



Reglas Oficiales de Baloncesto 2022
INTERPRETACIONES OFICIALES

De aplicación a partir del 1 de mayo de 2024
V 4.0a

Las interpretaciones recogidas en este documento son las Interpretaciones Oficiales a las Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA y entran en vigor el 1 de mayo de 2024. Este documento reemplaza todas las Interpretaciones Oficiales FIBA anteriores. El remarcado en amarillo indica el contenido actualizado en esta versión y en la versión de junio del 2023.

El texto de estas Interpretaciones Oficiales a las Reglas de Baloncesto comprende todos los géneros y debe entenderse de este modo.

INTRODUCCIÓN

Las Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA son aprobadas por el Comité Central de FIBA y son revisadas periódicamente por la Comisión Técnica FIBA.

Las reglas se redactan de la forma más clara y exhaustiva posible, pero se refieren a principios más que a situaciones de juego. Sin embargo, no pueden abarcar la gran variedad de casos concretos que pueden producirse durante un partido de baloncesto.

El objetivo de este documento es transformar los principios y conceptos de las Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA en situaciones prácticas y concretas del modo en que podrían ocurrir durante un partido de baloncesto.

Las interpretaciones de las diversas situaciones pueden estimular las mentes de los árbitros y complementar un estudio detallado de las propias reglas.

Las Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA constituyen el principal documento que regula el baloncesto FIBA. Sin embargo, los árbitros tienen la potestad y la autoridad para adoptar decisiones sobre cualquier punto que no se incluya específicamente en las Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA o en estas Interpretaciones Oficiales FIBA.

En aras de una mayor uniformidad de estas Interpretaciones, el 'Equipo A' es el que ataca inicialmente y el 'Equipo B' el que defiende. A1-A5 y B1-B5 son jugadores; A6-A12 y B6-B12 son sustitutos.

Artículo 4 Equipos

4-1 Afirmación: Todos los jugadores de un equipo deben llevar todas las prendas de compresión de brazos y piernas, muñequeras, cintas para el pelo, esparadrapo o cinta (quiropráctica) del mismo color sólido.

4-2 Ejemplo: A1 lleva una cinta para el pelo blanca y A2 lleva una cinta para el pelo roja en el terreno de juego.

Interpretación: No está permitido que A1 y A2 lleven diferente color de cinta de pelo.

4-3 Ejemplo: A1 lleva una cinta para el pelo blanca y A2 lleva una muñequera roja en el terreno de juego.

Interpretación: No está permitido que A1 lleve una cinta para el pelo blanca y A2 lleve una muñequera roja.

4-4 Afirmación: No se permite llevar cintas para el pelo tipo bufanda.



Diagrama 1. Ejemplos de cintas para el pelo tipo bufanda

4-5 Ejemplo: A1 lleva una cinta para el pelo tipo bufanda del mismo color sólido que cualquier otro accesorio permitido de los compañeros de equipo.

Interpretación: No se permite que A1 lleve una cinta para el pelo tipo bufanda. Las cintas para el pelo no tendrán elemento de apertura/cierre alrededor de la cabeza y no tendrán ninguna parte que sobresalga de la superficie.

4-6 Ejemplo: A6 solicita una sustitución. Los árbitros se percatan de que A6 lleva una camiseta que no es de compresión debajo de la camiseta de juego.

Interpretación: No se concederá la sustitución. Solo pueden llevarse prendas de compresión debajo del uniforme de juego.

4-7 Ejemplo: A6 lleva una prenda de compresión debajo del pantalón de juego que le llega:

- a) Por encima de la rodilla.
- b) Hasta los tobillos.

Interpretación: La prenda de compresión (calentadores) es legal y puede ser de cualquier longitud. Todos los jugadores del equipo deben llevar todas las prendas de compresión, incluyendo las camisetas y calentadores, cintas para el pelo, muñequeras, esparadrapo y cinta (quiropráctica) del mismo color sólido.

- 4-8 Ejemplo: A6 lleva una prenda de compresión (camiseta interior) debajo de la camiseta de juego que le llega:
- a) Hasta los hombros.
 - b) Hasta el cuello.

Interpretación: La prenda de compresión (camiseta interior) es legal y puede ser:

- a) De cualquier longitud hasta los hombros o más allá.
- b) De cualquier longitud hasta el inicio del cuello.

Todos los jugadores del equipo deben llevar todas las prendas de compresión, incluyendo las camisetas y calentadores, cintas para el pelo, muñequeras, esparadrapo y cinta (quiropática) del mismo color sólido

Artículo 5 Jugadores: lesión y asistencia

5-1 Afirmación: Si un jugador está lesionado, parece estar lesionado o necesita recibir asistencia y, como resultado, cualquier persona con permiso para sentarse en su banquillo (primer entrenador, primer entrenador ayudante, sustitutos, jugadores excluidos o acompañantes de equipo) entra en el terreno de juego, se considera que ese jugador ha recibido tratamiento o asistencia, haya sido administrado o no dicho tratamiento o asistencia.

5-2 Ejemplo: Parece que A1 tiene el tobillo lesionado y se detiene el partido. Por parte del equipo A entra en el terreno de juego:

- a) el médico, que trata el tobillo lesionado de A1.
- b) el médico, pero A1 ya se ha recuperado.
- c) el entrenador principal para ocuparse de su jugador lesionado.
- d) el primer entrenador ayudante, un sustituto o cualquier otro acompañante, pero no asisten a A1.

Interpretación: En todos los casos, A1 recibió tratamiento y será sustituido.

5-3 Ejemplo: El fisioterapeuta del equipo entra en el terreno de juego y arregla un vendaje suelto a A1.

Interpretación: A1 recibió asistencia y será sustituido.

5-4 Ejemplo: El médico del equipo entra en el terreno de juego para encontrar una lentilla de A1.

Interpretación: A1 recibió asistencia y será sustituido.

5-5 Afirmación: Cualquier persona con permiso para sentarse en el banquillo, sin abandonar la zona de banquillo, puede proporcionar asistencia a un jugador de su propio equipo. Si dicha asistencia no impide que el partido se reanude de inmediato, no se considerará que ese jugador haya recibido asistencia y no será necesario sustituirlo.

5-6 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro, cerca de la zona de banquillo del equipo A. El balón no entra en la canasta. Mientras A1 está lanzando 2 o 3 tiros libres:

- a) El delegado del equipo A o A6, desde la zona de banquillo, pasa una toalla, una botella de agua o una cinta para el pelo a cualquier otro jugador del equipo A que está en el terreno de juego.
- b) El fisioterapeuta del equipo A, desde la zona de banquillo, arregla un vendaje suelto de cualquier otro jugador del equipo A que está en el terreno de juego, o le aplica aerosol en la pierna o le da un masaje en el cuello.

Interpretación: El jugador del equipo A no ha recibido ninguna asistencia que evite que el partido se reanude de inmediato. El jugador del equipo A no tiene por qué ser sustituido. A1 continuará lanzando los 2 o 3 tiros libres.

5-7 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro, cerca de la zona de banquillo del equipo A. El balón no entra en la canasta. Después de la falta, A1 cae en el terreno de juego y en su zona de banquillo. A6 se pone en pie y ayuda a levantarse a A1. A1 está listo para jugar inmediatamente, como máximo en unos 15 segundos.

Interpretación: A1 no ha recibido ninguna asistencia que evite que el partido se reanude de inmediato. A1 no tiene por qué ser sustituido. A1 lanzará 2 o 3 tiros libres.

- 5-8 Ejemplo: Se conceden 2 tiros libres a A1. Mientras el árbitro comunica la falta a la mesa de oficiales, A1 se sitúa frente a su zona de banquillo, en la esquina del terreno de juego y pide una toalla o una botella de agua. Cualquier persona desde su zona de banquillo le entrega una toalla o una botella de agua a A1. A1 se seca las manos o bebe de la botella. A1 está listo para jugar inmediatamente, como máximo en unos 15 segundos.

Interpretación: A1 no ha recibido ninguna asistencia que evite que el partido se reanude de inmediato. A1 no tiene por qué ser sustituido. A1 lanzará 2 tiros libres.

- 5-9 Ejemplo: A1 consigue una canasta. El sacador B1 informa al árbitro que el balón está mojado. El árbitro detiene el partido. Cualquier persona de la zona de banquillo del equipo B entra en el terreno de juego y seca el balón o le da una toalla a B1 para que seque el balón.

Interpretación: B1 no ha recibido ninguna asistencia que evite que el partido se reanude de inmediato. B1 no tiene por qué ser sustituido. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo, excepto directamente detrás del tablero. El árbitro entregará el balón para el saque a un jugador del equipo B.

- 5-10 Ejemplo: A1 tiene el balón en las manos para un saque en pista delantera. El fisioterapeuta del equipo A sale de la zona de banquillo en pista trasera, permanece fuera del terreno de juego y le arregla un vendaje a A1.

Interpretación: El fisioterapeuta del equipo A proporcionó asistencia fuera de la zona de banquillo a A1. A1 debe ser sustituido.

- 5-11 Ejemplo: A1 no tiene aún el balón en las manos para un saque en pista delantera. El fisioterapeuta del equipo A permanece en la zona de banquillo en pista delantera y le arregla un vendaje a A1.

Interpretación: El fisioterapeuta del equipo A proporcionó una asistencia a A1 desde dentro de la zona de banquillo. Si la asistencia se completa en 15 segundos, A1 no tiene por qué ser sustituido. Si la asistencia dura más de 15 segundos, A1 debe ser sustituido.

- 5-12 Afirmación: No hay límite de tiempo requerido para que un jugador lesionado de gravedad sea retirado del terreno de juego si, en opinión de un médico, el traslado es peligroso para el jugador.**

- 5-13 Ejemplo: A1 está lesionado de gravedad y el partido se detiene durante unos 15 minutos porque el médico cree que sacar al jugador del terreno de juego podría ser peligroso para el jugador.

Interpretación: La opinión del médico determinará el tiempo necesario para trasladar al jugador lesionado fuera del terreno de juego. Después de la sustitución, el juego se reanudará sin ninguna penalización.

- 5-14 Afirmación: Si un jugador se lesiona o sangra, o presenta una herida abierta y no puede seguir jugando de inmediato (aproximadamente en 15 segundos), o si recibe asistencia de cualquier persona con permiso para sentarse en su banquillo, el jugador debe ser sustituido. Si se concede un tiempo muerto a cualquier equipo en el mismo período de reloj**

de partido parado y el jugador se recupera o finaliza la asistencia durante el tiempo muerto, el jugador podrá continuar jugando solo si la señal del cronometrador para el final del tiempo muerto suena antes de que un árbitro autorice a un sustituto a reemplazar al jugador lesionado o atendido.

5-15 Ejemplo: A1 se lesiona y se detiene el partido. Como A1 no puede continuar jugando de inmediato, un árbitro hace sonar el silbato a la vez que efectúa la señal de sustitución. Cualquier equipo solicita un tiempo muerto:

- a) antes de que el sustituto de A1 entre en el partido.
- b) después de que el sustituto de A1 entre en el partido.

Al finalizar el tiempo muerto, A1 está recuperado y solicita permanecer en el partido.

Interpretación:

- a) Si se recupera durante el tiempo muerto A1 podrá continuar jugando.
- b) El sustituto de A1 ya ha entrado en el partido; por lo tanto, A1 no puede volver a participar hasta que haya finalizado la siguiente fase de partido con reloj en marcha.

5-16 Afirmación: Los jugadores designados por el primer entrenador para iniciar el partido pueden ser sustituidos en caso de lesión.

Los jugadores que reciban tratamiento entre tiros libres deben ser sustituidos en caso de lesión.

En estos casos, los oponentes tienen derecho a sustituir al mismo número de jugadores, si lo desean.

