

REGLAS OFICIALES

FEDERACIÓN DE BALONCESTO DE MADRID



TEMPORADA 2018 / 2019

TABLA DE CONTENIDOS

REGLA UNO – EL JUEGO	5
Art. 1 Definiciones	5
REGLA DOS – TERRENO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO	5
Art. 2 Terreno de juego	5
Art. 3 Equipamiento	11
REGLA TRES – LOS EQUIPOS	12
Art. 4 Equipos	12
Art. 5 Jugadores: lesión	14
Art. 6 Capitán: obligaciones y derechos	15
Art. 7 Entrenadores: obligaciones y derechos	15
REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO	16
Art. 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y prórroga	16
Art. 9 Comienzo y final de un cuarto, una prórroga o del partido	17
Art.10 Estado del balón	17
Art.11 Posición de un jugador y de un árbitro	18
Art.12 Salto entre dos y posesión alterna	18
Art.13 Cómo se juega el balón	20
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	28
Art.21 Partido perdido por inferioridad	28
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 ilegal	30
Art.26 3 segundos	31
Art.27 Jugador estrechamente marcado	32
Art.28 8 segundos	32
Art.29 24 segundos	32
Art.30 Balón devuelto a pista trasera	34
Art.31 Interposiciones e Interferencias	35
REGLA SEIS – FALTAS	36
Art.32 Faltas	36
Art.33 Contacto: Principios generales	36
Art.34 Falta personal	41
Art.35 Doble falta	41
Art.36 Falta técnica	42
Art.37 Falta antideportiva	44
Art.38 Falta descalificante	45
Art.39 Enfrentamientos	46
REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES	47
Art.40 5 faltas por jugador	47

Art.41 Faltas de equipo: Penalización	47
Art.42 Situaciones especiales	47
Art.43 Tiros libres	48
Art.44 Errores rectificables	49
REGLA OCHO – ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISARIO: OBLIGACIONES Y DERECHOS	52
Art.45 Árbitros, oficiales de mesa y comisario	52
Art.46 Árbitro principal (<i>crew chief</i>): Obligaciones y facultades	52
Art.47 Árbitros: Obligaciones y facultades	54
Art.48 El anotador y el ayudante de anotador: Obligaciones	54
Art.49 Cronometrador: Obligaciones	55
Art.50 Operador del reloj de lanzamiento: Obligaciones	56
A — SEÑALES DE LOS ÁRBITROS	58
B — ACTA DE PARTIDO y MANUAL OFICIAL DE MESA FEDERACIÓN DE BALONCESTO DE MADRID	66
C — PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA	78
D — CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS	78
E — REGLAMENTO MINIBASKET	79
F — REGLAMENTO PREINFANTIL	82
G — REGLAMENTO INFANTIL FEDERADO	86

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.

Del mismo modo, **se recogen las modificaciones aprobadas durante el verano 2018, que estarán marcadas en color rojo.** Aquellas que son exclusivas de la FBM se marcan en verde.

Este Reglamento de la FBM es un compendio del Reglamento FIBA junto a las Bases de Competición aprobadas en la Asamblea de la FBM en el verano del 2018, pero hay que recordar que si existe alguna discrepancia, los únicos documentos oficiales son el Reglamento FIBA (junto a sus interpretaciones) y las Bases de Competición 2018/19.

Los encuentros de; 1ª División Nacional Masculina y Femenina, 1ª Autonómica Masculina y Femenina, Sub-21 Oro, Junior Especial Masculino y Femenino, Cadete Especial Masculino y Femenino e Infantil Especial Masculino y Femenino, se jugarán, obligatoriamente, con línea de triple a la distancia de 6,75 m., zona rectangular, zona de semicírculo de no carga y regla de 14 segundos.

Los encuentros de; 2ª Autonómica Masculina y Femenina, Sub-21 Plata, Junior Preferente Masculino y Femenino, Cadete Preferente Masculino y Femenino, Infantil Preferente Masculino y Femenino y Preinfantil Masculino, donde el terreno de juego no esté marcado con normativa actual de FIBA, se podrán disputar con línea de triple a la distancia de 6,25 m y zona trapezoidal, aplicándose en cualquier caso la regla de 14 segundos.

En caso de que el campo que se fije para el encuentro cumpla las actuales reglas FIBA, es decir que tenga la línea de triple a la distancia de 6,75 m., zona rectangular, zona de semicírculo de no carga, etc. se disputará el encuentro con estas normas. Así mismo, si en el terreno de juego conviviesen los dos marcajes, se utilizará para la disputa del encuentro el que establece las vigentes reglas FIBA.

Se establece un tiempo transitorio para la adaptación de todas las pistas de juego a las actuales reglas FIBA, referentes a terrenos de juego, hasta el inicio de la temporada 2020/2021, momento en el que

deberán cumplirse las citadas reglas FIBA. Para las competiciones Alevines y Benjamines, tanto Masculinas como Femeninas, se estará a lo que disponga el Reglamento Minibasket.

REGLA UNO – EL JUEGO

Art. 1 Definiciones

1.1 El baloncesto

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

El partido lo dirigen los árbitros, oficiales de mesa y un comisario, si lo hubiera.

1.2 Canasta: contraria / propia

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

1.3 Vencedor de un partido

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

REGLA DOS – TERRENO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

Art. 2 Terreno de juego

2.1 Terreno de juego

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

2.2 Pista trasera

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

2.3 Pista delantera

La pista **delantera** de un equipo se compone de la canasta de los adversarios, la parte del tablero que da al terreno de juego y la parte del terreno de juego delimitada por la línea de fondo que se encuentra

detrás de la canasta de los adversarios, las líneas laterales y el borde más cercano a la canasta de los adversarios de la línea central.

2.4 Líneas

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

2.4.1 Líneas limítrofes

El terreno de juego estará delimitado por las líneas limítrofes, que consisten en las líneas de fondo y las líneas laterales. Estas líneas no forman parte del terreno de juego.

Cualquier obstáculo, incluidos **los entrenadores, ayudantes de entrenador, sustitutos, jugadores excluidos y miembros de delegación acompañantes** sentados en el banquillo, estará como mínimo a dos metros del terreno de juego.

2.4.2 Línea central, círculo central y semicírculos de tiro libre

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

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

Los semicírculos de tiros libres se trazarán sobre el terreno de juego con un radio de 1,80 metros, medido hasta el borde exterior de la circunferencia y sus centros estarán situados en el punto medio de cada línea de tiros libres. **(Diagrama 2)**

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

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

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

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

2.4.4 Zona de canasta de 3 puntos

La zona de canasta de 3 puntos de un equipo **(diagramas 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:

- Las 2 líneas paralelas que parten de la línea de fondo y perpendiculares a esta, con su borde más alejado a 0,90 metros del borde interior de las líneas laterales.
- Un arco de radio **6,75** metros medidos desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del arco. La distancia entre este punto y el borde interior del centro de la línea de fondo es de 1,575 metros. El arco se une con las líneas paralelas (siguen siendo válidas el **6,25m** en las circunstancias y categorías ya definidas).

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

2.4.5 Zonas de banco de equipo

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

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

2.4.6. Líneas de saque

Las 2 líneas de 0,15 metros de longitud se trazarán fuera del terreno de juego, en la línea lateral enfrente de la mesa de oficiales, con su borde exterior a una distancia de 8,325 metros del borde interior de la línea de fondo más próxima **o en campos de otras dimensiones en la línea de banda frente a la mesa de anotadores y en la prolongación de la línea de 6,25.**

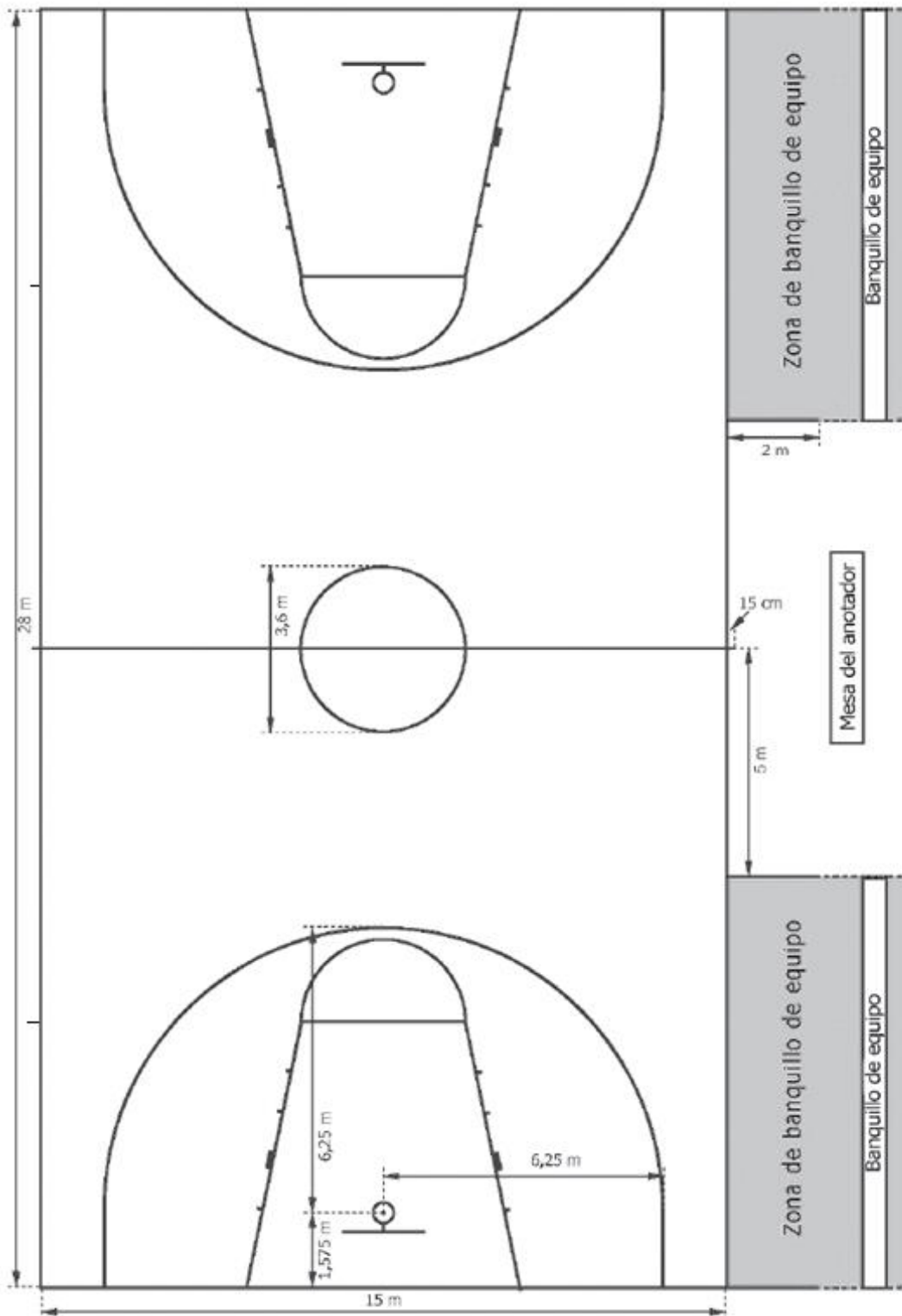


Diagrama 1. Terreno de juego "antiguo"

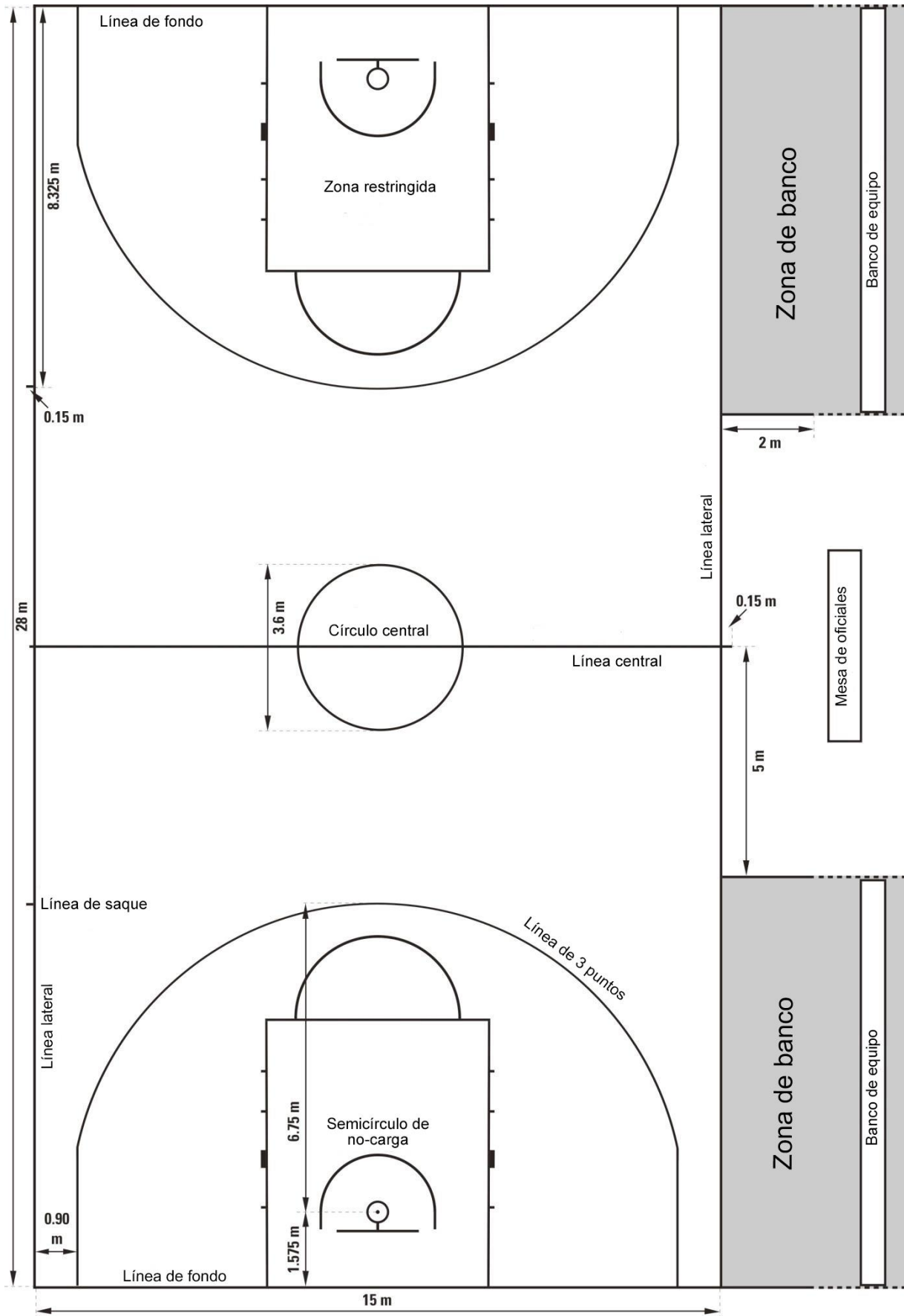


Diagrama 1 bis. Terreno de juego "nuevo"

2.4.7. Zonas de semicírculo de no-carga

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

- Un semicírculo de radio 1,25 metros, medido desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde interior del semicírculo. El semicírculo se une con:
- Las 2 líneas paralelas perpendiculares a la línea de fondo, con su borde interior a 1,25 metros desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del arco, de 0,375 metros de largo y que finalizan a 1,20 metros del borde interior de la línea de fondo.

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

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

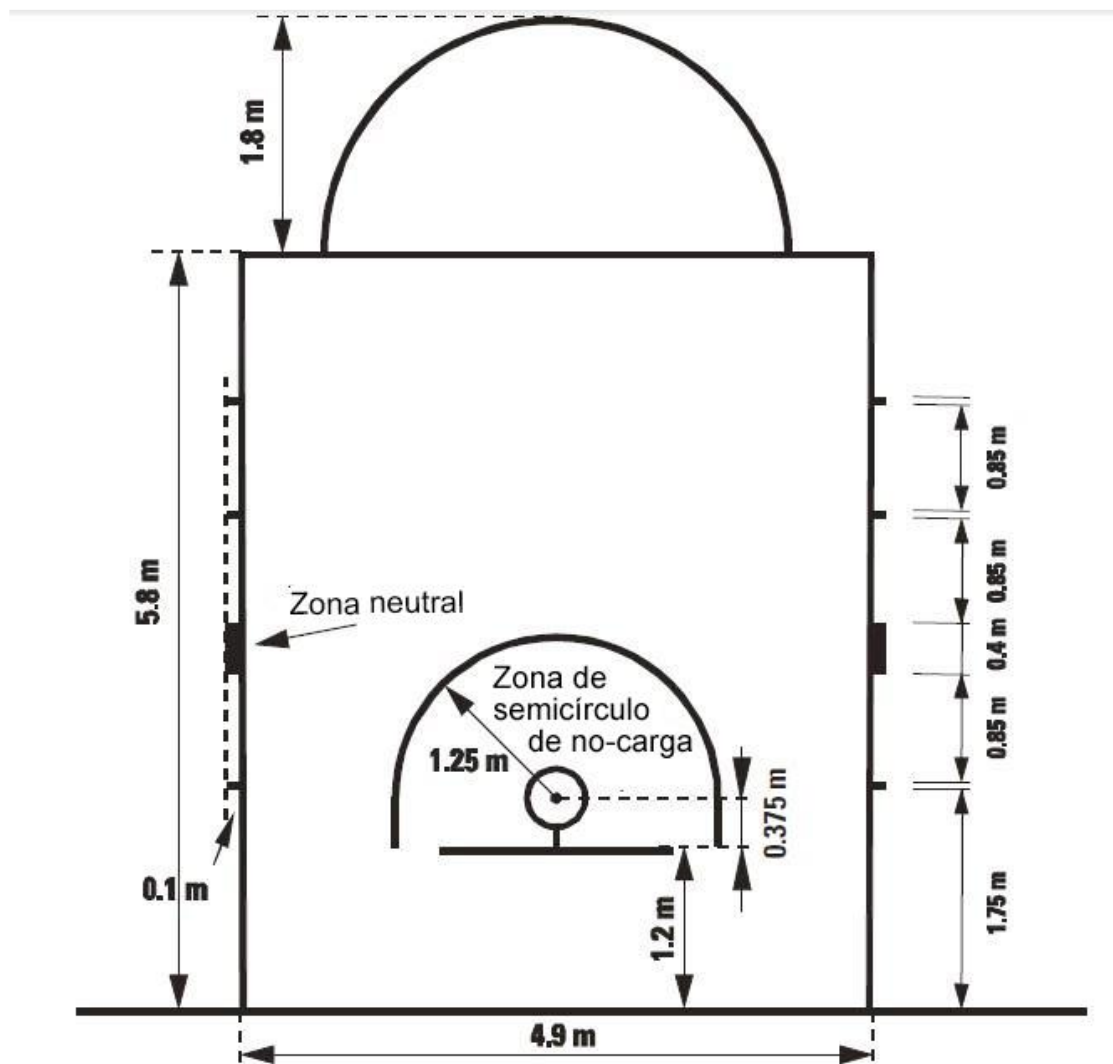


Diagrama 2 Zona restringida "nueva"

