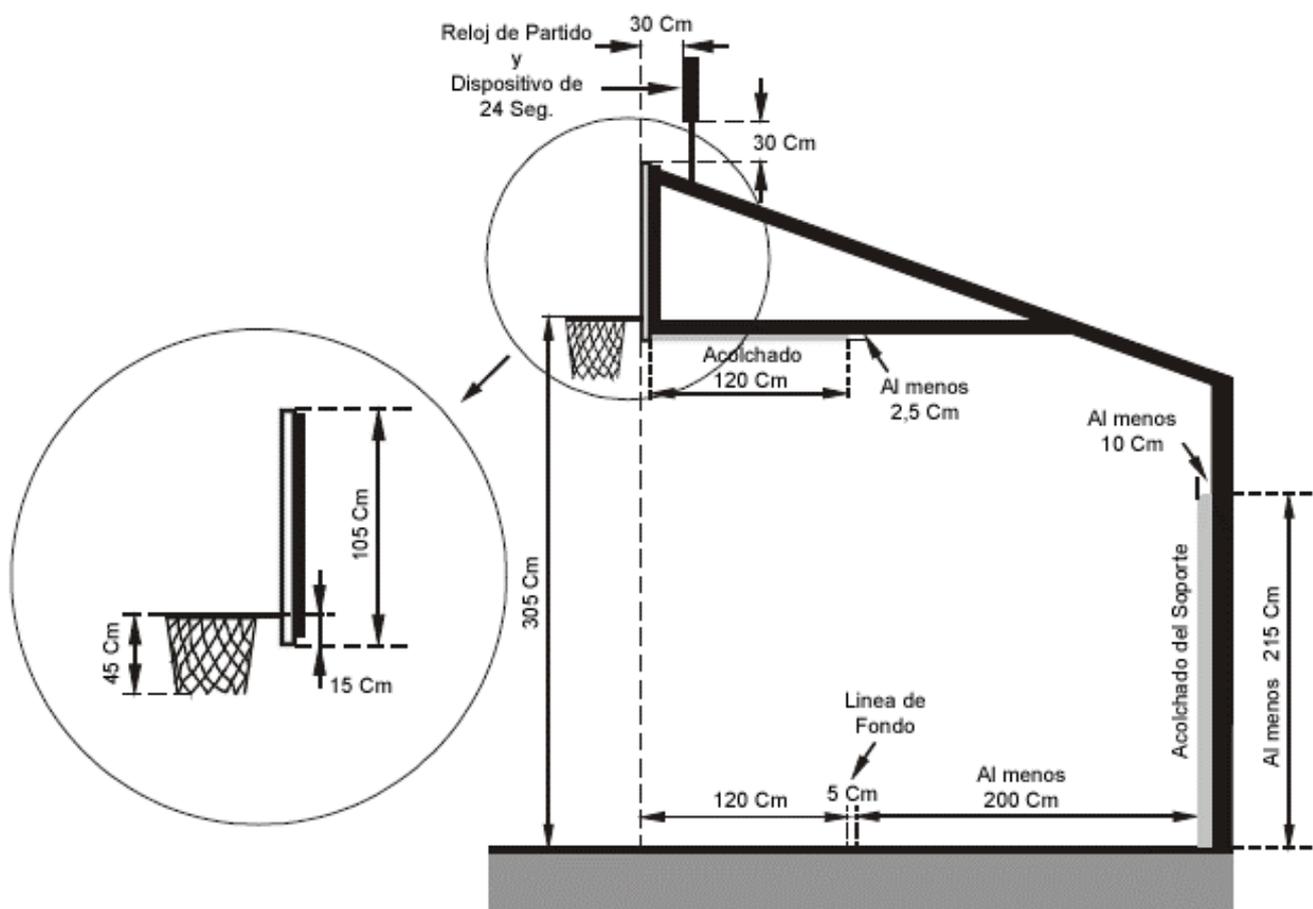
Debe haber catorce (14) asientos disponibles en la zona de banquillo de equipo para los entrenadores, sustitutos y acompañantes de equipo. Cualquier otra persona estará situada al menos dos (2) metros detrás del banquillo de equipo.



Medidas área restringida

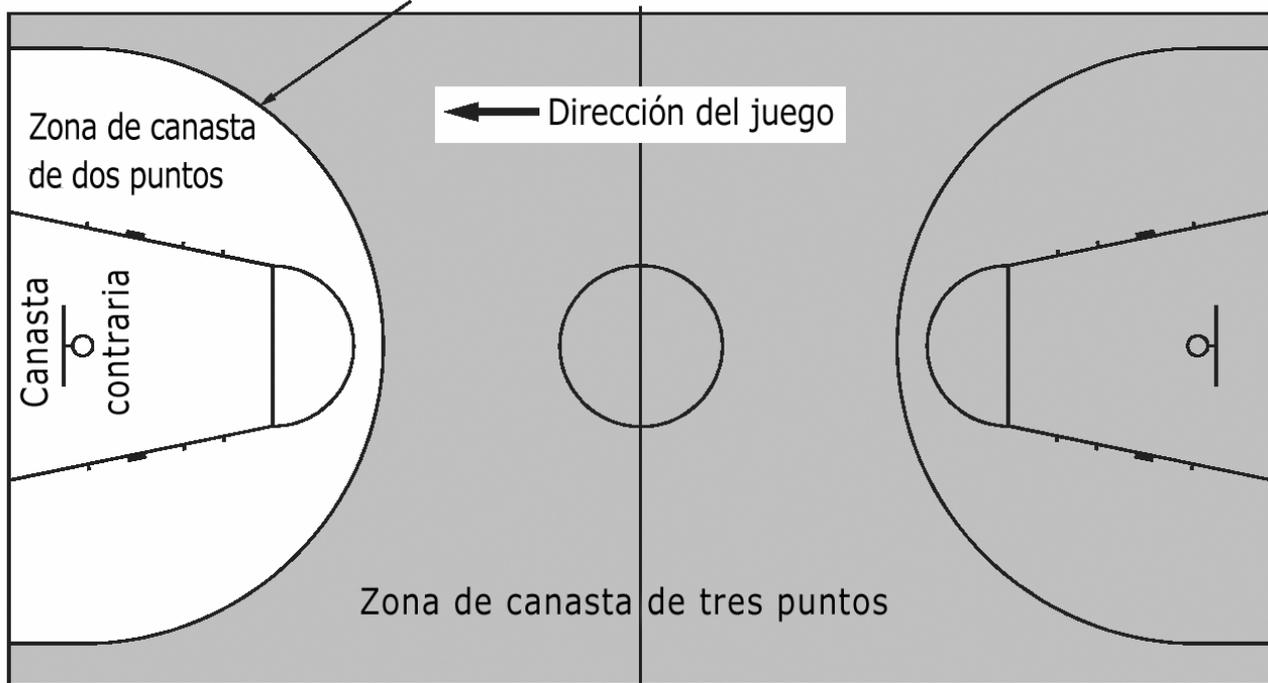


Tablero de baloncesto



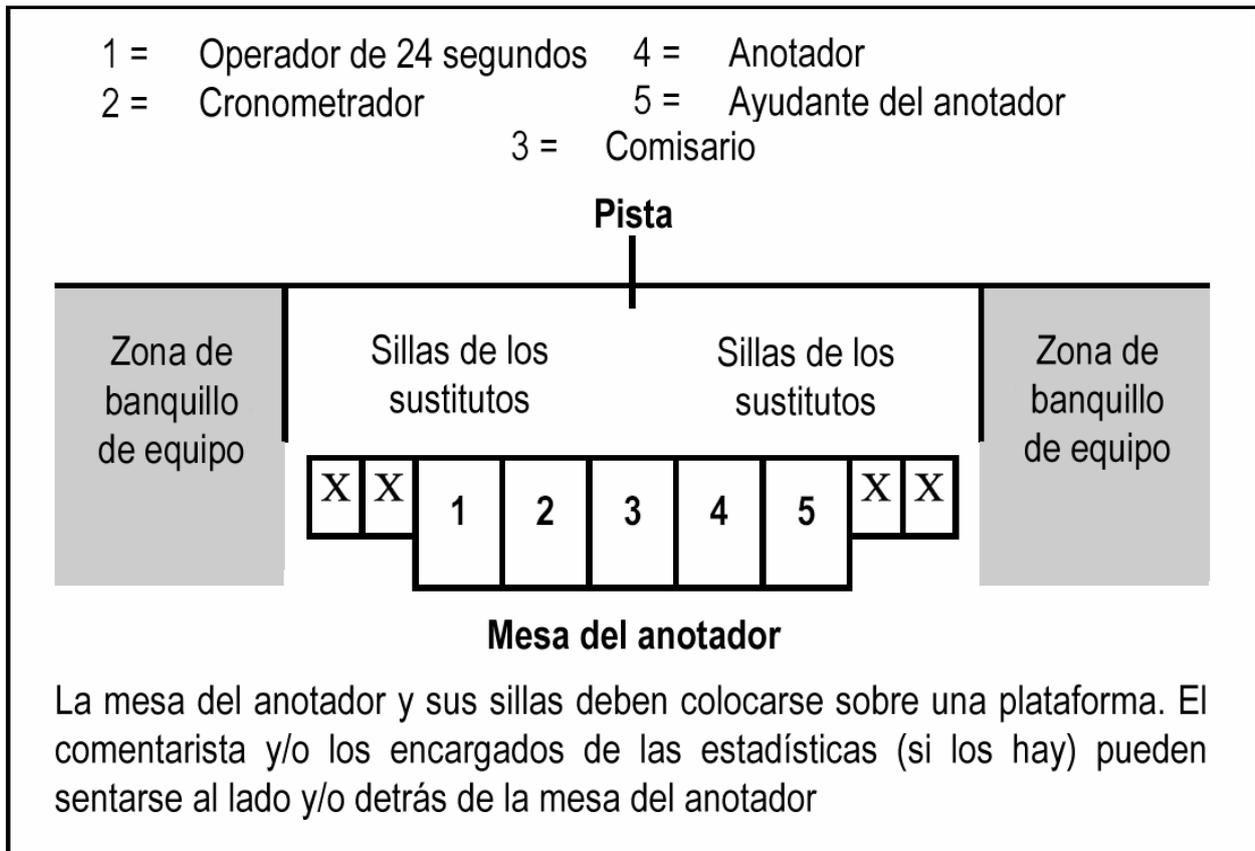
Canasta de baloncesto

La línea de tres puntos no forma parte de la zona de canasta de tres puntos



Esquema 3 Zonas de canasta de dos y tres puntos

2.3 Posición de la mesa del anotador y de las sillas de los sustitutos (Esquema 4)



Esquema 4 Mesa del anotador y sillas de los sustitutos

Art. 3 Equipamiento

Se requerirá el siguiente equipamiento:

- Unidades de contención, que consisten en:
 - Tableros
 - Canastas, compuestas por aros (abatibles) y redes
 - Soportes del tablero que incluyan protecciones
- *Balones de baloncesto según las categorías*
 - Minibasket y preinfantil modelo 5*
 - Infantil – senior modelo 6 femenino / modelo 7 masculino*
- Reloj de partido
- Marcador
- Dispositivo de veinticuatro segundos
- Cronómetro o dispositivo adecuado (visible) para cronometrar los tiempos muertos, distinto al reloj de partido.
- Dos (2) señales acústicas independientes, muy potentes y claramente diferentes entre sí
- Acta
- Indicadores de faltas de jugadores
- Indicadores de faltas de equipo
- Indicador de posesión alterna cuando sea necesario
- Pista de juego
- Terreno de juego
- Iluminación adecuada

REGLA TRES – LOS EQUIPOS

Art. 4 Equipos

4.1 Definición

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

4.2 Regla

4.2.1 Cada equipo se compone de:

- Un máximo de doce (12) miembros del equipo facultados para jugar, incluido un capitán.
- Un entrenador y, si el equipo quiere, un ayudante de entrenador. (Primer y segundo entrenador)
- Un máximo de cinco (5) acompañantes de equipo que pueden sentarse en el banquillo y desempeñar responsabilidades concretas, como delegado, médico, fisioterapeuta, estadístico, intérprete, *director técnico, etc. (delegados de equipo)*

En las categorías minibasket, preinfantil e infantil es obligatorio que:

- *Durante los encuentros de liga, cada equipo presente un mínimo de 8 jugadores.*
- *Durante los encuentros de play-off y fase final cada equipo presente un mínimo de 10 jugadores*
- *Si el/los equipo/s presentara/n menos de los jugadores indicados el encuentro se celebrará; el árbitro hará constar la circunstancia al dorso del acta.*

- 4.2.2 Tendrá que haber cinco (5) jugadores de cada equipo en cancha durante el tiempo de juego y podrán ser sustituidos.
- 4.2.3 Un sustituto se convierte en jugador y un jugador se convierte en sustituto cuando:
- El árbitro hace la señal autorizando la entrada del sustituto en el terreno de juego.
 - Un sustituto solicita la sustitución al anotador durante un tiempo muerto o un intervalo de juego.

4.3 Uniformes

4.3.1 El uniforme de los miembros del equipo se compone de:

- Camiseta del mismo color dominante en la parte delantera y trasera.
Todos los jugadores deben llevar la camiseta por dentro del pantalón corto. Se permiten los uniformes de una sola pieza.
- No se podrá utilizar ningún tipo de camiseta de manga corta, a menos que el jugador disponga de permiso médico por escrito y, en este caso, deberá ser del mismo color dominante que la camiseta.
- Pantalones cortos del mismo color dominante en la parte delantera y trasera, pero no necesariamente del mismo color que la camiseta.

- Se pueden utilizar calentadores que sobresalgan por debajo del pantalón corto siempre que sean del mismo color dominante que este.

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

Los números serán claramente visibles y:

- Los de la espalda tendrán, como mínimo, veinte (20) centímetros de altura.
- Los del frente tendrán, como mínimo, diez (10) centímetros de altura.
- Tendrán una anchura, como mínimo, de dos (2) centímetros.
- Los equipos usarán números del cuatro (4) al quince (15). Las federaciones nacionales tienen autoridad para aprobar, para sus competiciones, cualquier otro número compuesto por un máximo de dos dígitos
- *La FBM permite usar los dorsales del 4 al 19.*
- Los jugadores del mismo equipo no podrán llevar el mismo número.
- Cualquier publicidad o logotipo estará, como mínimo, a cinco (5) centímetros del número.