5-17 Ejemplo: A1 es objeto de falta y se le conceden 2 tiros libres. Después del primer tiro libre, los árbitros descubren que:

- a) A1 está sangrando y es sustituido por A6. El equipo B solicita sustituir a 2 jugadores.
- b) B1 está sangrando y es sustituido por B6. El equipo A solicita sustituir a 1 jugador.

Interpretación:

- a) El equipo B tiene derecho a sustituir solamente a 1 jugador. A6 lanzará el segundo tiro libre.
- b) El equipo A tiene derecho a sustituir a 1 jugador. A1 lanzará el segundo tiro libre.

Artículo 7 Primer entrenador y primer entrenador ayudante: obligaciones y derechos

7-1 Afirmación: Al menos 40 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada primer entrenador o su representante deberá entregar al anotador una lista del equipo con los nombres y números correspondientes de los miembros de equipo aptos para jugar el partido, así como el nombre del capitán, del primer entrenador y del primer entrenador ayudante.

El primer entrenador es el responsable de asegurarse de que los números que aparecen en la lista se corresponden con los números de las camisetas de los jugadores. Al menos 10 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada primer entrenador firmará el acta del partido, confirmando de esta forma que los nombres y números correspondientes de los miembros de su equipo, así como los nombres del capitán, del primer entrenador y del primer entrenador ayudante, están inscritos correctamente en el acta del partido.

7-2 Ejemplo: El equipo A presenta a su debido tiempo la lista del equipo al anotador. Los números de las camisetas de 2 jugadores son diferentes a los números que llevan en sus camisetas o se omite el nombre de un jugador en el acta del partido. Esto se descubre:

- Antes del comienzo del partido.
- Después del comienzo del partido.

Interpretación:

- Se corregirán los números equivocados o se añadirá el nombre del jugador en el acta del partido sin ninguna penalización.
- El árbitro detiene el partido en el momento adecuado de forma que no coloque en desventaja a ninguno de los equipos. Se corregirán los números equivocados sin ninguna penalización. Sin embargo, no se puede añadir el nombre del jugador en el acta del partido.

7-3 Ejemplo: El primer entrenador del Equipo A desea que puedan sentarse en el banquillo durante el partido jugadores lesionados o jugadores que no van a participar en el partido.

Interpretación: Los equipos pueden decidir **quiénes de entre el máximo de 12 jugadores aptos para jugar serán inscritos en el acta del partido con derecho a sentarse en el banco del equipo durante el partido, además** del máximo de 8 acompañantes de equipo.

7-4 Afirmación: Al menos 10 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada primer entrenador confirmará los 5 jugadores que comenzarán el partido. Antes del inicio del partido, el anotador comprobará si existe algún error relacionado con estos 5 jugadores y, en tal caso, lo comunicará al árbitro más cercano en cuanto sea posible. Si el error se descubre antes del inicio del partido, se corregirán los jugadores del 5 inicial. Si el error se descubre después del inicio del partido, el error se ignorará.

7-5 Ejemplo: Se descubre que uno de los jugadores en el terreno de juego no es uno de los confirmados en el 5 inicial. Esto ocurre:

- Antes del comienzo del partido.
- Después del comienzo del partido.

Interpretación:

a) Se reemplazará al jugador por uno de los 5 jugadores que debían comenzar el partido, sin ninguna penalización.

b) Se ignorará el error. El partido continuará sin ninguna penalización.

7-6 Ejemplo: El primer entrenador le pide al anotador que marque con la "x" en el acta del partido los 5 jugadores que van a empezar de inicio.

Interpretación: El primer entrenador confirmará personalmente los 5 jugadores de su equipo que empezarán el partido marcando él mismo la "x" al lado del número del jugador, en la columna de "Entrada" del acta del partido.

7-7 Ejemplo: El primer entrenador del equipo A y el primer entrenador ayudante del equipo A son descalificados.

Interpretación: El capitán del equipo A actuará como jugador-primer entrenador del equipo A.

Artículo 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y prórroga

8-1 Afirmación: 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 de un cuarto o prórroga.**
- **Cuando el tablero disponga de la luz roja en el perímetro, la luz tiene prioridad sobre la señal sonora del reloj de partido.**
- **En caso de revisión del IRS al finalizar un cuarto o prórroga, únicamente después de que el árbitro comunique la decisión final.**

8-2 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro:

- a) que no convierte
- b) que convierte

antes de que suene la señal del reloj de partido para el final del cuarto.

Interpretación: Los árbitros se consultarán entre ellos inmediatamente para dilucidar si la falta sobre A1 se produjo antes de que sonase la señal del reloj de partido para el final del cuarto.

Si deciden que la falta de B1 se produjo antes de que sonase la señal del reloj de partido, se anotará una falta personal a B1.

- a) A1 lanzará 2 tiros libres.
- b) La canasta de A1 será válida. A1 lanzará 1 tiro libre.

El reloj de partido se corregirá con el tiempo restante cuando se produjo la falta. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

Si deciden que la falta de B1 se produjo después de que sonase la señal del reloj de partido, la falta se ignorará. La canasta, de haberse conseguido, no será válida. Si la falta de B1 cumple el criterio para considerarse una falta antideportiva o una falta descalificante y queda por disputarse otro cuarto o prórroga, no se ignorará la falta de B1 y se penalizará como corresponda antes del inicio del siguiente cuarto o prórroga. La falta contará como una de las faltas del equipo B en el siguiente cuarto.

8-3 Ejemplo: A1 tira de 3. El balón está en el aire cuando suena la señal del reloj de partido para el final del partido. Tras la señal, B1 comete falta sobre A1, que aún está en el aire. El balón entra en la canasta.

Interpretación: Se conceden 3 puntos a A1. Se ignorará la falta de B1 sobre A1 puesto que se produjo después del tiempo de juego, a menos que cumpla el criterio para considerarse una falta antideportiva o una falta descalificante y quede por disputarse otro cuarto o prórroga.

Artículo 9 Comienzo y final de un cuarto, una prórroga o del partido

9-1 Afirmación: Un partido no comenzará a menos que ambos equipos dispongan de al menos 5 jugadores en el terreno de juego listos para jugar.

9-2 Ejemplo: Al comienzo de la segunda parte, el equipo A no puede presentar 5 jugadores en el terreno de juego debido a lesiones, descalificaciones, etc.

Interpretación: La obligación de presentar un mínimo de 5 jugadores solo es válida para el comienzo del partido. El equipo A puede continuar jugando con menos de 5 jugadores.

9-3 Ejemplo: Próximo al final del partido, A1 comete la 5ª falta y abandona el partido. El equipo A queda reducido a 4 jugadores al no disponer de más sustitutos. Como el equipo B está ganando por una gran diferencia, el primer entrenador del equipo B, demostrando juego limpio, quiere retirar a uno de sus jugadores para jugar también con 4 jugadores.

Interpretación: Se denegará la petición del primer entrenador del equipo B para jugar con menos de 5 jugadores. Si un equipo tiene suficientes jugadores disponibles, habrá 5 jugadores en el terreno de juego.

9-4 Afirmación: El Artículo 9 aclara qué canasta debe defender un equipo y qué canasta debe atacar. Si, por error, cualquier cuarto comienza con ambos equipos atacando/defendiendo las canastas equivocadas, se corregirá tan pronto como se descubra, sin poner a ningún equipo en desventaja. Todos los puntos anotados, el tiempo transcurrido, las faltas sancionadas, etc. antes de detenerse el partido seguirán siendo válidos.

9-5 Ejemplo: Después de comenzar el partido, los árbitros se dan cuenta de que los equipos están jugando en dirección equivocada.

Interpretación: Se parará el partido tan pronto como sea posible sin poner en desventaja a ningún equipo. Los equipos corregirán la dirección de juego. El partido se reanudará desde el lugar más cercano a donde se detuvo, como si de un espejo invertido se tratara.

9-6 Afirmación: El partido comenzará con un salto entre dos en el círculo central.

9-7 Ejemplo: Al comienzo del partido se sanciona al saltador B1 una falta personal sobre A1

a) Antes

b) Después

de que el balón haya salido de las manos del árbitro principal para el salto inicial.

Interpretación:

a) Aún no ha comenzado el primer cuarto. Por tanto, se trata de una falta durante el intervalo de juego antes del inicio del partido. El partido comenzará con un salto entre dos.

b) Ha comenzado el primer cuarto. Por tanto, se trata de una falta durante el primer cuarto. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde su pista delantera, cerca de la línea central, con 14 segundos en el reloj de tiro.

9-8 Ejemplo: Durante el intervalo de juego previo al partido, se sanciona una falta técnica a A1. Antes del inicio del partido, el primer entrenador del equipo B designa a B6 para lanzar 1 tiro libre; sin embargo, B6 no es uno de los jugadores del 5 inicial del equipo B.

Interpretación: Solo uno de los jugadores designados en el 5 inicial del equipo B lanzará el tiro libre sin rebote. No se puede conceder una sustitución antes de que comience el tiempo de juego.

El partido comenzará con un salto entre dos.

- 9-9 Ejemplo: Durante el intervalo de juego previo al inicio del partido, A1 comete una falta antideportiva sobre B1.

Interpretación: Antes de comenzar el partido, B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote.

Si B1 está confirmado como uno de los 5 jugadores para iniciar el partido, B1 permanecerá en el terreno de juego.

Si B1 no está confirmado como uno de los 5 jugadores para iniciar el partido, B1 no permanecerá en el terreno de juego.

El partido comenzará con un salto entre dos y con los 5 jugadores del equipo B confirmados para comenzar el partido.

- 9-10 Afirmación: Si durante el intervalo de juego previo al partido, un jugador del 5 inicial ya no puede o no está facultado para comenzar el partido, dicho jugador será reemplazado por otro jugador. En este caso, los oponentes tienen derecho a cambiar a un jugador del 5 inicial, si lo desean.**

- 9-11 Ejemplo: A1 es uno de los jugadores del 5 inicial del equipo A. Durante el intervalo de juego 7 minutos antes del inicio del partido:

- a) A1 se lesiona.
- b) Se sanciona a A1 una falta descalificante

Interpretación: En ambos casos, A1 será sustituido por otro jugador del equipo A. El equipo B tiene derecho a sustituir a uno de sus jugadores del 5 inicial, si lo desean.

Artículo 10 Estado del balón

10-1 Afirmación: El balón no queda muerto y la canasta, si se convierte, es válida cuando un jugador está en acción de tiro y finaliza el tiro con un movimiento continuo mientras que un defensor es sancionado con una falta sobre cualquier oponente después de que haya comenzado el movimiento continuo del tirador. Esta situación es igualmente válida si cualquier defensor o cualquier persona de ese mismo equipo defensor con permiso para sentarse en el banquillo es sancionada con una falta técnica.

10-2 Ejemplo: A1 está en acción de tiro cuando B2 comete falta sobre A2. A1 finaliza el tiro con un movimiento continuo.

a) Es la tercera falta del equipo B en ese cuarto.

b) Es la quinta falta del equipo B en ese cuarto.

Interpretación: En ambos casos, la canasta de A1, si se convierte, será válida.

a) El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta de B2.

b) A2 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

10-3 Ejemplo: A1 está en acción de tiro cuando A2 comete una falta sobre B2. A1 finaliza el tiro con un movimiento continuo.

Interpretación: El balón queda muerto cuando A2 es sancionado con una falta del equipo con control de balón. Si el tiro de A1 se convierte, la canasta no será válida. Independientemente del número de faltas del equipo A en el cuarto, el partido se reanudará con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres. Si el tiro de A1 no se convierte, el partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde ocurrió la falta, excepto directamente detrás del tablero.

Artículo 12 Salto entre dos y posesión alterna

12-1 Afirmación: El equipo que no obtenga el primer control de un balón vivo tras el salto entre dos inicial al comienzo del partido dispondrá de un saque desde el lugar más cercano a donde se produzca la siguiente situación de salto, excepto directamente detrás del tablero.