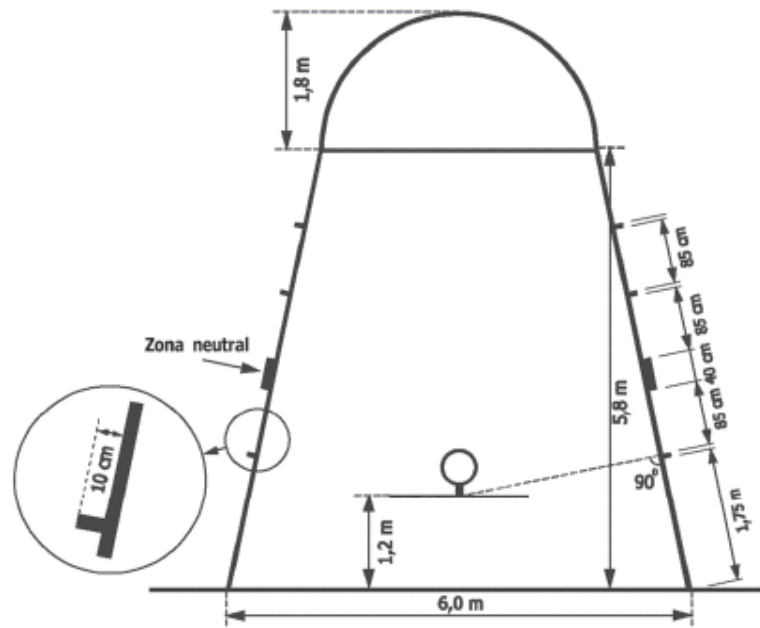
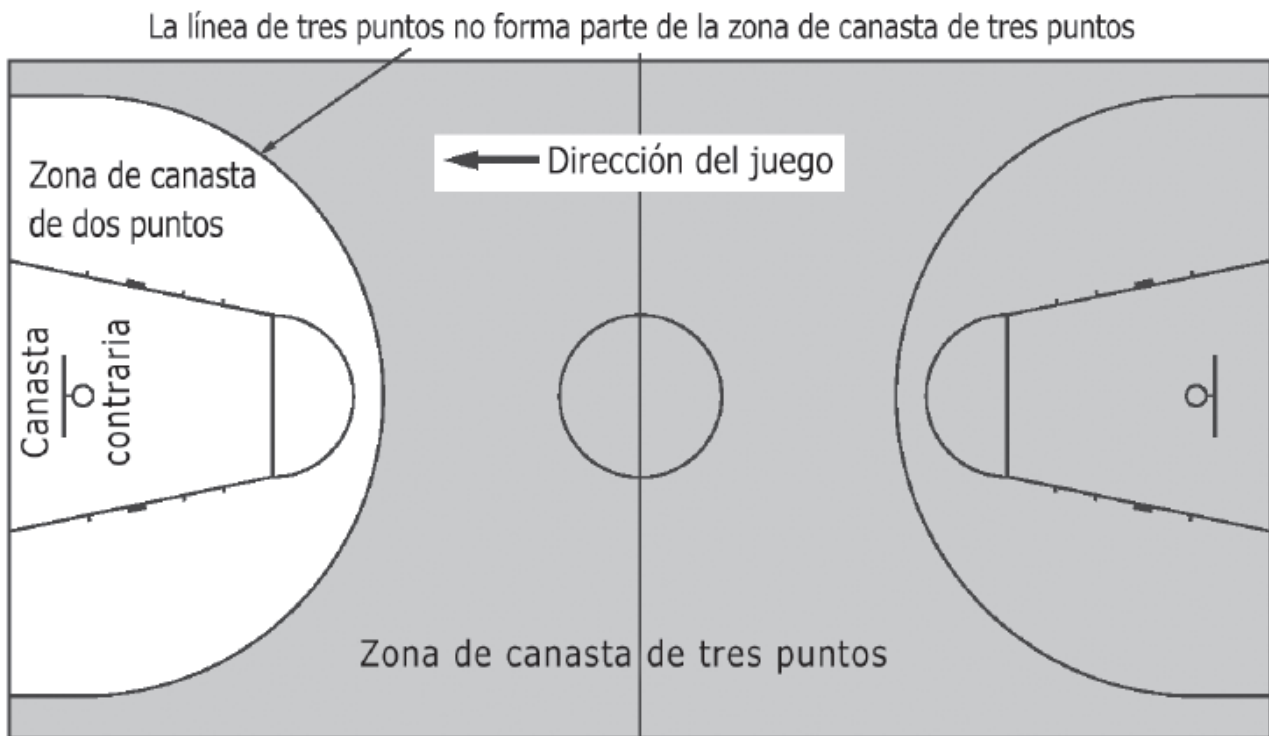


Diagrama 2 bis. zona restringida "antigua"



Esquema 3 Zonas de canasta de dos y tres puntos

2.5 Posición de la mesa de oficiales y de las sillas de los sustitutos

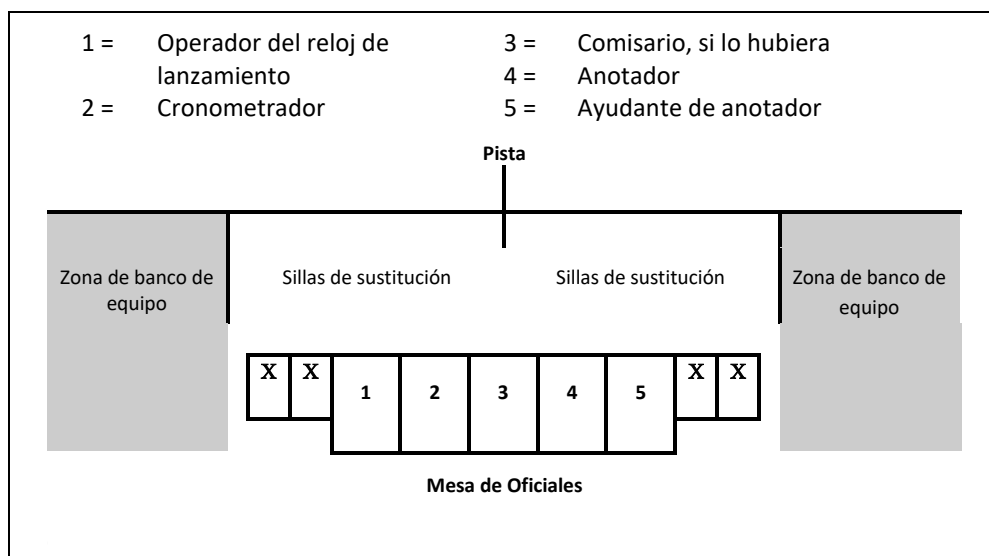


Diagrama 4 Mesa de oficiales y sillas de sustitutos

Mesa de Oficiales

La mesa de oficiales y sus sillas deben colocarse sobre una plataforma. El comentarista y/o los encargados de las estadísticas (si los hay) pueden sentarse al lado y/o detrás de la mesa de oficiales.

Art. 3 Equipamiento

Será necesario el siguiente equipamiento:

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

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

REGLA TRES – LOS EQUIPOS

Art. 4 Equipos

4.1 Definición

4.1.1 Un miembro de equipo es **apto** para jugar cuando se le ha autorizado para jugar con un equipo de acuerdo a las normativas, incluyendo las que regulan los límites de edad, del organizador de la competición.

4.1.2 Un miembro de equipo está **facultado** para jugar cuando ha sido inscrito en el acta antes del comienzo del encuentro y mientras no sea descalificado ni haya cometido 5 faltas.

4.1.3 Durante el tiempo de juego, un miembro de equipo es:

- Jugador cuando está en el terreno de juego y está facultado para jugar.
- Sustituto cuando no está en el terreno de juego pero está facultado para jugar.
- Jugador excluido cuando ha cometido 5 faltas y ya no está facultado para jugar.

4.1.4 Durante un intervalo de juego, se considera jugadores a todos los miembros de un equipo facultados para jugar.

4.2 Regla

4.2.1 Cada equipo se compone de:

- Un máximo de doce 12 miembros de equipo facultados para jugar, incluido un capitán.
- Un entrenador y, si el equipo quiere, un entrenador ayudante.
- Un máximo de 7 acompañantes miembros de la delegación, que pueden sentarse en el banco de equipo y desempeñar responsabilidades especiales, como delegado, médico, fisioterapeuta, estadístico, intérprete, etc. Si alguno de ellos es jugador, deberá de llevar una indumentaria distinta a los jugadores preparados para actuar.

4.2.2 Durante el tiempo de juego habrá 5 **miembros** de cada equipo en el terreno de juego 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 **todos** los miembros del equipo consta de:

- Camiseta del mismo color dominante en la parte delantera y trasera **como los pantalones**. Si las camisetas tienen mangas, deberán finalizar por encima del codo. No se permiten camisetas de manga larga. Todos los jugadores deben llevar la camiseta por dentro del pantalón. Se permiten los uniformes de una sola pieza.
- Pantalones cortos del mismo color dominante en la parte delantera y trasera, como las camisetas. Los pantalones deben acabar por encima de la rodilla.
- Calcetines del mismo color dominante para todos los miembros del equipo. Los calcetines han de ser visibles.

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

Los números serán claramente visibles y:

- Los de la espalda tendrán, como mínimo, 20 centímetros de altura.
- Los del frente tendrán, como mínimo, 10 centímetros de altura.
- Tendrán una anchura, como mínimo, de 2 centímetros.
- Los equipos **pueden usar solamente** los números del 0, 00 y del 1 al 99.
- Los jugadores del mismo equipo no podrán llevar el mismo número.
- Cualquier publicidad o logotipo estará, como mínimo, a 5 centímetros del número.

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

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

4.4 Otra indumentaria

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

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

• **No se permite** utilizar:

- Protección en dedos, manos, muñecas, codos o antebrazos, **cascos**, escayolas o refuerzos hechos de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal ni ningún otro material duro, aunque estén cubiertos por un acolchado blando.
- Objetos que puedan causar cortes o abrasiones (las uñas deben llevarse cortas).
- Accesorios para el pelo o joyas.

• **Se permite** utilizar:

- Protecciones en hombros, brazos, muslos o piernas, siempre que el material esté suficientemente acolchado.
- Mangas de compresión de brazos **y piernas**.
- **Recubrimiento para la cabeza**. No cubrirá ninguna parte de la cara entera o parcialmente (ojos, nariz, labios, etc...) y no será peligroso para la persona que lo lleva y/o para otras personas. Tampoco puede contener elementos que se abran o cierren alrededor de la cara y/o cuello ni ninguna parte que presione desde su superficie.
- Rodilleras, si están adecuadamente cubiertas.
- Máscaras faciales, de protección para las lesiones de nariz, aunque sean de material duro.
- Protectores bucales transparentes incoloros.
- Gafas, siempre que no representen un peligro para los demás jugadores.
- **Muñequeras y cintas para la cabeza, con una anchura máxima de 10 centímetros, de material textil**.
- Vendaje (*taping*) en los brazos, hombros, piernas, etc.
- **Tobilleras**.

Todos los jugadores del mismo equipo deben tener llevar todas sus mangas de compresión de brazos y piernas, el recubrimiento para la cabeza, las muñequeras, las cintas para la cabeza y los vendajes del mismo color sólido.

4.4.3 Durante el partido un jugador puede llevar zapatillas de cualquier combinación de colores, pero las zapatillas izquierda y derecha **deben coincidir**. No se permiten luces intermitentes, material reflejante u otros adornos.

4.4.4 Durante el partido, un jugador no podrá exhibir ningún nombre, marca, logotipo o cualquier otra identificación comercial, promocional o benéfica en su cuerpo, pelo o cualquier otra parte.

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

Art. 5 Jugadores: lesión

5.1 Los árbitros pueden detener el juego en caso de lesión de uno o varios jugadores.

5.2 Si el balón está vivo cuando se produce una lesión, los árbitros no harán sonar su silbato hasta que el equipo con control del balón haya lanzado a canasta, haya perdido el control del balón, se abstenga de jugarlo o el balón quede muerto. Si es necesario proteger a un jugador lesionado, los árbitros pueden detener el juego inmediatamente.

5.3 Si el jugador lesionado no puede continuar jugando inmediatamente (en, aproximadamente, 15 segundos) o si recibe asistencia, debe ser sustituido a menos que su equipo se quede con menos de 5 jugadores en el terreno de juego.

5.4 Los entrenadores, ayudantes de entrenador, sustitutos, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante pueden entrar en el terreno de juego, sólo con el permiso del árbitro, para atender a un jugador lesionado antes de que sea sustituido.

5.5 El médico puede entrar al terreno de juego, sin el permiso del árbitro, si, en su opinión, el jugador lesionado precisa atención médica inmediata.

5.6 Cualquier jugador que sangre o presente una herida abierta durante el partido deberá ser sustituido. Podrá volver al terreno de juego cuando se haya detenido la hemorragia y el área afectada o la herida abierta haya sido cubierta por completo y de manera segura.

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

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

Art. 6 Capitán: Obligaciones y derechos

6.1 El capitán (CAP) es un jugador designado por su entrenador para representar a su equipo en el terreno de juego. Puede dirigirse a los árbitros de manera educada para obtener información **sólo** cuando el balón **esté** muerto y el reloj de partido esté parado.

6.2 El capitán informará al árbitro principal (crew chief) poco después de la finalización 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". **En caso de ser acta digital, sólo se informará al árbitro principal (crew chief). En todos los casos, el árbitro principal (crew chief) reflejará esta circunstancia en el acta (dorso de ella o digital).**

Art. 7 Entrenadores: Obligaciones y derechos

7.1 Al menos 40 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada entrenador o su representante proporcionará al anotador una lista con los nombres y números correspondientes de los miembros de su equipo aptos para jugar **a través de las licencias, documento acreditativo correspondientes válidos (DNI, pasaporte o carnet de conducir), certificados federativos o aplicación informática oficial**, así como el nombre del capitán, entrenador y ayudante de entrenador. 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.

7.2 Al menos 10 minutos antes de la hora de inicio programada del partido, 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 **o dando el visto bueno en el acta digital**. Al mismo tiempo, él deberá indicar los 5 jugadores que comenzarán el partido. El entrenador del equipo A será el primero que facilite esta información.

7.3 **Los entrenadores, ayudantes de entrenador, sustitutos, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante** son las únicas personas autorizadas a sentarse en los bancos del equipo y a permanecer en las zonas de banco de equipo, **siempre que hayan presentado licencia, documento acreditativo o estén presentes en el acta digital**.

Durante el tiempo de juego todos los sustitutos, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante permanecerán sentados.

7.4 El entrenador o el entrenador ayudante pueden ir a la mesa de oficiales durante el partido para obtener información estadística, sólo cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté parado.

7.5 El entrenador puede dirigirse a los árbitros de manera educada durante el partido para obtener información solo cuando el balón esté muerto y el reloj de partido esté parado.

7.6 Tanto el entrenador o el entrenador ayudante, pero sólo uno de ellos al mismo tiempo, está autorizado a permanecer de pie durante el partido. Podrá dirigirse verbalmente a sus jugadores durante el partido siempre que permanezca dentro de sus zonas de banco de equipo. El entrenador ayudante **no se comunicará con** los árbitros.

7.7 Si hay un entrenador ayudante, 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, este no puede continuar ejerciéndolas.

7.8 Si el capitán abandona el terreno de juego, el entrenador informará a uno de los árbitros del número de jugador que actuará como capitán en el terreno de juego.

7.9 El capitán actuará como **jugador-entrenador** si no hay entrenador o si este no puede continuar y no hay entrenador ayudante inscrito en el acta (o este no puede continuar). Si el capitán tiene que abandonar el terreno de juego, puede continuar ejerciendo de entrenador. 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 como entrenador.

7.10 El entrenador designará al lanzador de tiros libres de su equipo en todos los casos en que las reglas no lo determinen.

REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO

Art. 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y prórroga

8.1 El partido constará de 4 **cuartos** de 10 minutos cada uno.

8.2 Habrá un intervalo de juego de 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.

8.3 Habrá los intervalos de juego de **1 minuto** entre el 1.^{er} y 2.^o **cuarto** (primera parte), entre el 3.^{er} y 4.^o **cuarto** (segunda parte) y antes de cada **prórroga**.

8.4 Habrá un intervalo de juego en la mitad del partido de **10 minutos**.

8.5 Un intervalo de juego comienza:

- 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
- Cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final del **cuarto**.

8.6 Un intervalo de juego finaliza:

- Al comienzo del 1.^{er} **cuarto**, cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal (crew chief) en el lanzamiento del salto entre dos.
- Al comienzo de todos los demás **cuartos y prórrogas**, cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.

8.7 Si el tanteo está empatado al final del tiempo de juego del **4.^o cuarto**, el partido con tantas **prórrogas** de 5 minutos como sean necesarios para deshacer el empate.

Si la puntuación global de un sistema de competición de series de partidos de ida y vuelta está empatada al final del segundo partido, este partido continuará con tantas **prórrogas** de 5 minutos como sean necesarios para deshacer el empate.

8.8 Si se comete una falta al mismo tiempo o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el final del **cuarto o una prórroga**, el consiguiente tiro o tiros libres deberán administrarse después del final del **cuarto o de la prórroga**.

8.9 Si a consecuencia de este tiro o tiros libres es necesario disputar una **prórroga**, se considerará que todas las faltas que se cometan después del **cuarto o de la prórroga** han ocurrido durante un intervalo de juego y los tiros libres se administrarán antes del inicio de la **prórroga**.

Art. 9 Comienzo y final de un cuarto, la prórroga o del partido

9.1 El 1.^{er} **cuarto** comienza cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal (crew chief) en el lanzamiento del salto entre dos.

9.2 Los demás **cuartos** comienzan cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.

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

9.4 En todos los partidos, el equipo citado en primer lugar en el calendario (equipo local) tendrá el banco de equipo y su propia canasta a la izquierda de la mesa de oficiales, de cara al terreno de juego. Sin embargo, si ambos equipos están de acuerdo, podrán intercambiar los bancos de equipo y/o las canastas.

9.5 Antes del 1.^{er} y 3.^{er} **cuarto**, los equipos tienen derecho a calentar en la mitad del terreno de juego en la que esté ubicada la canasta de sus oponentes.

9.6 Los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda mitad.

9.7 En todas las **prórrogas**, los equipos continuarán jugando hacia las mismas canastas que en el 4.^o **cuarto**.

9.8 Un **cuarto, prórroga** o partido finalizará cuando suene la señal del reloj de partido indicando el final del **cuarto o de la prórroga**. Cuando el tablero esté equipado con iluminación alrededor de su perímetro, la iluminación **roja** tiene prioridad sobre la señal sonora del reloj de partido.

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 abandona las manos del árbitro principal (crew chief).
- Durante un tiro libre, el balón está a disposición del lanzador.
- Durante un saque, el balón está a disposición del jugador que lo efectúa.

10.3 El balón queda **muerto** cuando:

- Se convierte cualquier tiro de campo o tiro libre.
- Un árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo.
- Resulta evidente que el balón no entrará en el cesto durante un tiro libre que debe ser seguido por:
 - otro tiro o tiros libres.
 - otra penalización (tiro o tiros libre y/o saque)
- Suena la señal del reloj de partido indicando el final de un **cuarto o de una prórroga**.
- Suena la señal del reloj de lanzamiento 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 haga sonar su silbato.
 - la señal del reloj de partido suene indicando el final del **cuarto o de la prórroga**.
 - suene la señal del reloj de lanzamiento.

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

Esta disposición no se aplica y la canasta no es válida si:

- Después de que un árbitro haga sonar su silbato se realiza una acción de tiro completamente nueva.
- Durante el movimiento continuo del jugador en acción de tiro, suena la señal del reloj de partido indicando el final del **cuarto o de la prórroga** o suena la señal del reloj de lanzamiento.

Art.11 Posición de un jugador y de un árbitro

11.1 La posición de un **jugador** se determina por el lugar que está ocupando sobre el suelo. Cuando se encuentra en el aire, mantiene la misma posición que tenía cuando tocó el suelo por última vez. Esto incluye las líneas limítrofes, la línea central, la línea de 3 puntos, la línea de tiros libres, las líneas que delimitan las zonas restringidas

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

Art.12 Salto entre dos y posesión alterna

12.1 Definición de salto entre dos

12.1.1 Tiene lugar un **salto entre dos** cuando un árbitro lanza el balón en el círculo central entre 2 adversarios cualesquiera al comienzo del 1.^{er} **cuarto**.

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

12.2 Procedimiento del salto entre dos

12.2.1 Cada saltador tendrá ambos pies dentro del semicírculo más próximo a su propia canasta y con un pie 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 en vertical entre los 2 oponentes, más alto de lo que cualquiera de ellos pueda alcanzar saltando.

12.2.4 El balón debe ser palmeado con la(s) mano(s) de al menos uno de los saltadores **después** de que alcance la altura máxima.

12.2.5 Ninguno de los saltadores abandonará su posición hasta que el balón haya sido palmeado legalmente.

12.2.6 Ninguno de los saltadores puede coger el balón ni palmearlo más de dos veces hasta que haya tocado a uno de los jugadores que no ha saltado o toque el suelo.

12.2.7 Si el balón no es palmeado por al menos uno de los saltadores, se repetirá el salto entre dos.

12.2.8 Los jugadores que no salten no pueden tener ninguna parte de su cuerpo sobre o encima de la línea del círculo (cilindro) antes de que el balón haya sido tocado.

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

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

12.4 Definición de posesión alterna

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

12.4.2 La posesión alterna:

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

12.5 Procedimiento de posesión alterna

12.5.1 En todas las situaciones de salto, los equipos **alternarán** la posesión del balón para efectuar un saque desde el punto más cercano a donde se produjo la situación de salto.

12.5.2 El equipo que no obtenga el control del balón vivo en el terreno de juego después del salto tendrá derecho a la primera posesión alterna.

12.5.3 El equipo que tenga derecho a la siguiente posesión alterna al final de cualquier **cuarto o prórroga** comenzará el siguiente **cuarto o prórroga** mediante un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, a menos que deba administrarse una penalización de tiros libres y saque.

12.5.4 El equipo que tiene derecho al saque de posesión alterna se indicará mediante la flecha de posesión alterna apuntando a la canasta de los oponentes. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambia en cuanto finaliza el saque de posesión alterna.

12.5.5 Una violación cometida por un equipo durante su saque de posesión alterna provoca que dicho equipo pierda el 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 desde el punto del saque original.

12.5.6 Una falta cometida por cualquier equipo:

- Antes del comienzo de un **cuarto** que no sea el primero o de una **prórroga**; o
- Durante el saque de posesión alterna, no provoca que el equipo que realiza el saque pierda esa posesión alterna.

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

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

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

Una infracción del Art. 13.2 es una violación.