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

- El equipo citado en primer lugar en el programa (local) utilizará camisetas de color claro (preferiblemente blancas).
- El equipo citado en segundo lugar en el programa (visitante) utilizará camisetas de color oscuro.
- No obstante, si ambos equipos están de acuerdo pueden intercambiar el color de sus camisetas. Si coinciden las equipaciones,

- *En competiciones autonómicas cambiará el equipo local.*
- *En competiciones nacionales cambiará el visitante.*

4.4 Otra indumentaria

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

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

- **No se permite utilizar:**
 - Protección en dedos, manos, muñecas, codos o antebrazos, ortopedias o refuerzos hechos de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal ni ningún otro material duro, aunque estén cubiertos por un acolchado blando.
 - Objetos que puedan causar cortes o abrasiones (las uñas deben llevarse cortas).
 - Tocados, accesorios para el pelo o joyas.
- **Se permite utilizar:**
 - Protecciones en hombros, brazos, muslos o piernas, siempre que el material esté suficientemente acolchado.
 - Refuerzos en las rodillas, si están adecuadamente cubiertos.
 - Máscaras faciales, aunque sean de material duro.
 - Gafas, siempre que no representen un peligro para los demás jugadores.
 - Cintas para la cabeza, con una anchura máxima de cinco (5) centímetros, hechas de tela, plástico flexible o goma no abrasivos y de un solo color.

4.4.3 Cualquier otra indumentaria no mencionada de manera explícita en este artículo deberá ser aprobado por la Comisión Técnica de FIBA.

Art. 5 Jugadores: lesión

- 5.1 En caso de lesión de un jugador(es), los árbitros pueden detener el juego.
- 5.2 Si el balón está vivo cuando se produce una lesión, los árbitros no harán sonar su silbato hasta que el equipo con control del balón haya lanzado a canasta, haya perdido el control del balón, se abstenga de jugarlo o el balón quede muerto. No obstante, si es necesario proteger a un jugador lesionado, los árbitros pueden detener el juego inmediatamente.
- 5.3 Si el jugador lesionado no puede continuar jugando inmediatamente (en, aproximadamente, 15 segundos) o recibe asistencia, debe ser sustituido o su equipo debe continuar con menos de cinco (5) jugadores.
- 5.4 Los entrenadores, ayudantes de entrenador, sustitutos y acompañantes de equipo pueden entrar en el terreno de juego, con permiso del árbitro, para ocuparse de un jugador lesionado antes de que sea sustituido.
- 5.5 El médico puede entrar al terreno de juego, sin necesidad de contar con el permiso del árbitro, si, en su opinión, el jugador lesionado precisa atención médica inmediata.
- 5.6 Cualquier jugador que sangre o tenga una herida sin cubrir durante el partido deberá ser sustituido, y sólo podrá volver al terreno de juego cuando se haya detenido la hemorragia y el área afectada o la herida sin cubrir hayan sido cubiertas por completo y de manera segura.

Si el jugador lesionado o cualquier jugador que sangre o presente una herida abierta se recupera durante un tiempo muerto solicitado por cualquiera de los equipos antes de que suene la señal del anotador comunicando la sustitución, dicho jugador podrá continuar jugando.

- ~~5.7 Si se le han concedido tiros libres al jugador lesionado, los deberá lanzar su sustituto, quien no podrá ser sustituido hasta que haya jugado en la siguiente fase de partido con reloj en marcha.~~
- 5.7 Cualquier jugador que haya sido designado por el entrenador para iniciar el partido podrá ser sustituido en caso de lesión. En este caso, los adversarios tendrán derecho a sustituir al mismo número de jugadores, si lo desean.

Categorías minibasket preinfantil e infantil.

Tendrá que haber cinco (5) jugadores de cada equipo en cancha durante el tiempo de juego y podrán ser sustituidos en esta categoría sólo durante el 4º período. Durante los 3 primeros períodos se permitirá sólo la sustitución de un jugador cuando sucede:

- *Comete 5 faltas*
- *Es descalificado*
- *Se lesiona*

Tras cualquiera de las 3 situaciones anteriores, el adversario NO podrá realizar la sustitución descrita en el Art. 5.7

Art. 6 El capitán: obligaciones y derechos

- 6.1 El capitán es un jugador que representa a su equipo en el terreno de juego y que puede dirigirse a los árbitros de manera educada para obtener información durante el partido; sin embargo sólo podrá hacerlo cuando el balón esté muerto y el reloj de partido parado.

~~6.2 El capitán puede actuar como entrenador.~~

- 6.3 El capitán informará al árbitro principal inmediatamente después del final del partido si su equipo protesta el resultado del partido, y firmará el acta en el espacio que indica "Firma del capitán en caso de protesta".

Art. 7 Entrenadores: obligaciones y derechos

- 7.1 Cada entrenador o su representante proporcionará al anotador las licencias tramitadas con los nombres y números correspondientes de los miembros del equipo aptos para jugar, así como el nombre del capitán, entrenador y ayudante de entrenador al menos veinte (20) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido. Todos los miembros de un equipo cuyos nombres estén inscritos en el acta están facultados para jugar, incluso si llegan después de que el partido haya comenzado.

Ninguna persona podrá desempeñar la dirección de un equipo sin que se encuentre debidamente acreditada por la F.B.M. para ello, quedando totalmente prohibido desempeñar esa labor con independencia del lugar donde pueda hallarse situado, tanto en el terreno de juego o fuera del mismo, por cualquier otra persona que no posea la acreditación adecuada citada anteriormente.

Si el entrenador no estuviera presente por causas de fuerza mayor, podrá ejercer la función de entrenador el Director Técnico del Club quien deberá acreditarse con la licencia expedida por la FBM, reflejando el árbitro la circunstancia al dorso del acta. Este acto sólo lo podrá realizar en un máximo de 3 ocasiones a lo largo de toda la temporada y sólo en las categorías minibasket y preinfantil.

Encuentros de categoría minibasket, preinfantil e infantil

*Los equipos de estas categorías deberán presentar obligatoriamente ocho licencias (en fase regular) o diez (en play off y fase final), siendo inscritos en el acta todos esos jugadores. Deberán jugar un mínimo de un período completo a lo largo de los 3 primeros períodos, pudiendo jugar en cualquier caso durante estos 3 primeros períodos un máximo de dos períodos. Dichos jugadores incluidos en el acta y que no hayan participado ningún período no podrán ser excluidos del acta **bajo ningún concepto**.*

Alineación de jugadores en superior categoría a la correspondiente a su edad con licencia de la categoría.

Todo jugador podrá participar en categoría inmediata superior a la suya suscribiendo licencia a tal efecto, debiendo constar esta circunstancia en la correspondiente solicitud de la licencia; en este caso el jugador sólo podrá jugar en la categoría en la cual ha sido autorizado médicamente y nunca en ninguna categoría superior en la misma temporada.

Alineación de jugadores en superior categoría a la correspondiente a su edad sin licencia de la categoría

Se autoriza que jugadores puedan alinearse con equipos de su Club de categoría inmediata superior a la que hayan suscrito licencia, siempre que en el acta del encuentro no se rebase el número de doce jugadores, y que de estos por lo menos cinco de los presentes tengan licencia correspondiente al equipo de la categoría a que se refiere la competición y que estén disponibles para jugar. Por tanto, y según la categoría, se permitirá la alineación de un máximo de jugadores según se indica en el cuadro adjunto

<i>Categoría</i>	<i>jugadores fase regular</i>	<i>Jugadores fase final</i>	<i>categorías permitidas</i>
<i>Senior 1ª nacional</i>	<i>5 senior 1ª nacional</i>	<i>5 senior 1ª nacional</i>	<i>1ª autonómica, senior Sub-21 o junior (7 en total)</i>
<i>Senior 1ª autonómica</i>	<i>5 senior 1ª autonómica</i>	<i>5 senior 1ª autonómica</i>	<i>Senior Sub-21 o junior (7 en total)</i>

<i>Senior</i>	<i>5 senior</i>	<i>5 senior</i>	<i>Sub-21 o junior (7 en total)</i>
<i>Sub-21</i>	<i>5 sub 21</i>	<i>5 sub 21</i>	<i>Junior preferente o federado (7 en total)</i>
<i>Junior</i>	<i>5 junior</i>	<i>5 junior</i>	<i>Cadete preferente o federado (7 en total)</i>
<i>Cadete</i>	<i>5 cadetes</i>	<i>5 cadetes</i>	<i>Infantil preferente o federado (7 en total)</i>
<i>Infantil</i>	<i>6 infantiles de esa categoría ***</i>	<i>8 infantiles de esa categoría ***</i>	<i>2 pre-infantiles</i>
<i>Pre-Infantil</i>	<i>6 pre-infantiles de esa categoría ***</i>	<i>8 pre-infantiles de esa categoría ***</i>	<i>2 alevines 95</i>
<i>Alevín 95</i>	<i>6 alevines 95 ***</i>	<i>8 alevines 95 ***</i>	<i>2 alevines 96</i>
<i>Alevín 96</i>	<i>6 alevines 96 ***</i>	<i>8 alevines 96 ***</i>	<i>2 benjamines 97</i>
<i>Benjamín 97</i>	<i>6 benjamines 97 ***</i>	<i>8 benjamines 97 ***</i>	<i>2 benjamines 98</i>
<i>Benjamín 98</i>	<i>8 benjamines 98 ***</i>	<i>10 benjamines 98 ***</i>	

****. Si el equipo sólo dispone de 5 jugadores el partido se disputará y el árbitro lo reflejará al dorso del acta dirigido al comité de disciplina.*

- 7.2 Cada entrenador dará su aprobación a los nombres y números de los miembros de su equipo y a los nombres de los entrenadores, firmando el acta al menos diez (10) minutos antes del partido. Al mismo tiempo deberá indicar los cinco jugadores que comenzarán el partido. El entrenador del equipo A será el primero que facilite esta información.
- En las categorías de minibasket, preinfantil e infantil, el entrenador facilitará el 5 inicial de cada período antes de finalizar el intervalo de juego.*
- 7.3 Los entrenadores y ayudantes de entrenador (así como los sustitutos y acompañantes de equipo) son las únicas personas autorizadas a permanecer en sus zonas de banquillo de equipo, a menos que estas reglas especifiquen lo contrario.
- 7.4 El entrenador y ayudante de entrenador pueden ir a la mesa del anotador durante el partido para obtener información estadística únicamente cuando el balón esté muerto y el reloj de partido parado.
- 7.5 Sólo el entrenador está autorizado a permanecer de pie durante el partido. Podrá dirigirse verbalmente a sus jugadores durante el partido siempre que permanezca dentro de su zona de banquillo de equipo.
- 7.6 Si hay ayudante de entrenador, su nombre debe inscribirse en el acta antes del inicio del partido (no es necesario que firme). Asumirá todas las obligaciones y derechos del entrenador si, por cualquier razón, éste no puede continuar ejerciéndolas.
- 7.7 El entrenador informará al árbitro del número de jugador que actuará como capitán en pista cuando el capitán abandone el terreno de juego.
- 7.8 El capitán actuará como entrenador si no hay entrenador o si este no puede continuar y no hay ayudante de entrenador inscrito en el acta (o bien este no puede continuar). En caso de que el capitán tenga que abandonar el terreno de juego, podrá continuar ejerciendo de entrenador. No obstante, si debe abandonar el terreno de juego a causa de una falta descalificante, o no puede actuar como entrenador debido a una lesión, su sustituto como capitán podrá sustituirlo también como entrenador.
- 7.9 El entrenador designará al lanzador de tiros libres en todos los casos que las reglas no lo determinen.

REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO

Art. 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y periodos extra

8.1 El partido se compone de cuatro (4) periodos de diez (10) minutos.

En la categoría minibasket y preinfantil

- *Los primeros 3 periodos a reloj corrido y el último minuto a reloj parado. Se detendrá el reloj en los tiempos muertos*
- *El 4º período a reloj parado según reglamento FIBA.*
- *Con un intervalo de 1 minuto entre el primer y el segundo período y entre el tercer y cuarto período. El intervalo del descanso durará 10 minutos.*

8.2 Habrá intervalos de juego de un (1) minuto entre el primer y segundo periodo (primera parte), entre el tercer y cuarto periodo (segunda parte) y antes de cada periodo extra.

8.3 Habrá un intervalo de juego en la mitad del partido de diez (10) minutos.

8.4 Habrá un intervalo de juego de veinte (20) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.

8.5 Un intervalo de juego comienza:

- Veinte (20) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
- Cuando suena el reloj de partido indicando el final de un periodo.

8.6 Un intervalo de juego finaliza:

- Al comienzo del primer periodo, cuando el balón es legalmente tocado por uno de los saltadores.
- Al comienzo de todos los demás periodos, cuando el balón toca o es legalmente tocado por un jugador sobre el terreno de juego tras el saque.

8.7 Si al final del tiempo de juego del cuarto periodo el tanteo está empatado el partido continuará con tantos periodos extra de cinco (5) minutos como sean necesarios para deshacer el empate.

En las categorías de minibasket, tras la finalización del tiempo de juego con ese resultado de empate, no se disputará prórroga

8.8 Si se comete una falta cuando o justo antes de que suene la señal del final del tiempo de juego, los tiros libres que puedan resultar de la sanción de esa falta deberán lanzarse después del final del tiempo de juego.

8.9 Si a consecuencia de estos tiros libres es necesario disputar un periodo extra, se considerará que todas las faltas que se cometan después del final del tiempo de juego han ocurrido durante un intervalo de juego y los tiros libres se administrarán antes del inicio del periodo extra.

Art. 9 Comienzo y final de un periodo o del partido

9.1 El primer periodo comienza cuando el balón es legalmente tocado por uno de los saltadores.

9.2 Los demás periodos comienzan cuando el balón toca o es tocado legalmente por un jugador en el terreno de juego después del saque.

9.3 El partido no puede comenzar si uno de los equipos no está en el terreno de juego con cinco (5) jugadores preparados para jugar.