12-2 Ejemplo: 2 minutos antes del inicio del partido, se sanciona una falta técnica a A1.

Interpretación: Uno de los 5 jugadores del 5 inicial del equipo B lanzará el tiro libre sin rebote. Como el partido aún no ha comenzado, la dirección de la flecha de posesión alterna no puede colocarse aún a favor de ninguno de los equipos. El partido comenzará con un salto entre dos.

12-3 Ejemplo: El árbitro principal lanza el balón para el salto entre dos inicial. Antes de que el balón alcance la máxima altura, el saltador A1 toca el balón.

Interpretación: Es una violación de A1 durante el salto entre dos. Se concederá un saque al equipo B en pista delantera, cerca de la línea central. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro. Tan pronto como se ponga el balón a disposición del sacador del equipo B, el equipo A tendrá derecho al siguiente saque por posesión alterna.

12-4 Ejemplo: El árbitro principal lanza el balón para el salto entre dos inicial. Antes de que el balón alcance la máxima altura, A2 (no saltador) entra en el círculo desde:

- a) Pista trasera.
- b) Pista delantera.

Interpretación: En ambos casos es una violación de A2 durante el salto entre dos. Se concederá un saque al equipo B, cerca de la línea central, si es desde:

- a) Pista delantera, con 14 segundos en el reloj de tiro.
- b) Pista trasera, con 24 segundos en el reloj de tiro.

Tan pronto como se ponga el balón a disposición del sacador del equipo B, el equipo A tendrá derecho al siguiente saque por posesión alterna.

12-5 Ejemplo: El árbitro principal lanza el balón para el salto entre dos inicial. Inmediatamente después de que el balón sea legalmente palmeado por el saltador A1:

- a) Se produce un balón retenido entre A2 y B2
- b) Se produce una falta doble entre A2 y B2.

Interpretación: En ambos casos, como aún no se ha establecido el control de un balón vivo, los árbitros no pueden usar el procedimiento de la posesión alterna. El árbitro principal administrará otro salto entre dos en el círculo central y saltarán A2 y B2. El tiempo transcurrido en el reloj de partido, después de que el balón fuera legalmente palmeado y antes de que se produjera la situación de balón retenido o la doble falta será válido.

12-6 Ejemplo: El árbitro principal lanza el balón para el salto entre dos inicial. Inmediatamente después de que el balón sea legalmente palmeado por el saltador A1, el balón:

- a) Sale directamente fuera.
- b) Lo coge A1 antes de que toque a ningún jugador no saltador o el terreno de juego.

Interpretación: En ambos casos, se concederá un saque al equipo B por la violación de A1. Si el saque se administra en pista trasera, el equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro. Si el saque se administra en pista delantera, el equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro. Tan pronto como se ponga el balón a disposición del sacador del equipo B, el equipo A tendrá derecho al siguiente saque por posesión alterna.

- 12-7 Ejemplo: El árbitro principal lanza el balón para el salto entre dos inicial. Inmediatamente después de que el balón sea legalmente palmeado por el saltador A1, se sanciona una falta técnica a B1.

Interpretación: Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. Tan pronto como el jugador del equipo A reciba el balón para el tiro libre, se colocará la flecha de posesión alterna a favor del equipo B. El partido se reanuda con un saque por posesión alterna del equipo B desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se produjo la falta técnica. Si el saque se administra en pista trasera del equipo B, el equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro. Si es en pista delantera del equipo B, el equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

- 12-8 Ejemplo: El árbitro principal lanza el balón para el salto entre dos inicial. Inmediatamente después de que el balón sea legalmente palmeado por el saltador A1, se sanciona una falta antideportiva de A2 sobre B2.

Interpretación: B2 lanzará 2 tiros libres sin rebote. Tan pronto como B2 reciba el balón para el primer tiro libre, se colocará la flecha de posesión alterna a favor del equipo A. El partido se reanuda con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera (como parte de la penalización de la falta antideportiva). El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

- 12-9 Ejemplo: El equipo B tiene derecho a un saque por posesión alterna. Un árbitro y/o el anotador comete un error y el saque se concede al equipo A de forma equivocada.

Interpretación: Después de que el balón toque o sea legalmente tocado por un jugador en el terreno de juego, el error no puede corregirse. Como consecuencia del error, el equipo B no perderá su derecho para el siguiente saque por posesión alterna en la próxima situación de salto.

- 12-10 Ejemplo: B1 comete una falta antideportiva sobre A1 a la vez que suena la señal del reloj de partido para el final del 1º cuarto. Los árbitros deciden que la señal del reloj de partido sonó antes de que se produjera la falta de B1. El equipo A tiene derecho al saque por posesión alterna para comenzar el 2º cuarto.

Interpretación: La falta antideportiva se produjo durante un intervalo de juego. Antes de que comience el 2º cuarto, A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanuda con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro. El equipo A no perderá su derecho al saque en la siguiente situación de posesión alterna.

- 12-11 Ejemplo: Poco después de que suene la señal del reloj de partido para el final del 3º cuarto, se sanciona una falta técnica a B1. El equipo A tiene el derecho al saque por posesión alterna para comenzar el 4º cuarto.

Interpretación: Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote antes del comienzo en el 4º cuarto. El 4º cuarto comenzará con un saque del equipo A en la prolongación de la línea central. El equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

- 12-12 Ejemplo: A1 salta con el balón en las manos y es taponado legalmente por B1. A continuación ambos jugadores vuelven a tocar el terreno de juego agarrando ambos el balón firmemente con 1 o ambas manos.

Interpretación: Es una situación de salto.

- 12-13 Ejemplo: A1 salta con el balón en las manos y es taponado legalmente por B1. A continuación A1 vuelve a tocar el terreno de juego agarrando el balón firmemente con 1 o ambas manos, mientras que B1 ya no está tocando el balón.

Interpretación: Es una violación de pasos de A1.

- 12-14 Ejemplo: A1 y B1 en el aire tienen las manos firmemente sobre el balón. Al volver a pisar el terreno de juego, A1 cae con 1 pie sobre la línea limítrofe.

Interpretación: Es una situación de salto.

- 12-15 Ejemplo: A1 salta con el balón en las manos desde pista delantera y es taponado legalmente por B1. A continuación ambos jugadores vuelven a tocar el terreno de juego agarrando ambos el balón firmemente con 1 o ambas manos. A1 cae con 1 pie en su pista trasera.

Interpretación: Es una situación de salto.

- 12-16 Afirmación: Se produce una situación de salto que implica un saque por posesión alterna siempre que un balón vivo se encaje entre el aro y el tablero, a menos que sea entre tiros libres o después del último tiro libre seguido de una posesión del balón como parte de la penalización de la falta. Según el procedimiento de la posesión alterna, si el equipo atacante tiene derecho al saque dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro o de 24 segundos en caso de que sea el equipo defensor quien tenga derecho al saque.**

- 12-17 Ejemplo: Durante un tiro de A, el balón se encaja entre el aro y el tablero.

- a) El equipo A
- b) El equipo B

tiene derecho al saque por el procedimiento de la posesión alterna.

Interpretación: Después del saque desde detrás de la línea de fondo en pista trasera del equipo B:

- a) El equipo A dispondrá de 14 segundos
- b) El equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

- 12-18 Ejemplo: El balón está en el aire durante un tiro de A1 cuando suena la señal del reloj de tiro, tras lo cual el balón se encaja entre el aro y el tablero. La flecha de posesión alterna favorece al equipo A.

Interpretación: Es una situación de salto. Después del saque desde detrás de la línea de fondo en su pista delantera, el equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

12-19 Ejemplo: Se sanciona una falta antideportiva a B2 sobre A1 en un tiro de 2. Durante el último tiro libre sin rebote:

- a) El balón se encaja entre el aro y el tablero.
- b) A1 pisa la línea de tiro libre mientras lanza el balón.
- c) El balón no toca el aro.

Interpretación: En todos los casos, el tiro libre se considerará no válido. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

12-20 Ejemplo: Después del saque de A1 en la prolongación de la línea central para comenzar un cuarto, el balón se encaja entre el aro y el tablero en pista delantera del equipo A.

Interpretación: Es una situación de salto. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará inmediatamente a favor del equipo B. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo, excepto directamente detrás del tablero. El equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

12-21 Ejemplo: La flecha de posesión alterna favorece al equipo A. Durante el intervalo de juego posterior al 1º cuarto, se sanciona una falta antideportiva a B1 sobre A1. A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote, seguidos del saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera para comenzar el 2º cuarto. La flecha de posesión alterna a favor del equipo A no se cambia de dirección. Después del saque, el balón se encaja entre el aro y el tablero en pista delantera del equipo A.

Interpretación: Es una situación de salto. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde detrás de la línea de fondo en pista delantera, excepto directamente detrás del tablero. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará en cuanto finalice el saque del equipo A.

12-22 Afirmación: 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 ningún jugador puede obtener el control del balón sin una fuerza excesiva.

12-23 Ejemplo: A1, con el balón en las manos, está en movimiento continuo de tiro a canasta. En ese momento, B1 coloca las manos firmemente sobre el balón y A1 da más pasos de los permitidos por la regla del avance.

Interpretación: Es una situación de salto.

12-24 Afirmación: Una violación cometida por un equipo durante su saque por posesión alterna provoca que dicho equipo pierda el saque por posesión alterna.

12-25.1 Ejemplo: Con 4:17 en el reloj de partido en un cuarto, durante un saque por posesión alterna:

- a) El sacador A1 pisa el terreno de juego mientras tiene el balón en las manos.
- b) A2 mueve las manos sobre la línea limítrofe antes de que el balón fuera lanzado sobre la línea limítrofe.
- c) El sacador A1 tarda más de 5 segundos en lanzar el balón.

Interpretación: En todos los casos, es una violación de A1 o de A2. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar del saque original. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará inmediatamente.

12-26 Afirmación: Siempre que se produzca una situación de salto sin tiempo en el reloj de tiro y la flecha de posesión alterna favorezca al equipo A, no se aplicará el procedimiento de posesión alterna. Se trata de una violación del reloj de tiro. Por tanto, se concederá un saque al equipo B.

12-27 Ejemplo: El balón se encuentra en el aire en un tiro de A1 cuando suena la señal del reloj de tiro. A continuación, el balón:

- a) Entra en la canasta
- b) Toca el aro pero no entra en la canasta
- c) No toca el aro

Inmediatamente tras b) y c) se señala un balón retenido.

Interpretación:

- a) No se produce violación del reloj de tiro. La canasta de A1 es válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de su línea de fondo.
- b) Si la flecha favorece al equipo A, el equipo A dispondrá de un saque desde el lugar más cercano a donde se produjo el balón retenido con 14 segundos en el reloj de tiro. Si la flecha de posesión alterna favorece al equipo B, el equipo B dispondrá de un saque desde el lugar más cercano a donde se produjo el balón retenido con 24 segundos en el reloj de tiro.
- c) Se produce una violación del reloj de tiro. La dirección de la flecha de posesión no es relevante. El equipo B dispondrá de un saque desde el lugar más cercano a donde se produjo el balón retenido con 24 segundos en el reloj de tiro.

12-28 Ejemplo: El balón se encuentra en el aire en un tiro de A1 cuando suena la señal del reloj de tiro. El balón:

- a) Entra en la canasta
- b) Toca el aro pero no entra en la canasta
- c) No toca el aro

Inmediatamente después, se sanciona una falta técnica a A2 o B2.