Art.14 Control del balón

14.1. Definición

14.1.1 El control por parte de un equipo **comienza** cuando un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo sosteniéndolo o botándolo o tiene un balón vivo a su disposición.

14.1.2 El control por parte de ese equipo **continúa** cuando:

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

14.1.3 El control por parte de ese equipo **finaliza** cuando:

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

Art.15 Jugador en acción de tiro

15.1 Definición

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

Un palmeo y un mate también se consideran lanzamientos a canasta.

15.1.2 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.

Durante su acción de tiro el jugador podría tener sus brazos agarrados por un oponente, impidiéndole de esta forma encestar. En este caso no es imprescindible que el balón abandone la(s) mano(s) del jugador. **Cuando un jugador esté en su acción de tiro y pase el balón después de recibir una falta, ya no se considera que haya estado en su acción de tiro.**

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

15.1.3 Un **movimiento continuo** en la acción de tiro:

- Comienza cuando el balón descansa en la(s) mano(s) del jugador y este empieza a realizar el movimiento propio del lanzamiento, generalmente hacia arriba.
- Puede comprender el movimiento de los brazos y/o cuerpo del jugador 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 por completo.

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

16.2 Regla

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

- Una canasta lanzada desde el tiro libre vale 1 punto.
- Una canasta lanzada desde la zona de tiro de dos puntos vale 2 puntos.
- Una canasta lanzada desde la zona de tiro de tres puntos vale 3 puntos.
- Si después de que el balón haya tocado el aro tras un **último tiro libre**, un jugador atacante o defensor toca el balón legalmente antes de que entre en el cesto, la canasta será de 2 puntos.

16.2.2 Si un jugador convierte **accidentalmente** un lanzamiento en su **propia canasta**, la canasta valdrá 2 puntos y se anotará como si hubiesen sido logrados por el capitán en el terreno de juego del equipo contrario.

16.2.3 Si un jugador convierte **intencionadamente** un lanzamiento en su **propia canasta**, es una violación y la canasta no es válida.

16.2.4 Si un jugador provoca que el balón se introduzca completamente por debajo de la canasta es una violación.

16.2.5 El reloj de partido debe reflejar por lo menos 0:00.3 (3 décimas de segundo) para que un jugador pueda obtener el control del balón tras un saque o un rebote después del **último tiro libre** y lanzar a canasta. Si el reloj de partido refleja 0:00.2 o 0:00.1, el único lanzamiento de campo válido deberá ser un palmeo o un mate directo del balón.

Art.17 Saque

17.1 Definición

17.1.1 Se produce un saque cuando el jugador que lo efectúa, 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 4 metros del jugador que realiza el saque.
- El jugador que realiza el saque se encuentre en el lugar correcto designado por el árbitro.

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

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

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

17.2.4 Cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos en el 4.º cuarto y 2:00 minutos o menos en cualquier prórroga, después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón en su pista trasera, el entrenador de ese equipo tiene el derecho de decidir si el partido se reanudará con un saque de banda desde la línea de saque en la pista delantera del equipo con 14" segundos de posesión o desde la pista trasera del equipo en el lugar más cercano donde se encontraba el balón cuando se detuvo el partido con 24" de posesión (o lo que le reste).

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

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

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

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

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

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

- Cualquier jugador del equipo que recibió la canasta efectuará el saque desde cualquier lugar de su línea de fondo. Esto también es aplicable cuando un árbitro entregue el balón a un jugador o lo ponga a su disposición para el saque después de un tiempo muerto o cualquier otra interrupción del juego posterior a una canasta o un 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 que estén sobre o detrás de la línea de fondo, pero la cuenta de cinco (5) segundos comienza cuando el balón está a disposición del primer jugador situado fuera de las líneas limítrofes.

17.3 Regla

17.3.1 El jugador que realiza el saque:

- No tardará más de 5 segundos en lanzar el balón.
- No pisará el terreno de juego mientras tenga el balón en su(s) mano(s).
- No provocará que el balón toque fuera de los límites del terreno de juego tras haber sido lanzado en el saque.

- No tocará el balón dentro del terreno de juego antes de que haya tocado a otro jugador.
- No provocará que el balón entre directamente en la canasta.
- No se moverá del lugar designado para el saque más allá de las líneas limítrofes. Lateralmente en una o en ambas direcciones, una distancia total de 1 metro antes de soltar el balón. Sin embargo, **se le permite** moverse hacia atrás, perpendicularmente a la línea, tanto como las circunstancias lo permitan.

17.3.3 Cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga, y hay un saque, el árbitro usará una señal de cruce ilegal de línea de banda como una advertencia mientras administra el saque de banda.

Si un jugador defensivo:

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

Una infracción del Art. 17.3 es una violación.

17.4 Penalización

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

Art.18 Tiempo muerto

18.1 Definición

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

18.2. Regla

18.2.1 Cada tiempo muerto durará 1 minuto.

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

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

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

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

18.2.5 Se pueden conceder a cada equipo:

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

18.2.6 Los tiempos muertos no utilizados no podrán trasladarse a la siguiente mitad o **prórroga**.

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

18.2.8 No se concederá tiempo muerto al equipo que ha convertido una canasta al detenerse el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos en el 4.º **cuarto** y en cualquier **prórroga**, a menos que un árbitro haya interrumpido el partido.

18.3 Procedimiento

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

18.3.2 Una solicitud de tiempo muerto sólo puede cancelarse antes de que suene la señal del anotador comunicando dicha solicitud.

18.3.3 El período de 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 ordena 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 un equipo ha solicitado 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 2.º, 4.º **cuarto** o cualquier **prórroga**, los jugadores pueden abandonar el terreno de juego y sentarse en su banquillo de equipo y **cualquier persona con permiso para sentarse en el banco de equipo** pueden entrar al terreno de juego siempre que permanezcan cerca de la zona de banco de equipo.

18.3.6 Si cualquiera de los dos equipos solicita un tiempo muerto después de que el balón esté a disposición del lanzador para el **primer tiro libre**, el tiempo muerto se concederá si:

- Se convierte el **último tiro libre**.
- El **último tiro libre, si no se convierte, es seguido por un saque**.
- Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se **completará(n) el/los tiro(s) libre(s)** y se concederá el tiempo muerto antes de administrarse la nueva penalización, **a menos que se establezca lo contrario en estas reglas**.
- Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del **último tiro libre**. En este caso, se 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 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 1 falta, cada serie debe considerarse por separado.

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:

- Para ambos equipos, el balón queda muerto, el reloj de partido está parado y el árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa de oficiales.
- Para ambos equipos, el balón queda muerto después de un **último tiro libre** convertido.
- Para el equipo que recibe la canasta, se convierte una canasta de campo cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos en el 4.º **cuarto** y 2:00 minutos o menos en cualquier **prórroga**.

19.2.3 Una oportunidad de sustitución **finaliza** cuando el balón está a disposición de un jugador para efectuar un saque o para el primer 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 quede reducido a menos de 5 jugadores en el terreno de juego.
- El jugador que tiene derecho a lanzar tiros libres como consecuencia de la corrección de un error esté en el banco después de haber sido sustituido legalmente.

19.2.5 No se concederá ninguna sustitución al equipo que ha convertido una canasta cuando el reloj se haya detenido a continuación de un lanzamiento convertido cuando el reloj muestre 2:00 minutos o menos en el 4.º **cuarto** o 2:00 minutos o menos en cualquier **prórroga**, a menos que un árbitro haya interrumpido el partido.

19.3 Procedimiento

19.3.1 Sólo un sustituto tiene derecho a solicitar una sustitución. Lo hará él (ni el entrenador ni el entrenador ayudante) personándose en la mesa de oficiales y solicitando claramente una sustitución o sentándose en la silla de sustitutos. Debe estar preparado para jugar de inmediato.

19.3.2 Una solicitud de sustitución sólo puede cancelarse antes de que suene la señal del anotador comunicando 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 limítrofes hasta que el árbitro haga sonar su silbato, efectúe la señal de sustitución y le autorice a entrar en el 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 5 faltas o haya sido descalificado debe ser sustituido de inmediato (**como máximo 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 una falta técnica, registrada como 'B', por retrasar el juego.

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

19.3.8 Si el lanzador de tiros libres debe ser sustituido porque

- está lesionado, o
- ha cometido 5 faltas, o
- ha sido descalificado.

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

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

- Se convierte el **último tiro libre**.
- El **último tiro libre, si no se convierte, es seguido por un saque**.
- Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se **completará(n) el/los tiro(s) libre(s)** y se concederá la sustitución antes de administrarse la nueva penalización, **a menos que se establezca lo contrario en estas reglas**.
- Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del **último tiro libre**. En este caso, se 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 tiro libre**. En este caso, se concede la sustitución antes de administrarse el saque.

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

Art.20 Partido perdido por incomparecencia

20.1 Regla

Un equipo perderá el partido por incomparecencia si:

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

20.2 Penalización

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

20.2.2 Para las series de dos partidos (ida y vuelta) en que se tenga en cuenta el tanteo total y para los play-offs al mejor de 3 partidos, el equipo que no comparezca en el primer, segundo o tercer partido perderá la serie o los play-offs por incomparecencia. Esto no se aplica en los play-offs al mejor de 5 partidos.

20.2.3 Si un equipo pierde un segundo partido por incomparecencia en un torneo, el equipo será descalificado y se anularán los resultados de los partidos en que haya participado.

Art.21 Partido perdido por inferioridad

21.1 Regla

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

21.2 Penalización

21.2.1 Si el equipo al que se le adjudica el partido va por delante en el marcador, se dará por válido el tanteo del momento de la interrupción. Si el equipo al que se le adjudica el partido no va por delante, se registrará un tanteo de 2 a 0 a su favor. El equipo que haya perdido por inferioridad recibirá 1 punto de clasificación.

21.2.2 Para las series de 2 partidos (ida y vuelta) en que se sumen los puntos (tanteo total), el equipo que quede en inferioridad en el primer o segundo partido perderá la serie por inferioridad.

REGLA CINCO – VIOLACIONES

Art.22 Violaciones

22.1 Definición

Una violación es una infracción de las reglas.

22.2 Penalización

El balón se concederá 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.

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 limítrofes.

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

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

23.2 Regla

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

23.2.2 Si el balón sale fuera del terreno de juego por tocar o ser tocado por un jugador que está sobre o fuera de la línea limítrofe, 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 es el movimiento de un balón vivo causado por un jugador con control de ese balón y que lo lanza, palmea, **rueda o lo bota en el suelo**.

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

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

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

24.1.4 Las siguientes acciones no 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.
- Arrebatarse 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 descansa en una o ambas manos antes de tocar el suelo, siempre que no se cometa una violación del avance.
- **Lanzar el balón contra el tablero y recuperar el control del balón.**

24.2 Regla

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

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

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:

- Un jugador que controla el balón mientras está de pie con ambos pies en el suelo:
 - En el momento en que levante un pie, el otro pie se convierte en pie de pivote.
 - Para iniciar un regate, el pie de pivote no se puede levantar antes de que el balón salga de la(s) mano(s).
 - Para pasar o lanzar a canasta, el jugador puede saltar desde el pie de pivote, pero ninguno de los pies pueden volver al suelo antes de que el balón haya salido de la(s) mano(s).
- Un jugador que controla el balón mientras progresa o tras terminar un regate puede dar dos pasos para detenerse, pasar o lanzar a canasta:
 - **Después de recibir** el balón, el jugador se desprenderá de él para comenzar su regate antes de su segundo paso.
 - El primer paso tiene lugar cuando un pie o ambos pies tocan el suelo después de obtener el control del balón.
 - El segundo paso se produce después del primer paso cuando el otro pie toca el suelo o ambos pies tocan el suelo simultáneamente.
 - Si el jugador que se detiene en su primer paso tiene ambos pies en el suelo o tocan el suelo simultáneamente puede pivotar usando cualquiera de los pies como su pie pivote. Si luego salta con ambos pies, ningún pie puede tocar el suelo antes de que el balón salga de la(s) mano(s).
 - Si un jugador cae sobre un pie, sólo puede pivotar usando ese pie.
 - Si un jugador salta desde un pie en el primer paso, puede caer con ambos pies simultáneamente para el segundo paso. En esta situación, el jugador no puede pivotar con ningún pie. Si después uno o ambos pies abandonan el suelo, ningún pie puede volver al suelo antes de que el balón salga de la(s) mano(s).
 - Si ambos pies están en el aire y el jugador cae con ambos pies simultáneamente, en el momento en que se levanta un pie el otro pie se convierte en el pie de pivote.
 - Un jugador no puede tocar el suelo consecutivamente con el mismo pie o ambos pies después de terminar su regate u obtener el control del balón.

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

Art.26 3 segundos

26.1 Regla

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

26.1.2 Se permitirá que un jugador:

- intente abandonar la zona restringida.
- esté en la zona restringida cuando él o un compañero está en acción de tiro y el balón sale o acaba de salir de la(s) mano(s) del jugador en un 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 consecutivos.

26.1.3 Para que un jugador esté fuera de la zona restringida ambos pies deben estar sobre la pista 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 legal 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 5 segundos.

Art.28 8 segundos

28.1 Regla

28.1.1 Cuando:

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

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

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

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

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

Art.29 24 segundos

29.1 Regla

29.1.1 Cuando

- un jugador obtiene el control de un balón vivo en el terreno de juego,
 - en un saque, el balón toca o es legalmente tocado por cualquier jugador en pista y el equipo del jugador que realiza el saque sigue con el control del balón,
- ese equipo debe efectuar un lanzamiento antes de 24 segundos.

Para que se considere un lanzamiento a canasta antes de 24 segundos

- 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 **cuarto** de 24 segundos y suena la señal del reloj de lanzamiento con 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 no toca en el aro, se produce una violación. Sin embargo, **si los oponentes obtienen** un control del balón inmediato y claro, se ignorará la señal y el juego continuará.

Cuando el tablero está equipado con iluminación amarilla a lo largo de su perímetro en la parte superior, la iluminación tiene prioridad sobre el sonido de la señal del reloj de lanzamiento.

Se aplicarán todas las restricciones relacionadas con interposiciones e interferencias.

29.2 Procedimiento

En todas las categorías, excepto alevines y benjamines, se aplicará la regla de 24 - 14 segundos.

29.2.1 El reloj de lanzamiento se reiniciará siempre que un árbitro detenga el juego:

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

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

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

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

29.2.2 El reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos siempre que se conceda un saque al equipo adversario después de que un árbitro haya detenido el juego a causa de una falta o una violación cometida por el equipo con control de balón en su campo delantero. **En el caso de que la falta o violación fuera cometida por el equipo con control de balón en su campo defensivo, el otro equipo sacará en campo delantero con 14 segundos.**

29.2.3 Serán 14 segundos cuando se produzca un saque en campo delantero tras de elegir la opción de saque en pista delantera, después de tiempo muerto en los últimos 2 minutos.

29.2.4 Serán 14 segundos cuando se produzca un saque en campo delantero después de la señalización de una penalización UF / DQF.

29.2.5 Después de que el balón toque el aro de la canasta de los adversarios, el reloj de lanzamiento se reiniciará

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

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

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

Art.30 Balón devuelto a pista trasera

30.1 Definición

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

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

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

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

Esta restricción se aplica a todas las situaciones que se produzcan en la pista delantera de un equipo, incluidos los saques. No obstante, no se aplica cuando un jugador salta desde su pista delantera, establece un nuevo control de balón para su equipo en el aire y luego cae en su pista trasera.

30.2 Regla

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

30.3 Penalización

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

Art.31 Interposiciones e Interferencias

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 dentro de la canasta 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, o
- Después de haber tocado el tablero.

31.2.2 Se produce una **interposición** durante un **tiro libre** cuando un jugador toca el balón en trayectoria hacia canasta antes de que toque el aro.

31.2.3 Las restricciones de interposiciones se aplican hasta que:

- El balón ya no tenga posibilidad de entrar en la canasta.
- El balón haya tocado el aro.

31.2.4 Se produce una **interferencia** cuando:

- Después de un tiro de campo o el **último tiro libre**, un jugador toca la canasta o el tablero mientras el balón está en contacto con el aro.
- Después de un tiro libre que debe ser seguido por otro u otros tiros libres, un jugador toca el balón, la canasta o el tablero mientras el balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta.
- Un jugador introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.
- Un defensor toca el balón o la canasta mientras el balón está dentro de la canasta, impidiendo así que el balón atraviese la canasta.
- Un jugador hace que la canasta vibre o agarra el aro de **tal** manera que, a juicio del árbitro, **se** ha impedido que el balón entre en la canasta o **se** ha provocado que el balón entre en la canasta.
- Un jugador agarra **la canasta y juega** el balón.

31.2.5 Cuando:

- Un árbitro **hace sonar su silbato mientras**:
 - el balón **estaba** en las manos de un jugador en acción de tiro, o
 - el balón **estaba** en el aire durante un lanzamiento de campo o en el último tiro libre,
- La señal del reloj de partido **ha sonado** indicando el fin del **cuarto** o de la **prórroga**, Ningún jugador tocará el balón después de que haya tocado el aro mientras todavía tenga la posibilidad de entrar en la canasta.

Se aplicarán todas las restricciones referentes a interposiciones e interferencias.

31.3 Penalización

31.3.1 Si la violación la comete un **jugador atacante**, no se concederán puntos. Se concederá el balón al equipo contrario para que realice un saque en la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que se especifique lo contrario en estas reglas.

31.3.2 Si la violación la comete un **jugador defensor**, se concederá al equipo atacante:

- 1 punto cuando se tratase de un tiro libre.
- 2 puntos cuando el balón haya sido lanzado desde la zona de tiro de 2 puntos.
- 3 puntos cuando el balón haya sido lanzado desde la zona de tiro de 3 puntos.

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

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

REGLA SEIS – FALTAS

Art.32 Faltas

32.1 Definición

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

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

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 en 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 variará según la altura.



33.2 Principio de verticalidad

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

Este principio protege el espacio que ocupa el jugador en el suelo y el espacio sobre él cuando salta verticalmente desde ese lugar.

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

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

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

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

33.3 Posición legal de defensa

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

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

Esta posición legal de defensa se extiende verticalmente sobre él (cilindro), desde el 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 que controla el balón (que lo sostiene o lo bota), **no se aplican los elementos de tiempo y distancia**.

Un jugador con balón debe esperar que 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 para impedir que el jugador con el balón lo supere.

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

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

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

33.5 Defensa a un jugador sin control de balón

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

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

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

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

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

33.6 Jugador en el aire

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

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

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

Un jugador no debe interponerse en la trayectoria de un adversario después de que 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:

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

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

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

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

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

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

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

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

33.8 Carga

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

33.9 Bloqueo

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

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

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

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

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

33.10 Zonas de semicírculo de no-carga

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

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

- el atacante tiene el control del balón mientras está en el aire, e
- intenta un lanzamiento de campo o pasa el balón, y
- el defensor tiene uno o ambos pies en contacto con la zona del semicírculo de no-carga.

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

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

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

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

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

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

- engancha o rodea con el brazo o el codo a un defensor para obtener una ventaja.
- 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 obtener el balón.
- impedir que el defensor juegue o intente jugar el balón.
- crear más espacio para él.

33.12 Juego de poste

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

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

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

33.13 Defensa ilegal por la espalda

Defensa ilegal por la espalda es el contacto personal que provoca un defensor por detrás de un adversario.

El hecho de que el defensor intente jugar el balón no justifica el contacto con su adversario por la espalda.

33.14 Agarrar

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

33.15 Empujar

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

33.16 Simular haber recibido una falta

Simular (fake) es cualquier acción de un jugador para hacer creer que ha recibido una falta o realizar movimientos teatrales exagerados para generar la opinión de que ha recibido una falta y por ello obtener una ventaja.

Art.34 Falta personal

34.1 Definición

34.1.1 Una falta personal es un contacto ilegal 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 en 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.

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

• Si un jugador es objeto de falta mientras o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el fin del **cuarto** o de la **prórroga** o la señal del reloj de lanzamiento y el balón aún está en sus manos, la canasta, si entra, no será válida y se le concederán 2 ó 3 tiros libres.

Art.35 Doble falta

35.1 Definición

35.1.1 Una falta doble es una situación en la que 2 adversarios cometen faltas personales, uno contra otro, aproximadamente al mismo tiempo.

35.1.2 Para considerar 2 faltas como una falta doble, se deben aplicar las siguientes condiciones:

- Ambas faltas son faltas del jugador.
- Ambas faltas implican contacto físico.
- Ambas faltas se producen entre los mismos 2 oponentes que se hacen falta el uno al otro.
- Ambas faltas tienen la misma penalización.

35.2 Penalización

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

Si, aproximadamente al mismo tiempo que la doble falta:

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

36.1 Reglas de conducta

36.1.1 El correcto desarrollo del juego exige una cooperación leal y completa por parte de los jugadores, **entrenadores, entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante** con los árbitros, oficiales de mesa y comisario, si lo hubiera.