9.4 En todos los partidos, el equipo citado en primer lugar en el programa (equipo local) tendrá el banquillo de equipo y su propia canasta a la izquierda de la mesa del anotador, de cara al terreno de juego.

Sin embargo, si ambos equipos están de acuerdo, podrán intercambiar los banquillos de equipo y/o las canastas.

- 9.5 Antes del primer y tercer periodo, los equipos tienen derecho a calentar en la mitad del terreno de juego en la que se encuentra la canasta de sus oponentes.
- 9.6 Los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda mitad.
- 9.7 En todos los periodos extra, los equipos continuarán jugando hacia las mismas canastas que en el cuarto periodo.
- 9.8 Un periodo, periodo extra o partido finalizará cuando suene la señal del reloj de partido indicando el final del tiempo de juego.

SUSPENSIÓN DE ENCUENTROS.

En el momento de celebración del encuentro.

Por inclemencias atmosféricas, incomparecencia de equipos, no disponibilidad de terreno de juego
En caso de suspensión de algún encuentro por esta causa, los árbitros, en el momento de levantar acta, harán constar al dorso de la misma el día, hora y campo que ambos clubes acuerdan para celebrar el encuentro, siempre y cuando el equipo arbitral haga constar en dicho acta que se comprometen a acudir a la repetición o reanudación del encuentro.

El acuerdo debe ser rubricado por los capitanes o entrenadores de ambos equipos y por los árbitros, quedando en este momento obligados a su asistencia al encuentro, excepto en caso de finalización de fase, en que estarán obligados a disputarlo en las 72 horas siguientes.

En todas las categorías dirigidas por la Escuela de Arbitros de la F.B.M., el acta del partido deberá ser realizado por un representante del equipo local, pudiendo ocupar un lugar en la mesa de anotadores un representante del equipo visitante, en cuyo caso una segunda persona del equipo local podrá igualmente situarse en dicha mesa de anotadores.

En caso de suspensión de un encuentro (ya comenzado) la alineación para la posterior reanudación del encuentro debe ser la misma que la existente en el acta del encuentro suspendido.

Art.10 Estado del balón

- 10.1 El balón puede estar vivo o muerto.
- 10.2 El balón pasa a estar **vivo** cuando:
- Durante el salto entre dos, el balón es legalmente tocado por un saltador.
 - Durante un tiro libre, el balón está a disposición del lanzador.
 - Durante un saque, el balón está a disposición del jugador que lo va a efectuar.
- 10.3 El balón queda **muerto** cuando:
- Se convierte cualquier tiro o tiro libre.
 - Un árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo.
 - Resulta evidente que no entrará en el cesto durante un tiro libre que debe ser seguido por:
 - otro(s) tiro(s) libre(s).
 - otra penalización [tiro(s) libre(s) o saque].
 - Suena la señal de final de un periodo.
 - Suena la señal de veinticuatro segundos mientras un equipo tiene el control del balón.
 - Un jugador de cualquier equipo toca el balón mientras está en el aire en un lanzamiento a canasta después de que:

- un árbitro haya hecho sonar su silbato.
- la señal del reloj de partido haya sonado indicando el final del periodo.
- haya sonado la señal de veinticuatro segundos.

- 10.4 El balón no queda muerto y se concede la canasta si se convierte cuando:
- El balón está en el aire en un lanzamiento a canasta y:
 - un árbitro hace sonar su silbato.
 - suena la señal de final de periodo.
 - suena la señal de veinticuatro segundos.
 - El balón está en el aire en un tiro libre cuando el árbitro hace sonar su silbato para indicar cualquier infracción que no haya cometido el lanzador.
 - Un oponente comete una falta cuando **el balón está bajo el control de un jugador** en acción de tiro a canasta y que finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo que comenzó antes de que se cometiera la falta.

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

Esta disposición no se aplica y la canasta no es válida si, durante le movimiento continuo del jugador en acción de tiro, suena la señal de final de un período o suena la señal de veinticuatro segundos.

Art.11 Posición de un jugador y de un árbitro

- 11.1 La posición de un **jugador** se determina por el lugar en que toca el suelo.
- Cuando se encuentra en el aire tras un salto, mantiene la misma situación que tenía cuando tocó el suelo por última vez. Esto incluye las líneas de demarcación, la línea central, la línea de tres puntos, la línea de tiros libres y las líneas que delimitan las zonas restringidas.
- 11.2 La posición de un **árbitro** se determina de la misma manera que la de un jugador. Cuando el balón toca a un árbitro es igual que si tocara el suelo en la posición en que se encuentra el árbitro.

Art.12 Salto entre dos y posesión alterna

12.1 Definición

- 12.1.1 Tiene lugar un **salto entre dos** cuando un árbitro lanza el balón en el círculo central entre los adversarios cualesquiera al comienzo del primer periodo.
- 12.1.2 **Se produce un balón retenido** cuando uno o más jugadores de equipos oponentes tienen una o ambas manos firmemente sobre el balón, de tal forma que ninguno de ellos puede obtener el control del mismo sin emplear una brusquedad excesiva.

12.2 Procedimiento

- 12.2.1 Cada saltador estará de pie con ambos pies dentro del semicírculo más próximo a su canasta y con uno de sus pies próximo a la línea central.
- 12.2.2 Los jugadores de un mismo equipo no pueden ocupar posiciones contiguas alrededor del círculo si un oponente desea ocupar una de esas posiciones.
- 12.2.3 El árbitro lanzará el balón hacia arriba (verticalmente) entre los dos oponentes, hasta una altura mayor de la que cualquiera de ellos pueda alcanzar saltando.
- 12.2.4 El balón debe ser tocado con la(s) mano(s) de uno o ambos saltadores **después** de que haya alcanzado la altura máxima.
- 12.2.5 Ninguno de los saltadores abandonará su posición hasta que el balón haya sido tocado legalmente.

- 12.2.6 Ninguno de los saltadores puede coger el balón ni tocarlo más de dos veces hasta que haya sido tocado por uno de los otros jugadores o haya tocado el suelo.
- 12.2.7 Si el balón no es tocado por al menos uno de los saltadores, se repetirá el salto entre dos.
- 12.2.8 Los jugadores no saltadores no pueden tener ninguna parte de su cuerpo sobre o encima (cilindro) de la línea del círculo antes de que el balón haya sido tocado.

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

12.3 Situaciones de salto

Se produce una situación de salto cuando:

- Se sanciona un balón retenido.
- El balón sale fuera de los límites del terreno de juego y los árbitros dudan o están en desacuerdo sobre qué jugador tocó el último el balón.
- Ambos equipos cometen violación durante el último o único tiro libre no convertido.
- Un balón vivo se encaja en los soportes de la canasta (excepto entre tiros libres).
- El balón queda muerto mientras que ninguno de los equipos tiene control de balón o derecho al mismo.
- Después de compensar penalizaciones iguales en contra de ambos equipos, no queda ninguna penalización por administrarse y ningún equipo tiene control del balón o derecho al mismo antes de la primera falta o violación.
- Va a comenzar cualquier periodo que no sea el primero.

Todos los encuentros dirigidos por la escuela de árbitros FBM utilizarán el salto entre dos para continuar el encuentro tras una situación de salto y no se procederá con la posesión alterna

12.4 Posesión alterna

- 12.4.1 La posesión alterna es un método de conseguir que el balón pase a estar vivo mediante un saque en lugar de salto entre dos.
- 12.4.2 En todas las situaciones de salto, los equipos irán alternando la posesión del balón para efectuar un saque desde el punto más cercano a donde se produjo la situación de salto.
- 12.4.3 El equipo que no obtenga el control del balón vivo en el terreno de juego después del salto con el que se inicia el primer periodo comenzará la posesión alterna.
- 12.4.4 El equipo que tenga derecho a la siguiente posesión alterna al final de cualquier periodo comenzará el siguiente periodo mediante un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa del anotador.
- 12.4.5 La posesión alterna:
- **Comienza** cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.
 - **Finaliza** cuando:
 - el balón toca o es tocado por un jugador en el terreno de juego.
 - el equipo que realiza el saque comete una violación.
 - un balón vivo se encaja en los soportes de la canasta durante un saque.
- 12.4.6 El equipo que tiene derecho al saque de posesión alterna se indicará mediante la flecha de posesión alterna apuntando a la canasta de los oponentes. La dirección de la flecha se cambia nada más finalizar el saque de posesión alterna.

12.4.7 Una violación cometida por un equipo durante su saque de posesión alterna provoca que dicho equipo pierda ese saque. Se cambiará la dirección de la flecha de posesión alterna inmediatamente, indicando que el equipo contrario al que cometió la violación tiene derecho al saque de posesión alterna en la siguiente situación de salto. El juego se reanuda concediendo el balón a los oponentes del equipo que cometió la violación para que efectúen un saque como después de cualquier violación (es decir, no es un saque de posesión alterna).

12.4.8 Una falta cometida por cualquier equipo:

- Antes del comienzo de un periodo que no sea el primero; o
- Durante un saque de posesión alterna,

No provoca que el equipo que realiza el saque pierda ese saque de posesión alterna.

En caso de que se produjese dicha falta durante el saque que da inicio a un periodo, después de que el balón se haya puesto a disposición del jugador pero antes de que haya tocado a un jugador en el terreno de juego, se considera que la falta se ha producido durante el tiempo de juego y se penaliza en consecuencia.

Art.13 Cómo se juega el balón

13.1 Definición

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

13.2 Regla

13.2.1 Correr con el balón, golpearlo con el pie o bloquearlo con cualquier parte de la pierna **intencionadamente**, o golpearlo con el puño es una violación. No obstante, contactar o tocar el balón con cualquier parte de la pierna **de manera accidental** no constituye una violación.

13.2.2 Introducir la mano por debajo de la canasta y tocar el balón en un pase o un rebote es una violación.

Una infracción del art. 13.2 es una violación.

Art.14 Control del balón

14.1. Un equipo **obtiene** el control del balón cuando un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo porque lo mantiene o lo bota o porque tiene un balón vivo a su disposición.

14.2. El control por parte de ese equipo **continúa** cuando:

- Un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo.
- Miembros de ese equipo se están pasando el balón.

14.3. El control por parte de ese equipo **finaliza** cuando:

- Un oponente obtiene el control.
- El balón queda muerto.
- El balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador en un lanzamiento a canasta o un tiro libre.

Art.15 Jugador en acción de tiro

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

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

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

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

15.2 La acción de tiro:

- **Comienza** cuando el jugador inicia el movimiento continuo que normalmente precede al lanzamiento del balón y, a juicio del árbitro, ha comenzado un intento de encestar lanzando, palmeando o hundiendo el balón hacia la canasta de los oponentes.
- **Finaliza** cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador y, si se trata de un tiro en suspensión, ambos pies han regresado al suelo.

Categoría minibasket

Por la definición de la canasta de tres puntos en esta categoría, un jugador que (por este orden) salta desde fuera de la zona, recibe una falta que es sancionada, y cae dentro de la zona:

- *Si consigue la canasta se dará de 2 puntos, y tiro libre adicional.*
- *Si no consigue la canasta se concederán 2 tiros libres.*

Un jugador podría agarrar los brazos de un adversario que intenta encestar, evitando de esta manera que logre la canasta; aún así, se considera que el jugador ha efectuado un lanzamiento a cesto. En este caso, no es imprescindible que el balón abandone la(s) mano(s) del jugador.

15.3 El movimiento continuo en la acción de tiro:

- Comienza cuando el balón descansa en la(s) mano(s) del jugador y éste empieza a realizar el movimiento propio del lanzamiento, generalmente hacia arriba.
- Puede comprender el movimiento de los brazos y/ o cuerpo en su intento de lanzamiento.
- Finaliza cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador o si se efectúa una acción de tiro completamente nueva.

Art.16 Canasta: cuándo se marca y su valor

16.1 Definición

16.1.1 Se convierte una canasta cuando un balón vivo entra en el cesto por arriba y permanece en él o lo atraviesa.

16.1.2 Se considera que el balón está dentro del cesto cuando la parte más insignificante del mismo está dentro y por debajo del nivel del aro.

16.2 Regla

16.2.1 Se concede una canasta al equipo que ataca el cesto en el que ha entrado el balón de la siguiente manera:

- Una canasta desde el tiro libre vale un punto.
- Una canasta desde la zona de tiro de dos puntos vale dos puntos.
- Una canasta desde la zona de tiro de tres puntos vale tres puntos.
- Si después de que el balón haya tocado el aro tras un último o único tiro libre, un jugador atacante o defensor toca el balón legalmente antes de que entre en el cesto, la canasta será de dos puntos.

Categoría minibasket

Canasta desde la zona de tres puntos. Para que una canasta se considere de tres puntos, el lanzamiento se debe realizar desde fuera del área restringida (la zona de tres segundos) y el lanzador debe caer asimismo fuera del área restringida. Si salta desde fuera, lanza desde el aire y cae en el área restringida, la canasta tendrá una validez de 2 puntos. El lanzador debe saltar y caer fuera de la zona.

- 16.2.2 Si un jugador convierte **accidentalmente** un lanzamiento en su **propia canasta**, la canasta valdrá dos puntos y se anotará como si hubiesen sido logrados por el capitán en cancha del equipo contrario.
- 16.2.3 Si un jugador convierte **intencionadamente** un lanzamiento en su **propia canasta**, se produce una violación y la canasta no es válida.
- 16.2.4 Si un jugador provoca que el balón se introduzca completamente por debajo de la canasta se produce una violación.

Art.17 Saque

17.1 Definición

- 17.1.1 Se produce un saque cuando un jugador situado fuera de las líneas de demarcación pasa el balón al terreno de juego.

17.2 Procedimiento

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

- El árbitro no esté a más de cuatro metros del jugador que va a realizar el saque.
- El jugador que va a efectuar el saque se encuentre en el lugar correcto tal y como haya designado el árbitro.

- 17.2.2 El jugador realizará el saque desde el lugar más cercano, a juicio del árbitro, al que se cometió la infracción o donde se detuvo el juego, **excepto directamente** detrás del tablero.