Interpretación:

En todos los casos, cualquier jugador del equipo A (por la falta técnica a B2) o cualquier jugador del equipo B (por la falta técnica a A2) lanzará 1 tiro libre sin rebote. A continuación:

- a) No se produce violación del reloj de tiro. La canasta de A1 es válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de su línea de fondo.
- b) Si la flecha favorece al equipo A, el equipo A dispondrá de un saque desde el lugar más cercano a donde se produjo el balón retenido con 14 segundos en el reloj de tiro. Si la flecha de posesión alterna favorece al equipo B, el equipo B dispondrá de un saque desde

el lugar más cercano a donde se produjo el balón retenido con 24 segundos en el reloj de tiro.

- c) Se produce una violación del reloj de tiro. La dirección de la flecha de posesión no es relevante. El equipo B dispondrá de un saque desde el lugar más cercano a donde se produjo el balón retenido con 24 segundos en el reloj de tiro.

Artículo 13 Cómo se juega el balón

13-1 Afirmación: Durante el partido el balón se juega solo con las manos. Es una violación si un jugador:

a) Coloca el balón entre las piernas para simular un pase o un tiro.

b) Emplea deliberadamente la cabeza, el puño, las piernas o los pies para jugar el balón.

13-2 Ejemplo: A1 finaliza un regate. A1 coloca el balón entre las piernas y simula un pase o un tiro.

Interpretación: Es una violación de A1 por tocar ilegalmente el balón con la pierna.

13-3 Ejemplo: A1 pasa el balón a A2 que va corriendo en contraataque hacia la canasta de los oponentes. Antes de coger el balón, A2 lo toca con la cabeza a propósito.

Interpretación: Es una violación de A2 por usar la cabeza para jugar el balón.

13-4 Afirmación: No está permitido aumentar la altura o el alcance de un jugador. Es una violación elevar a un compañero para jugar el balón.

13-5 Ejemplo: A1 agarra con los brazos y eleva a A2 debajo de la canasta de los oponentes. A3 pasa el balón a A2, que lo hunde dentro de la canasta.

Interpretación: Es una violación del equipo A. La canasta de A2 no será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres en pista trasera.

Artículo 14 Control del balón

14-1 Afirmación: 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 para un saque o un tiro libre.

14-2 Ejemplo: A juicio de un árbitro, independientemente de si el reloj de partido está detenido o no, un jugador deliberadamente retrasa el proceso de tomar el balón para un saque o para un tiro libre.

Interpretación: El balón pasa a estar vivo y el control del equipo comienza cuando el árbitro deja el balón en el suelo en el punto de saque o sobre el terreno de juego en la línea de tiro libre.

14-3 Ejemplo: El equipo A tiene el control del balón durante 15 segundos. A1 pasa el balón a A2 y el balón que va por el aire traspasa la línea limítrofe. B1 intenta coger el balón y salta desde el terreno de juego por encima de la línea limítrofe. B1 todavía en el aire:

- a) Palmea el balón con 1 o ambas manos,
 - b) Coge el balón con ambas manos o el balón llega a descansar en una mano.
- y el balón vuelve al terreno de juego, donde es cogido por A2.

Interpretación:

- a) El equipo A continúa con el control del balón. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.
- b) B1 obtuvo el control del balón para el equipo B. A2 recuperó el control del balón para el equipo A. El equipo A dispondrá de otros 24 segundos en el reloj de tiro.

Artículo 15 Jugador en acción de tiro

15-1 Afirmación: La acción de tiro comienza cuando el jugador empieza, a juicio de un árbitro, a mover el balón hacia arriba hacia la canasta de los oponentes.

15-2 Ejemplo: A1 en una entrada a la canasta de los oponentes se detiene legalmente con ambos pies en el terreno de juego sin mover el balón hacia arriba. En este momento, B1 comete falta sobre A1.

Interpretación: La falta de B1 no se cometió sobre un jugador en acción de tiro porque A1 no había comenzado aún a mover el balón hacia arriba hacia la canasta.

15-3 Afirmación: La acción de tiro en un movimiento continuo durante una entrada a canasta comienza cuando el balón ha llegado a descansar en las manos del jugador después de completar un regate o de cogerlo en el aire y el jugador empieza, a juicio de un árbitro, el movimiento de tiro que precede a lanzarlo hacia la canasta.

15-4 Ejemplo: A1, en una entrada a canasta, finaliza el regate con el balón en las manos y comienza su movimiento de tiro. En ese momento, B1 comete falta sobre A1. El balón no entra en la canasta.

Interpretación: La falta de B1 se cometió sobre un jugador en acción de tiro. A1 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

15-5 Ejemplo: A1 salta y lanza el balón en un tiro de 3. B1 comete falta sobre A1 antes de que A1 vuelva a poner ambos pies en el terreno de juego. El balón no entra en la canasta.

Interpretación: A1 permanece en acción de tiro hasta que ambos pies vuelven al terreno de juego. A1 lanzará 3 tiros libres. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

15-6 Ejemplo: A1, con el balón en las manos en pista delantera, comete una falta sobre B1. En un movimiento continuo, A1 lanza el balón y entra en la canasta.

Interpretación: La canasta de A1 no será válida. Se concederá un saque al equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres en pista trasera.

15-7 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en su entrada a canasta, con el pie delantero todavía en contacto con el terreno de juego. A1 continúa la acción de tiro y, debido a la falta de B1, el balón abandona momentáneamente las manos de A1. A1 coge el balón con ambas manos y consigue encestar.

Interpretación: La falta de B1 sobre A1 se produjo en acción de tiro. Cuando el balón abandona momentáneamente las manos de A1, A1 todavía permanece con el control del balón y, por tanto, la acción de tiro continúa. La canasta será válida. A1 lanzará 1 tiro libre. El partido continuará como después de cualquier último tiro libre.

15-8 Afirmación: Cuando un jugador está en acción de tiro y tras haber recibido una falta pasa el balón, este jugador ya no está en acción de tiro.

15-9 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto. Después de la falta, A1 pasa el balón a A2.

Interpretación: Cuando A1 pasa el balón a A2, la acción de tiro termina. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta.

15-10 Afirmación: Si un jugador recibe una falta en acción de tiro, después de la cual encesta tras cometer una violación de avance ilegal, la canasta no será válida y se concederán 2 o 3 tiros libres.

15-11 Ejemplo: A1 con el balón en las manos entra a canasta para lanzar de 2. B1 comete falta sobre A1, tras lo cual A1 comete una violación de avance ilegal. El balón entra en la canasta.

Interpretación: La canasta de A1 no será válida. Se concederán 2 tiros libres a A1.

Artículo 16 Canasta: cuándo se marca y su valor

16-1 Afirmación: El valor de una canasta se define por el lugar sobre el terreno de juego desde donde se efectuó el tiro. Una canasta lanzada desde la zona de 2 puntos vale 2 puntos, una canasta lanzada desde la zona de 3 puntos vale 3 puntos. Se concede la canasta al equipo que ataca el cesto de los contrarios en el que entró el balón.

16-2 Ejemplo: A1 lanza el balón en un tiro desde la zona de 3 puntos. El balón es legalmente tocado en trayectoria ascendente por cualquier jugador que se encuentra dentro de la zona de 2 puntos del equipo A. El balón entra en el cesto.

Interpretación: Se concederán 3 puntos a A1, puesto que el tiro de A1 se efectuó desde la zona de 3 puntos.

16-3 Ejemplo: A1 lanza el balón en un tiro desde la zona de 2 puntos. El balón es legalmente tocado en trayectoria ascendente por B1, que saltó desde la zona de 3 puntos del equipo A. El balón entra en el cesto.

Interpretación: Se concederán 2 puntos a A1, puesto que el tiro de A1 se efectuó desde la zona de 2 puntos.

16-4 Ejemplo: Al inicio de un cuarto, el equipo A está defendiendo su propia canasta cuando B1 regatea por error hacia su propio cesto y convierte una canasta.

Interpretación: Se concederán 2 puntos al capitán en el terreno de juego del equipo A.

16-5 Afirmación: Si el balón entra en la canasta del equipo contrario, el valor de la canasta se define por el lugar del terreno de juego desde donde el balón fue lanzado. El balón puede entrar en la canasta directa o indirectamente cuando durante un pase el balón toca a cualquier jugador o toca el terreno de juego antes de entrar en la canasta.

16-6 Ejemplo: A1 pasa el balón desde la zona de 3 puntos.

a) El balón entra directamente en la canasta.

b) El balón toca a cualquier jugador o el terreno de juego en la zona de 2 puntos o de 3 puntos del equipo A y después entra en la canasta.

Interpretación: En ambos casos, se concederán 3 puntos al equipo A puesto que el pase de A1 se efectuó desde la zona de 3 puntos.

16-7 Ejemplo: A1 tira de 3. Después de salir de las manos de A1, el balón toca el terreno de juego en la zona de 2 puntos del equipo A. El balón entra en la canasta.

Interpretación: La canasta de A1 valdrá 3 puntos, puesto que el tiro fue efectuado desde la zona de 3 puntos. El partido se reanudará como después de cualquier canasta convertida.

16-8 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro de 3 puntos. El balón toca el terreno de juego y luego entra en la canasta.

Interpretación: La canasta de A1 no será válida. Un tiro finaliza cuando el balón toca el terreno de juego. Después de que un árbitro haga sonar su silbato y como el balón no se encuentra ya en un tiro, el balón queda muerto inmediatamente. A1 lanzará 3 tiros libres.

16-9 Ejemplo: A1 tira de 3. Después de que el balón haya salido de las manos de A1, suena la señal del reloj de partido para el final del cuarto. El balón toca el terreno de juego y luego entra en la canasta.

Interpretación: La canasta de A1 no será válida. Un tiro finaliza cuando el balón toca el terreno de juego. Como el balón no se encuentra ya en un tiro, el balón queda muerto cuando suena la señal del reloj de partido para el final del cuarto.

16-10 Ejemplo: El sacador A1 en su pista delantera pasa el balón. El balón es entonces legalmente tocado por cualquier jugador del equipo A en su pista delantera, en la zona de 3 puntos, y luego entra en la canasta.

Interpretación: La canasta valdrá 2 puntos puesto que el balón fue lanzado desde un saque. El toque es legal. El valor de la canasta solo puede ser de 3 puntos cuando el balón sea lanzado en el terreno de juego en un tiro o pase desde detrás de la línea de 3 puntos.

16-11 **Afirmación: En una situación de saque o en un rebote después del último tiro libre, siempre transcurre un período de tiempo desde el momento en que el jugador que está en el terreno de juego toca el balón hasta que dicho jugador tira a canasta. Esto es especialmente relevante cuando el cuarto o la prórroga están próximos a finalizar. Debe existir un tiempo mínimo disponible para efectuar ese tiro antes de que expire el tiempo. Si el reloj de partido o el reloj de tiro muestra 0.3 segundos o más, es responsabilidad de los árbitros determinar si el tirador lanzó el balón antes de que sonara la señal del reloj de partido o del reloj de tiro indicando el final de un cuarto o de una prórroga. Si el reloj de partido o el reloj de tiro muestra 0.2 o 0.1 segundos, el único tipo de tiro que puede encestar un jugador en el aire es palmeando o hundiendo directamente el balón, de tal forma que las manos del jugador no estén en contacto con el balón cuando el reloj de partido o el reloj de tiro muestre 0.0.**

16-12 Ejemplo: Se concede un saque al equipo A con:
a) 0.3
b) 0.2 o 0.1
segundos en el reloj de partido o en el reloj de tiro.

Interpretación:

- a) Si durante un tiro suena la señal del reloj de partido o del reloj de tiro indicando el final del cuarto o prórroga, es responsabilidad de los árbitros determinar si el balón se lanzó antes de que sonara la señal del reloj de partido o del reloj de tiro indicando el final del cuarto o de la prórroga.
- b) Solo puede conseguirse una canasta si el balón, mientras está en el aire tras el saque, es palmeado o directamente hundido en la canasta.

16-13 Ejemplo: Al final de un cuarto, A1 hunde directamente el balón en la canasta. El balón está todavía tocando las manos de A1 cuando el reloj de partido muestra 0.0 segundos.