36.1.2 **Cada** equipo tienen derecho a esforzarse al máximo para lograr la victoria, pero deben hacerlo con una actitud de deportividad y juego limpio.

36.1.3 Se considerará una falta técnica cualquier falta de cooperación o desobediencia deliberada o reiterada al espíritu y propósito de esta regla.

36.1.4 El árbitro puede prevenir faltas técnicas avisando o, incluso, pasando por alto infracciones de poca importancia que, evidentemente, no sean intencionadas y no tengan un efecto directo en el partido, a menos que exista una repetición de la misma infracción después del aviso.

36.1.5 Si se descubre una infracción una vez que el balón esté vivo, se detendrá el juego y se sancionará una falta técnica. La penalización se administrará como si la falta técnica hubiera ocurrido en el momento de sancionarla. Será válido todo lo que haya ocurrido en el intervalo transcurrido entre la infracción y la detención del juego.

36.2 Definición

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

- Hacer caso omiso a las advertencias de los árbitros.
- Tratar **y/o comunicarse irrespetuosamente con los árbitros, el comisario, los oficiales de mesa, los oponentes o las personas con permiso para sentarse en los bancos de equipo.**
- Comunicarse irrespetuosamente con los árbitros, comisario, oficiales de mesa o adversarios.
- Utilizar un lenguaje o realizar gestos que puedan ofender o incitar a los espectadores.
- Molestar y provocar a un **oponente.**
- Obstruir la visión de un **oponente** agitando o poniendo su(s) mano(s) cerca de sus ojos.
- El excesivo movimiento de los codos.
- Retrasar el partido tocando el balón después de que el balón atraviese la canasta o evitando que un saque se realice con rapidez.
- Simular haber recibido una falta. (*Fake*)
- Colgarse del aro de manera que soporte todo el peso del jugador, a menos que lo agarre momentáneamente después de un mate o que, a juicio del árbitro, intente evitar lesionarse o lesionar a otro jugador.
- Un jugador defensor comete una interposición durante el **último tiro libre.** Se concederá 1 punto al equipo atacante, seguido de la penalización de una falta técnica sancionada al jugador defensor.
- **En los dos últimos minutos del 4º cuarto o prórroga, el defensor no puede sobrepasar la línea limítrofe de banda interrumpiendo al sacador.**

36.2.2 Una falta técnica de **cualquier persona con permiso para sentarse** en el banco del equipo es una falta por dirigirse o tocar irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o adversarios, o una infracción de carácter procedimental o administrativo.

36.2.3 Un jugador será descalificado durante el resto del partido cuando sea sancionado con 2 faltas técnicas, con 2 faltas antideportivas o con 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.

36.2.4 Un entrenador también será descalificado durante el resto del partido cuando:

- Haya sido sancionado con 2 faltas técnicas (C) a consecuencia de su comportamiento personal antideportivo.
- Haya sido sancionado con 3 faltas técnicas, todas ellas ('B') o una de ellas ('C'), como consecuencia del comportamiento antideportivo de **otras personas con permiso para sentarse** en el banco del equipo.

36.2.5 Si un jugador o un entrenador es descalificado según el Art. 36.3.3 y 36.3.4, dicha falta técnica será la única falta que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la falta descalificante.

36.3 Penalización

36.3.1 Si la falta técnica la comete:

- Un jugador, se le anotará una falta técnica como falta de jugador y contará para las faltas de equipo.
- **Cualquier persona con permiso para sentarse** en el banco del equipo, se anotará una falta técnica al entrenador y no contará para las faltas de equipo.

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

- El tiro libre se administrará inmediatamente, excepto si hay un tiempo muerto que se realizará después de él. Se reanuda con la devolución de la posesión al equipo que controlaba o tenía derecho al balón cuando se sancionó la técnica, desde el lugar más cercano desde donde se produjo.
- Si la falta técnica es sancionada al equipo atacante, el reloj de lanzamiento mantiene el tiempo restante. Si es al equipo defensor, serán 24" o 14", dependiendo de si el saque se produce en pista trasera o delantera.
- Si ninguno de los equipos tenía el control del balón ni tenía derecho al balón, se produce una situación de salto.
- Con un salto entre dos en el círculo central para comenzar el 1.er cuarto.

Art. 37 Falta antideportiva

37.1 Definición

37.1.1 Una falta antideportiva es una falta de jugador que implica contacto y que, a juicio del árbitro:

- No es un esfuerzo legítimo de jugar directamente el balón dentro del espíritu y la intención de las reglas.
- Es un contacto excesivo y violento del jugador en un esfuerzo por jugar el balón o sobre un adversario.
- Es un contacto innecesario causado por un jugador defensor para detener el progreso del equipo atacante en transición.

Esto se aplica hasta que el jugador comience su acción de tiro.

- Es un contacto de un defensor sobre un adversario, por la espalda o lateralmente, en un intento de impedir un contra-ataque y no hay ningún adversario entre el atacante y la canasta del equipo contrario.
- Es un contacto de un defensor sobre un **oponente en el terreno de juego cuando el reloj del partido muestre 2:00 o menos en el 4.º cuarto y en cada prórroga**, cuando el balón está fuera del terreno de juego para efectuarse un saque y aún permanece en las manos del árbitro o a disposición del jugador que va a efectuar dicho saque.

37.1.2 El árbitro debe valorar las faltas antideportivas de manera coherente durante todo el partido y juzgar sólo la acción.

37.2 Penalización

37.2.1 Se anotará una falta antideportiva al infractor.

37.2.2 Se concederán tiros libres al jugador que recibió la falta, seguidos de:

- Un saque **desde la línea de saque, de su pista delantera.**
- Un salto entre dos en el círculo central para iniciar el 1.er cuarto.

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

37.2.3 Un jugador será descalificado durante el resto del partido cuando cometa 2 faltas antideportivas, 2 faltas técnicas o 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.

37.2.4 Si se descalifica a un jugador según el artículo 37.2.3, la falta antideportiva será la única que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la falta descalificante.

Art.38 Falta descalificante

38.1 Definición

38.1.1 Una falta descalificante es cualquier infracción antideportiva flagrante cometida por **jugadores, sustitutos, entrenadores, entrenadores ayudantes, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante**.

38.1.2 Un entrenador que ha sido sancionado con una falta descalificante será sustituido por el entrenador ayudante que figure en el acta. Si no se ha inscrito a ningún entrenador ayudante, lo sustituirá el capitán (CAP).

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 en los que se vean implicados jugadores o personal de banco del 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. El árbitro principal (*Crew Chief*) deberá informar del incidente al organismo responsable de la competición.

38.2.4 Los agentes de las fuerzas del orden público solo 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 o de **cualquier persona con permiso para sentarse** en el banco del 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 **o incluso una falta descalificante a la(s) persona(s) implicada(s)**.

38.3 Penalización

38.3.1 Se anotará una falta descalificante al infractor.

38.3.2 Siempre que se descalifique al infractor de acuerdo a los respectivos artículos de estas reglas, se dirigirá al vestuario del equipo, donde permanecerá el resto del partido o, si lo desea, podrá abandonar las instalaciones.

38.3.3 Se concederán tiros libres:

- A cualquier adversario, designado por su entrenador, 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 línea de saque, de su pista delantera.**
- Un salto entre dos en el círculo central para iniciar el 1.er **cuarto.**

38.3.4 El número de tiros libres será el siguiente:

- Si se trata de una falta que no implica contacto: 2 tiros libres.
- Si la falta se comete sobre un jugador que no está en acción de tiro: 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 1 tiro libre.
- Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro que no logra encestar: 2 o 3 tiros libres.
- **Si la falta es una descalificación de un entrenador: 2 tiros libres.**
- **Si la falta es una descalificación de un entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o un miembro de la delegación acompañante, esta falta se anota al entrenador como una falta técnica: 2 tiros libres.**

Además, si la descalificación de un entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o un miembro de la delegación acompañante después de abandonar el área del banco del equipo es por su participación activa durante cualquier enfrentamiento:

— **Por cada única falta descalificante de un entrenador asistente, jugador sustituto y excluido: 2 tiros libres. Todas las faltas descalificantes serán anotadas a cada infractor.**

— **Por cada única falta descalificante de cualquier miembro de la delegación acompañante: 2 tiros libres. Todas las faltas descalificantes serán anotadas al entrenador.**

Todas las penalizaciones de tiro libre se ejecutarán, a menos que existan penalizaciones iguales contra el equipo oponente que se cancelarán entre sí.

Art.39 Enfrentamiento

39.1 Definición

Un enfrentamiento es una acción física mutua entre 2 o más oponentes (jugadores, **sustitutos, entrenadores, entrenadores ayudantes, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante**). Este artículo solo se refiere a **los sustitutos, entrenadores, entrenadores ayudantes, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante** que abandonen los límites de la zona de banco de equipo durante un enfrentamiento o cualquier situación que pueda derivar en un enfrentamiento.

39.2 Regla

39.2.1 Serán descalificados los sustitutos, jugadores excluidos o **miembros de la delegación acompañante** 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 el entrenador 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 serán descalificados.

39.2.3 Si el entrenador y/o el entrenador 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 **personas** descalificadas por abandonar la zona de banquillo de equipo, sólo se sancionará una falta técnica ('B') al entrenador.

39.3.2 Si se descalifica a **personas** 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 o **se anota el último 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 **a ese equipo** para que realice un saque desde **la pista delantera de ese equipo**.
- 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 B.8.3. y no contarán para las faltas de equipo.

39.3.4 Todas las posibles penalizaciones de las faltas **contra jugadores en el terreno de juego implicados** en un enfrentamiento o en cualquier situación que provoque un enfrentamiento, serán consideradas de conformidad con el Art. 42.

39.3.5 Todas las posibles penalizaciones de faltas descalificantes de un entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o miembro de la delegación acompañante involucrado activamente en un enfrentamiento o en cualquier situación que conduzca a un enfrentamiento, serán penalizadas de acuerdo con el Art. 38.3.4, sexto punto.

REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES

Art.40 5 faltas de jugador

40.1 Un jugador que haya cometido 5 faltas, será informado al respecto por el árbitro y deberá abandonar el partido de inmediato. Debe ser sustituido en 30 segundos.

40.2 Las faltas cometidas por un jugador que haya cometido anteriormente 5 faltas 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 Una falta de equipo es una falta personal, técnica, antideportiva o descalificante cometida por un jugador. Un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo **después de que haya** cometido 4 faltas en un **cuarto**.

41.1.2 Se considerará que todas las faltas de un equipo cometidas durante un intervalo de juego forman parte del **cuarto** o **prórroga** siguiente.

41.1.3 Todas las faltas de un equipo cometidas durante un **prórroga** forman parte del 4.º **cuarto**.

41.2 Regla

41.2.1 Cuando un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo, todas las faltas personales posteriores cometidas por sus jugadores sobre un jugador que no esté en acción de tiro se penalizarán con dos (2) tiros libres, en lugar de un saque. El tiro o tiros libres los lanzará el jugador sobre el que se cometió la falta.

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 período de reloj parado después de una infracción pueden surgir **situaciones especiales** cuando **se comete(n) una(s) infracción(es) adicional(es)**.

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 en el orden en que fueron sancionadas. Una vez que se han anotado y 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 cancelará cualquier derecho anterior a la posesión del balón.

42.2.5 Una vez que el balón esté vivo durante el **primer tiro libre** o en un saque, esa penalización no podrá utilizarse para cancelar cualquier penalización restante

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 **o se anota el último 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 en 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 1 punto, sin oposición, desde una posición 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 la posible siguiente posesión del balón resultante** de una única penalización de falta.

43.2 Regla

43.2.1. Cuando se señala una falta personal, una falta antideportiva o una falta descalificante con contacto, el tiro o tiros libres se concederán del siguiente modo:

- El jugador objeto de la falta será el que los lance.
- Si hay una solicitud para sustituirlo, debe lanzar el tiro o tiros libres antes de abandonar el juego.
- Si debe abandonar el partido por lesión, por haber cometido 5 faltas o haber sido descalificado, su sustituto lanzará el tiro o tiros libres. Si no se dispone de ningún sustituto, los lanzará cualquier compañero de equipo designado por su entrenador.

43.2.2 Cuando se señala una falta técnica, o una falta descalificante con contacto, cualquier jugador del equipo **de los oponentes** designado por su entrenador podrá lanzar los tiros libres.

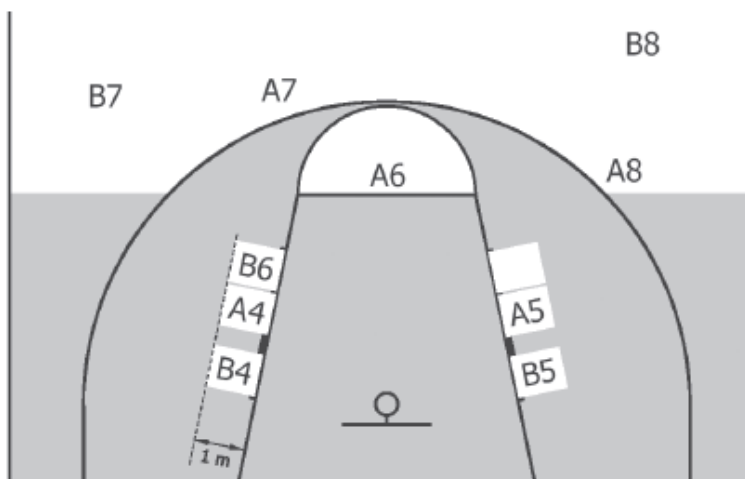
43.2.3 El lanzador de los tiros libres:

- Ocupará una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.
- Podrá utilizar cualquier método para efectuar el tiro libre pero deberá conseguir que el balón entre en la canasta por su parte superior o que toque el aro.
- Soltará el balón antes de 5 segundos desde que el árbitro ponga 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, cuya profundidad es de un 1 metro (Esquema 6).

Durante los tiros libres, estos jugadores:

- No ocuparán posiciones del pasillo de tiros libres a las que no tengan derecho.
- No entrarán en la zona restringida, en la zona neutral ni abandonarán su posición en el pasillo de tiros libres hasta que el balón haya abandonado las manos del lanzador.
- No desconcertarán al lanzador 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 concluya el tiro libre.

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 43.2.6 es una violación.

43.3 Penalización

43.3.1 Si **se convierte un tiro libre** y la violación la comete el lanzador, **el punto no será válido**.

Cualquier otra violación de cualquier otro jugador que ocurra durante el lanzamiento para un tiro libre convertido, o tras la violación cometida por el lanzador del tiro libre, se ignorará.

El balón se concederá a los **oponentes** un saque en 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 tiro libre**, el balón se concederá a los **oponentes** 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:

- El **lanzador** o su **compañero** durante el **último tiro libre**, se concederá a los **oponentes** el balón para un saque **desde** la prolongación de la línea de tiros libres a menos que el mismo equipo que lanzó tenga derecho a una posesión posterior.
- Un **adversario** del lanzador, se le concederá a este un nuevo tiro libre.
- **Ambos equipos** durante el **último tiro libre**, se produce una situación de salto.

Art.44 Errores rectificables

44.1 Definición

Los árbitros pueden corregir un error si se ha ignorado involuntariamente una regla 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 por error.
- Permitir lanzar uno o varios tiros libres al jugador equivocado.

44.2 Procedimiento general

44.2.1 Para que los errores arriba mencionados sean rectificables, los árbitros, comisario, si lo hubiera, 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.

44.2.2 Un árbitro puede detener el juego inmediatamente al descubrir un error rectificable, siempre que no ponga a ningún equipo en desventaja.

44.2.3 Serán válidas 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 Tras la corrección del error, a menos que se especifique lo contrario en estas reglas, el juego se reanudará en el punto en que se detuvo para corregir el error. El balón se concederá al equipo con derecho al balón en el momento en que se detuvo el juego para la rectificación del error.

44.2.5 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 cometido cinco (5) faltas o haber sido descalificado), debe volver al terreno de juego, a menos que esté lesionado, 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.
- el jugador fue sustituido por estar lesionado, por haber cometido 5 faltas o haber sido descalificado, su sustituto deberá tomar parte en la rectificación del error.

44.2.6 Los errores rectificables no pueden corregirse una vez que el árbitro principal (*Crew Chief*) ha firmado el acta.

44.2.7 Los árbitros pueden corregir un error de anotación, de tiempo de juego o de manejo del reloj de lanzamiento a canasta, que implique el tanteo, número de faltas, número de tiempos muertos, tiempo de partido o de posesión transcurrido u omitido, antes de que el árbitro principal (*Crew Chief*) **haya firmado** el acta.

44.3 Procedimiento especial

44.3.1 Conceder uno o más tiros libres a los que no se tenía derecho.

Se cancelarán los tiros libres lanzados a consecuencia del error y el partido se reanudará del siguiente modo:

- Si el reloj de partido no se ha puesto en marcha, se concederá un saque de lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres al equipo al que se le han cancelado los tiros libres.
- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha 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 de balón al producirse el error, o
 - Ningún equipo tiene el control de balón al descubrirse el error. Se concederá el balón al equipo con derecho al balón en el momento de descubrirse 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 de 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.

44.3.2 No conceder uno o más tiros libres merecidos.

- Si la posesión del balón no ha cambiado desde que se cometió el error, el juego se reanudará tras la corrección del error como después de un tiro libre normal.
- Si el mismo equipo logra una canasta tras habersele concedido por error el saque, se ignorará el error.

44.3.3 Permitir que el tiro o tiros libres los lance el jugador equivocado.

Se cancelarán dichos tiros libres, así como la posesión del balón si forma parte de la penalización, y se concederá el balón a los oponentes para que efectúen un saque de lateral desde la altura de la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que deban administrarse penalizaciones de otras infracciones.

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

Art.45 Árbitros, oficiales de mesa y comisario

45.1 Los **árbitros** serán 1 árbitro principal (*Crew Chief*) y 1 ó 2 árbitros auxiliares. Serán ayudados por los oficiales de mesa y un comisario, si lo hubiera.

45.2 Los **oficiales de mesa** serán un anotador, un ayudante de anotador, un cronometrador y un operador del reloj de lanzamiento.

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 (*Crew Chief*) y los auxiliares en el desarrollo correcto del encuentro.

45.4 Los árbitros de un partido no deben tener ninguna relación con 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, 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 (Crew Chief): Obligaciones y Facultades

El árbitro principal (Crew Chief):

46.1 Inspeccionará y aprobará todo el equipamiento que se utilizará durante el partido.

46.2 Designará el reloj oficial del partido, el reloj de lanzamiento, el cronómetro y reconocerá a los oficiales de mesa.

46.3 Elegirá el balón de juego entre los 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 para comenzar el 1.er **cuarto** y el saque de posesión alterna para comenzar los demás **cuartos y prórrogas**.

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 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido y **finalizará** cuando los árbitros den la aprobación a la señal del reloj de partido indicando la conclusión del partido.

46.10 Hará constar en el reverso del acta (**u observaciones del acta digital**), en el vestuario antes de firmarla,

- Cualquier incomparecencia o falta descalificante.
- Cualquier conducta antideportiva de los **miembros de equipo, entrenadores, entrenadores ayudantes y miembros de la delegación acompañante** que se produzca antes de los 20 minutos previos al inicio del partido o entre el final del partido y la aprobación y firma del acta.
- **Si el capitán de un equipo ha firmado el acta bajo protesta.**

En tal caso, el árbitro principal (Crew Chief) o el comisario si está presente, deberán enviar un informe detallado a los organizadores de la competición.

46.11 Tomará la decisión final cuando sea necesario o cuando los árbitros no se pongan de acuerdo. Puede consultar al árbitro auxiliar, al comisario, si lo hubiera, y/o a los oficiales de mesa para tomar la decisión final.

46.12 (Punto no utilizado en competiciones FBM) Estará autorizado para aprobar antes del partido y utilizar, si estuviera disponible, un **Sistema de Repetición Instantánea (SRI)** con el fin de decidir, antes de firmar el acta:

- Al final del **cuarto o prórroga**,
 - si se convirtió un lanzamiento de campo antes de que sonara la señal de partido para indicar el final del **cuarto o prórroga**.
 - si el reloj de partido debe mostrar tiempo restante, y cuánto, si:
 - se produjo una violación de fuera del lanzador.
 - se produjo una violación del reloj de lanzamiento a canasta.
 - se produjo una violación de 8 segundos.
 - se cometió una falta antes del final del **cuarto** o de la **prórroga**.
- Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el **4.º cuarto** y en cada **prórroga**,
 - si se convirtió un lanzamiento de campo antes de que sonara la señal del reloj de lanzamiento a canasta indicando el final de la posesión.
 - si se efectuó un lanzamiento a canasta antes de que se cometiese cualquier falta.
 - **si se sancionó correctamente una violación de interposición o interferencia.**
 - para identificar al jugador que provocó que el balón saliese fuera del terreno de juego.
- **Durante** en cualquier momento del partido
 - si un lanzamiento de campo convertido es de 2 o 3 puntos.
 - **si se otorgarán 2 o 3 tiros libres, después de que se haya sancionado una falta sobre un jugador que realiza un lanzamiento de campo que no convierte.**
 - **si una falta personal, antideportiva o descalificante cumplió con los criterios para tal falta o deberá ser actualizada ampliándola o reduciéndola o se considerará como una falta técnica.**
 - después de que se cometiera una falta sobre un jugador en acción de tiro que no convierte la canasta para identificar se deben conceder 2 o 3 tiros libres.
 - después de un error en el reloj de partido o en el reloj de lanzamiento a canasta, cuánto tiempo debe corregirse el reloj o relojes.
 - para identificar al lanzador de tiros libres correcto.
 - para identificar la implicación de miembros de equipo, **entrenadores, entrenadores ayudantes y miembros de la delegación acompañante durante un enfrentamiento.**

46.13 **Tendrá autoridad para tomar decisiones sobre cualquier aspecto que no se contemple expresamente en estas reglas.**

Art.47 Árbitros: Obligaciones y Facultades

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 de oficiales, los banquillos de equipo y las inmediaciones de las líneas limítrofes.