- 17.2.3 El saque desde la prolongación de la línea central, frente a la mesa de anotadores, sólo se realizará en las siguientes situaciones:

- Al comienzo de todos los períodos a excepción del primero.
- Después de uno o varios tiros libres a consecuencia de una falta técnica, antideportiva o descalificante.
- Durante los dos (2) últimos minutos del cuarto período y durante los dos (2) últimos minutos de cualquier período extra, después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón en su pista trasera.

El jugador colocará un pie a cada lado de la prolongación de la línea central y tendrá derecho a pasar el balón aun compañero situado en cualquier lugar del terreno de juego.

- 17.2.4 A continuación de una falta personal cometida por un jugador del equipo con control de balón vivo, o del equipo con derecho a un saque, el saque correspondiente se efectuará desde el lugar más cercano a donde se cometió la infracción.

- 17.2.5 Siempre que el balón entre en la canasta pero el tiro o tiro libre no sea válido, el saque correspondiente se realizará desde un lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libre.

- 17.2.6 Después de una canasta convertida o de un último o único tiro libre convertido:

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

17.3 Regla

17.3.1 Un jugador que realiza un saque **no**:

- Tardará más de cinco segundos en lanzar el balón.
- Pisará el terreno de juego mientras tenga el balón en su(s) mano(s).
- Hará que el balón toque fuera de los límites del terreno de juego tras haber sido lanzado en el saque.
- Tocará el balón dentro del terreno de juego antes de que haya tocado a otro jugador.
- Hará que el balón entre directamente en la canasta.
- ~~Se moverá lateralmente más de un metro ni se moverá en más de un sentido desde el lugar designado por los árbitros antes o mientras se produce el lanzamiento del balón.~~
- *Se moverá una distancia total de más de un metro desde el punto designado para el saque, lateralmente en una o ambas direcciones, ante o mientras se produce el lanzamiento del balón.* Sin embargo, se permite que se mueva hacia atrás, perpendicularmente a la línea, tanto como las circunstancias lo permitan.

17.3.2 El resto de jugadores **no**:

- Tendrán ninguna parte de su cuerpo por encima de la línea de demarcación antes de que el balón haya atravesado esa línea.
- Estarán a menos de un metro del jugador que efectúa el saque cuando el área libre de obstáculos fuera de las líneas de demarcación en el lugar del saque tenga menos de dos metros.

Una infracción del Art. 17.3. es una violación.

17.4 Penalización

Se concede el balón a los oponentes para un saque desde el punto en que se debía realizar el saque original.

Art.18 Tiempo muerto

18.1 Definición

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

18.2. Regla

18.2.1 Cada tiempo muerto durará un minuto.

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

18.2.3 Una oportunidad de tiempo muerto **comienza** cuando:

- El balón queda muerto, el reloj de partido está parado y el árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa del anotador.
- El balón queda muerto después del único o último tiro libre válido.
- Para el equipo que recibe una canasta, se convierte un tiro de campo.

18.2.4 Una oportunidad de tiempo muerto **finaliza** cuando:

El balón está a disposición de un jugador para efectuar un saque o para el primer o único tiro libre.

18.2.5 Se pueden conceder dos (2) tiempos muertos a cada equipo en cualquier momento de la primera mitad; tres (3) en cualquier momento de la segunda mitad y uno (1) durante cada periodo extra.

Categoría minibasket: Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto por cada período.

Categoría preinfantil. Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto por cada período y uno adicional por cada período extra.

Categoría infantil: cada equipo dispondrá de un tiempo muerto por cada período de juego, mas uno adicional para cada media parte, no siendo acumulables a los períodos posteriores si no son utilizados. En total se podrán solicitar 1 + 2 ó 2 + 1, pero nunca 0 + 3. En cada prórroga, cada equipo, dispondrá de un tiempo muerto.

- 18.2.6 Los tiempos muertos no utilizados no podrán trasladarse a la siguiente mitad o periodo extra.
- 18.2.7 El tiempo muerto se concede al entrenador del equipo que lo solicitó primero, a menos que se conceda a continuación de una canasta convertida por los adversarios y sin que se señale ninguna falta o violación.

18.3 Procedimiento

18.3.1 Sólo el entrenador o el ayudante de entrenador tienen derecho a solicitar un tiempo muerto. Lo hará estableciendo contacto visual con el anotador o personándose en la mesa del anotador, solicitando claramente un tiempo muerto y realizando con las manos la señal convencional correspondiente.

18.3.2 Una solicitud de tiempo muerto sólo puede cancelarse antes de que el anotador haga sonar su señal para comunicar dicha solicitud.

18.3.3 El tiempo muerto:

- **Comienza** cuando un árbitro hace sonar su silbato y realiza la señal de tiempo muerto.
- **Finaliza** cuando un árbitro hace sonar su silbato y señala a los equipos que vuelvan al terreno de juego.

18.3.4 Tan pronto como comience una oportunidad de tiempo muerto, el anotador hará sonar su señal para comunicar a los árbitros que se ha efectuado una solicitud de tiempo muerto. Si se convierte una canasta contra el equipo que ha solicitado un tiempo muerto, el cronometrador detendrá el reloj de partido inmediatamente y hará sonar su señal.

18.3.5 Durante el tiempo muerto y durante un intervalo de juego antes del inicio del segundo(2º), cuarto(4º) o cualquier periodo extra los jugadores pueden abandonar el terreno de juego y sentarse en su banquillo de equipo y las personas autorizadas a estar en la zona de banquillo pueden entrar al terreno de juego siempre que permanezcan cerca de la zona de banquillo de equipo.

18.3.6 Si la solicitud de tiempo muerto se realiza después de que el balón esté a disposición del lanzador para el primer o único tiro libre, se concederá el tiempo muerto a cualquier equipo si:

- El último o único tiro libre es válido.
- A continuación hay un saque desde la prolongación de la línea central.
- Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se completan los tiros libres y se concede el tiempo muerto antes de administrarse la nueva penalización.
- Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede el tiempo muerto antes de que se administre la nueva penalización.
- Se sanciona una violación antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede el tiempo muerto antes de administrarse el saque.

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

18.3.7 No se concederá ningún tiempo muerto al equipo que ha convertido una canasta cuando se detenga el reloj a continuación de una canasta convertida durante los dos (2) últimos minutos del cuarto periodo o de cualquier periodo extra, a menos que:

- Un árbitro haya interrumpido el partido.
- Se haya concedido un tiempo muerto o una sustitución al equipo que ha recibido el cesto.

Art.19 Sustituciones

19.1 Definición

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

19.2 Regla

19.2.1 Un equipo puede sustituir a uno o varios jugadores durante una oportunidad de sustitución.

19.2.2 Una oportunidad de sustitución **comienza** cuando:

- El balón queda muerto, el reloj de partido está parado y el árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa del anotador.
- El balón queda muerto después del último o único tiro libre válido.
- Para el equipo que recibe la canasta se convierte una canasta de campo durante los últimos dos minutos del cuarto periodo o de cualquier periodo extra.

19.2.3 Una oportunidad de sustitución **finaliza** cuando el balón está a disposición de un jugador para efectuar un saque o para el primer o único tiro libre.

19.2.4 Un jugador que ha sido sustituido y un sustituto que se ha convertido en jugador no pueden volver a incorporarse al partido ni abandonarlo, respectivamente, hasta que el balón vuelva a quedar muerto después de una fase de partido con el reloj en marcha, a menos que.

- El equipo queda reducido a menos de cinco jugadores en el terreno de juego.
- El jugador que tiene derecho a lanzar tiros libres como consecuencia de la corrección de un error esté en el banquillo después de haber sido sustituido legalmente.

19.3 Procedimiento

19.3.1 Sólo el sustituto tiene derecho a solicitar una sustitución. Lo hará él (ni el entrenador ni su ayudante) personándose en la mesa del anotador y solicitando claramente una sustitución, haciendo la señal convencional correspondiente o sentándose en la silla de sustituto. Debe estar preparado para jugar de inmediato.

19.3.2 Una solicitud de sustitución sólo puede cancelarse antes de que el anotador haga sonar su señal para comunicar dicha solicitud.

19.3.3 Tan pronto como comience una oportunidad de sustitución, el anotador hará sonar su señal para comunicar a los árbitros que se ha efectuado una solicitud de sustitución.

19.3.4 El sustituto permanecerá fuera de las líneas de demarcación hasta que el árbitro haga la señal de sustitución autorizando su entrada al terreno de juego.

19.3.5 El jugador sustituido puede ir directamente a su banquillo sin informar al anotador o al árbitro.

19.3.6 Las sustituciones se efectuarán tan rápido como sea posible. Un jugador que haya cometido su quinta (5ª) falta o haya sido descalificado debe ser sustituido antes de 30 segundos. Si a juicio del árbitro se produce un retraso injustificado se le cargará un tiempo muerto al equipo infractor. Si el equipo no dispone de tiempos muertos, se puede sancionar al entrenador con una falta técnica tipo B.

19.3.7 Si se solicita una sustitución durante un tiempo muerto o un intervalo de juego, el sustituto debe informar al anotador antes de incorporarse al partido.

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

- esta lesionado.
- ha cometido su quinta falta.
- ha sido descalificado.

El tiro o tiros libres debe lanzarlos su sustituto, quien no podrá volver a ser sustituido hasta que haya jugado en la siguiente fase del partido con el reloj en marcha.

19.3.9 Si cualquier equipo solicita una sustitución después de que el balón esté a disposición del lanzador para el primer o único tiro libre, se concederá si:

- El último o único tiro libre es válido
- A continuación hay un saque desde la prolongación de la línea central.
- Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso se completa el o los tiros libres y se concede la sustitución antes de administrarse la nueva penalización.
- Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso se concede la sustitución antes de que se administre la nueva penalización.
- Se sanciona una violación antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede la sustitución antes de administrar el saque.

En el caso de series consecutivas de tiros libres y/o posesión de balón originados por más de una falta, cada serie se considera por separado.

19.4 **No se concederá ninguna sustitución** al equipo que ha convertido una canasta cuando se detenga el reloj a continuación de una canasta convertida durante los dos (2) últimos minutos del cuarto periodo o de cualquier periodo extra, a menos que

- un árbitro haya interrumpido el partido
- se haya concedido un tiempo muerto o una sustitución al equipo que recibió la canasta.

Art.20 Partido perdido por incomparecencia

20.1 Regla

Un equipo perderá el partido por incomparecencia si:

- Quince (15) minutos después de la hora programada para el inicio del partido, no se ha presentado o no puede presentar cinco (5) jugadores preparados para jugar.
- Sus acciones impiden que se juegue el partido.
- Se niega a jugar después de haber recibido del árbitro principal la orden de hacerlo.

20.2 Penalización

20.2.1 Se adjudica el partido al equipo contrario y el resultado será de veinte (20) a cero (0). Además, el equipo que no haya comparecido recibirá cero (0) puntos en la clasificación.

20.2.2 Para las series de dos partidos (ida y vuelta) en que se tenga en cuenta el tanteo total y para los play-offs al mejor de tres partidos, el equipo que no comparezca en el primer, segundo o tercer partido perderá la serie o los play-offs por incomparecencia. Esto no se aplica en los play-offs al mejor de cinco partidos.

Será el Juez Único de Disciplina FBM el que decidirá dar por perdido un encuentro a un equipo por incomparecencia.

Art.21 Partido perdido por inferioridad

21.1 Regla

Un equipo perderá el partido por inferioridad si, durante el mismo, el número de jugadores de ese equipo sobre el terreno de juego es inferior a dos (2).

21.2 Penalización

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

Será el Juez Único de Disciplina FBM el que decidirá dar por perdido un encuentro a un equipo por inferioridad.

REGLA CINCO – VIOLACIONES

Art.22 Violaciones

22.1 Definición

Una violación es una infracción de las reglas.

22.2 Penalización

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

Categoría minibasket. Defensa ilegal.

*En estas categorías la defensa ilegal (defensa en zona o 2 contra 1) se considerará como **SANCIÓN y no como falta técnica** y su penalización será de **2 tiros libres y posesión de balón para el equipo no infractor**.*

Categoría y preinfantil. Defensa ilegal.

*En estas categorías la defensa ilegal (defensa en zona) se considerará como **SANCIÓN y no como falta técnica** y su penalización será de **2 tiros libres y posesión de balón para el equipo no infractor**.*

Art.23 Jugador fuera del terreno de juego y balón fuera del terreno de juego

23.1 Definición

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

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

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

23.2 Regla

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

23.2.2 Si el balón sale fuera del terreno de juego por tocar o ser tocado por un jugador que está sobre o fuera de la línea de demarcación, ese jugador es el responsable de que el balón salga fuera del terreno de juego.

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

Art.24 Regate

24.1 Definición

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

El **regate se completa** cuando el jugador toca el balón con ambas manos a la vez o permite que descanse en una o ambas manos.

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

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

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

24.1.3 Las siguientes acciones no constituyen regates:

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

24.2 Regla

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

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

Art.25 Avance ilegal

25.1 Definición

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

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

25.2 Regla

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

- con ambos pies en contacto con el suelo:
 - En el momento en que levante un pie, el otro se convierte en pie de pivote.
- estando en movimiento o efectuando un regate:
 - Si un pie está en contacto con el suelo, ese pie se convierte en pie de pivote.
 - Si **ningún** pie está en contacto con el suelo y el jugador cae apoyando ambos pies a la vez, en el momento en que levante uno el otro se convierte en pie de pivote.
 - Si **ningún** pie está en contacto con el suelo y el jugador cae sobre un pie, ése se convierte en el pie de pivote. Si el jugador salta apoyándose en ese pie y cae apoyando ambos a la vez, ninguno de los dos será pie de pivote.