Interpretación: La canasta de A1 no será válida. El balón estaba todavía tocando las manos de A1 cuando sonó la señal del reloj de partido para el final de un cuarto.

16-14 **Afirmación: Se convierte un tiro cuando un balón vivo entra en el cesto por arriba y permanece en él o lo atraviesa por completo. Cuando:**

- a) Un equipo defensor solicita un tiempo muerto en cualquier momento del partido y luego se convierte un tiro, o
- b) El reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto o de una prórroga,
- el reloj de partido se detendrá cuando el balón permanezca o haya atravesado completamente el cesto, tal como se muestra en el Diagrama 2.



Diagrama 2. Tiro convertido

16-15 Ejemplo: Cuando quedan 2:02 para el final del último cuarto, A1 consigue una canasta al atravesar el balón el cesto. Cuando quedan 2:00, B1 está preparado para sacar detrás de la línea de fondo.

Interpretación: La canasta se consiguió quedando más de 2 minutos en el reloj de partido. Por tanto, el reloj de partido no se detendrá.

Artículo 17 Saque

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Interpretación: Se sancionará una falta técnica a B1.

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

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

- 17-7 Afirmación: El sacador debe pasar el balón a un compañero (no ponerle el balón en la mano) que esté sobre el terreno de juego.**

- 17-8 Ejemplo: El sacador A1 le pone el balón en la mano a A2, que está en el terreno de juego.

Interpretación: Es una violación del saque de A1. El balón debe abandonar las manos de A1 en el saque. Se concederá un saque al equipo B desde el lugar del saque original.

- 17-9 Afirmación: Durante un saque, ningún otro jugador tendrá ninguna parte del cuerpo sobre la línea límite antes de que el balón sea pasado al terreno de juego.**

- 17-10.1 Ejemplo: Después de una infracción, el sacador A1 recibe el balón del árbitro y:

- Deja el balón en el suelo y después lo recoge A2.
- Le pone el balón en la mano a A2, que está fuera del terreno de juego.

Interpretación: En ambos casos es una violación de A2 por atravesar la línea límite antes de que A1 pase el balón por encima de la línea límite.

- 17-11 Ejemplo: Después de que el equipo A anote un tiro o un último tiro libre, se concede un tiempo muerto al equipo B. Después del tiempo muerto B1, que está detrás de la línea de fondo, recibe el balón del árbitro. Entonces B1:

- Coloca el balón en el suelo y después lo recoge B2
- Pasa el balón mano a mano a B2, que está también detrás de la línea de fondo.

Interpretación: En ambos casos es una jugada legal. Después de una canasta o de un último tiro libre convertido, la única restricción para el equipo B es que sus jugadores deben pasar el balón al terreno de juego antes de 5 segundos.

- 17-12 Afirmación: Si se concede un tiempo muerto al equipo que tiene derecho al balón en su pista trasera cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto o en cualquier prórroga, el primer entrenador, después del tiempo muerto, tiene derecho a decidir si el saque se efectuará en la línea de saque en pista delantera del equipo o en pista trasera del equipo.**

Después de que el primer entrenador haya comunicado su decisión, esta es final e irreversible. Posteriores peticiones de ambos primeros entrenadores para cambiar el lugar de saque, después de otros tiempos muertos durante el mismo período de reloj de partido parado, no provocarán un cambio de la decisión original.

Después de un tiempo muerto concedido tras sancionarse una falta antideportiva o descalificante, el partido se reanudará con un saque en la línea de saque en pista delantera.

- 17-13 Ejemplo: Con 35 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 regatea en pista trasera cuando un jugador del equipo B palmea el balón fuera por la prolongación de la línea de tiros libres. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: Al finalizar el tiempo muerto como muy tarde, el árbitro principal preguntará al primer entrenador del equipo A dónde quiere que se administre el saque. El primer entrenador dirá en voz alta (*en inglés en partidos internacionales*) "pista delantera/delante" o "pista trasera/detrás" y al mismo tiempo indicará con el brazo el lugar (pista delantera o pista trasera), desde donde se administrará el saque. La decisión del primer entrenador del equipo A es final e irreversible. El árbitro principal informará al primer entrenador del equipo B de la decisión del primer entrenador del equipo A.

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

- 17-14 Ejemplo: Con 44 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto y con 17 segundos en el reloj de tiro, A1 regatea en pista trasera cuando un jugador del equipo B palmea el balón fuera por la prolongación de la línea de tiros libres. Luego se concede un tiempo muerto:
- Al equipo B.
 - Al equipo A.
 - Primero al equipo B e inmediatamente después al equipo A (o viceversa).

Interpretación:

a) El partido se reanudará con un saque del equipo A en la prolongación de la línea de tiros libres en pista trasera. El equipo A dispondrá de 17 segundos en el reloj de tiro.
b) y c) Si el primer entrenador del equipo A decide sacar en pista delantera, el partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera con 14 segundos en el reloj de tiro. Si el primer entrenador del equipo A decide sacar en pista trasera, el equipo A dispondrá de 17 segundos en el reloj de tiro.

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

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

- La línea de saque en pista delantera, el equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- Pista trasera, el equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

- 17-16 Ejemplo: Con 26 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 regatea en pista trasera durante 6 segundos cuando:
- B1 palmea el balón fuera.
 - B1 comete la 3ª falta de su equipo en el cuarto.

Se concede un tiempo muerto al equipo A.

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

- 18 segundos
 - 24 segundos
- en el reloj de tiro.

- 17-17 Ejemplo: Con 1:24 en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 regatea en pista delantera cuando B1 palmea el balón hacia la pista trasera del equipo A, donde cualquier jugador del equipo A comienza a regatear de nuevo. B2 ahora palmea el balón fuera en la pista trasera del equipo A con:
- 6 segundos
 - 17 segundos
- en el reloj de tiro. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: Tras el tiempo muerto:

Si el primer entrenador del equipo A decide sacar en la línea de saque en pista delantera, el equipo A dispondrá de:

- 6 segundos
 - 14 segundos
- en el reloj de tiro.

Si el primer entrenador del equipo A decide sacar en pista trasera, el equipo A dispondrá de:

- 6 segundos
 - 17 segundos
- en el reloj de tiro.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- 17-23 Ejemplo: Al comienzo de un cuarto, el sacador A1 comete una violación en la prolongación de la línea central.

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

- 17-24 Ejemplo: Al comienzo de un cuarto, el sacador A1 en la prolongación de la línea central pasa el balón a A2, que lo toca antes de que salga fuera de banda en la:

a) Pista delantera del equipo A.

b) Pista trasera del equipo A.

Interpretación: El partido se reanuda con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera en:

- a) Pista trasera con 24 segundos
 - b) Pista delantera con 14 segundos
- en el reloj de tiro.

El saque del equipo A finaliza cuando A2 toca el balón. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará a favor del equipo B.

17-25 Ejemplo: Pueden producirse las siguientes infracciones sobre la línea central en el terreno de juego:

- a) A1 provoca que el balón salga fuera.
- b) Se sanciona una falta en ataque a A1.
- c) A1 comete una violación de avance ilegal.

Interpretación: En todos los casos, el partido se reanuda con un saque del equipo B desde pista delantera en el lugar más cercano a la línea central. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

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

17-27 Ejemplo: A1 comete una falta antideportiva sobre B1 durante el intervalo de juego entre el primer y el 2º cuarto.

Interpretación: Antes del inicio del 2º cuarto, B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanuda con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro. No se cambia la dirección de la flecha de posesión alterna.

17-28 Afirmación: Durante un saque, se pueden producir las siguientes situaciones:

- a) El balón pasa por encima de la canasta y un jugador de cualquier equipo lo toca introduciendo la mano por debajo de la canasta. Es una violación de interferencia.**
- b) El balón se encaja entre el tablero y el aro. Es una situación de salto.**

17-29 Ejemplo: El sacador A1 pasa el balón por encima de la canasta cuando un jugador de cualquier equipo lo toca introduciendo la mano por debajo de la canasta.

Interpretación: Es una violación de interferencia. El partido se reanuda con un saque por parte de los oponentes en la prolongación de la línea de tiros libres. Si el equipo defensor comete la violación, no se pueden conceder puntos al equipo atacante puesto que el balón se lanzó desde fuera del terreno de juego.

17-30 Ejemplo: El sacador A1 pasa el balón hacia la canasta del equipo B y el balón se encaja entre el tablero y el aro.

Interpretación: Es una situación de salto. El partido se reanuda según el procedimiento de posesión alterna:

- Si el equipo A tiene derecho al saque, el partido se reanuda con un saque del equipo A desde detrás de la línea de fondo en pista delantera, cerca del tablero, pero no directamente detrás. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- Si el equipo B tiene derecho al saque, el partido se reanuda con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo en pista trasera, cerca del tablero, pero no directamente detrás. El equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

17-31 Afirmación: Una vez que se ponga el balón a disposición del sacador, ese jugador no puede botar el balón de manera que el balón toque dentro del terreno de juego y volver a tocar el balón otra vez antes de que el balón haya tocado o haya sido tocado por otro jugador que se encuentre dentro del terreno de juego.

17-32.1 Ejemplo: El sacador A1 bota el balón:

- a) dentro del terreno de juego,
 - b) fuera del terreno de juego,
- y a continuación A1 coge de nuevo el balón.

Interpretación:

- a) Es una violación del saque de A1. Después de que el balón abandone las manos de A1 y toque el terreno de juego, A1 no tocará el balón antes de que el balón toque o sea tocado por otro jugador dentro del terreno de juego.
- b) Si A1 no se movió más de 1 metro en total entre donde bota el balón y donde lo vuelve a coger, la acción de A1 es legal. La restricción para pasar el balón en 5 segundos continuará.

17-33 Afirmación: El jugador que efectúa un saque no provocará que el balón toque fuera del terreno de juego una vez que el balón ha sido lanzado durante el saque.

17-34 Ejemplo: El sacador A1 pasa el balón desde:

- (a) pista delantera,
 - (b) pista trasera,
- a A2, que está en el terreno de juego. El balón sale fuera sin tocar a ningún jugador en el terreno de juego.

Interpretación: Es una violación de saque de A1. El partido se reanuda con un saque del equipo B desde el lugar del saque original en pista:

- a) Trasera, con 24 segundos
 - b) Delantera, con 14 segundos
- en el reloj de tiro.

17-35 Ejemplo: El sacador A1 pasa el balón a A2. A2 recibe el balón con un pie pisando la línea limítrofe.

Interpretación: Es una violación de fuera de A2. El partido se reanuda con un saque del equipo B en el lugar más cercano a donde A2 estaba tocando la línea limítrofe.

17-36.1 Ejemplo: El sacador A1 desde detrás de la línea lateral:

- a) En pista trasera cerca de la línea central, tiene derecho a pasar el balón hacia cualquier parte del terreno de juego.

- b) En pista delantera cerca de la línea central, tiene derecho a pasar el balón solo a un compañero en pista delantera.
- c) En la prolongación de la línea central al comienzo de un cuarto o prórroga, tiene derecho a pasar el balón hacia cualquier parte del terreno de juego.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- a) A2 devuelve el balón a A1, que está todavía fuera detrás de la línea de fondo.
- b) A2 pasa el balón a A3, que está en el terreno de juego.
- c) A2 aterriza fuera del terreno de juego, detrás de la línea de fondo.
- d) A2 aterriza en el terreno de juego.

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

Interpretación:

- a), b) y c) Es una jugada legal del equipo A.
d) Es una violación de saque de A2.
e) Es una violación de saque de A2.

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

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

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

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

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

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

- 17-42 Ejemplo: A2 regatea en:

- a) Pista trasera
b) Pista delantera

cuando se sanciona una falta técnica a A1.