47.2 Los árbitros harán sonar su silbato cuando se cometa una infracción de las reglas, cuando finalice un **cuarto o prórroga** 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 y sopesar en cada caso los siguientes principios fundamentales:

- El espíritu y el propósito de las reglas y la necesidad de mantener la integridad del juego.

- Consistencia en la aplicación del concepto de ‘ventaja/desventaja’. Los árbitros no deben interrumpir el juego sin necesidad para sancionar contactos personales que son incidentales y que no conceden ninguna ventaja al infractor ni ponen en desventaja a su adversario.
- Consistencia al aplicar el sentido común en cada partido, teniendo presente el talento de los jugadores implicados y su actitud y conducta durante el partido.
- Consistencia para mantener un equilibrio entre el control del partido y la fluidez del juego, ‘sintiendo’ lo que los jugadores intentan desarrollar y sancionando lo que el juego requiere.

47.4 Si algún equipo formula una protesta, el árbitro principal (*Crew Chief* o el comisario si estuviera presente) informará del incidente a la organización de la competición si es requerido, tras recibir el informe de las razones de la protesta. **El árbitro principal reflejará la protesta al dorso del acta del encuentro (u observaciones del acta digital) y si es requerido, informará oportunamente al comité de competición.**

47.5 Si un árbitro se lesiona o si por cualquier otra razón no puede continuar con su labor antes de 5 minutos, el partido se reanudará. El otro u otros árbitros continuarán hasta el final del partido, a menos que exista la posibilidad de sustituir al árbitro lesionado por otro árbitro cualificado. Después de consultar con el comisario, si lo hubiera, el otro árbitro o árbitros restantes decidirá(n) sobre la posible sustitución.

47.6 En todos los partidos internacionales, cualquier comunicación verbal que sea necesaria para aclarar una decisión se realizará en inglés.

47.7 Cada árbitro tiene autoridad para tomar decisiones dentro de los límites de sus obligaciones, pero no tiene autoridad para ignorar o cuestionar las decisiones adoptadas por el otro u otros árbitros.

47.8 La ejecución e interpretación de las Reglas Oficiales de Baloncesto por parte de los árbitros, independientemente de que se haya tomado o no una decisión explícita, es definitiva y no puede ser impugnada o descartada, excepto en los casos en que se permita una protesta.

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 los 5 jugadores que comienzan el partido, sustituciones o número de los jugadores, avisará al árbitro más cercano en cuanto sea posible.
- El tanteo arrastrado, anotando los lanzamientos y tiros libres conseguidos.
- Las faltas señaladas a cada jugador. Debe advertir inmediatamente a un árbitro cuando un jugador cometa 5 faltas. Anotará las faltas señaladas a cada entrenador y advertirá a un árbitro en cuanto un entrenador deba ser descalificado. Del mismo modo, debe comunicarle al árbitro que un jugador **debería ser descalificado si** ha cometido 2 faltas técnicas, 2 faltas antideportivas o 1 falta técnica y 1 falta antideportiva y que debe ser descalificado.
- Los tiempos muertos. Notificará a los árbitros la solicitud de tiempo muerto de un equipo en la siguiente oportunidad de tiempo muerto y, por medio de un árbitro, comunicará al entrenador que no dispone de más tiempos muertos en una parte o **prórroga**.
- La siguiente posesión alterna, manejando la flecha de posesión alterna. El anotador cambiará la dirección de la flecha en cuanto finalice el 2.º **cuarto**, 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 de oficiales, en su extremo más cercano a la zona del banquillo del equipo que se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo después de que el balón esté vivo tras la cuarta falta de equipo en un **cuarto**.
- Efectuará las sustituciones.
- Hará sonar su señal **sólo** cuando el balón pase a estar muerto y antes de que vuelva a estar vivo. Su señal **no** detiene el reloj de partido ni el juego ni tampoco provoca 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 en el acta:

- 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 (*Crew Chief*) haya firmado el acta, el error no puede corregirse. El árbitro principal (*Crew Chief*) o el comisario, si lo hubiese, enviarán un informe detallado a los organizadores de la competición.

Art.49 Cronometrador: Obligaciones

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

- Medirá el tiempo de juego, tiempos muertos e intervalos de juego.
- Se asegurará de que la señal del reloj de partido suena de manera potente y automática al final de un **cuarto o prórroga**.
- Empleará cualquier medio posible para avisar a los árbitros de manera inmediata si su señal no suena o no es oída.
- Avisará a los equipos y a los árbitros al menos 3 minutos antes del inicio del 3.er cuarto.

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

- Pondrá en marcha el reloj de partido:
 - durante un salto entre dos, cuando el balón es legalmente tocado por un saltador.
 - después de un **último tiro libre** fallado y si el balón permanece vivo, cuando el balón toca o es tocado por un jugador sobre el terreno de juego.
 - durante un saque, cuando el balón toca o es tocado legalmente por un jugador sobre el terreno de juego.
- Detendrá el reloj de partido cuando:
 - finalice el tiempo de juego de un **cuarto y una prórroga**, si el propio reloj de partido no lo detiene automáticamente.
 - un árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo.
 - se consigue una canasta en contra del equipo que ha solicitado un tiempo muerto.
 - se consigue una canasta cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos en el **4.º cuarto** y en **cada prórroga**.
 - suena la señal del reloj de lanzamiento mientras un equipo tiene el control de balón.

49.3 El cronometrador medirá los **tiempos muertos** del siguiente modo:

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

49.4 El cronometrador también medirá los **intervalos de juego** de este modo:

- Inicialá el dispositivo en cuanto finalice el **cuarto o prórroga** anterior.
- Notificará a los árbitros antes del 1.er y 3.er **cuarto** cuando queden 3 minutos y 1 minuto y medio para su inicio.
- Hará sonar su señal antes del 2.º y del 4.º **cuarto** y cada **prórroga** cuando queden 30 segundos para su inicio.
- Hará sonar su señal y al mismo tiempo detendrá el cronómetro en cuanto finalice un intervalo de juego.

Art.50 Operador del reloj de lanzamiento: Obligaciones

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

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

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

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

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

Detendrá, pero tampoco reiniciará la cuenta, mostrando el tiempo restante, cuando el mismo equipo que tenía el control de balón deba realizar un saque en su pista delantera y se muestren 14 o más segundos en el reloj de lanzamiento como consecuencia de una falta o violación.

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

- El balón entre legalmente en el cesto.
- El balón toque el aro del cesto de los adversarios (a menos que se encaje entre el aro y el tablero) y sea controlado por el equipo que no tenía el control del balón antes de que tocara el aro.
- Se conceda a ese equipo un saque desde pista trasera:
 - A consecuencia de una falta o violación **(no cuando el balón sale fuera de banda).**
 - **A consecuencia de una situación de salto para el equipo que previamente no tenía el control del balón.**

- Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con el equipo que controla el balón.
- Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con ninguno de los equipos, a menos que se coloque a los adversarios en desventaja.
- Se conceda al equipo uno o más tiros libres.

50.4 Detendrá y reiniciará a 14 segundos, mostrando 14 segundos, cuando:

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

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

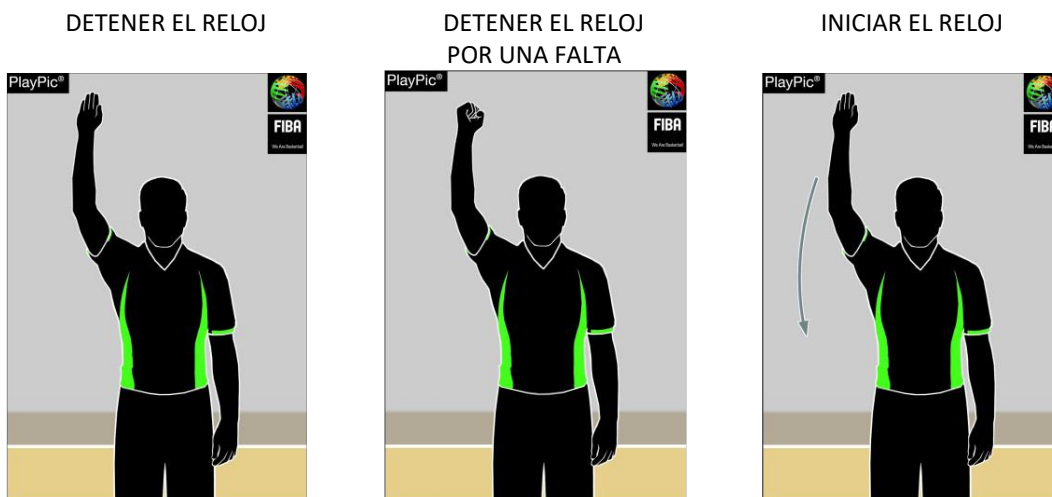
La señal del reloj de lanzamiento no detiene el reloj de partido ni el juego, ni provoca que el balón quede muerto, a menos que un equipo tenga el control del balón.

En el caso de balón encajado, si el saque corresponde al equipo que lo controlaba, se reinicia a 14" si le quedaban 13" o menos y se mantiene si eran más de 14". Si el saque le que corresponde al equipo que no controlaba el balón, se reinicia a 24".

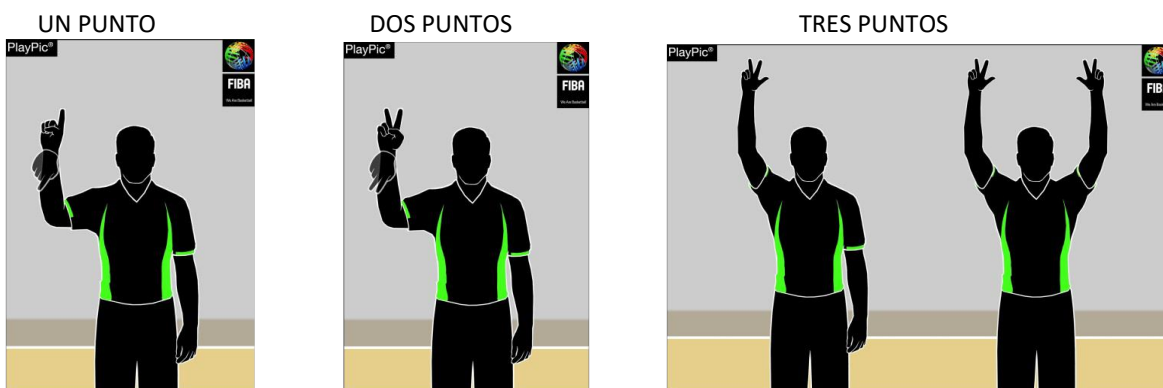
A — SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

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

Señales del reloj de partido



Tanteo



Un dedo, bajar la muñeca

Dos dedos, bajar la muñeca

Tres dedos extendidos Una mano: Intento Dos Manos: Convertido

Sustitución y Tiempo Muerto



Antebrazos cruzados

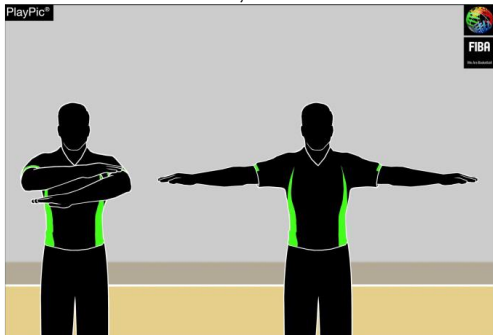
Palma abierta, acercar al cuerpo

Forma de T, mostrar el dedo índice

Brazos abiertos con puños cerrados

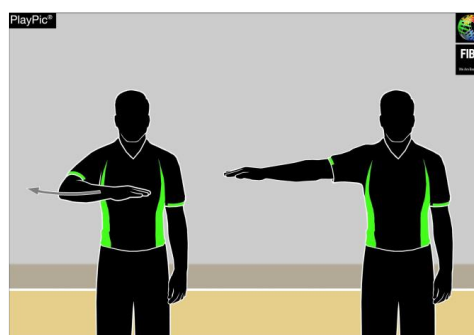
Informativas

ANULAR CANASTA, CANCELAR JUEGO



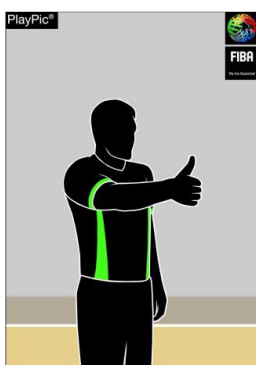
Mover los brazos como en tijera,
1 vez a la altura del pecho

CONTEO VISIBLE



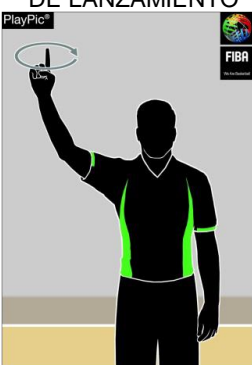
Contar mientras se mueve la palma

COMUNICACIÓN



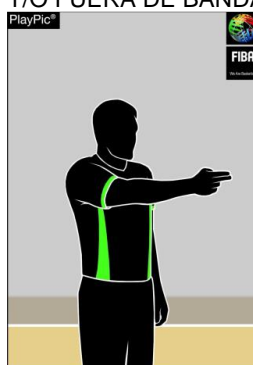
Dedo pulgar hacia arriba

REINICIO DEL RELOJ DE LANZAMIENTO



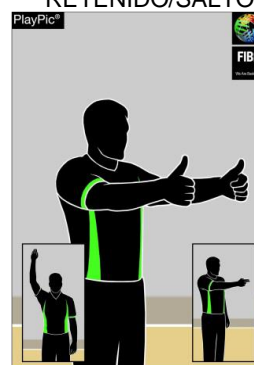
Girar la mano,
dedo índice extendido

DIRECCIÓN DE JUEGO Y/O FUERA DE BANDA



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

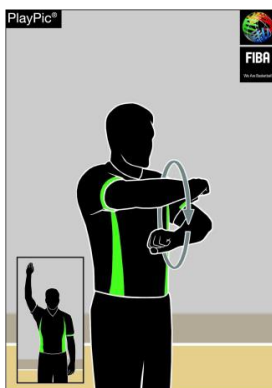
SITUACIÓN DE BALÓN RETENIDO/SALTO



Dedos pulgares hacia arriba,
después señalar la dirección
de juego según la flecha de
posesión alterna

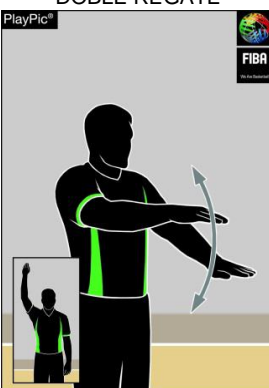
Violaciones

AVANCE ILEGAL



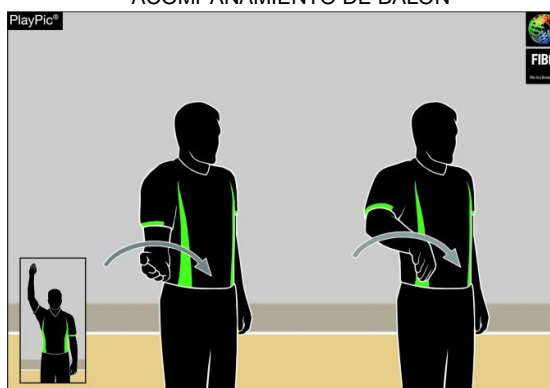
Rotar los puños

**REGATE ILEGAL:
DOBLE REGATE**



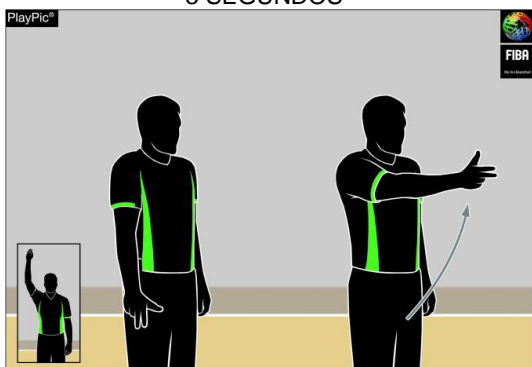
Palmear las manos

**REGATE ILEGAL:
ACOMPAÑAMIENTO DE BALÓN**



Media rotación con la mano

3 SEGUNDOS



Brazo extendido, mostrar 3 dedos

5 SEGUNDOS



Mostrar 5 dedos

8 SEGUNDOS



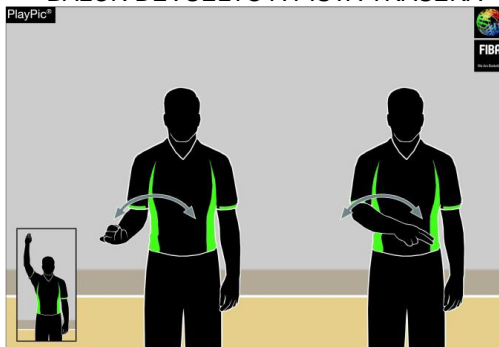
Mostrar 8 dedos

24 SEGUNDOS



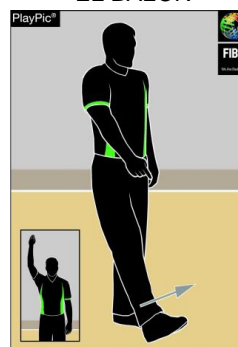
Tocar el hombro con los dedos

BALÓN DEVUELTO A PISTA TRASERA



Mover el brazo frente al cuerpo

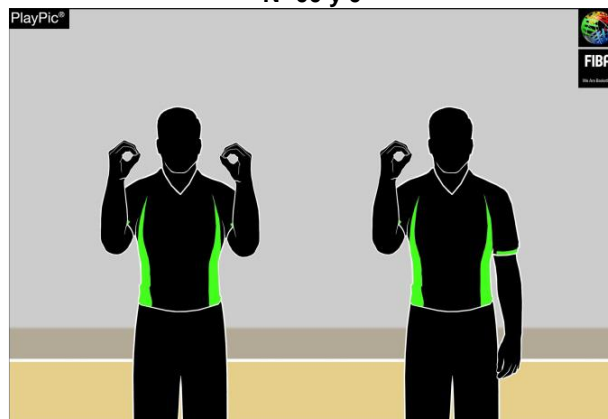
PATEAR O BLOQUEAR DELIBERADAMENTE EL BALÓN



Señalarse el pie

Número del jugador

Nº 00 y 0



Ambas manos muestran el número 0

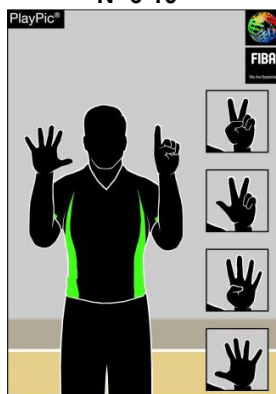
Una mano muestra el número 0

Nº 1-5



Mano derecha muestra el número del 1 al 5

Nº 6-10



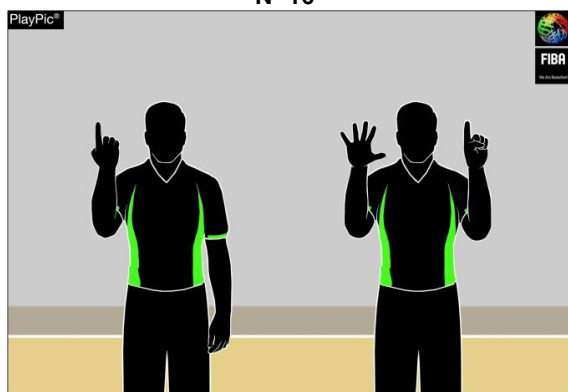
Mano derecha muestra el número 5, mano izquierda muestra el número del 1 al 5

Nº 11-15



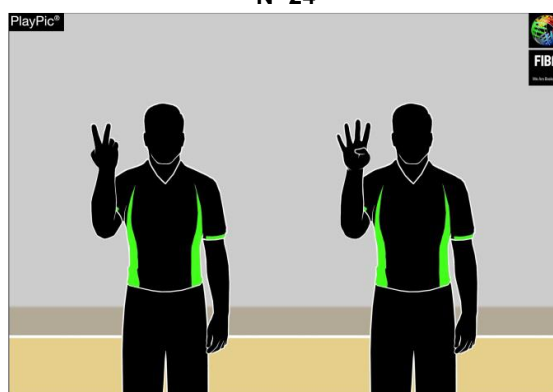
Mano derecha muestra el puño cerrado, mano izquierda muestra el número del 1 al 5

Nº 16



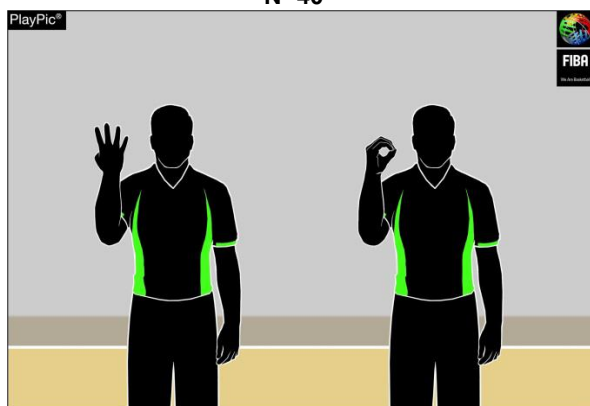
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 1 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 6 de la unidad.