25.2.2 **Jugador que avanza con el balón tras haber establecido un pie de pivote mientras tiene control de un balón vivo en el terreno de juego:**

- mientras tiene ambos pies en contacto con el suelo:

- Para iniciar un regate, no podrá levantar el pie de pivote hasta que el balón haya abandonado su(s) mano(s).
- Para pasar o lanzar a canasta, el jugador podrá levantar el pie de pivote, pero ninguno de los dos pies podrá volver a tocar el suelo hasta que el balón haya abandonado su(s) mano(s).
- mientras está en movimiento:
 - Para pasar o lanzar a canasta, podrá saltar sobre el pie de pivote y caer con uno o ambos pies a la vez. A continuación podrá levantar uno o ambos pies pero ninguno podrá tocar el suelo antes de
 - que el balón haya abandonado su(s) mano(s).
 - Para iniciar un regate, no podrá levantar el pie de pivote hasta que el balón haya abandonado su(s) mano(s).
- y se detiene cuando ningún pie es pie de pivote:
 - Para iniciar un regate, no podrá levantar ningún pie hasta que el balón haya abandonado su(s) mano(s).
 - Para pasar o lanzar a canasta, podrá levantar uno o ambos pies pero no podrán volver al suelo hasta que el balón haya abandonado su(s) mano(s).

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

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

Art.26 Tres segundos

26.1 Regla

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

26.1.2 Se permitirá que un jugador:

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

26.1.3 Para que un jugador esté fuera de la zona restringida debe poner ambos pies en el suelo fuera de la misma.

Art.27 Jugador estrechamente marcado

27.1 Definición

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

27.2 Regla

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

Art.28 Ocho segundos

28.1 Definición

28.1.1 La **pista trasera** de un equipo se compone de la propia canasta, la parte delantera del tablero y la parte del terreno de juego delimitada por la línea de fondo situada detrás de la propia canasta, las líneas laterales y la línea central.

28.1.2 La **pista delantera** de un equipo se compone de la canasta del equipo contrario, la parte delantera del tablero y la parte del terreno de juego delimitada por la línea de fondo situada detrás de la canasta de los adversarios, las líneas laterales y el borde de la línea central más cercano a la canasta del equipo contrario.

28.1.3 El balón **pasa a la pista delantera** cuando:

- Toca la pista delantera.
- Toca a un jugador o árbitro que tiene parte de su cuerpo en contacto con la pista delantera.

28.2 Regla

28.2.1 Cuando un jugador obtiene el control de un balón vivo en su **pista trasera**, su equipo debe hacer que el balón pase a su pista delantera en menos de ocho (8) segundos.

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

- un balón que sale fuera del terreno de juego.
- un jugador del mismo equipo que se lesiona.
- una situación de salto.
- una falta doble.
- una cancelación de penalizaciones iguales en contra de ambos equipos.

En la categoría minibasket no existe la regla de ocho (8) segundos

Art.29 Veinticuatro segundos

29.1 Regla

29.1.1 Cuando un jugador obtiene el control de un balón **vivo** en el **terreno de juego**, su equipo debe efectuar un lanzamiento a canasta antes de veinticuatro (24) segundos.

Para que se considere un lanzamiento a canasta, se deben cumplir estas condiciones:

- El balón debe abandonar la(s) mano(s) del jugador antes de que suene la señal de 24 segundos, y
- Después de que el balón haya abandonado la(s) mano(s) del lanzador, debe tocar en el aro o entrar en la canasta.

29.1.2 Cuando **se intenta un lanzamiento finalizando el periodo de veinticuatro segundos** y suena la señal estando el balón en el aire:

- Si el balón entra en el cesto, no se produce ninguna violación, se ignorará la señal y la canasta será válida.
- Si el balón toca en el aro pero no entra en la canasta, no se produce ninguna violación, se ignorará la señal y el juego continuará.
- Si el balón toca en el tablero (no el aro) o no toca en el aro, se produce una violación, a menos que el equipo contrario haya obtenido un control del balón inmediato y claro, en cuyo caso se ignorará la señal y el juego continuará.

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

29.2 Procedimiento

29.2.1 Si un árbitro detiene el juego por cualquier razón válida no atribuible a ningún equipo (dispositivo de 24 segundos reiniciado por error, etc.), se concederá la posesión del balón al equipo que previamente tenía el control del balón con una nueva cuenta de veinticuatro segundos.
Sin embargo si, a juicio de los árbitros, se pone en desventaja al equipo contrario, la cuenta de veinticuatro segundos se reanudará desde donde se detuvo.

29.2.2 Si la señal de veinticuatro segundos suena por error mientras un equipo tiene el control del balón o ningún equipo lo tiene, se ignorará la señal y el juego continuará.

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

29.3 Penalización

Se concederá el balón a los oponentes para que efectúen un saque desde el punto más cercano a donde el árbitro detuvo el partido, excepto directamente detrás del tablero.

En la categoría minibasket no existe la regla de veinticuatro (24) segundos

Art.30 Balón devuelto a pista trasera

30.1 Definición

30.1.1. El balón **pasa a la pista trasera** cuando:

- Toca la pista trasera.
- Toca a un jugador o árbitro que tiene parte de su cuerpo en contacto con la pista trasera.

30.1.2 El balón ha sido devuelto ilegalmente a la pista trasera cuando un jugador del equipo con control del balón vivo:

- Es el último en tocar el balón en pista delantera y después él o un compañero es el primero en tocarlo en pista trasera.
- Es el **último** en tocar el balón en pista trasera y después el balón toca la pista delantera, tras lo cual él o un compañero lo toca en pista trasera.

Esta restricción se aplica a **todas** las situaciones que se produzcan en la pista delantera de un equipo, incluidos los saques.

30.2 Regla

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

Art.31 Interposiciones e interferencias al balón

31.1 Definición

31.1.1 **Un lanzamiento a canasta o un tiro libre:**

- **Comienza** cuando el balón abandona la(s) mano(s) de un jugador en acción de tiro.
- **Finaliza** cuando el balón:
 - Entra en la canasta directamente por la parte superior y permanece en su interior o la atraviesa.
 - 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.
 - Después de haber tocado el tablero.
- 31.2.2 Se produce una **interposición** durante un **tiro libre** cuando un jugador toca el balón en trayectoria hacia canasta antes de que toque el aro.
- 31.2.3 Las restricciones de interposiciones se aplican hasta que:
- El balón ya no tenga posibilidad de entrar a canasta durante el lanzamiento.
 - El balón toque el aro.
- 31.2.4 Se produce una **interferencia** durante un **tiro de campo** cuando:
- Un jugador toca la canasta o el tablero mientras el balón está en contacto con el aro.
 - 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 e impide que el balón la atraviese.
 - Un defensor hace que el tablero o el aro vibren de manera que, a juicio del árbitro, ha impedido que el balón entre en la canasta.
 - Un atacante hace que el tablero o el aro vibren de manera que, a juicio del árbitro, ha provocado que el balón entre en la canasta.
- 31.2.5 Se produce una **interferencia** durante un **tiro libre** cuando:
- Un jugador, durante un tiro libre que debe ser seguido de uno o más tiros libres, toca el balón, la canasta o el tablero mientras el balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta durante un tiro libre que debe ser seguido de otro(s).
 - Un jugador, durante el último o único tiro libre, toca la canasta o el tablero mientras el balón está en contacto con el aro.
 - Un jugador introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.
 - Durante el último o único tiro libre y mientras el balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta después de haber tocado el aro, un defensor hace que el tablero o el aro vibren de manera que, a juicio del árbitro, ha impedido que el balón entre en la canasta.
 - Durante el último o único tiro libre y mientras el balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta después de haber tocado el aro, un atacante hace que el tablero o el aro vibren de manera ue, a juicio del árbitro, ha provocado que el balón entre la canasta.
- 31.2.6 Durante un tiro de campo con el balón en trayectoria hacia canasta y después de que:
- Un árbitro haga sonar su silbato.
 - Suene la señal de fin de periodo.

Ningún jugador tocará el balón después de que haya tocado el aro mientras tenga posibilidad de entrar en la canasta.

Se aplicarán todas las restricciones referentes a interposiciones e interferencias.

31.3 Penalización

- 31.3.1 Si la violación la comete un jugador atacante, no se concederán los puntos. Se concederá el balón al equipo contrario para que realice un saque desde la línea lateral a la altura 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:
- Un (1) punto cuando se tratase de un tiro libre.
 - Dos (2) puntos cuando el balón saliese desde la zona de tiro de dos puntos.
 - Tres (3) puntos cuando el balón saliese desde la zona de tiro de tres puntos.

La concesión de los puntos será la misma que si el balón hubiese entrado en la canasta.

31.3.3 Si la violación la comete un jugador defensor durante el último o único tiro libre se concederá un (1) punto al equipo atacante, seguido de la penalización de la falta técnica sancionada al jugador defensor.

REGLA SEIS – FALTAS

Art.32 Faltas

32.1 Definición

32.1.1 En un partido en el que diez (10) jugadores se mueven rápidamente dentro de un espacio limitado no se puede evitar el **contacto personal**.

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

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

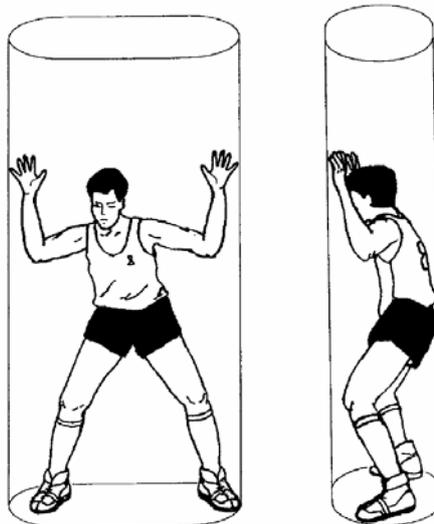
Art.33 Contacto: principios generales

33.1 Principio del cilindro

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

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

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



Esquema 5 Principio del cilindro

33.2 Principio de verticalidad

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

Este principio protege el espacio que ocupa el jugador en el suelo 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 un adversario que haya establecido su propia posición vertical (cilindro), el jugador que abandonó su 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 en contacto con el suelo o en el aire, no provocará ningún contacto con el jugador defensor que está en posición legal de defensa:

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

33.3 Posición legal de defensa

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

- Encara al adversario.
- Tiene ambos pies sobre el suelo.

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

33.4 Defensa a un jugador con control de balón

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

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

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

Una vez que el defensor ha establecido una posición inicial legal de defensa, puede desplazarse para defender a su adversario, pero no puede extender los brazos, hombros, caderas o piernas si al hacerlo provoca un contacto que impida que el jugador con el balón le supere.

Al enjuiciar 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 legal de defensa.
- Al desplazarse para mantener la posición legal de defensa, puede levantar un instante uno o ambos pies del suelo siempre que el movimiento sea lateral o hacia atrás, pero **no hacia** el jugador con balón.
- El contacto debe producirse en el torso, en cuyo caso se consideraría que el defensor ha llegado en primer lugar.
- Tras establecer una posición legal de defensa, el defensor puede girarse **dentro de su cilindro** para amortiguar el golpe o evitar una lesión.

Si se cumplen las anteriores premisas, 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 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 cambiar de dirección.

La distancia es directamente proporcional a la velocidad de adversario, nunca menos de un (1) ni más de dos (2) pasos normales.

Si un defensor no respeta los elementos de tiempo y distancia al adoptar su posición legal de defensa y se produce un contacto con un adversario, 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 le rebase interponiendo en su camino los brazos, hombros, caderas o piernas. Puede girarse o colocar los brazos por delante y cerca del cuerpo, dentro de su cilindro, para evitar lesionarse.

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 ocupados por un adversario en el momento de saltar.

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

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

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

33.7 Pantalla: legal e ilegal

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

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

- está **inmóvil** (dentro de su cilindro).
- 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 **estático** 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 de un adversario estático (frontal o lateral), el jugador que la efectúa puede establecerla tan cerca del adversario como quiera, sin llegar a entrar en contacto.

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

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

La distancia nunca será menor de uno (1) ni mayor de dos (2) pasos normales.

Un jugador que sufre 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 desplazar 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 estático o alejándose de él.

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

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

Es legal que un jugador extienda su(s) brazos(s) o codo(s) 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 sobrepasan su cilindro y se produce un contacto, es un bloqueo o un agarrón.

33.10 **Tactar a un adversario con las manos y/o los brazos**

Tocar a un adversario con las manos no constituye necesariamente una falta.

Los árbitros decidirán si el jugador que ocasionó el contacto ha obtenido alguna ventaja injusta. 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 su(s) mano(s) o brazo(s) se colocan y permanecen en contacto sobre un adversario, **con** o **sin** balón, para impedir su avance.

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

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

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

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

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

33.11 **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 codos, brazos, rodillas u otras partes del cuerpo.

33.12 **Defensa ilegal por la espalda**

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

33.13 **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.

33.14 **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 balón.

Art.34 Falta personal

34.1 **Definición**

34.1.1 Una **falta personal** es una falta de jugador que implica un contacto con un adversario, esté el balón vivo o muerto.

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

34.2 **Penalización**

Se anotará una falta personal al infractor.

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

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

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

- Si el lanzamiento se convierte, será válido y se concederá 1 tiro libre.
- Si el lanzamiento desde la zona de dos puntos no se convierte, se concederán dos (2) tiros libres.

- Si el lanzamiento desde la zona de tres puntos no se convierte, se concederán tres (3) tiros libres.
Categoría minibasket.
El lanzamiento se considerará desde la zona de dos o tres puntos si el jugador que lanza cae dentro o fuera del área restringida (zona de 3 segundos) y la penalización por la falta durante el lanzamiento fallado, se tratará del mismo modo.
- Si un jugador es objeto de falta mientras o justo antes de que suene la señal de fin de periodo o la señal de veinticuatro segundos y el balón aún está en sus manos, la canasta, si entra, no será válida y se le concederán dos (2) o tres (3) tiros libres.

Art.35 Doble falta

35.1 Definición

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

35.2 Penalización

35.2.1 Se anotará una falta personal a cada jugador infractor. **No** se concederán tiros libres.

35.2.2 El juego se reanudará de la siguiente manera si, aproximadamente al mismo tiempo, que la doble falta:

- Se logra cesto válido, o se convierte el último o único tiro libre, se concederá el balón al equipo que lo recibió para que realice un saque desde la línea de fondo.
- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque 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.

Art.36 Falta antideportiva

36.1 Definición

36.1.1 Una **falta antideportiva** es una falta de jugador que implica contacto y que, a juicio del árbitro, no constituye un esfuerzo legítimo de jugar directamente el balón dentro del espíritu y la intención de las reglas.