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

- 17-43 Ejemplo: A2 regatea en:

- (a) Pista trasera
(b) Pista delantera

cuando se sanciona una falta técnica a B1.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- a) y b) Si el saque es desde pista trasera, el equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.
- c) Si el saque es desde pista trasera, el equipo A dispondrá de 19 segundos en el **reloj de tiro.**

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

- 17-51 Ejemplo: A1 comete una violación de avance ilegal durante su acción de tiro y luego el balón entra en la canasta.

Interpretación: La canasta de A1 no será válida. Se concederá un saque al equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres en pista trasera. El equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

- 17-52 Ejemplo: A1 lanza a canasta. Mientras el balón está en trayectoria descendente, A2 toca el balón, que luego entra en la canasta.

Interpretación: El tiro de A1 no será válido. Se concederá un saque al equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres en pista trasera. El equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

Artículo 18/19 Tiempo muerto/Sustituciones

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

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

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

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

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

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

- a) Un tiempo muerto.
- b) Una sustitución.

Interpretación:

- (a) Es una oportunidad de tiempo muerto solo para el equipo que no anotó la canasta.
Si se concede un tiempo muerto al equipo que no anotó la canasta, también se puede conceder un tiempo muerto al otro equipo y se puede conceder también una sustitución a ambos equipos, si la solicitan.
- (b) Es una oportunidad de sustitución solo para el equipo que no ha anotado el cesto y únicamente cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto o en cada prórroga.
Si se concede una sustitución al equipo que no anotó el cesto, también puede concederse una sustitución al equipo oponente y se puede conceder un tiempo muerto a ambos equipos, si lo solicitan.

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

- (a) El último libre es válido, o
- (b) El último tiro libre va seguido de un saque, o
- (c) Por cualquier razón válida, el balón permanece muerto después del último tiro libre.

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

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

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

- a) Antes de que el balón esté a disposición del lanzador de los tiros libres A1.
- b) Después de lanzarse el primer tiro libre.
- c) Después del segundo tiro libre convertido pero antes de que el balón esté a disposición de cualquier jugador del equipo B para el saque.
- d) Después del segundo tiro libre convertido y después de que el balón esté a disposición de cualquier jugador del equipo B para el saque.

Interpretación:

- a) El tiempo muerto o la sustitución se concederá inmediatamente, antes de lanzarse el primer tiro libre.
- b) El tiempo muerto o la sustitución no se concederá después del primer tiro libre, incluso si es convertido.
- c) El tiempo muerto o la sustitución se concederá inmediatamente, antes del saque.
- d) El tiempo muerto o la sustitución no se concederá.

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

- a) El balón rebota en el aro y el juego continúa.
- b) Se convierte el tiro libre.
- c) El balón no toca el aro.
- d) A1 pisa sobre la línea de tiro libre mientras está lanzando y se sanciona la violación.
- e) B1 pisa la zona restringida antes de que el balón abandone las manos de A1. Se sanciona la violación de B1 y el tiro libre de A1 no se convierte.

Interpretación:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- 18-13 Ejemplo: Se sanciona una falta técnica a A1 durante un regate. B6 solicita convertirse en jugador para lanzar el tiro libre.

Interpretación: Es una oportunidad de sustitución para ambos equipos. Después de convertirse en jugador, B6 puede lanzar 1 tiro libre sin rebote pero no puede ser sustituido hasta que haya finalizado el siguiente periodo del reloj de partido en marcha.

18-14 Afirmación: Un sustituto que se convierte en jugador solo puede abandonar el partido después de que haya finalizado el siguiente período de reloj de partido en marcha.

18-15 Ejemplo: B1 es sustituido por B6. Antes de que se ponga en marcha el reloj de partido, se sanciona una falta personal a B6. Se trata de la:

- a) 3ª falta de B6.
- b) 5ª falta de B6.

Interpretación:

- a) B6 no puede ser sustituido hasta que haya finalizado el siguiente período de reloj de partido en marcha.
- b) B6 debe ser sustituido.

18-16 Afirmación: Si después de solicitarse un tiempo muerto, cualquier equipo comete una falta, el tiempo muerto no comenzará hasta que el árbitro haya completado la comunicación de la falta con la mesa de oficiales. En el caso de la 5ª falta de un jugador, esta comunicación incluye el procedimiento necesario de sustitución. Después de completar toda la comunicación, el tiempo muerto comenzará cuando un árbitro haga sonar su silbato y efectúe la señal de tiempo muerto.

18-17 Ejemplo: Durante el partido, el primer entrenador del equipo A solicita un tiempo muerto, tras lo cual:

- a) B1 comete la 5ª falta.
- b) Se sanciona una falta a un jugador de cualquier equipo.

Interpretación:

- a) El período del tiempo muerto no comenzará hasta que se complete toda la comunicación con la mesa de oficiales y un sustituto de B1 se convierta en jugador.

En ambos casos, se permitirá que los jugadores se retiren a sus banquillos aunque el tiempo muerto no haya comenzado aún formalmente.

18-18 Afirmación: Cada tiempo muerto durará 1 minuto. Los equipos deben regresar sin demora al terreno de juego después de que el árbitro haga sonar el silbato. Si un equipo se excede más de un minuto, está obteniendo una ventaja al prolongar dicho tiempo muerto y provocar también un retraso en el partido. Un árbitro debe comunicar un aviso al primer entrenador de ese equipo. Si el primer entrenador no reacciona al aviso, se cargará otro tiempo muerto al equipo infractor por retrasar el partido. Si el equipo no dispusiese de más tiempos muertos, puede sancionarse al primer entrenador una falta técnica por retrasar el partido, anotada como B₁. Si un equipo no regresa al terreno de juego sin demora después del intervalo de juego de la media parte, se cargará un tiempo muerto al equipo infractor. Dicho tiempo muerto no durará 1 minuto. El partido se reanudará inmediatamente.

18-19 Ejemplo: El tiempo muerto finaliza y el árbitro indica al equipo A que vuelva al terreno de juego. El primer entrenador del equipo A sigue dando instrucciones a su equipo, que continúa aún en la zona de banquillo. El árbitro vuelve a indicar al equipo A que se reincorpore al terreno de juego y:

- a) El equipo A finalmente regresa a la pista.
- b) El equipo A permanece en su zona de banquillo.

Interpretación:

- a) Una vez que el equipo A comience a volver a la pista, el árbitro advierte al primer entrenador del equipo A de que, si se repitiese el mismo comportamiento, se cargará un tiempo muerto adicional al equipo A.
- b) Se cargará, sin avisar, un tiempo muerto al equipo A. Este tiempo muerto durará 1 minuto. Si el equipo A no dispone de más tiempos muertos, se sancionará al primer entrenador del equipo A una falta técnica por retrasar el partido, anotada como B₁.

18-20 Ejemplo: Al finalizar el intervalo de juego de la media parte, el equipo A está todavía en su vestuario y, por lo tanto, se retrasa el inicio del 3º cuarto.

Interpretación: Después de que el equipo A vuelva al terreno de juego, se cargará un tiempo muerto al equipo A, sin previo aviso. Este tiempo muerto no durará 1 minuto y el partido se reanudará inmediatamente.

18-21 Afirmación: Si no se ha concedido ningún tiempo muerto a un equipo durante la segunda parte antes de que el reloj de partido muestre 2:00 en el 4º cuarto, el anotador trazará 2 líneas horizontales en la primera casilla para los tiempos muertos de la segunda parte de ese equipo. El marcador electrónico mostrará el primer tiempo muerto como si se hubiese utilizado.

18-22 Ejemplo: Con 2:00 en el reloj de partido en el 4º cuarto, ninguno de los equipos ha utilizado ningún tiempo muerto en la segunda parte.

Interpretación: El anotador trazará 2 líneas horizontales en la primera casilla de los tiempos muertos de la segunda parte de ambos equipos. El marcador electrónico mostrará el primer tiempo muerto como utilizado.

18-23 Ejemplo: Con 2:09 en el reloj de partido en el 4º cuarto, el primer entrenador del equipo A solicita el primer tiempo muerto de la segunda mitad con el reloj de partido en marcha. Con 1:58 en el reloj de partido, el balón sale fuera y se detiene el reloj de partido. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: El anotador trazará 2 líneas horizontales en la primera casilla de los tiempos muertos de la segunda parte del equipo A, puesto que el tiempo muerto no se concedió antes de que el reloj de partido mostrara 2:00 en el 4º cuarto. El tiempo muerto concedido en 1:58 se anotará en la segunda casilla y el equipo A solo dispondrá de 1 tiempo muerto restante más. Después del tiempo muerto, el marcador electrónico mostrará los 2 tiempos muertos como utilizados

18-24 Afirmación: Si se solicita un tiempo muerto, independientemente de si antes o después se sanciona una falta técnica, antideportiva o descalificante, el tiempo muerto se concederá antes del inicio de la administración del/los tiro(s) libre(s). Si durante un tiempo muerto se sanciona una falta técnica, antideportiva o descalificante, el/los tiro(s) libre(s) se administrará(n) después de que finalice el tiempo muerto.

18-25 Ejemplo: El primer entrenador del equipo B solicita un tiempo muerto. Se sanciona una falta antideportiva de A1 sobre B1, seguida de una falta técnica a A2.

Interpretación: Se concederá el tiempo muerto al equipo B. Después del tiempo muerto, cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. Luego B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

18-26 Ejemplo: El primer entrenador del equipo B solicita un tiempo muerto. Se sanciona una falta antideportiva de A1 sobre B1. Se concede un tiempo muerto al equipo B. Durante el tiempo muerto, se sanciona una falta técnica a A2.

Interpretación: Después del tiempo muerto, cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. Luego B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

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

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

23-2 Ejemplo: Cerca de la línea lateral, A1 con el balón en las manos está estrechamente defendido por B1. A1 toca con su cuerpo a B1, que tiene 1 pie fuera.

Interpretación: Es una jugada legal de A1. Un jugador está fuera cuando cualquier parte de su cuerpo está en contacto con cualquier cosa que no sea un jugador. El partido continuará.

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

Interpretación: Es una violación de fuera de B1. El balón está fuera cuando toca a un jugador que está fuera del terreno de juego. El partido se reanuda con un saque del equipo A en el lugar más cercano a donde el balón salió fuera. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

23-4 Ejemplo: A1 regatea cerca de la línea lateral frente a la mesa de oficiales. El balón bota alto sobre el terreno de juego y toca la rodilla de B6, que está sentado en la silla de sustituciones. El balón regresa a A1 en el terreno de juego.

Interpretación: El balón está fuera cuando toca a B6, que está fuera del terreno de juego. A1 provocó que el balón saliera fuera porque tocó el balón antes de que saliese. El partido se reanuda con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera.

Artículo 24 Regate

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

24-2 Ejemplo: A1 no ha comenzado aún el regate y está quieto cuando lanza el balón contra uno de los tableros y lo coge de nuevo o lo toca antes de que toque a cualquier otro jugador.

Interpretación: Es una jugada legal de A1. Después de coger el balón, A1 puede tirar, pasar el balón o comenzar un regate.

24-3 Ejemplo: Después de finalizar un regate tanto en un movimiento continuo como permaneciendo de pie, A1 lanza el balón contra el tablero. A1 lo coge de nuevo o lo toca de nuevo:

- a) después de que haya botado en el terreno de juego, y luego comienza un regate.
- b) antes de que toque a ningún otro jugador.

Interpretación:

- a) Es una violación de doble regate de A1. A1 no puede iniciar un segundo regate después de finalizar el primero.
- b) Es una jugada legal de A1. Después de coger o tocar el balón, A1 puede tirar o pasar el balón, pero no puede comenzar un nuevo regate.

24-4 Ejemplo: El tiro de A1 no toca el aro. A1 coge el balón y lo lanza contra el tablero, después A1 coge el balón o lo toca otra vez antes de que toque a cualquier otro jugador.