Nº 24



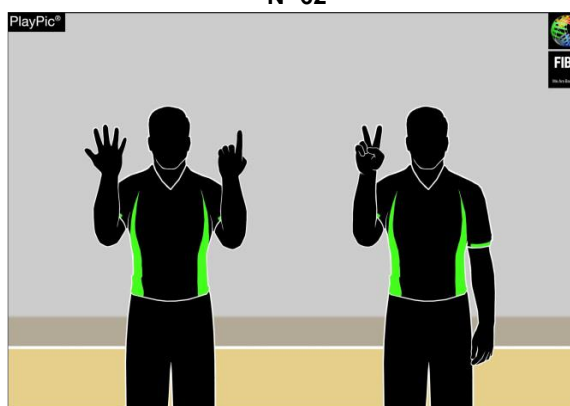
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 2 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 4 de la unidad.

Nº 40



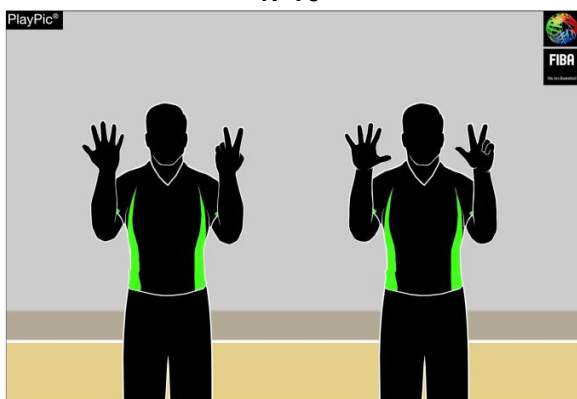
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 4 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 0 de la unidad.

Nº 62



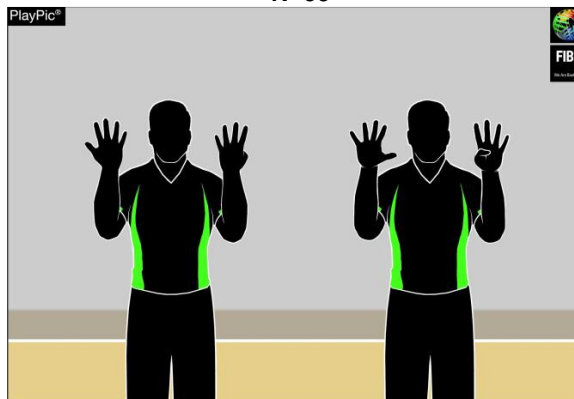
Primero las manos con las palmas hacia el árbitro muestran el número 6 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 2 de la unidad.

Nº 78



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

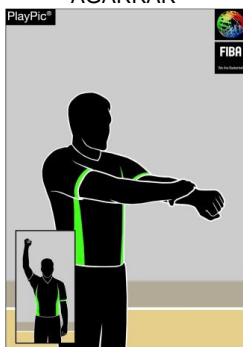
Nº 99



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

Tipo de falta

AGARRAR



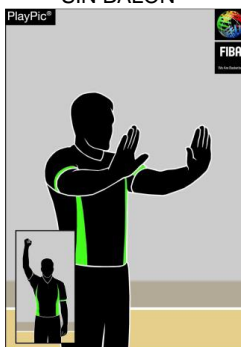
Agarrar la muñeca hacia abajo

BLOQUEO (DEFENSA)
PANTALLA ILEGAL (ATAQUE)



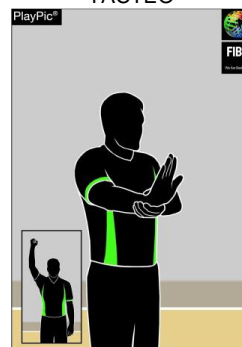
Ambas manos en la cadera

EMPUJAR O CARGAR SIN BALÓN



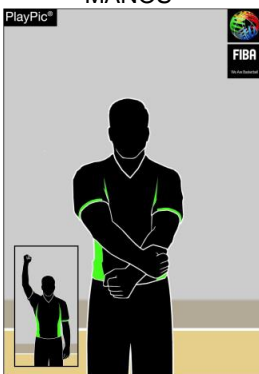
Imitar un empujón

TACTEO



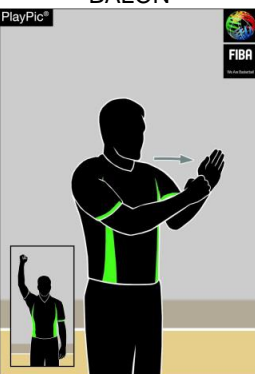
Agarrarse la palma y desplazar hacia delante

USO ILEGAL DE MANOS



Golpear la muñeca con puño cerrado

CARGAR CON BALÓN



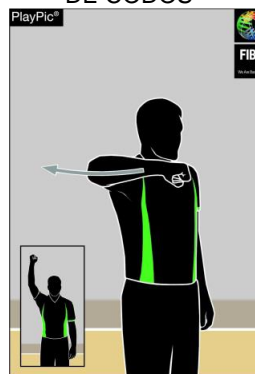
Golpear palma abierta contra el otro antebrazo

CONTACTO ILEGAL SOBRE LA MANO



Golpear la palma abierta hacia atrás

BALANCEO EXCESIVO DE CODOS



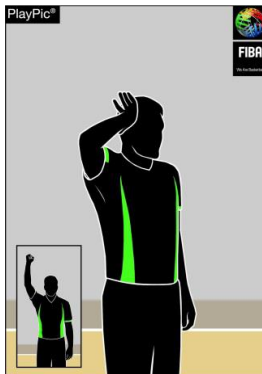
Balancear el codo

BALANCEO EXCESIVO DE CODOS

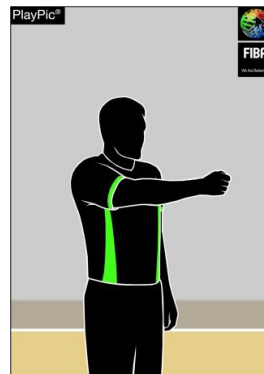


Balancear el codo hacia atrás

GOLPE EN LA CABEZA FALTA DEL EQUIPO CON CONTROL DE BALÓN

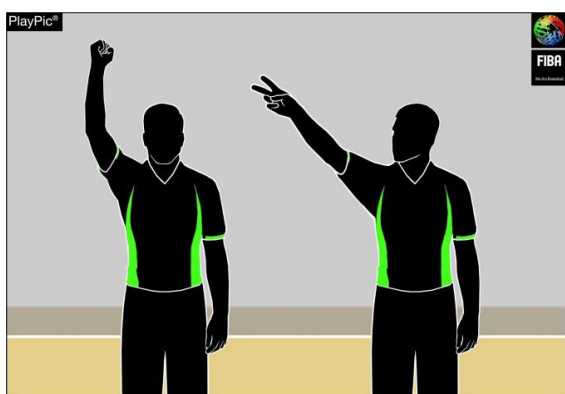


Imitar el contacto en la cabeza



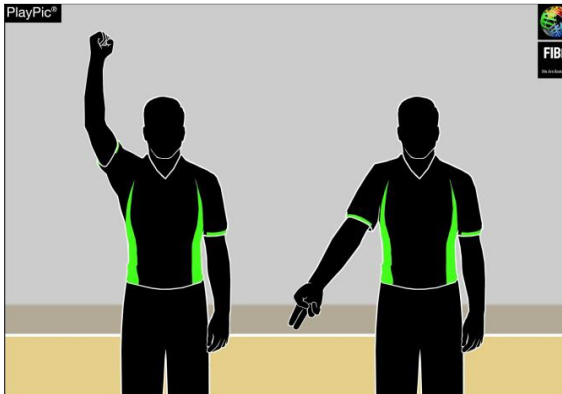
Señalar con el puño cerrado la canasta del equipo infractor

FALTA EN ACCIÓN DE TIRO



Un brazo con el puño cerrado indicando después el número de tiros libres

FALTA SIN ACCIÓN DE TIRO



Un brazo con el puño cerrado señalando después el suelo

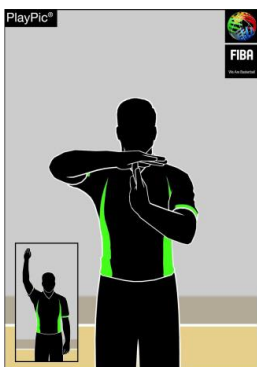
Faltas especiales

DOBLE FALTA



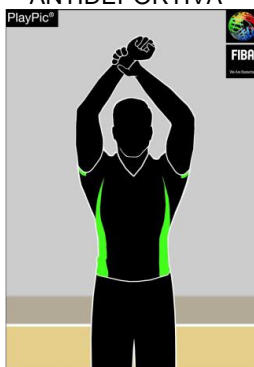
Agitar los puños cerrados de ambas manos

FALTA TÉCNICA



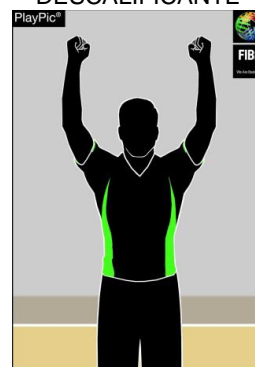
Forma de T, mostrando la palma

FALTA ANTIDeportiva



Agarrarse la muñeca en alto

FALTA DESCALIFICANTE



Puños cerrados de ambas manos

SIMULAR UNA FALTA (FAKE)



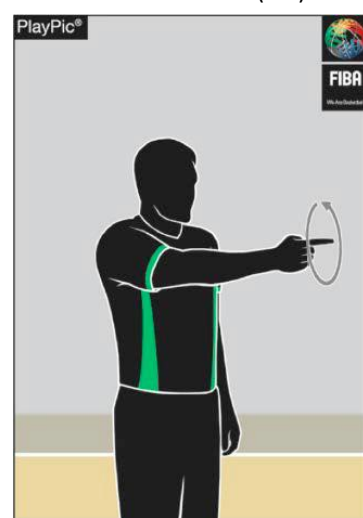
Levantar el antebrazo
Dos veces

LA LINEA DE BANDA



Agitar el brazo paralelo
a línea de banda (en los
2 últimos minutos del 4º
cuarto y cada prórroga)

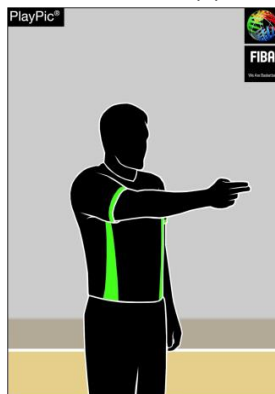
REPLAY SYSTEM (IRS)



Rotar la mano con el dedo índice
extendido horizontalmente

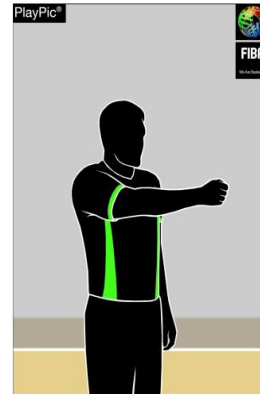
Administración de penalizaciones
Señales a la mesa de oficiales

TRAS FALTA SIN TIRO(S) LIBRES



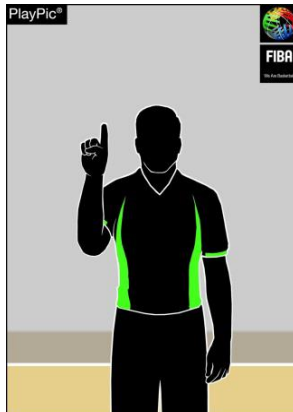
Señalar dirección del juego,
brazo paralelo a la línea lateral

TRAS FALTA DEL EQUIPO
CON CONTROL DEL BALÓN



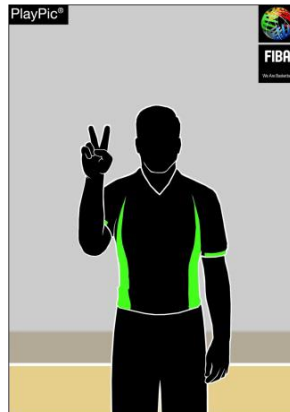
Puño cerrado en dirección del juego,
brazo paralelo a la línea lateral

1 TIRO LIBRE



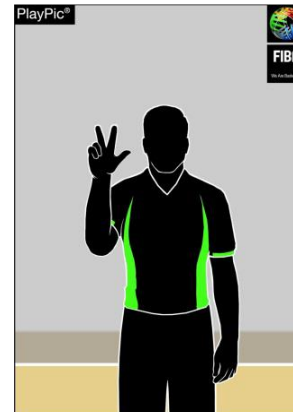
Levantar 1 dedo

2 TIROS LIBRES



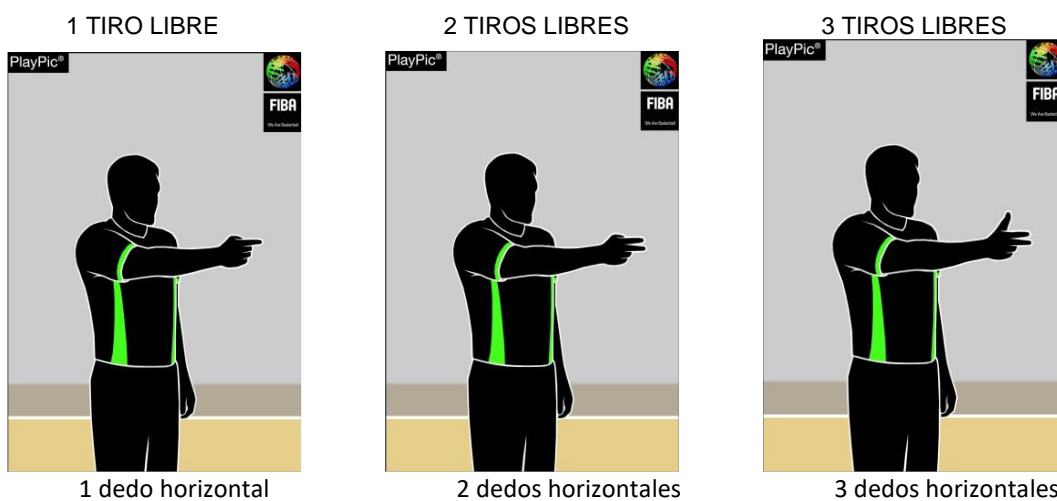
Levantar 2 dedos

3 TIROS LIBRES



Levantar 3 dedos

Administración de tiros libres - Árbitro Activo (Cabeza- Lead)



Administración de tiros libres - Árbitro Pasivo (Cola-Trail y Centro-Centre)



Diagrama 7 Señales de los árbitros

**ACTA DEL PARTIDO. MANUAL DEL OFICIAL DE MESA
FEDERACIÓN DE BALONCESTO DE MADRID**

EL ANOTADOR

MATERIAL NECESARIO

Un juego de **actas** con original y 2 copias.

Bolígrafos de 3 Colores;

En benjamín y alevín: → rojo (1.^{er} y 4.^o **cuarto**), azul (2.^o y 5.^o **cuarto**) y negro (3.^{er} y 6.^o **cuarto**)

En categoría cadete, infantil y preinfantil (infantil 98) → rojo (1.^{er} y 3.^{er} **cuarto**) y azul o negro (2.^o y 4.^o **cuarto**).

Es conveniente llevar más de un bolígrafo de cada color.

Una regla.

Un cronómetro para llevar el tiempo de partido y/o los TMR.

Un silbato.

2 calcos rojos.

2 azules o negros por si hubiera que hacer alguna anotación al dorso del acta.

Recordad que las actas autonómicas son autocopiativas, pero no así al dorso, donde deberemos poner los calcos.

ENCABEZAMIENTO

Todo lo que se escriba en el acta se ha de hacer **OBLIGATORIAMENTE EN MAYÚSCULAS**.

El encabezamiento siempre lo escribiremos **en azul o negro**.

Se debe escribir con bolígrafo de punta dura y apretar al escribir para que marque en todas las copias.

Los datos a rellenar son todos los que vienen en la designación del encuentro y se han de copiar tal y como vienen allí escritos.

- **Nombre de los equipos**.- Hay que escribirlos completos. Todo lo que aparece en la designación, incluido el patrocinador.
- **Número de encuentro**.- el que aparezca en la designación (Ej: 8562541)
- **Categoría**.- Abreviada utilizando **grupos de 3 letras**. (ALE. 99 MAS.) (CAD. PRE. FEM. B)
- **Localidad**.- Reflejad población y **número de campo** obligatoriamente.
- **Fecha**.- En grupos de 2 dígitos separado con puntos (15.02.09).
- **Hora**.- La que indica la citación (siempre formato 24 horas), aunque el partido empezase con retraso (Ej: 09:30)
- **Inscripción de árbitros y auxiliares**.- En acta de papel, se pone solo el nick,

Preguntad a los compañeros su nick ya que en la designación viene el nombre y dos apellidos de cada miembro del equipo arbitral.

Hay que cerrar con una línea horizontal el espacio correspondiente al componente que no asiste al encuentro.

		GREDOS SAN DIEGO ESCORIAL		CONTRA	COLEGIO LEGAMAR	
Nº Partido	8529233	Localidad	EL ESCORIAL	45	8	9
Categoría	CAD. MAS. FED.	Fecha	18.10.18	Hora	12:30	Arb. principal
Grupo	2					ZABAL NAVARRO, I. (2699)
						Arb. auxiliar

20 MINUTOS ANTES DEL INICIO DE ENCUENTRO INSCRIPCIÓN DE LOS EQUIPOS

Al menos unos 20 min. antes del comienzo del encuentro se han de solicitar las licencias de cada uno de los equipos. Al solicitar las licencias se pide al entrenador que nos confirme los dorsales de sus jugadores y cualquier dato reseñable de su equipo.

El equipo que aparece en la designación en primer lugar siempre es el equipo de local, a efectos del acta se denominará "A" o local y el otro equipo pasará a ser "B" o visitante para todo el encuentro.

Siempre escribiremos los nombres de jugadores, entrenadores, etc... en azul o negro.

1. **Número de licencia de jugadores.**- solo se van a copiar las **3 últimas cifras** (no letras) que lo componen. Si algún jugador no presentase licencia federativa, se inscribirán igualmente las tres últimas cifras del DNI o documento acreditativo que presente. Esto constituye una incidencia que se reflejará al dorso del acta (u observaciones del acta digital).

- **Nombres.**- Se ha de inscribir el primer apellido seguido de una coma y de la inicial o iniciales que compongan el nombre seguidas de un punto (Ej.: GARCIA, J.), no siendo necesario que las iniciales estén alineadas. Se anotará **(CAP)** al lado de la inicial del nombre del jugador que el entrenador indique que realizará esta función.
- **Número de jugadores.**- de 0 y 00 a 99..
- **Entrenador y entrenador ayudante.**- Mismo procedimiento que con los jugadores: primer apellido seguido de una coma y de la inicial o iniciales que compongan el nombre seguidas de un punto (Ej: PÉREZ, D. ó GARCIA, J. M.). Si no presenta licencia se actuará de la misma forma que con los jugadores.

Se inscribirá de la misma forma, y debajo, al ayudante de entrenador si lo hubiera.

Si el equipo se acompañara de "asistentes de equipos", éstos **NO** se inscribirán en la casilla del entrenador.

Si no se halla presente el entrenador, el capitán realizará sus funciones. Se procederá en este caso a anotar en la casilla de entrenador la inscripción CAP. (sin indicar el nº del jugador).

Si no hay entrenador constituye una incidencia que hay que reflejar al dorso del acta (u observaciones del acta digital).