36.1.2 Las faltas antideportivas deben interpretarse de manera coherente durante todo el partido.

36.1.3 El árbitro sólo debe juzgar la acción.

36.1.4 Para juzgar si una falta es antideportiva, los árbitros deben aplicar los siguientes principios:

- Si un jugador no realiza un esfuerzo por jugar el balón y se produce un contacto, la falta es antideportiva.
- Si un jugador, en un esfuerzo por jugar el balón, provoca un contacto excesivo (falta violenta), el contacto debe considerarse antideportivo.
- Si un jugador comete una falta mientras realiza un esfuerzo legítimo por jugar el balón (juego normal) no es una falta antideportiva.

36.2 Penalización

36.2.1 Se anotará una falta antideportiva al infractor.

36.2.2 Se concederá(n) tiro(s) libre(s) al jugador que recibió la falta, seguido(s) de:

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

El número de tiros libres será el siguiente:

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

Art.37 Falta descalificante

37.1 Definición

37.1.1 Una **falta descalificante** es cualquier infracción antideportiva flagrante de un jugador, sustituto, entrenador, ayudante de entrenador o acompañante de equipo.

37.1.2 Un jugador también será descalificado cuando se le sancionen 2 faltas antideportivas como consecuencia de su comportamiento personal antideportivo.

37.1.3 Un entrenador también será descalificado cuando:

- Haya sido sancionado con 2 faltas técnicas (C) a consecuencia de su comportamiento personal antideportivo.
- Haya sido sancionado con 3 faltas técnicas acumuladas como consecuencia de comportamientos antideportivos del ayudante de entrenador, sustitutos o acompañantes de equipo que se encuentren en el banquillo de equipo (B) o por una combinación de 3 faltas técnicas, una de las cuales le haya sido sancionada al propio entrenador (C).

37.1.4 Si un jugador o un entrenador es descalificado según el Art.37.1.2. o Art. 37.1.3., dicha conducta antideportiva o falta técnica será la única falta que se penalizará y no se administrará **ninguna penalización adicional** resultante de la descalificación.

37.1.5 El entrenador descalificado será sustituido por el ayudante de entrenador que figure en el acta. Si no se ha inscrito a ningún ayudante de entrenador, lo sustituirá el capitán.

37.2 Penalización

37.2.1 Se anotará una falta descalificante al infractor.

37.2.2 Será descalificado y se dirigirá al vestuario del equipo, donde permanecerá el resto del partido o, si lo prefiere, podrá abandonar las instalaciones.

37.2.3 Se concederán tiro(s) libre(s):

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

Seguidos de:

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

37.2.4 El número de tiros libres será el siguiente:

- Si la falta se comete sobre un jugador que no está en acción de tiro o si es una falta técnica, se concederán dos (2) tiros libres.
- Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro, la canasta, si se convierte, será válida y se concederá un (1) tiro libre.
- Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro que no logra encestar, se concederán dos (2) o tres (3) tiros libres.

Art.38 Falta técnica

38.1 Reglas de conducta

- 38.1.1 El correcto desarrollo del juego exige una cooperación leal y total por parte de los miembros de los dos equipos (jugadores, sustitutos, entrenadores, ayudantes de entrenador y acompañantes de equipo) con los árbitros, oficiales de mesa y comisario.
- 38.1.2 Ambos equipos tienen derecho a esforzarse al máximo para lograr la victoria, pero deben hacerlo con una actitud de deportividad y juego limpio.
- 38.1.3 Se considerará una falta técnica cualquier falta de cooperación o desobediencia deliberada o reiterada al espíritu de esta regla.
- 38.1.4 El árbitro puede prevenir faltas técnicas avisando o, incluso, pasando por alto infracciones técnicas menores de carácter administrativo 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.
- 38.1.5 Si se descubre una infracción técnica una vez que el balón esté vivo, se detendrá el juego y se sancionará una falta técnica. La penalización se administrará como si la falta técnica hubiera ocurrido en el momento de sancionarla. Será válido todo lo que haya ocurrido en el intervalo transcurrido entre la infracción y la detención del juego.

38.2 Violencia

- 38.2.1 Durante el partido pueden producirse actos de violencia contrarios al espíritu de deportividad y del juego limpio. Los árbitros y, si fuera necesario, las fuerzas de orden público, deben atajarlos de inmediato.
- 38.2.2 Cuando se produzcan actos de violencia entre jugadores, sustitutos, entrenadores, ayudantes de entrenador o acompañantes de equipo en el terreno de juego o en sus proximidades, los árbitros adoptarán las medidas oportunas para atajarlos.
- 38.2.3 Cualquiera de las personas mencionadas anteriormente que sea responsable de actos de agresión flagrantes contra los adversarios o los árbitros debe ser descalificada. Los árbitros deberán informar del incidente al organismo responsable de la competición.
- 38.2.4 Los agentes de las fuerzas del orden público sólo pueden entrar en el terreno de juego si los árbitros se lo solicitan. No obstante, si los espectadores invaden el terreno de juego con la intención manifiesta de cometer actos violentos, los agentes de las fuerzas de orden público deberán intervenir de manera inmediata para proteger a los equipos y a los árbitros.
- 38.2.5 Todas las demás zonas, incluyendo accesos, salidas, pasillos, vestuarios, etc. están bajo la jurisdicción de los organizadores de la competición y de los agentes de las fuerzas de orden público.
- 38.2.6 Los árbitros no deben permitir las acciones físicas de los jugadores, sustitutos, entrenadores, ayudantes de entrenador y acompañantes de equipo que puedan conducir al deterioro del equipamiento de juego.

Cuando los árbitros observen algún comportamiento de esta naturaleza, advertirán inmediatamente al entrenador del equipo infractor.

Si estas acciones se repitieran, se sancionará de inmediato una falta técnica a la(s) persona(s) implicada(s).

Las decisiones de los árbitros son definitivas y no se pueden ignorar ni discutir.

38.3 Definición

38.3.1 **Una falta técnica es una falta de jugador** que no implica contacto de carácter conductual, que incluye pero no se limita a:

- Hacer caso omiso a las advertencias de los árbitros.
- Tocar irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o miembros del banquillo de equipo.
- Dirigirse irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o adversarios.
- Utilizar un lenguaje o realizar gestos que puedan ofender o incitar a los espectadores.
- Molestar a un adversario o impedir su visión agitando las manos cerca de sus ojos.
- Retrasar el juego tocando el balón después de que el balón atravesase la canasta o evitando que un saque se realice con rapidez.
- Dejarse caer para simular 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.
- Tocar el balón (jugador defensor) durante el último o único tiro libre antes de que toque el aro o sea evidente que lo va a tocar. Se concederá 1 punto al equipo atacante, seguido de la penalización de una falta técnica sancionada al jugador defensor.

Categoría minibasket.

El jugador de ésta categoría NO puede ser sancionado con falta técnica. Se le amonestará verbalmente por una circunstancia que en el resto de las categorías se considerase como falta técnica.

38.3.2 **Una falta técnica del entrenador, ayudante de entrenador, sustituto o acompañante de equipo** es una falta por dirigirse o tocar irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o adversarios, o una infracción de carácter conductual o administrativo.

38.4 Penalización

38.4.1 Si se comete una falta técnica:

- por parte de un jugador, se le anotará una falta técnica como falta de jugador y contará para las faltas de equipo.
- por parte de un entrenador (C), ayudante de entrenador (B), sustituto (B) o acompañante de equipo (B), se anotará una falta técnica al entrenador y no contará para las faltas de equipo.

38.4.2 Se concederán dos (2) tiros libres a los adversarios, seguidos de:

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

Art.39 Enfrentamientos

39.1 Definición

Un enfrentamiento es una acción física mutua entre dos o más adversarios (jugadores, sustitutos, entrenadores, ayudantes de entrenador y acompañantes de equipo).

Este artículo sólo se refiere a sustitutos, entrenadores, ayudantes de entrenador y acompañantes de equipo que abandonen los límites de la zona de banquillo de equipo durante un enfrentamiento o cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento.

39.2 Regla

39.2.1 Serán descalificados los sustitutos o acompañantes de equipo que abandonen la zona de banquillo de equipo durante un enfrentamiento o durante cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento.

- 39.2.2 Sólo el entrenador y/o su ayudante están autorizados a abandonar la zona de banquillo de equipo durante un enfrentamiento o durante cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento, para ayudar a los árbitros a mantener o restablecer el orden. En tal caso, no será(n) descalificado(s).
- 39.2.3 Si el entrenador y/o su ayudante abandonan la zona de banquillo de equipo y no ayudan o intentan ayudar a los árbitros a mantener o restaurar el orden, serán descalificados.
- 39.3 **Penalización**
- 39.3.1 Independientemente del número de entrenadores, ayudantes de entrenador, sustitutos o acompañantes de equipo descalificados por abandonar la zona de banquillo de equipo, sólo se cargará una falta técnica (B) al entrenador.
- 39.3.2 Si se descalifica a componentes de ambos equipos en aplicación de este artículo y no quedan por administrar otras penalizaciones de faltas, el juego se reanudará de la siguiente manera.
- Si aproximadamente al mismo tiempo de detenerse el juego por el enfrentamiento:
- Se logra una canasta válida aproximadamente al mismo tiempo, se concederá el balón al equipo que lo recibió para que realice un saque desde cualquier punto de la línea de fondo.
 - Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa del anotador.
 - Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de salto.
- 39.3.3 Todas las faltas descalificantes se registrarán como se describe en el apartado correspondiente del manual de los oficiales de mesa y no contarán para las faltas de equipo.
- 39.3.4 Todas las penalizaciones de las faltas ocurridas antes de la situación de enfrentamiento serán consideradas de conformidad con el Art.42 (Situaciones especiales).

REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES

Art.40 Cinco faltas por jugador

- 40.1 Un jugador que haya cometido cinco (5) faltas, personales y/o técnicas, será informado al respecto por el árbitro y deberá abandonar el partido de inmediato. Debe ser sustituido en treinta (30) segundos.
- 40.2 Las faltas cometidas por un jugador que haya cometido anteriormente su quinta falta se consideran faltas de jugador excluido y se cargarán y anotarán en el acta al entrenador (B).

Art.41 Faltas de equipo: penalización

41.1 Definición

- 41.1.1 Un equipo se encuentra en una situación de penalización por faltas de equipo cuando ha cometido cuatro (4) faltas en un periodo.
- 41.1.2 Todas las faltas de los componentes de un equipo cometidas durante un intervalo de juego formarán parte del periodo o periodo extra siguiente.
- 41.1.3 Todas las faltas de los componentes de un equipo cometidas durante un periodo extra forman parte del cuarto periodo.

41.2 Regla

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

Art.42 Situaciones especiales

42.1 Definición

Durante el mismo periodo de reloj parado después de una falta o violación pueden surgir **situaciones especiales** cuando se cometen falta(s) adicionales.

42.2 Procedimiento

- 42.2.1 Se anotarán todas las faltas y se identificarán las penalizaciones.
- 42.2.2 Se determinará el orden en que se cometieron todas las faltas.
- 42.2.3 Se cancelarán todas las penalizaciones iguales contra ambos equipos y todas las penalizaciones de faltas dobles. Una vez que se han cancelado las penalizaciones se considerará que nunca han ocurrido.
- 42.2.4 El derecho a la posesión del balón como parte de la última penalización pendiente de administrar cancelará cualquier derecho anterior a la posesión del balón.
- 42.2.5 Una vez que el balón esté vivo durante el primer o único tiro libre o en un saque, esa penalización no podrá utilizarse para cancelar otra.
- 42.2.6 El resto de penalizaciones se administrará en el orden en que se cometieron.

42.2.7 Si después de la cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos no queda ninguna otra por administrar, el partido se reanudará del siguiente modo:

Si aproximadamente al mismo tiempo que la primera infracción:

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

Art.43 Tiros libres

43.1 Definición

43.1.1 Un tiro libre es una oportunidad concedida a un jugador para que consiga un (1) punto, sin oposición, desde una posición situada detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.

43.1.2 Una serie de tiros libres se define como todos los tiros libres y/o la posterior posesión resultantes de una única penalización de falta.

43.2 Regla

43.2.1. Cuando se señala una falta personal y su penalización es la concesión de tiros libres:

- El jugador objeto de la falta será el que lo(s) lance.
- Si hay una solicitud para sustituirlo, debe lanzar los tiros libres antes de abandonar el juego.
- Si debe abandonar el partido por lesión, por haber cometido su quinta falta o por haber sido descalificado, su sustituto lanzará los tiros libres. Si no se dispone de ningún sustituto, los lanzará cualquier compañero de equipo.

43.2.2 Cuando se señala una falta técnica, cualquier jugador del equipo adversario podrá lanzar los tiros libres.

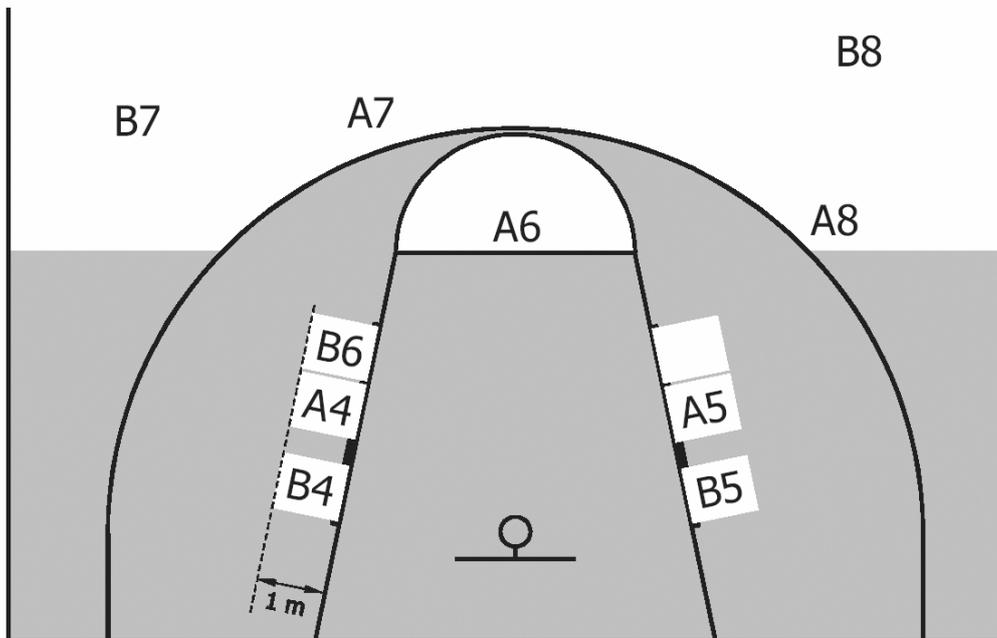
43.2.3 El lanzador de los tiros libres:

- Ocupará una posición detrás de la línea de tiros libres dentro del semicírculo.
- Podrá utilizar cualquier método para efectuar los lanzamientos pero deberá hacer que el balón entre en la canasta por su parte superior o toque el aro.
- Soltará el balón antes de 5 segundos desde que el árbitro puso el balón a su disposición.
- No pisará la línea de tiros libres ni entrará en la zona restringida hasta que el balón haya entrado en la canasta o haya tocado el aro.
- No amagará el tiro libre.