Interpretación: Es una jugada legal de A1. Después de coger el balón, A1 puede tirar, pasar el balón o comenzar un regate.

24-5 Ejemplo: A1 bota el balón y se detiene legalmente.

- a) Después A1 pierde el equilibrio y sin mover el pie de pivote, toca el suelo con el balón una o dos veces mientras sostiene el balón en las manos.
- b) Después A1 se pasa el balón de 1 mano a otra sin mover el pie de pivote.

Interpretación: En ambos casos, es una jugada legal de A1. A1 no movió su pie de pivote.

24-6 Ejemplo: A1 comienza su regate lanzando el balón:

- (a) por encima de su oponente.
- (b) unos metros por delante de su oponente.

El balón toca el terreno de juego, tras lo cual A1 continúa el regate.

Interpretación: En ambos casos, es una jugada legal de A1. El balón tocó el terreno de juego antes de que A1 tocara el balón otra vez durante el regate.

24-7 Ejemplo: A1 finaliza el regate y lanza el balón de forma deliberada contra la pierna de B1. A1 coge el balón y comienza un nuevo regate.

Interpretación: Es una violación de doble regate de A1. El regate de A1 finalizó puesto que B1 no tocó el balón. Fue el balón el que tocó a B1. A1 no puede iniciar un nuevo regate.

Artículo 25 Avance ilegal

25-1 Afirmación: Es legal que un jugador que está caído en el suelo obtenga el control del balón. Es legal que un jugador que sostiene el balón caiga al terreno de juego. También es legal que un jugador, después de caer al terreno de juego con el balón, se deslice por inercia. Sin embargo, si el jugador luego se gira o intenta levantarse mientras sostiene el balón, comete una violación.

25-2 Ejemplo: A1 tiene el balón en las manos, y luego:

- a) Pierde el equilibrio y cae al terreno de juego.
- b) Tras caerse la inercia provoca que se deslice.

Interpretación: En ambos casos, es una jugada legal de A1. Caerse al terreno de juego no es una violación de avance ilegal. Sin embargo, si A1 a continuación se gira para evitar la defensa o intenta levantarse con el balón en las manos, comete una violación de avance ilegal.

25-3 Ejemplo: A1, mientras está tumbado en el terreno de juego, obtiene el control de balón. A1 después:

- a) Pasa el balón a A2.
- b) Comienza un regate mientras aún está caído en el suelo.
- c) Intenta levantarse mientras bota el balón.
- d) Intenta levantarse mientras todavía sostiene el balón.

Interpretación:

- a), b) y c) Es una acción legal de A1.
- d) Es una violación de avance ilegal de A1.

25-4 Afirmación: Un jugador no puede tocar el terreno de juego de forma consecutiva con el mismo pie o con ambos pies después de terminar el regate o de obtener el control del balón.

25-5 Ejemplo: A1 finaliza el regate con el balón en las manos. En un movimiento continuo, A1 salta con el pie izquierdo, cae sobre el pie izquierdo, luego sobre el pie derecho y tira a canasta.

Interpretación: Es una violación de avance ilegal de A1. Después de finalizar el regate, un jugador no puede tocar el suelo de forma consecutiva con el mismo pie.

Artículo 26 3 segundos

26-1 Afiración: Es una violación cuando un jugador abandona el terreno de juego por la línea de fondo para evitar una violación de 3 segundos y luego vuelve a entrar en la zona restringida.

26-2 Ejemplo: A1 está en la zona restringida menos de 3 segundos, sale fuera del terreno de juego por la línea de fondo para no cometer una violación de 3 segundos. A1 vuelve a entrar en la zona restringida.

Interpretación: Es una violación de 3 segundos de A1.

26-3 Afiración: Un jugador no permanecerá más de 3 segundos consecutivos en la zona restringida de los oponentes mientras su equipo tenga el control de un balón vivo en pista delantera y el reloj de partido esté en marcha.

26-4 Ejemplo: A1 está en la zona restringida durante 2 segundos y medio y tira a canasta. El balón no toca el tablero ni el aro y A1 coge el rebote.

Interpretación: Es una jugada legal de A1. El equipo A ha perdido el control del balón cuando A1 tiró a canasta. Con el rebote de A1, el equipo A ha conseguido un nuevo control del balón.

26-5 Ejemplo: Mientras el sacador A1 tiene el balón en las manos en pista delantera, A2 permanece en la zona restringida de los oponentes durante más de 3 segundos.

Interpretación: Es una jugada legal de A2. El equipo A tiene el control del balón pero el reloj de partido aún no se ha puesto en marcha.

Artículo 27 Jugador defendido estrechamente

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

27-2 Ejemplo: A1 es defendido estrechamente por B1 durante 4 segundos. A continuación, A1 comete un fumble y vuelve a coger el balón.

Interpretación: Se trata de una violación de 5 segundos, puesto que A1 ni pasó, ni tiró ni comenzó un regate antes de 5 segundos. El fumble al inicio o al final del regate no es un regate.

Artículo 28 8 segundos

28-1 Afirmación: El reloj de tiro se detiene por una situación de salto. Si el saque por posesión alterna corresponde al equipo que tenía el control del balón en pista trasera, continuará el período de 8 segundos.

28-2 Ejemplo: A1 regatea en pista trasera durante 5 segundos cuando se produce un balón retenido. El equipo A tiene derecho al siguiente saque por posesión alterna.

Interpretación: El equipo A dispondrá solo de 3 segundos para pasar el balón a pista delantera.

28-3 Afirmación: Durante un regate de pista trasera a pista delantera, el balón pasa a la pista delantera de un equipo cuando ambos pies del jugador y el balón están completamente en contacto con la pista delantera.

28-4 Ejemplo: A1 tiene un pie a cada lado de la línea central y recibe el balón de A2, que se encuentra en pista trasera. A1 devuelve el balón a A2, quien:

- todavía se encuentra en pista trasera.
- tiene un pie a cada lado de la línea central.
- tiene un pie a cada lado de la línea central. A2 comienza un regate hacia pista trasera.

Interpretación: En todos los casos, es una jugada legal del equipo A. A1 no tiene ambos pies completamente en contacto con la pista delantera y por lo tanto tiene derecho a pasar el balón a pista trasera. El período de 8 segundos continuará.

28-5 Ejemplo: A1 regatea desde pista trasera y deja de avanzar, pero sin dejar de botar el balón mientras:

- Tiene un pie a cada lado de la línea central.
- Ambos pies están en pista delantera, mientras bota el balón en pista trasera.
- Ambos pies están en pista delantera mientras bota el balón en pista trasera, tras lo cual A1 vuelve con ambos pies a pista trasera.
- Ambos pies están en pista trasera, mientras bota el balón en pista delantera.

Interpretación: En todos los casos, es una jugada legal de A1. A1 sigue estando en pista trasera hasta que los dos pies, así como el balón, estén completamente en contacto con la pista delantera. El período de 8 segundos continuará.

28-6 Afirmación: Siempre que continúe el período de 8 segundos con el tiempo restante y el mismo equipo que tenía previamente el control del balón deba efectuar un saque desde pista trasera, el árbitro que entregue el balón al jugador que va a efectuar el saque le informará del tiempo que resta en el periodo de 8 segundos.

28-7 Ejemplo: A1 regatea durante 6 segundos en pista trasera cuando se produce una falta doble en:

- Pista trasera.
- Pista delantera.

Interpretación:

- El partido se reanudará con un saque del equipo A en pista trasera desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta doble. El árbitro informará al sacador del equipo A de que su equipo dispone de 2 segundos para pasar el balón a pista delantera.
- El partido se reanudará con un saque del equipo A en pista delantera desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta doble.

28-8 Ejemplo: A1 regatea en pista trasera durante 4 segundos cuando B1 palmea el balón fuera en pista trasera del equipo A.

Interpretación: El partido se reanuda con un saque del equipo A en pista trasera desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera. El árbitro informará al sacador del equipo A de que su equipo dispone de 4 segundos para pasar el balón a pista delantera.

28-9 Afirmación: Si un árbitro detiene el partido por cualquier razón válida sin relación con ninguno de los dos equipos y, si a juicio de los árbitros, los oponentes quedarían en desventaja, el período de 8 segundos continuará.

28-10 Ejemplo: Con 25 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto y con el resultado A: 72 – B: 72, el equipo A obtiene el control del balón. A1 regatea en pista trasera durante 5 segundos cuando los árbitros detienen el partido porque:

- El reloj de partido o el reloj de tiro dejan de funcionar o no se ponen en marcha.
- Se lanza una botella al terreno de juego.
- El reloj de tiro se reinicia por error.

Interpretación: En todos los casos, el partido se reanuda con un saque del equipo A desde pista trasera, con 3 segundos restantes del período de 8 segundos. El equipo B quedaría en desventaja si se reanudara el partido con un nuevo período de 8 segundos.

28-11 Afirmación: Después de una violación de 8 segundos, el lugar del saque se determina por la posición del balón cuando se produjo la violación.

28-12 Ejemplo: Finaliza el periodo de 8 segundos para el equipo A y la violación se produce cuando:

- El equipo A controla el balón en pista trasera.
- El balón va por el aire en un pase de A1 desde pista trasera hacia pista delantera.

Interpretación: El saque del equipo B se administrará en pista delantera, desde el lugar más cercano a:

- La posición del balón cuando se produjo la violación de 8 segundos, excepto directamente detrás del tablero.
- La línea central. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

28-13 Afirmación: El control de equipo finaliza cuando el balón sale de las manos del jugador que lanza a canasta.

28-14 Ejemplo: Justo antes de que finalice el período de 8 segundos el balón abandona las manos de A1 desde su pista trasera en un tiro a canasta. El balón entra en la canasta.

Interpretación: Jugada legal del equipo A. El control del balón finaliza cuando A1 suelta el balón en el tiro. La canasta de 3 puntos de A1 será válida.

Artículo 29/50 **Reloj de tiro**

29-1 **Afirmación:** Hay un tiro a canasta próximo al final del período del reloj de tiro y la señal del reloj de tiro suena mientras el balón está en el aire.

- Si el balón entra en el cesto, la canasta será válida.
- Si el balón toca el aro y rebota, el juego continuará con 24 segundos en el reloj de tiro si los oponentes obtienen el control del balón y con 14 segundos en el reloj de tiro si el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que el balón tocara el aro vuelve a conseguirlo.
- Si el balón no toca el aro, los árbitros esperarán a ver si los oponentes obtienen un control del balón inmediato y claro.
 - En caso afirmativo, se ignorará la señal del reloj de tiro.
 - En caso contrario, se produce una violación del reloj de tiro. El balón se concederá a los oponentes para que efectúen un saque desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido, excepto directamente detrás del tablero.

29-2 Ejemplo: El tiro de A1 está en el aire cuando suena la señal del reloj de tiro. El balón toca el tablero y luego rueda por el terreno de juego, donde primero es tocado por B1, después por A2 y finalmente es controlado por B2.

Interpretación: Es una violación del reloj de tiro del equipo A. El tiro de A1 no tocó el aro y el equipo B no obtuvo un control del balón inmediato y claro.

29-3 Ejemplo: Durante un tiro de A1, el balón toca el tablero, pero no el aro. El balón luego es tocado, pero no controlado por B1, tras lo cual A2 obtiene el control del balón. En ese momento suena la señal del reloj de tiro.

Interpretación: Es una violación del reloj de tiro del equipo A.

29-4 Ejemplo: El tiro de A1 al final del período del reloj de tiro es taponado legalmente por B1. Suena la señal del reloj de tiro. B1 comete falta sobre A1.

Interpretación: Es una violación del reloj de tiro del equipo A. La falta de B1 sobre A1 se ignorará a menos que sea una falta antideportiva o descalificante.