- **Delegado de campo.**- Se inscribirá en su casilla correspondiente de la misma forma que el entrenador. La ausencia o dejación de funciones por parte del delegado, deben de ser informada en el acta (dorso de ella o digital).
- En encuentros de categoría superiores a Infantil, como no se lleva un control de los jugadores que participan en cada **cuarto**, se van a **anular tres columnas** referidas a las entradas de jugador mediante un aspa de trazo grueso. Utilizad la columna más cercana al número de jugador, separándola con una línea vertical de las otras tres, para anotar las entradas de jugadores.

Equipo A: **GREDOS SAN DIEGO ESCORTAL**

Tiempos muertos: **3=10=**

Faltas de Equipo: 1. **XXXX** 2. **XXXX**
3. **XXXX** 4. **XXXX**

Lic.	Nombre Jugador	Nº	Entradas				Faltas
			1	2	3	4	
993	DEL VAL, J.C.	5	X				14884GD
284	LIDEÑA, A. (CAP)	6	X				452
634	DIÁZ-HERNÁNDEZ, F.J.	7	X				6
183	HERNAN, J.	8	X				810
054	OSORTO, E.	13	X				92918283
630	GARCIA, R.	14	X				315291GD
955	ARROYO, R.	15	X				631223
414	PIÑAS, S.	16	X				671922
682	UBAGO, M.	17	X				3121192
815	BISKERK, J.	19	X				82342
425	Entrenador: FERNANDEZ, S.						8949GD
	Ay. Entrenador:						

Delegado de Campo: **RAMIREZ, J. (055)**

Equipo B: **COLEGIO LEGAMAR**

Tiempos muertos: **351029=**

Faltas de Equipo: 1. **XXXX** 2. **XXXX**
3. **XXXX** 4. **XXXX**

Lic.	Nombre Jugador	Nº	Entradas				Faltas
			1	2	3	4	
581	RAMON, G.	5	X				
441	FERNANDEZ, F.D.	7	X				1311292
830	SANCHEZ, H.	8	X				8282992
405	SANCHEZ, M. (CAP)	9	X				113923
100	DOMINGUEZ, D.	10	X				5647202
636	VEGA, R.	12	X				472113202
637	VEGA, A.	13	X				9292112
025	MARTIN, A.	14	X				7202FFF
701	GONZALEZ, S.L.	15	X				1052FFF
705	SHAN, Y.	16	X				2192922102
754	Entrenador: ERICH, J.						5372
	Ay. Entrenador:						

10 MINUTOS ANTES DEL COMIENZO DEL PARTIDO

Los entrenadores de ambos equipos han de dirigirse a la mesa de anotadores para indicar los 5 jugadores que comienzan el encuentro (5 inicial). Confirmarán que los jugadores están correctamente inscritos y firmarán en su casilla, donde se ha inscrito su nombre (en acta digital sólo confirmarán). Es conveniente recordarles en este momento el número de jugadores de su equipo inscritos y los dorsales que no tienen.

Si hubiese 2 entrenadores, sólo firmará el inscrito en primer lugar (en acta digital sólo confirmará), y si no hubiese ninguno, esta tarea la hará el capitán (CAP) y se tratará como una irregularidad a reflejar en el dorso del acta (u observaciones del acta digital).

- En los jugadores que componen el quinteto inicial se hace un pequeño aspa en la casilla de entrada correspondiente.
- Aquellas casillas preparadas para anotar jugadores que no han sido utilizadas se cierran con una línea de trazo grueso horizontal sobre ella (si es una). Si fueran 2 o más, se hace en forma de martillo, es decir, un trazo horizontal desde la casilla del número de licencia hasta la primera columna de faltas y una diagonal que abarque las casillas de faltas.

- En partidos infantiles o inferiores, esto mismo se repetirá al inicio de cada **cuarto** y tendremos un 5 inicial para cada uno de ellos. Es muy importante, sobre todo al inicio del 3.er **cuarto** (o del quinto en alevín y benjamín) que se verifique que todos los jugadores han participado en el partido los **cuartos** obligatorios. Si un entrenador no cumple la norma de los 5 iniciales al dar el quinteto, se le informa de la irregularidad. Si mantiene su quinteto, se consignará al dorso del acta (**u observaciones del acta digital**) como incidencia.
- En partidos desde categoría cadetes hasta senior, sólo se da el 5 al inicio del partido. La forma de diferenciar estos jugadores del resto que irán saliendo en el transcurso del encuentro, es rodear con un círculo las aspas que se han realizado en los jugadores indicados por el entrenador (este círculo se hará en rojo).

INSCRIPCIÓN DE FALTAS

Se ha de poner mucha atención cada vez que un árbitro marca una falta en:

1. Cuál es el número de jugador que la ha cometido (que se encuentre en cancha).
2. La naturaleza de esa falta (personal, técnica, antideportiva...).
3. La sanción que vamos a administrar (banda, tiros libres).
4. El minuto de juego en que se produce.

Con estos datos se procede, en el casillero de faltas de cada **jugador**, a anotar de la siguiente forma, tomando como ejemplo el minuto 5:

Nº	Entradas				Faltas
	1	2	3	4	
4	x		x	x	6 ⁹ 2
5		x	x		1152728183
6	x	⊗		x	
8		x	⊗	x	31425231
9	x		x		662
10		x		x	4252
11	x		x	x	48102
12	x	x			221484GD
16		x	x	x	472102
					10510591GD

Falta personal

5 (si es banda)

5₁ (si hay un tiro libre)

5₂ (si hay dos tiros libres)

5₃ (si hay tres tiros libres)

Falta antideportiva **5^U₂**

Falta técnica **5^T₁**

Falta descalificante **5^D₂**

Dos faltas antideportivas constituyen una descalificante para el jugador que las cometa. Se anotará una “GD” en el casillero de faltas a continuación de la última antideportiva para indicar que el jugador fue descalificado por este motivo. En el caso de que la segunda falta antideportiva constituya la quinta falta del jugador, la “GD” se inscribirá a continuación de la quinta falta (fuera ya del espacio reservado para las faltas).

Una falta técnica y una falta antideportiva suponen también una descalificación. Se anotará una “GD” en el casillero de faltas a continuación de la última falta anotada.

Descalificante después de segunda falta antideportiva

5^U₂ 8^U₂ GD

Descalificante después de segunda falta técnica

7^T₁ 9^T₁ GD

Descalificante después de 1 falta técnica + 1 falta antideportiva

7^T₁ 9^U₁ GD

Descalificante a jugador excluido (tras 5 faltas)

7₁ 9₂ 3₁ 9₂ 9₃ D

Puede suceder que la falta no afecte a un jugador sino al **entrenador**, con los mismos datos, se anotará:

Falta técnica Entrenador

5^C₁

Falta técnica Banquillo, por acción de 1 jugador de banco

5^B₁

Falta descalificante directa al entrenador

5^D₂

Falta descalificante directa a 1 jugador de banco

5^D

en casilla de ese jugador y

5^B₂

al entrenador en su casilla

Puede suceder que la falta no afecte a un jugador o al primer entrenador, sino al entrenador asistente, se anotará:

Al entrenador, en su casilla, y

5^B₂

Falta descalificante directa al entrenador asistente

5^D

Cuando la falta descalificante sea a un acompañante de equipo por participar activamente en un enfrentamiento, se anotará:

Al entrenador en su casilla

5^B₂

Y no contará como una falta técnica por las que el entrenador sería descalificado.

También será descalificado un entrenador cuando:

- Se le han anotado 2 faltas técnicas (C) como consecuencia de su conducta.
- Se le han anotado 3 faltas técnicas acumuladas como consecuencia de conducta de los componentes de banquillo (B) o por una combinación de 3 faltas técnicas, una de las cuales ha sido anotada al propio entrenador.

En ambos casos, se inscribirá una D en la casilla siguiente.

Descalificante a entrenador después de 2 técnicas a su persona 5^C₁ 8^C₁ GD

Descalificante a entrenador después de una combinación de 3 técnicas 5^C₁ 8^B₁ 9^B₂ GD

Se anotará una “GD” en el casillero de faltas a continuación de la última falta técnica para indicar que el entrenador fue descalificado por este motivo. En el caso de ser la tercera falta técnica, la “GD” se inscribirá a continuación de la última técnica (fuera ya del espacio reservado para las técnicas a banco de equipo).

FALTAS DE EQUIPO

Cada vez que se anote una falta en la casilla del jugador, de la forma indicada anteriormente, se ha de registrar una falta de equipo en ese **cuarto**. Se hace de la siguiente forma:

- Trazad un aspa en el apartado de faltas de equipo en los números señalados del 1 al 3.
- En la cuarta casilla, que no tiene número, se anotará el minuto en que se produjo la cuarta falta de equipo.
- Aquellas casillas no utilizadas se han de anular mediante dos líneas horizontales paralelas.
- Tened en cuenta que sólo contabilizan para faltas de equipo las personales, técnicas, antideportivas o descalificantes, cometidas por **jugadores**.

Equipo A: CORAZONISTAS						
Tiempos muertos = = 3 6 = = = =						
Faltas de Equipo	1.	X = = =	2.	X X X =	3.	= = = =
	4.	X X = =	5.	X X = =	6.	X X = =

TIEMPOS MUERTOS REGISTRADOS

- | | |
|------------------------------------|---|
| CATEGORÍA ALEVIN Y BENJAMIN | 2 en cada parte (tres cuartos), no acumulables los no utilizados. |
| CATEGORÍA PRE-INFANTIL | 1 en cada cuarto no acumulables los no utilizados. 1 por prórroga . |
| CATEGORÍA INFANTIL | 3 por cada 2 cuartos (2+1 ó 1+2) no acumulables. 1 por prórroga . |
| CATEGORÍA CADETE A SENIOR | 2 en la primera mitad y 3 en la segunda mitad con un máximo de 2 tiempos muertos durante los 2 últimos minutos de la segunda parte. 1 por prórroga . |

- La forma de anotar los tiempos solicitados es indicando el minuto en que se ha concedido.
- Si no se concediese al equipo su primer tiempo muerto antes de los 2 últimos minutos de la 2ª parte, el anotador trazará dos líneas horizontales en la primera casilla de la 2ª parte de ese equipo.
- Las casillas no utilizadas al final de cada **cuarto** o al final del partido se inutilizarán mediante doble línea.

TANTEO ARRASTRADO

Se denomina así a la forma en la que se han de ir anotando las canastas conseguidas por cada uno de los equipos. Esta denominación le viene de que nunca se va a anotar el valor de la canasta si no ir sumando a los puntos que lleva el equipo, los nuevos que consigue.

En el salto inicial que da comienzo al partido hemos de verificar en qué canasta va a atacar cada uno de los equipos, con el fin de anotar en el acta qué columna corresponde a cada equipo, según ataquen a la derecha o a la izquierda de la mesa de auxiliares.

Otra peculiaridad del acta es que no se puede anotar en la misma línea horizontal una canasta para cada equipo, es decir, si el equipo A ha logrado una canasta no puede haber en esa misma horizontal una canasta del equipo B, se tendrá que

anotar en la siguiente fila de casilla horizontal.

Para anotar una **canasta** hay que tener en cuenta:

- En el primer recuadro horizontal se anota el número del jugador que la consigue.
- En el segundo, el tanteo que supone esa canasta.
- En la zona media o sombreada, el minuto en el que se consigue (del 1 al 10 en cada **cuarto**). El minuto de juego no se repite con cada canasta, sólo se indica la primera vez que se consigue un cesto en ese minuto y se entiende que todo lo ocurrido hasta el siguiente minuto es del anterior. Si en un minuto entero no se consigue nada, no se indicará, pasando al siguiente.
- Se procurará resaltar el tanteo de forma que el número ocupe toda la casilla, mientras que el jugador y el minuto se escribirá más pequeño.
- Los puntos conseguidos pueden ser de varias formas y por ello se diferencian:
 - Si la canasta es de 2 puntos: Sólo indicamos el número de jugador y el tanteo.
 - Si la canasta es de 3 puntos: Se indicará el número de jugador rodeándolo con un círculo y el tanteo.
 - Si son tiros libres: Se va a escribir el número del jugador pero en la casilla del tanteo realizará un arco que coja 1, 2 ó 3 recuadros (según la cantidad de tiros que se lancen). Se anotará un guión si el tiro es fallado o el tanteo en caso de ser convertido.
 - Si es una canasta con tiro adicional: se escribirá el número de jugador, el tanto y debajo, sin repetir el número del jugador un arco ocupando sólo un cuadro para el tiro libre al que se tiene derecho.
 - Si el tanteo arrastrado de cualquier **cuarto** excediese el espacio destinado al mismo, de forma que hubiese que utilizar la columna correspondiente al siguiente **cuarto**, se utiliza el espacio sobrante de la misma para comenzar el **cuarto** al que se refiere dicha columna.

PRIMER TIEMPO			
PRIMER PERIODO			SEGUNDO PERIODO
A	M	B	A
2	1		-18
		3	
		(4)	
4	2		9 20
6			4 22
		5 6	
8	5		
10			
		9 13	24
4	7		6 26
11			
13			14 (27
		8 11	-
		10 13	-
7 15	9		28
18	12		29
18		13	
			32

RESULTADOS

- Al final de cada **cuarto** (en categorías preinfantil, infantil y cadete) o de cada parte (en categoría alevín y benjamín) se reflejará el **tanteo parcial** conseguido por los equipos, y se escribirá en el mismo color que se ha realizado ese **cuarto** (rojo, azul o negro).
- En el espacio destinado a la **prórroga**, en caso de que se hayan disputado, se registrará la suma de todos los puntos conseguidos en los mismos.
- En caso de que no se haya disputado ninguna **prórroga**, se ha de anular este espacio con dos líneas horizontales en cada uno de los equipos.

PIE Y CIERRE DEL ACTA

- Reflejad el nombre de guerra de los auxiliares en las casillas reservadas a tal fin. El nombre de los árbitros no se volverá a repetir.
- Igual que se hizo en el encabezamiento, cuando un puesto no está cubierto por un compañero, se anulará con una línea horizontal.
- Cerrad de esta misma forma todos los espacios no utilizados del acta (firma del capitán bajo protesta, delegado de campo si no lo hubiera...)
- Finalizado el encuentro, se repasará todo el acta y firmarán todos los miembros del equipo arbitral. **Cierre completo (resultado final, equipo vencedor...) en el color en que se acaba.**

Tanteo de la primera parte	A: 27 / 16	B: 16 / 16	Tanteo final	A: 100	B: 84
Tanteo de la segunda parte	A: 22 / 35	B: 25 / 27	Equipo vencedor	GREDOS SAN DIEGO ESCORIAL	
Tanteo del período extra	A: =	B: =	Firma Arbitro principal	Firma Arbitro auxiliar	Firma del Capitán (A ó B) en caso de protesta
Anotador	ROCIO MUÑOZ R. (2575) 			_____	_____
Cronometrador	_____				
Operador de 24"	_____				

OTRAS OBLIGACIONES DEL ANOTADOR

La función prioritaria y principal que tenemos es la confección del acta, pero si estamos designados solos, también hemos de controlar otros aspectos del partido, como son el tiempo de juego, los tiempos muertos, cambios, regla de 24 segundos, etc.

Estas tareas son:

- Llevar el tiempo de partido, avisando verbalmente a los equipos cuando quede un minuto para la finalización de cada **cuarto**. (**¡ULTIMO MINUTO!**). Se recomienda avisar alguna fracción más (30 últimos seg., 15...)
- Llevar el tiempo de descanso (10 minutos) y el tiempo entre **cuartos** (1 minuto)
- Concesión de cambios o tiempos muertos: se hace sonar la señal, y se indica a la altura de la cabeza mediante la señal correspondiente.
- Cuando se conceda un tiempo muerto se hará sonar el silbato a los 50 seg. Para avisar a los árbitros y a los equipos de que el tiempo muerto ha finalizado.
- Llevar la posesión de los 24 segundos. Cuando en la posesión quedan 10 segundos (ya han transcurrido 14'') se advierte en voz alta (**¡QUEDAN 10!**)
- Control de la Regla de alternancia apuntando en un papel la dirección (siempre que sea necesario).

EL CRONOMETRADOR

TIEMPO DEL PARTIDO Y MANEJO DEL RELOJ DEL PARTIDO

El cronometrador debe manejar el reloj de partido según lo estipulado en el Art. 8 y 49 de las Reglas del Juego:

Reloj en marcha.

- El reloj del partido debe ponerse en marcha:

- En un salto entre dos, cuando el balón **es tocado** legalmente por un jugador después de alcanzar su altura máxima.
- Después de un tiro libre no encestado, tras el que debe continuar el juego, cuando el balón **es tocado** por un jugador dentro del terreno de juego.
- Después de un saque desde las líneas limítrofes, cuando el balón **es tocado** por un jugador dentro del terreno de juego.

Reloj parado.

El reloj del partido debe detenerse cuando:

- Se acabe el tiempo después de un **cuarto**.
- Un árbitro haga sonar su silbato.
- Se concede un tiempo muerto registrado tras canasta en juego.
- En los 2 últimos minutos del 4º **cuarto** y **prórrogas** cuando se convierta una canasta.

Marcador.

En caso de que se utilice marcador electrónico, éste debe reflejar fielmente, y en todo momento el tanteo y, en su caso, las faltas de cada equipo hasta la quinta, y los tiempos muertos registrados, solicitados por los entrenadores.

En los casos en que no exista reloj electrónico, el cronometrador avisará de viva voz a los equipos cuando quede un minuto para el final de cada **cuarto**.

TIEMPO MUERTO REGISTRADO. (Art. 18)

La duración de los tiempos muertos registrados será de 1 minuto, debiendo el cronometrador avisar cuando hayan transcurrido 50 segundos.

La petición de tiempo muerto registrado solo puede ser hecha por el entrenador o su ayudante. Para hacerlo deben dirigirse a la mesa de oficiales y solicitarlo claramente (bien por medio de la señal reglamentaria o de viva voz).

Un tiempo muerto registrado puede concederse cuando:

- El balón queda muerto y el reloj del partido está parado y el árbitro ha concluido su comunicación con la mesa de anotadores al informar de una falta o una violación.
- Un cesto se anota contra un equipo que haya requerido un tiempo muerto registrado, antes o después del tiro a canasta pero antes de que el balón este vivo.

La solicitud de tiempo muerto registrado se indicará haciendo sonar la bocina o silbato, y efectuando la señal reglamentaria.

En los dos últimos minutos del 4º cuarto o la prórroga, y después de tiempo muerto solicitado por un entrenador que tiene el derecho al saque en pista trasera, éste puede elegir si sacar desde pista trasera con 24" (o lo que le reste) o sacar desde pista delantera con 14".

SUSTITUCIONES. (Art. 19)

Una oportunidad de sustitución comienza cuando:

- El balón queda muerto, el reloj del partido está parado y el árbitro ha concluido su comunicación con la mesa de anotadores.
- Se convierte una canasta de campo durante los dos últimos minutos del 4.º **cuarto** o de cualquier **prórroga**, para el equipo que la recibe.

Una oportunidad de sustitución finaliza cuando:

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

Se puede sustituir al lanzador de tiros libres siempre que:

- La sustitución haya sido solicitada antes de que finalice la oportunidad de sustitución para el primer o único tiro libre.
- El balón quede muerto después del **último tiro libre**.

Sólo se permiten sustituciones entre tiros libres por lesión.

COLABORACIÓN CON EL ANOTADOR

- Para un mejor desarrollo de la labor colectiva de los oficiales de mesa es conveniente que el cronometrador indique de viva voz al anotador el minuto en que se producen las canastas en juego así como el número del jugador que las convierte, comprobando, caso de existir marcador electrónico, que el tanteo del mismo se corresponde con el reflejado en el acta.
- También deberá indicar al anotador el minuto en que se produce una falta, el número del infractor y la penalización de la misma.
- El cronometrador será el encargado de levantar las tablillas de faltas de jugador (cuando existan), en los partidos de categoría autonómica.
- Debe llevar igualmente la posesión de 24" que el equipo atacante dispone para conseguir canasta o que al menos el balón toque el aro. Cuando a la posesión le quedan solo 10" se advierte en voz alta (**¡quedan 10 segundos!**) para conocimiento de ambos equipos. Cuando la cuenta se consuma haremos sonar el silbato y realizaremos la señal de 24" segundos.

EL OPERADOR DE 24 SEGUNDOS

Tanto en los partidos correspondientes a las categorías de 1ª División Nacional y superiores, como en las fases finales de categorías inferiores se pondrá a disposición de los Oficiales de Mesa un reloj de lanzamiento para controlar la posesión y que será manejado por el Operador del reloj de lanzamiento. El tiempo de posesión será mostrado por 2 monitores situados detrás del tablero o en esquinas opuestas del terreno, o por 4 monitores colocados uno en cada esquina del terreno de juego.

En las categorías en las que no sea obligatoria la utilización de un reloj de lanzamiento y, por lo tanto, no sea necesaria la intervención del Operador, el tiempo de posesión deberá ser llevado mentalmente por el cronometrador, avisando de viva voz cuando quedan 10 segundos.