43.2.4 Los jugadores situados en el pasillo de tiros libres tienen derecho a ocupar posiciones alternas en dicho pasillo. Cada posición se considera que tiene un (1) metro de profundidad (Esquema 6).

Estos jugadores:

- No ocuparán posiciones del pasillo a las que no tengan derecho.
- No entrarán en la zona restringida, en la zona neutral ni abandonarán su posición hasta que el balón haya abandonado las manos del lanzador.
- Los adversarios del lanzador no le desconcertarán con sus acciones.



Esquema 6 Posiciones de los jugadores durante los tiros libres

43.2.5 Los jugadores que no están situados en el pasillo de tiros libres permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de lanzamiento de 3 puntos hasta que el balón toque el aro o concluyan los tiros libres.

43.2.6 Durante uno o varios tiros libres que sean seguidos de otra(s) serie(s) de tiros libres o de un saque, todos los jugadores permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de lanzamiento de 3 puntos.

Una infracción de los Art.43.2.3., 43.2.4., 43.2.5., o 4.2.6. es una violación.

43.3 Penalización

43.3.1 Si la violación la comete el lanzador:

- El punto, si se convierte, no será válido.
- Cualquier violación cometida por los demás jugadores que se produzca justo antes, aproximadamente al mismo tiempo o después de la violación del lanzador se ignorará.

Se concederá a los adversarios un saque desde la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que queden por administrar uno o más tiros libres o una penalización que conlleve un saque.

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

- El punto, si se convierte, será válido.
- Las violaciones se ignorarán.

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

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

- Un **compañero** del lanzador durante el último o único tiro libre, se concederá a los adversarios un saque desde la prolongación de la línea de tiros libres a menos que el mismo equipo tenga derecho a una posesión posterior.
- Un **adversario** del lanzador, se le concederá a éste un nuevo tiro libre.
- **Ambos equipos** durante el último o único tiro libre, el juego se reanudará con una situación de salto.

Art.44 Error rectificable

44.1 Definición

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

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

44.2 Procedimiento

44.2.1 Para que los errores arriba mencionados sean rectificables, los árbitros, comisario u oficiales de mesa deben descubrirlos antes de que el balón esté vivo a continuación del primer balón que quede muerto después de que el reloj se haya puesto en marcha tras el error.

~~Es decir:~~

Se comete el error	Todos los errores ocurren durante un balón muerto
El balón pasa a estar vivo	El error es rectificable
El reloj se pone o continúa en marcha	El error es rectificable
Balón muerto	El error es rectificable
Balón vivo	El error ya no es rectificable

44.2.2 El árbitro puede detener el juego inmediatamente si descubre un error rectificable, siempre que no ponga a ningún equipo en desventaja.

~~Si el error se descubre durante el tiempo de juego, el anotador debe esperar hasta el primer balón muerto antes de hacer sonar su señal para llamar la atención de los árbitros y así detener el juego.~~

44.2.3 **No** se anularán las faltas cometidas, los puntos conseguidos, el tiempo transcurrido y demás actividad adicional que pueda haber ocurrido después del error y **antes** de su descubrimiento.

44.2.4 Si el error consiste en uno o más tiros libres a los que no se tenía derecho, se cancelarán los tiros libres lanzados como resultado del error y el partido se reanudará del siguiente modo:

- Si el reloj de partido no se ha puesto en marcha tras el error, se concederá un saque al equipo al que se le han cancelado los tiros libres.
- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha tras el error y:
 - El equipo con control de balón (o con derecho al mismo) en el momento de descubrirse el error es el mismo que tenía el control del balón al producirse el error, o
 - Ningún equipo tiene el control del balón al descubrirse el error, se concederá el balón al equipo que tenía derecho al mismo al producirse el error.
- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha y al descubrirse el error el equipo que controla el balón (o tiene derecho al mismo) es el equipo contrario al que tenía el control del balón cuando se produjo el error, se produce una situación de salto
- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha y al descubrirse el error se han concedido uno o varios tiros libres como resultado de una falta, se administrarán los tiros libres y se concederá un saque al equipo que controlaba el balón al producirse el error.

44.2.5 Si el error consiste en no conceder uno o varios tiros libres a los que se tenía derecho:

- Si la posesión del balón no ha cambiado desde que se cometió el error, se reanudará el juego tras la corrección del error como después de un tiro libre normal.

- Si el mismo equipo logra una canasta tras habersele concedido por error en un saque, se ignorará el error.

44.2.6 Después de corregir puntos concedidos o anulados por error, el juego se reanudará desde el punto en que se detuvo para su corrección, poniendo el balón en juego el equipo que tenía derecho al balón en el momento en que se detuvo el partido para la corrección.

44.2.7 Si el error consiste en que el tiro o tiros libres los lanza un jugador equivocado, se cancelarán dicho(s) tiro(s) libre(s) y se concederá el balón a los oponentes para que efectúen un saque a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres.

44.2.8 Una vez que se ha descubierto un error que todavía es rectificable:

- Si el jugador implicado en su corrección está en el banquillo tras haber sido sustituido legalmente (no por haber sido descalificado o haber cometido su quinta falta) **debe volver** al terreno de juego para tomar parte en la corrección del error (en ese momento pasa a ser jugador)

Tras la corrección del error, puede permanecer en el partido **a menos que** se haya solicitado su sustitución, en cuyo caso puede abandonar el terreno de juego

- Si se sustituyó al jugador por haber sido descalificado o haber cometido su quinta falta, su sustituto deberá tomar parte en la rectificación del error.

44.2.9 Los errores rectificables no pueden corregirse una vez que el árbitro principal haya firmado el acta.

44.2.10 Los árbitros pueden corregir cualquier error o equivocación del anotador o del cronometrador referente al tanteo, número de faltas, tiempos muertos, tiempo transcurrido de más o de menos, antes de que el árbitro principal firme el acta.

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

Art.45 Árbitros, oficiales de mesa y comisario

- 45.1 Los **árbitros** serán un árbitro principal y uno o dos árbitros auxiliares. Serán ayudados por los oficiales de mesa y un comisario.
- 45.2 Los **oficiales de mesa** serán un anotador, un ayudante de anotador, un cronometrador y un operador de 24 segundos.
- 45.3 El **comisario** se sentará entre el anotador y el cronometrador. Su principal labor durante el partido es supervisar el trabajo de los oficiales de mesa y ayudar al árbitro principal y árbitro(s) auxiliar(es) en el desarrollo correcto del encuentro.
- 45.4 Los árbitros de un partido no deben tener ninguna relación con cualquiera de los equipos participantes.
- 45.5 **Los árbitros, oficiales de mesa y comisario dirigirán el partido de acuerdo con estas reglas y no tienen autoridad para modificarlas.**
- 45.6 El uniforme de los árbitros consistirá en una camiseta de árbitro y un pantalón largo negro, calcetines negros y zapatillas de baloncesto negras.
- 45.7 Los árbitros y los oficiales de mesa estarán uniformados.

Art.46 Árbitro principal: obligaciones y derechos

El árbitro principal:

- 46.1 Inspeccionará y aprobará todo el equipamiento que se utilizará durante el partido.
- 46.2 Designará el reloj oficial del partido, el dispositivo de veinticuatro segundos, el cronómetro y reconocerá a los oficiales de mesa.
- 46.3 Elegirá el balón de juego entre los dos (2) balones usados que por lo menos proporcionará el equipo local. En caso de que ninguno de estos dos balones sea adecuado como balón de juego, puede escoger el mejor balón disponible.
- 46.4 No permitirá que ningún jugador utilice objetos que puedan causar lesiones a los demás jugadores.
- 46.5 Administrará el salto entre dos al inicio del primer periodo y/o el saque al inicio de los demás periodos.
- 46.6 Tendrá autoridad para detener un partido cuando las condiciones lo justifiquen.
- 46.7 Tendrá autoridad para determinar que un equipo debe perder el partido por incomparecencia.
- 46.8 Examinará detenidamente el acta al final del tiempo de juego y siempre que lo considere necesario.
- 46.9 Aprobará con su firma el acta al final del tiempo de juego, **concluyendo** así la **vinculación** de los árbitros con el partido. La **autoridad** de los árbitros **comenzará** cuando lleguen al terreno de juego veinte (20) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido y **finalizará** con la conclusión del tiempo de juego con su aprobación.
- 46.10 Hará constar en el reverso del acta, antes de firmarla, cualquier conducta antideportiva de los jugadores, entrenadores, ayudantes de entrenador o acompañantes de equipo que se produzca antes de los veinte (20) minutos previos al inicio del partido o entre el final del tiempo de juego y la aprobación con la firma del acta. 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 y/o a los oficiales de mesa para tomar la decisión final.
- 46.12 *Estará autorizado para usar el equipamiento técnico con el fin de decidir, antes de la firma del acta, si el último lanzamiento se realizó dentro del tiempo de juego al final de cada período o período extra.*
- 46.13 Tendrá autoridad para tomar decisiones sobre cualquier aspecto que no se contemple expresamente en estas reglas.

Art.47 Árbitros: obligaciones y derechos

- 47.1 Los árbitros tienen autoridad para decidir sobre las infracciones de estas reglas, cometidas tanto en el interior como en el exterior de las líneas de demarcación, incluyendo la mesa del anotador, los banquillos de equipo y las zonas inmediatamente detrás de las líneas.
- 47.2 Los árbitros harán sonar su silbato cuando se cometa una infracción de las reglas, cuando finalice un período o cuando lo consideren necesario para detener el juego. No harán sonar su silbato después de un lanzamiento conseguido, un tiro libre válido o cuando el balón pase a estar vivo.
- 47.3 Al determinar si se debe sancionar un contacto o una violación, los árbitros deberán considerar 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, según el cual 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 no es correcto para el desarrollo del juego.
- 47.4 Si algún equipo formula una protesta, el árbitro principal (o el comisario, si estuviera presente) informará del incidente a la organización de la competición en el plazo de 1 hora desde la finalización del partido.
- 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 debe reanudarse. El otro árbitro continuará solo hasta el final del partido, a menos que exista la posibilidad de sustituir al árbitro lesionado por otro árbitro capacitado. Después de consultar con el comisario, el otro árbitro decidirá sobre la posible sustitución.
- 47.6 En todos los partidos internacionales, si es necesaria una comunicación oral para aclarar una decisión, ésta se realizará en inglés.
- 47.7 Cada árbitro tiene autoridad para tomar decisiones dentro de los límites de estas reglas, pero no tiene autoridad para ignorar o cuestionar las decisiones adoptadas por el/los otro(s).

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

- 48.1 El anotador dispondrá de un acta y guardará un registro de:
- Los equipos, anotando los nombres y números de los jugadores que van a empezar el partido y de los sustitutos que participan en el partido. Cuando se produzca una infracción de las reglas relativa al cinco inicial, sustituciones o número de los jugadores, avisará al árbitro más cercano en cuanto sea posible.
 - El tanteo arrastrado, anotando los lanzamientos y tiros libres conseguidos.

- Las faltas señaladas a cada jugador. Debe advertir inmediatamente al árbitro cuando un jugador comete su quinta falta. Guardará un registro de las faltas señaladas a cada entrenador y advertirá al árbitro en cuanto un entrenador deba ser descalificado. Del mismo modo, debe comunicarle al árbitro que un jugador ha cometido dos (2) faltas antideportivas y debe ser descalificado.
- Los tiempos muertos. Notificará a los árbitros en la siguiente oportunidad de tiempo muerto cuando un equipo haya solicitado un tiempo muerto y comunicará al entrenador, por medio de un árbitro, cuando el entrenador no disponga de más tiempos muertos en cada parte o periodo extra.
- La siguiente posesión alterna, manejando la flecha de posesión alterna. El anotador cambiará la dirección de la flecha en cuanto finalice el segundo periodo, puesto que los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda parte.

48.2 El **anotador** también:

- Indicará el número de faltas que comete cada jugador levantando el indicador con el número de faltas cometidas por dicho jugador de manera visible para ambos entrenadores.
- Colocará el marcador de faltas de equipo sobre la mesa del anotador, en su extremo más cercano a la zona de banquillo del equipo que se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo después de que el balón esté vivo tras la cuarta 4ª falta de equipo en un periodo.
- Efectuará las sustituciones.
- Hará sonar su señal **sólo** cuando el balón esté muerto y antes de que vuelva a estar vivo. Su señal **no** detiene el reloj de partido ni hace que el balón quede muerto.

48.3 El ayudante de anotador manejará el marcador y ayudará al anotador. En caso de que exista alguna discrepancia irresoluble entre el marcador y el acta oficial, ésta tendrá prioridad y el marcador se corregirá en consecuencia.

48.4 Si se descubre un error de anotación:

- Durante el partido, el anotador debe esperar al primer balón muerto antes de hacer sonar su señal.
- Al final del tiempo de juego pero antes de la firma del árbitro principal, el error debe corregirse, aunque dicha corrección afecte al resultado final del partido.
- Después de que el árbitro principal haya firmado el acta, el error no puede corregirse. El árbitro principal debe enviar un informe detallado a los organizadores de la competición.