OBLIGACIONES

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

Iniciará o continuará la cuenta cuando:

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

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

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

Detendrá, pero tampoco reiniciará la cuenta, mostrando el tiempo restante, cuando el mismo equipo que tenía el control de balón deba realizar un saque en su pista delantera y se muestren 14 o más segundos en el reloj de lanzamiento como consecuencia de una falta o violación.

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

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

Detendrá y reiniciará a 14 segundos, mostrando 14 segundos, cuando:

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

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

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

Todos los saques como parte de una sanción de una falta antideportiva o descalificante o por enfrentamientos, se efectuarán desde pista delantera con el reloj de lanzamiento en 14", independientemente del tiempo que quedase en el reloj de lanzamiento.

COLABORACIÓN CON EL ANOTADOR Y CRONOMETRADOR

En el caso de que la cuenta esté extinguida, es decir, que un equipo haya obtenido el control de balón quedando menos de 24 segundos en el reloj de partido para finalizar cualquier **cuarto**, el operador de reloj de lanzamiento deberá cantar los últimos 10 segundos de partido al cronometrador.

De igual manera, es conveniente que el anotador cante los últimos 8 segundos de cada posesión al operador de reloj de lanzamiento.

PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA

Si durante un encuentro oficial de la FBM un equipo considera que sus intereses se han visto perjudicados negativamente por alguna decisión de los árbitros [principal o auxiliar(es)] o por cualquier hecho que se haya producido durante un partido, debe proceder de la siguiente manera:

C.1. El capitán (CAP) del equipo en cuestión deberá informar, inmediatamente después del final de partido, al árbitro principal que su equipo protesta contra el resultado del partido y firmará el acta en el espacio marcado 'Firma del capitán en caso de protesta'.

El árbitro principal, reflejará al dorso del acta (u *observaciones del acta digital*) como incidencia, "*El capitán del equipo X firma bajo protesta*". El acta del encuentro deberá ser entregada en la Federación antes de las 20:00 horas del martes siguiente a la celebración del encuentro (si fuera festivo el primer día hábil posterior).

El equipo que realizó la protesta a través de la firma del capitán, deberá enviar un escrito firmado y con el sello del club antes de las 20:00 horas del martes siguiente a la celebración del encuentro (si fuera festivo el primer día hábil posterior).

El juez único de disciplina estudiará el caso con los informes obrantes y la documentación aportada. Podrá solicitar al equipo arbitral aclaraciones sobre cualquier punto referido al encuentro, debiendo ser remitido en un plazo concreto.

CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS

En las competiciones FBM, tanto por sistema de Liga, de Copa o de Play-off, la clasificación de los equipos se realizará en virtud de lo dispuesto en el Reglamento de Organización vigente así como lo referido en cada categoría en la Bases Generales o Bases Específicas.

FIN DE LAS REGLAS Y PROCEDIMIENTOS EN LOS PARTIDOS

REGLAS DE JUEGO ESPECÍFICAS EN CATEGORÍA MINIBASKET

TEMPORADA 2018/ 2019

Categorías de aplicación:

- **Alevín 2006 (alevín 2º año)**
- **Alevín 2007 (alevín 1º año)**
- **Benjamín 2008 (benjamín 2º año)**
- **Benjamín 2009 (benjamín 1º año)**

A todos los efectos se aplicarán las Reglas de Juego editadas por la F.B.M a las cuales se añadirán las siguientes reglas que prevalecerán sobre la 1ª en caso de discrepancia:

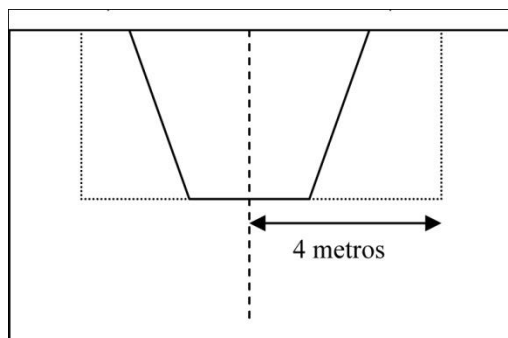
1. El encuentro se dividirá en dos partes de 3 **cuartos** cada una. Cada **cuarto** será de 8 minutos. Los cinco primeros **cuartos** se disputarán a *reloj corrido* los siete primeros minutos y el último minuto a reloj parado. En el último **cuarto** se jugarán los cinco primeros minutos a *reloj corrido* y los tres minutos finales a reloj parado.
2. El resultado de **empate es válido** en Fase Regular y Play off a ida y vuelta. En Fase Finales los **cuartos prórrogas** se jugarán a reloj corrido los tres primeros minutos y los dos últimos a reloj parado.
3. Cada equipo deberá contar con un **mínimo de 9** Jugadores/as dispuestos para jugar.
4. Los/as Jugadores/as inscritos en acta (mínimo 9) deberán intervenir como **mínimo en 2** de los 5 primeros **cuartos** y como **máximo en tres**.
5. El entrenador deberá confirmar al árbitro el cinco inicial en cada **cuarto**, firmando en su casilla correspondiente. En caso de que los jugadores en el campo no coincidan con el cinco dado y el error se descubra después de iniciarse el **cuarto**, el entrenador será sancionado con falta técnica (tipo C) en el momento que se descubra el error. El jugador que actúa indebidamente debe ser sustituido, contando el **cuarto** como jugado para los dos jugadores.
6. La concesión de tiempos muertos será de la siguiente forma:
 - Se tendrá dos tiempos muertos por parte (tres **cuartos**).
 - Un tiempo muerto registrado durante cada **prórroga**.
 - Los tiempos muertos registrados no utilizados no podrán trasladarse a la segunda parte o **prórroga**.
7. **NO** está permitido hacer sustituciones durante los cinco primeros periodos **SALVO**:
 - Sustituir jugador lesionado. El jugador lesionado que haya disputado un sólo **cuarto** de los cinco primeros y se recupere podrá jugar el sexto **cuarto**.
 - Sustituir jugador descalificado.
 - Sustituir jugador que haya cometido 5 faltas personales.**En caso de sustitución, el sustituto deberá ser el jugador o jugadores que menos cuartos lleven jugados hasta ese momento.**

8. Cada Jugador debe jugar al menos dos **cuartos** completos durante los 5 primeros **cuartos**, entendiéndose **cuarto** completo desde que se inicia el **cuarto** hasta que finaliza, salvo las siguientes excepciones:
- Un jugador que no finalice un **cuarto** por lesión, se considera que ya ha jugado un **cuarto** completo.
 - A un jugador lesionado no existe obligación de sustituirle si recibe asistencia, siempre y cuando el juego no se detenga por más de dos minutos.
 - Un jugador que no finalice un **cuarto** porque ha sido descalificado se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos **cuartos** completos.
 - Un jugador que cometa 5 faltas personales se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos **cuartos** completos.
 - El jugador que sustituye al jugador lesionado descalificado o eliminado por 5 faltas personales, el **cuarto** jugado **SÍ** le cuenta como completo.
9. Cada jugador deberá permanecer en el banco de sustitutos durante dos **cuartos** completos durante los 5 primeros **cuartos**, entendiéndose **cuarto** completo desde que se inicia el **cuarto** hasta que finaliza, **SIN EXCEPCIONES**.
10. Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepase la 4ª falta por equipo en cada **cuarto**, lo que indica que en cada nuevo **cuarto** se iniciará la cuenta de faltas de equipo desde cero. Sólo serán acumulativas las del 6.º **cuarto** para las **prórrogas**.
11. Si en la disputa de un partido, un equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 50 puntos, el resultado se dará por finalizado, siendo éste el que marque en ese momento el acta oficial. El partido continuará, anotándose en el acta todas las incidencias (faltas, tiempos muertos, etc...) excepto los puntos.
12. En las faltas que conlleven tiros libres y en los tiempos muertos se parará automáticamente el tiempo de juego.
13. El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, sustitución y tiempo muerto. Tampoco será necesario que lo toque tras cualquier violación, salvo que no se saque del lugar adecuado, siendo, en este caso, el árbitro quien corrija tal circunstancia. Si se diera esta situación, el árbitro obligará a sacar desde el lugar adecuado y entregará el balón al jugador.
14. Se sancionará la defensa en zona penalizándola con dos tiros libres y posesión contra el equipo infractor. Esta infracción NO acumulará para la descalificación del entrenador.
15. Se permite defender 2 contra 1.
16. El salto entre dos, se resuelve con balón para la defensa. En caso de duda el balón es para el equipo que está en campo defensivo.
- 17. No existe violación de 8 segundos.**

18. **No existe la violación de 24 segundos.**

19. **No** existe la técnica a jugador. **Sí** existe la técnica a entrenador.

20. Se mantiene la línea de 3 puntos con la misma configuración de temporadas pasadas.



21. El descanso entre **cuartos**: 1.^{er} y 2.^o, 2.^o y 3.^{er}, 4.^o y 5.^o, 5.^o y 6.^o, será de un minuto. Y entre los **cuartos** 3.^{er} y 4.^o será de **5 minutos** (descanso).

22. El balón oficial de juego será Marca Baden modelo 5, siendo obligatorio presentarlo para su utilización tanto en el calentamiento anterior al encuentro (5 balones, 2 para cada equipo y uno para el árbitro) como en los descansos.

23. Podrán jugar en la categoría **inmediatamente** superior, dos jugadores como máximo de la categoría inferior. Es decir: podrán jugar en alevín (tanto 2006 como 2007) dos jugadores como máximo de benjamín (tanto 2008 como 2009). **Ver cuadro página 86.**

REGLAS DE JUEGO ESPECÍFICAS EN CATEGORÍA PREINFANTIL (nacidos en 2005)

TEMPORADA 2018 / 2019

1. El encuentro se dividirá en 4 **cuartos**. Cada **cuarto** será de 10 minutos. Todos los **cuartos** serán a reloj parado (Reglamento FIBA).
2. Cada equipo deberá contar con un **mínimo de 8** Jugadores/as dispuestos para jugar tanto en Fase Regular como en Fase Final. Si alguno/s de los equipo/s presentara menos jugadores (5, 6 ó 7 jugadores) **el partido se disputará** y se informará de esta incidencia al dorso del acta (u **observaciones del acta digital**).
3. Los/as Jugadores/as inscritos en acta (mínimo 8) deberán intervenir como **mínimo en 1** de los 3 primeros **cuartos** y como **máximo en 2**.
4. El entrenador deberá confirmar al árbitro el cinco inicial en cada **cuarto**. **En caso de que los jugadores en el campo no coincidan con el cinco dado y el error se descubra después de iniciarse el cuarto, el entrenador será sancionado con falta técnica (tipo C) en el momento que se descubra el error. El jugador que actúa indebidamente debe ser sustituido, contando el cuarto como jugado para los dos jugadores.**
5. Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto por cada **cuarto** y uno más en la **prórroga**. No son acumulables.
6. **NO** está permitido hacer sustituciones durante los tres primeros **cuartos SALVO**:
 - Sustituir jugador lesionado
 - Sustituir jugador descalificado.
 - Sustituir jugador que haya cometido 5 faltas personales.**En caso de sustitución, el sustituto deberá ser el jugador o jugadores que menos **cuartos** lleven jugados hasta ese momento.**
7. A los dos jugadores del punto anterior les contará como **cuarto** jugado.
8. Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepase la 4ª falta por Equipo en cada **cuarto**, lo que indica que en cada nuevo **cuarto** se iniciará la cuenta de faltas de equipo desde cero. Serán acumulativas las del 4.º **cuarto** con las de la **prórroga**.
9. Si en la disputa de un partido, un equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 50 puntos, el resultado se dará por finalizado, siendo éste el que marque en ese momento el acta oficial. El partido continuará, anotándose en el acta todas las incidencias (faltas, tiempos muertos, etc...) excepto los puntos.
10. La línea de 3 puntos se encuentra a 6,25 m y zona será trapezoidal. **En caso de que el campo también cumpla las actuales reglas FIBA sobre el terreno, se disputará el encuentro con estas normas. Ver página 4.**

11. El salto entre dos, se resuelve con balón para la defensa. En caso de duda el balón es para el equipo que está en campo defensivo.

12. Se sancionará la defensa en zona penalizándola con dos tiros libres y posesión contra el equipo infractor, aunque la falta no acumulará para la descalificación del entrenador.
 - La defensa ilegal se sancionará con dos tiros libres y posesión. NO acumula para falta técnicas.
 - Se permite defender 2 contra 1.

13. El descanso entre 1.^{er} y 2.^o **cuarto** y entre 3.^{er} y 4.^o **cuarto** será de un minuto y entre los **cuartos** 2.^o y 3.^{er} será de **10 minutos**.

14. El balón oficial de juego será Marca Baden, siendo obligatorio presentarlo para su utilización tanto en el calentamiento anterior al encuentro (5 balones, 2 para cada equipo y uno para el árbitro) como en los descansos.
 - Masculino Baden modelo 7.
 - Femenino Baden modelo 6.

24. El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, sustitución y tiempo muerto. Tampoco será necesario que lo toque tras cualquier violación, salvo que no se saque del lugar adecuado, siendo, en este caso, el árbitro quien corrija tal circunstancia. Si se diera esta situación, el árbitro obligará a sacar desde el lugar adecuado y entregará el balón al jugador.

15. Podrán jugar en esta categoría **dos** jugadores como máximo de la categoría **inmediatamente** inferior, entendiéndose como tal, la categoría alevín (tanto alevín 2006 como alevín 2007).
Ver cuadro página 86.

REGLAS DE JUEGO ESPECÍFICAS EN CATEGORÍA INFANTIL **PREFERENTE**

TEMPORADA 2018 / 2019

1. El encuentro se dividirá en 4 **cuartos**. Cada **cuarto** será de 10 minutos. Todos los **cuartos** serán a reloj parado (Reglamento FIBA).
2. Cada equipo deberá contar con un **mínimo de 8 jugadores/as** dispuestos para jugar tanto en Fase Regular como en Fase Final. Si alguno/s de los equipo/s presentara menos jugadores (5, 6 ó 7 jugadores) el partido se disputará y se informará de esta incidencia al dorso del acta (**u observaciones del acta digital**).
3. Los/as jugadores/as inscritos en acta (mínimo 8) deberán intervenir como **mínimo en 1** de los tres primeros **cuartos** y como **máximo en 2**.
4. El entrenador deberá confirmar al árbitro el cinco inicial en cada **cuarto**.
5. Cada equipo dispondrá de 3 tiempos muertos por cada parte. Obligatoriamente estarán distribuidos 2 + 1 ó 1+ 2. Dispondrán de un tiempo muerto en la **prórroga**.
6. **NO** está permitido hacer sustituciones durante los tres primeros **cuartos SALVO**:
 - Sustituir jugador lesionado.
 - Sustituir jugador descalificado.
 - Sustituir jugador que haya cometido 5 faltas personales.**En caso de sustitución, el sustituto deberá ser el jugador o jugadores que menos cuartos lleven jugados hasta ese momento.**
7. A los dos jugadores del punto anterior les contará como **cuarto** jugado.
8. Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepase la 4ª falta por equipo en cada **cuarto**, lo que indica que en cada nuevo **cuarto** se iniciará la cuenta de faltas de equipo desde cero.
9. Serán acumulativas las del 4.º **cuarto** con las de la **prórroga**.
10. Si en la disputa de un partido, un equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 50 puntos, el resultado se dará por finalizado, siendo éste el que marque en ese momento el acta oficial. El partido continuará, anotándose en el acta todas las incidencias (faltas, tiempos muertos, etc...) excepto los puntos.
11. En todas las situaciones de salto se procederá con **salto entre dos**. No existe la regla de alternancia.
12. La línea de 3 puntos se encuentra a 6,25 m y zona será trapezoidal. **En caso de que el campo también cumpla las actuales reglas FIBA sobre el terreno, se disputará el encuentro con estas normas. Ver página 4.**
13. El descanso entre 1.º y 2.º **cuarto** y entre 3.º y 4.º **cuarto** será de un minuto y entre los **cuartos** 2.º y 3.º será de **10 minutos**.
14. El balón oficial de juego será Marca Baden, siendo obligatorio presentarlo para su utilización tanto en el calentamiento anterior al encuentro (5 balones, 2 para cada equipo y uno para el árbitro) como en los descansos.
 - Masculino Baden modelo 7.
 - Femenino Baden modelo 6.
15. El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, sustitución y tiempo muerto. Tampoco será necesario que lo toque tras cualquier violación, salvo que no se saque del lugar adecuado, siendo, en este caso, el árbitro quien corrija tal circunstancia. Si se diera esta situación, el árbitro obligará a sacar desde el lugar adecuado y entregará el balón al jugador.

16. Podrán jugar en esta categoría dos jugadores como máximo de la categoría inferior, entendiéndose como tal en este caso, preinfantil (2005) y alevín (tanto 2006 como 2007). **Ver cuadro página 86.**

REGLAS DE JUEGO ESPECÍFICAS EN CATEGORÍA INFANTIL ESPECIAL

TEMPORADA 2018 / 2019

En la categoría Infantil masculino y femenino serie ORO y PLATA se aplicará el reglamento FIBA excepto:

1. Si en la disputa de un partido, un equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 50 puntos, el resultado se dará por finalizado, siendo éste el que marque en ese momento el acta oficial. El partido continuará, anotándose en el acta todas las incidencias (faltas, tiempos muertos, etc...) excepto los puntos.
2. El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, sustitución y tiempo muerto. Tampoco será necesario que lo toque tras cualquier violación, salvo que no se saque del lugar adecuado, siendo, en este caso, el árbitro quien corrija tal circunstancia. Si se diera esta situación, el árbitro obligará a sacar desde el lugar adecuado y entregará el balón al jugador.

REGLAS DE JUEGO ESPECÍFICAS EN CATEGORÍA CADETE PREFERENTE

TEMPORADA 2018 / 2019

En la categoría cadete masculino y femenino se aplicará el reglamento FIBA, excepto en cadete preferente:

1. En todas las situaciones de salto se procederá con **salto entre dos**. No existe la regla de alternancia.
2. La línea de 3 puntos se encuentra a 6,25 m y zona será trapezoidal. *En caso de que el campo también cumpla las actuales reglas FIBA sobre el terreno, se disputará el encuentro con estas normas. Ver página 4.*

REGLAS DE JUEGO ESPECÍFICAS EN LAS SIGUIENTES CATEGORÍAS:

TEMPORADA 2018 / 2019

En las categorías *2ª Autonómica Masculina y Femenina (Oro y Plata), Sub-21 Plata, Junior Preferente Masculino y Femenino* se aplicará el reglamento FIBA, excepto:

1. La línea de 3 puntos se encuentra a 6,25 m y zona será trapezoidal. *En caso de que el campo también cumpla las actuales reglas FIBA sobre el terreno, se disputará el encuentro con estas normas. Ver página 4.*

ALINEACIÓN DE JUGADORES PERMITIDAS EN SUPERIOR DIVISIÓN, SERIE o CATEGORÍA	
DIVISIÓN, SERIES y CATEGORIAS	POSIBILIDADES DE ALINEACIÓN DE JUGADORES EN SUPERIOR DIVISIÓN, SERIE O CATEGORIA
NACIONALES FEB	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
1ª NACIONAL	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
1ª AUTONOMICA SERIE "A"	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
1ª AUTONOMICA SERIE "B"	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
2ª AUTONOMICA SERIE "ORO"	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
2ª AUTONOMICA SERIE "PLATA"	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
2ª AUTONOMICA SERIE "B"	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
SUB-21 ESPECIAL "ORO"	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
SUB-21 ESPECIAL "PLATA"	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
SUB-21 FEDERADO	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
JUNIOR ESPECIAL "ORO"	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
JUNIOR ESPECIAL "PLATA"	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
JUNIOR ESPECIAL "BRONCE"	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
JUNIOR FEDERADO 1ª DIVISION	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
JUNIOR FEDERADO 2ª DIVISION...	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
CADETE ESPECIAL "ORO"	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
CADETE ESPECIAL "PLATA"	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
CADETE ESPECIAL "BRONCE"	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
CADETE FEDERADO 1ª DIVISION	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
CADETE FEDERADO 2ª DIVISION...	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
INFANTIL ESPECIAL "ORO"	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
INFANTIL ESPECIAL "PLATA"	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
INFANTIL ESPECIAL "BRONCE"	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
INFANTIL FEDERADO 1ª DIVISION	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
INFANTIL FEDERADO 2ª DIVISION...	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
PREINFANTIL INFANTIL 2005	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
MINIBASKET ALEVÍN 2006	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
PREMINIBASKET ALEVÍN 2007	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
PREMINIBASKET BENJAMÍN 2008	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
PREMINIBASKET BENJAMÍN 2009	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
BABYBASKET (PREBENJAMIN)	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑

Siempre cumpliendo los límites y condiciones establecidos en el punto 11.3. de las Bases Generales 18/19. En caso de incumplir esta norma, se reflejará al dorso del acta ([u observaciones del acta digital](#)) .