Art.49 Cronometrador: obligaciones

49.1 El anotador dispondrá de un reloj de partido y un cronómetro y:

- Guardará un registro del tiempo de juego, tiempos muertos e intervalos de juego.
- Se asegurará que su señal suena de manera potente y automática al final del tiempo de juego de un periodo.
- Empleará cualquier medio posible para avisar a los árbitros de manera inmediata si su señal no suena o no es oída.
- Avisará a los equipos y a los árbitros al menos con tres minutos de antelación al inicio del tercer periodo.

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

- Pondrá en marcha el reloj de partido cuando:
 - durante un salto entre dos, el balón es legalmente tocado por un saltador.
 - después de un último o único tiro libre que no se convierte y con el balón vivo, el balón toca o es tocado por un jugador sobre el terreno de juego.
 - durante un saque, el balón toca o es tocado por un jugador sobre el terreno de juego.
- Detendrá el reloj de partido cuando:
 - Finalice el tiempo de juego de un periodo.
 - 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 durante los últimos 2 minutos del cuarto periodo o de cualquier periodo extra.
- Suena la señal de 24 segundos mientras un equipo tiene el control de balón.

- 49.3 El cronometrador medirá los **tiempos muertos** del siguiente modo:
- Iniciará el dispositivo cuando el árbitro hace 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 los **intervalos de juego**:
- Iniciará el dispositivo en cuanto finalice el periodo anterior.
 - Hará sonar su señal antes del primer y tercer periodos cuando queden tres minutos y un minuto y treinta (30) segundos para su inicio.
 - Hará sonar su señal antes del segundo y cuarto periodos y cada periodo extra cuando queden treinta (30) segundos para su inicio.
 - Hará sonar su señal y al mismo tiempo detendrá el dispositivo en cuanto finalice un intervalo de juego.

Art.50 Operador de 24 segundos: obligaciones

El operador de 24 segundos estará provisto de un dispositivo de 24 segundos que manejará de la siguiente manera:

- 50.1 **Iniciará o continuará** la cuenta cuando un equipo obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego.
- 50.2 **Detendrá y volverá** a veinticuatro (24) segundos, y no mostrará ninguna cifra, tan pronto como:
- Un árbitro haga sonar su silbato para sancionar una falta o una violación.
 - Un lanzamiento a canasta entra en el cesto.
 - Un lanzamiento a canasta toca el aro, a menos que el balón se encaje en los soportes de la canasta.
 - Se detiene el juego por una acción relacionado con el equipo que no tenía el control de balón.
 - Se detiene el juego por una acción no relacionado con ningún equipo, a menos que se ponga en desventaja a los adversarios.
- 50.3 **Deberá volver** a veinticuatro (24) segundos y reiniciar la cuenta tan pronto como un equipo obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego.

Un simple toque del balón por parte de un adversario no inicia una nueva cuenta de 24 segundos si el mismo equipo mantiene el control del balón.

- 50.4 **Debe detener, pero no reiniciar** la cuenta cuando el mismo equipo que tenía el control de balón deba realizar un saque como consecuencia de:
- Un balón que sale fuera de los líneas de demarcación.
 - Un jugador del mismo equipo resulta lesionado.
 - Una situación de alto.
 - Una doble falta.
 - Una cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos.
- 50.5 **Detendrá y apagará** el dispositivo cuando un equipo obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego quedando menos de veinticuatro (24) segundos para el final del periodo.

La señal de veinticuatro segundos no detiene el reloj de partido ni hace que el balón quede muerto, a menos que un equipo tenga el control del balón.

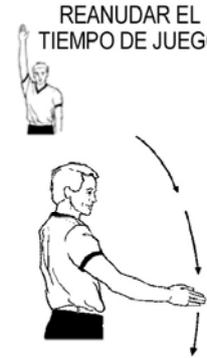
A — SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

- A.1. Las señales de los árbitros ilustradas en estas reglas son las únicas oficiales y todos los árbitros deben emplearlas en todos los partidos.
 A.2. Es importante que los oficiales de mesa también se familiaricen con estas señales.

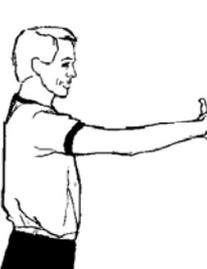
I. TANTEO

<p>1 UN PUNTO</p>  <p>Un dedo, levantar y bajar la mano moviendo la muñeca</p>	<p>2 DOS PUNTOS</p>  <p>Dos dedos, levantar y bajar la mano moviendo la muñeca</p>	<p>3 INTENTO DE TRES PUNTOS</p>  <p>Tres dedos levantados</p>	<p>4 CANASTA VÁLIDA DE TRES PUNTOS</p>  <p>Tres dedos levantados en cada mano</p>	<p>5 CANASTA ANULADA O JUEGO ANULADO</p>  <p>Desplazar los brazos una vez delante del cuerpo</p>
---	---	--	---	---

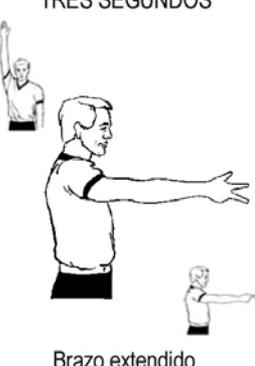
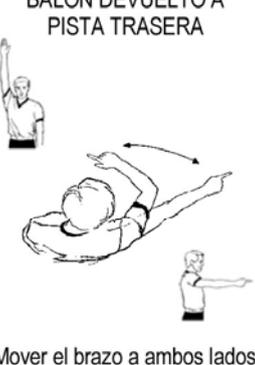
II. RELACIONADAS CON EL RELOJ

<p>6 PARAR EL RELOJ (pitando simultáneamente) O NO PONERLO EN MARCHA</p>  <p>Palma abierta</p>	<p>7 PARAR EL RELOJ POR FALTA (pitando simultáneamente)</p>  <p>Puño cerrado, palma hacia abajo y señalando a la cintura del infractor</p>	<p>8 REANUDAR EL TIEMPO DE JUEGO</p>  <p>Movimiento de cortar con la mano</p>	<p>9 REINICIAR LOS 24 SEGUNDOS</p>  <p>Rotación de la mano, con el dedo índice levantado</p>
---	--	--	--

III. ADMINISTRATIVAS

<p>10 SUSTITUCIÓN (pitando simultáneamente)</p>  <p>Cruzar los antebrazos</p>	<p>11 AUTORIZACIÓN PARA ENTRAR</p>  <p>Mover la palma abierta hacia el cuerpo</p>	<p>12 TIEMPO MUERTO REGISTRADO (pitando simultáneamente)</p>  <p>Formar una "T", mostrando el dedo índice</p>	<p>13 COMUNICACIÓN ENTRE LOS ÁRBITROS Y LOS OFICIALES DE MESA</p>  <p>Pulgar hacia arriba</p>
--	--	---	--

IV. TIPO DE VIOLACIONES

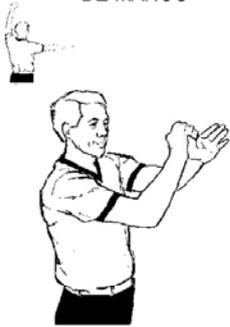
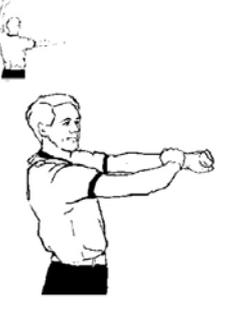
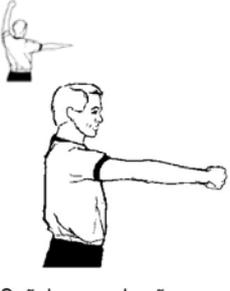
<p>14 PASOS</p>  <p>Rotación de los puños</p>	<p>15 REGATE ILEGAL O DOBLE REGATE</p>  <p>Batir los antebrazos alternativamente</p>	<p>16 ACOMPAÑAMIENTO DEL BALÓN</p>  <p>Rotar la mano media vuelta hacia delante</p>	<p>17 TRES SEGUNDOS</p>  <p>Brazo extendido mostrando tres dedos</p>
<p>18 CINCO SEGUNDOS</p>  <p>Mostrar cinco dedos</p>	<p>19 OCHO SEGUNDOS</p>  <p>Mostrar ocho dedos</p>	<p>20 VEINTICUATRO SEGUNDOS</p>  <p>Tocar el hombro con los dedos</p>	<p>21 BALÓN DEVUELTO A PISTA TRASERA</p>  <p>Mover el brazo a ambos lados, con el dedo índice extendido</p>
<p>22 PIE INTENCIONADO</p>  <p>Señalar el pie con el dedo índice</p>		<p>23 FUERA DE BANDA Y/O DIRECCIÓN DEL JUEGO</p>  <p>Señalar con el dedo índice paralelo a las líneas laterales</p>	<p>24 SITUACIÓN DE SALTO</p>  <p>Pulgares alzados, seguidos del dedo índice señalando en la dirección de la flecha de posesión</p>

V. COMUNICACIÓN DE UNA FALTA A LA MESA DEL ANOTADOR (3 PASOS)

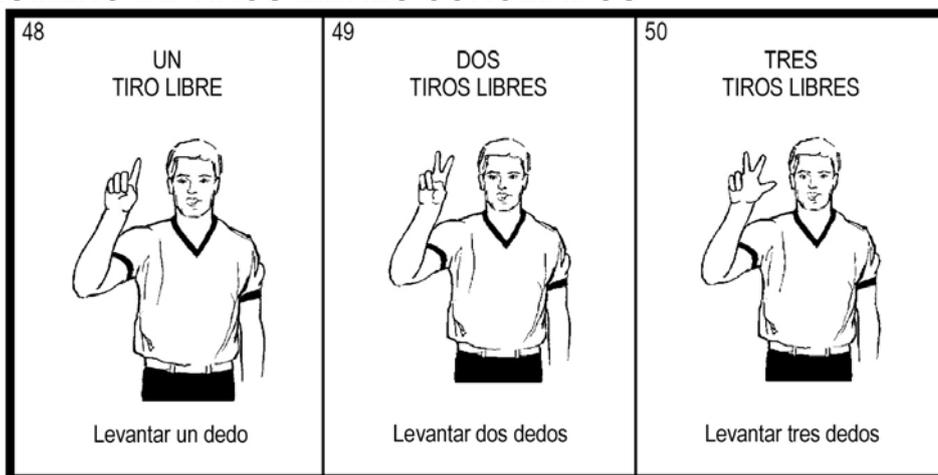
PASO 1 — NÚMERO DEL JUGADOR

25 Nº 4 	26 Nº 5 	27 Nº 6 	28 Nº 7 
29 Nº 8 	30 Nº 9 	31 Nº 10 	32 Nº 11 
33 Nº 12 	34 Nº 13 	35 Nº 14 	36 Nº 15 

PASO 2 — TIPO DE FALTA

<p>37</p> <p>USO ILEGAL DE MANOS</p>  <p>Golpear la muñeca</p>	<p>38</p> <p>BLOQUEO (ataque o defensa)</p>  <p>Ambas manos en las caderas</p>	<p>39</p> <p>MOVIMIENTO EXCESIVO DE LOS CODOS</p>  <p>Mover el codo hacia detrás</p>	<p>40</p> <p>AGARRAR</p>  <p>Agarrar la muñeca hacia abajo</p>
<p>41</p> <p>EMPUJAR O CARGAR SIN EL BALÓN</p>  <p>Imitar un empujón</p>	<p>42</p> <p>CARGAR CON EL BALÓN</p>  <p>Golpear la palma de la mano con el puño cerrado</p>	<p>43</p> <p>FALTA DEL EQUIPO CON CONTROL DEL BALÓN</p>  <p>Señalar con el puño cerrado la canasta del equipo infractor</p>	<p>44</p> <p>DOBLE FALTA</p>  <p>Cruzar los puños cerrados</p>
<p>45</p> <p>FALTA TÉCNICA</p>  <p>Formar una "T", mostrando la palma de la mano</p>	<p>46</p> <p>FALTA ANTIDeportiva</p>  <p>Agarrar la muñeca hacia arriba</p>	<p>47</p> <p>FALTA DESCALIFICANTE</p>  <p>Puños cerrados</p>	

PASO 3 — NÚMERO DE TIROS LIBRES CONCEDIDOS

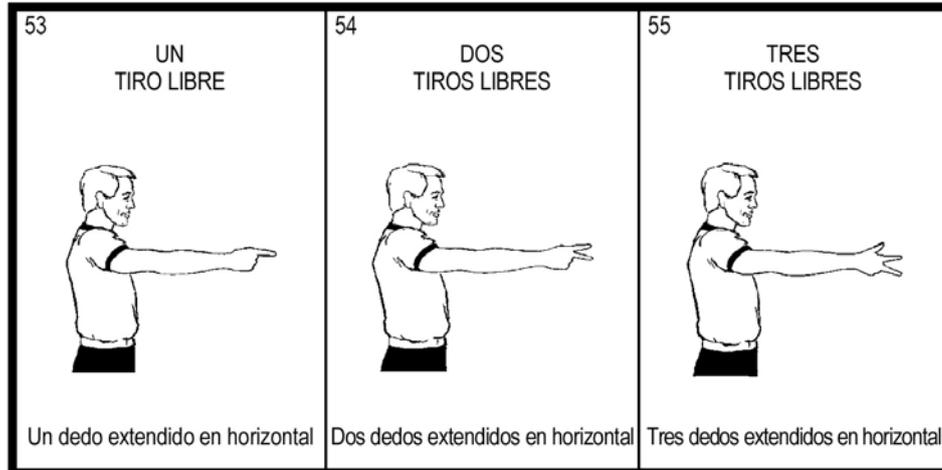


— O DIRECCIÓN DEL JUEGO



VI. ADMINISTRACIÓN DE LOS TIROS LIBRES (2 PASOS)

PASO 1 — DENTRO DE LA ZONA RESTRINGIDA



PASO 2 — FUERA DE LA ZONA RESTRINGIDA



Esquema 7 Señales de los árbitros

FIN DE LAS REGLAS