29-5 Ejemplo: El tiro de A1 está en el aire cuando suena la señal del reloj de tiro. El balón no toca el aro y después:

- a) Se produce un balón retenido entre A2 y B2.
- b) Es palmeado fuera del terreno de juego por B1.

Interpretación: En ambos casos, es una violación del reloj de tiro del equipo A. El equipo B no obtuvo un control del balón inmediato y claro.

29-6 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro aproximadamente al mismo tiempo que finaliza el reloj de tiro. El balón entra en la canasta.

Interpretación: Si el balón:

- a) Estaba aún en las manos de A1 y B1 cometió la falta antes de que finalizase el reloj de tiro,
- o

- b) Ya estaba en el aire en el tiro de A1 y B1 cometió la falta antes de que finalizase el reloj de tiro, o
- c) Ya estaba en el aire en el tiro de A1 y B1 cometió la falta después de que finalizase el reloj de tiro

No es una violación del reloj de tiro. La canasta de A1 será válida. A1 lanzará 1 tiro libre adicional. El partido se reanuda como después de cualquier último tiro libre.

- d) Estaba aún en las manos de A1 y B1 cometió la falta después de que finalizase el reloj de tiro

Es una violación del reloj de tiro. La canasta de A1 no será válida. La falta de B1 se ignorará a menos que sea una falta antideportiva o descalificante. El juego se reanuda con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres.

29-7 Ejemplo: Con 25.2 segundos en el reloj de partido, el equipo A obtiene el control del balón. Con 1 segundo en el reloj de tiro, A1 tira a canasta. Mientras el balón está en el aire, suena la señal del reloj de tiro. El balón no toca el aro y:

- a) Después de otros 1.2 segundos, suena la señal del reloj de partido para el final del cuarto.
- b) A2 coge el rebote. El árbitro sanciona la violación cuando el reloj de partido muestra 0.8 segundos.

Interpretación:

- a) No es una violación del reloj de tiro del equipo A. El árbitro estaba esperando para ver si el equipo B conseguía un control de balón claro e inmediato y por tanto no sanciona violación. El cuarto ha finalizado.
- b) Es una violación del reloj de tiro del equipo A. El partido se reanuda con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido, con 0.8 segundos en el reloj de partido.

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

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

29-9 Afirmación: Si suena la señal del reloj de tiro y, a juicio de los árbitros, los oponentes obtienen un control del balón inmediato y claro, se ignorará la señal. El partido continuará.

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

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

29-11 Ejemplo: Tras una canasta de los adversarios y con 25.3 en el reloj de partido, el equipo A tiene el balón para un saque desde detrás de su línea de fondo. Cuando el período del reloj de tiro

está próximo a acabar, el pase de A1 a A2 es desviado por B1 y suena la señal del reloj de tiro. El árbitro sanciona la violación del reloj de tiro cuando el reloj de partido muestra 0.8 segundos.

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

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

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

- Equipo A.
- Equipo B.

Interpretación:

- El equipo A dispondrá de 10 segundos en el reloj de tiro.
- El equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

29-14 Afirmación: Si un árbitro detiene el partido como consecuencia de una falta o violación (no porque el balón salga fuera) sancionada al equipo que no tiene el control del balón y se concede la posesión del balón al mismo equipo que tenía previamente el control del balón en pista delantera, el reloj de tiro se reiniciará del siguiente modo:

- Si el reloj de tiro muestra 14 segundos o más en el momento en el que se detuvo el partido, el partido continuará con el tiempo restante en el reloj de tiro.
- Si el reloj de tiro muestra 13 segundos o menos en el momento en el que se detuvo el partido, el equipo dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

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

- B1 palmea el balón fuera en pista delantera del equipo A.
- B1 comete falta sobre A1. Es la 2ª falta del equipo B en este cuarto.

Interpretación: El partido se reanuda con un saque del equipo A en pista delantera con:

- 8 segundos
 - 14 segundos
- en el reloj de tiro.

29-16 Ejemplo: Con 4 segundos en el reloj de tiro, el equipo A tiene el control del balón en pista delantera cuando:

- A1
- B1

se lesiona. El árbitro detiene el partido.

Interpretación: El equipo A dispondrá de:

- 4 segundos
 - 14 segundos
- en el reloj de tiro.

- 29-17 Ejemplo: Con 6 segundos en el reloj de tiro, el tiro de A1 está en el aire cuando se produce una falta doble de A2 y B2. La flecha de posesión alterna favorece al equipo A.
- El balón no toca el aro.
 - El balón toca el aro.

Interpretación: El equipo A dispondrá de:

- 6 segundos
 - 14 segundos
- en el reloj de tiro.

- 29-18 Ejemplo: Con 5 segundos en el reloj de tiro, A1 está regateando cuando se sanciona una falta técnica a B1, seguida de una falta técnica al primer entrenador del equipo A.

Interpretación: Después de compensar ambas penalizaciones iguales, el partido se reanudará con un saque del equipo A. El equipo A dispondrá de 5 segundos en el reloj de tiro.

- 29-19 Ejemplo: Con:

- 16 segundos
- 12 segundos

en el reloj de tiro, A1 pasa el balón a A2 en pista delantera cuando B1 en su pista trasera golpea intencionadamente el balón con el pie o con su puño.

Interpretación: En ambos casos, es una violación de B1 por golpear el balón con el pie o el puño. El partido se reanudará con un saque del equipo A en pista delantera con:

- 16 segundos
 - 14 segundos
- en el reloj de tiro.

- 29-20 Ejemplo: Con 6 segundos en el reloj de tiro, A1 regatea en pista delantera cuando B2 comete una falta antideportiva sobre A2.

Interpretación: Después de los tiros libres de A2 sin rebote, independientemente de si se convierten o no, el partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

La misma interpretación es válida para una falta descalificante.

- 29-21 Afirmación: Si un árbitro detiene el partido por cualquier razón válida sin relación con ninguno de los equipos y si, a juicio de los árbitros, los oponentes quedarían en desventaja, el reloj de tiro continuará con el tiempo restante.**

- 29-22 Ejemplo: Con 25 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto y con el marcador A: 72 – B: 72, el equipo A obtiene el control del balón en pista delantera. A1 regatea durante 20 segundos cuando los árbitros detienen el partido debido a que:

- El reloj de partido o el reloj de tiro dejan de funcionar o no se ponen en marcha.
- Se lanza una botella al terreno de juego.
- El reloj de tiro se reinicia por error.

Interpretación: En todos estos casos, el partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido. El equipo A dispondrá de 4 segundos en el

reloj de tiro. Se pondría en desventaja al equipo B si el partido se reanudase sin tiempo en el reloj de tiro.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- a) Rebota en el aro, pero no entra en la canasta.
- b) No toca el aro.

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

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

- a) Entra en la canasta.
- b) Rebota en el aro pero no entra en la canasta.
- c) No toca el aro.

Interpretación:

a) La canasta de campo de A1 será válida.

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

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

a) Entra en la canasta.

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

c) No toca el aro.

Interpretación:

a) La canasta de campo de A1 será válida.

En ninguno de los casos es una violación del reloj de tiro del equipo A. El partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta de B2. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

29-30 Ejemplo: Con 10 segundos en el reloj de tiro, el tiro de A1 está en el aire cuando B2, en pista trasera, comete falta sobre A2. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto. El balón:

a) Entra en la canasta.

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

c) No toca el aro.

Interpretación:

a) La canasta de campo de A1 será válida.

En todos los casos, A2 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanuda como después de cualquier último tiro libre.

29-31 Ejemplo: El tiro de A1 está en el aire cuando suena la señal del reloj de tiro y B2 comete falta sobre A2 antes de que el balón:

a) Entre en la canasta.

b) Rebote en el aro pero no entre en la canasta.

c) No toque el aro.

La falta de B2 es la 5ª falta del equipo B en el cuarto

Interpretación:

a) La canasta de campo de A1 será válida.

En ninguno de los casos es una violación del reloj de tiro. A2 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanuda como después de cualquier último tiro libre.

29-32 Afirmación: Un saque como consecuencia de la penalización de una falta antideportiva o descalificante, se administrará siempre en la línea de saque en pista delantera del equipo. El equipo dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

29-33 Ejemplo: Con 1:12 en el reloj de partido y con 6 segundos en el reloj de tiro en el 4º cuarto, A1 regatea en pista delantera cuando se sanciona una falta antideportiva a B1 sobre A1. Después del primer tiro libre de A1, el primer entrenador del equipo A o del equipo B solicita un tiempo muerto.

Interpretación: A1 lanzará el segundo tiro libre sin rebote. Luego se concederá el tiempo muerto. Después del tiempo muerto el partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

- 29-34 Ejemplo: Con 19 segundos en el reloj de tiro, A1 regatea en pista delantera cuando se sanciona una falta antideportiva a B2 sobre A2.

Interpretación: Después de los dos tiros libres de A2 sin rebote, independientemente de si se convierten o no, el partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

La misma interpretación es válida para una falta descalificante.

- 29-35 Afirmación: Después de que el balón toque el aro de la canasta de los oponentes por cualquier razón, el equipo dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro si el equipo que obtiene el control del balón es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que el balón tocara el aro.**

- 29-36 Ejemplo: Durante un pase de A1 a A2, el balón toca a B2 y después el balón toca el aro. A3 obtiene el control del balón.

Interpretación: El reloj de tiro mostrará 14 segundos tan pronto como A3 obtenga el control del balón en cualquier lugar del terreno de juego.

- 29-37 Ejemplo: A1 tira a canasta con:

- a) 4 segundos
- b) 20 segundos

en el reloj de tiro. El balón toca el aro, rebota y A2 obtiene el control del balón.

Interpretación: En ambos casos, el equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro tan pronto como A2 obtenga el control del balón en cualquier lugar del terreno de juego.

- 29-38 Ejemplo: A1 tira a canasta. El balón toca el aro.

- a) B1 toca el balón
- b) A2 palmea el balón

y luego A3 obtiene el control del balón.

Interpretación: En ambos casos, el equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro tan pronto como A3 obtenga el control del balón en cualquier lugar del terreno de juego.

- 29-39 Ejemplo: A1 tira a canasta. El balón toca el aro. B1 toca el balón antes de que salga fuera.

Interpretación: El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro independientemente del lugar del terreno de juego desde donde se administre el saque.

- 29-40 Ejemplo: Con 4 segundos en el reloj de tiro, A1 lanza el balón hacia el aro para reiniciar el reloj de tiro. El balón toca el aro. Luego B1 toca el balón, que a continuación sale fuera en la pista trasera del equipo A.

Interpretación: El partido se reanuda con un saque del equipo A en pista trasera desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera de banda. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

- 29-41 Ejemplo: Con 6 segundos en el reloj de tiro, A1 tira a canasta. El balón toca el aro y A2 coge el rebote. Luego B2 comete falta sobre A2 en el rebote. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto.

Interpretación: El partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta de B2. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

- 29-42 Ejemplo: A1 tira a canasta. El balón toca el aro y en el rebote se produce un balón retenido entre A2 y B2. La flecha de posesión alterna favorece al equipo A.

Interpretación: El partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se produjo el balón retenido. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

- 29-43 Ejemplo: A1 tira a canasta con:

- a) 8 segundos
- b) 17 segundos

en el reloj de tiro. El balón se encaja entre el aro y el tablero. La flecha de posesión alterna favorece al equipo A.

Interpretación: En ambos casos, el partido se reanuda con un saque del equipo A en pista delantera desde detrás de la línea de fondo en el lugar más cercano al tablero. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

- 29-44 Ejemplo: A1 en pista delantera pasa el balón para un *alley-hoop* a A2, que no coge el balón. El balón toca el aro y después A3 obtiene el control del balón:

- a) En pista delantera del equipo A.
- b) En pista trasera del equipo A.

Interpretación:

- a) El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- b) Es una violación de balón devuelto a pista trasera. El equipo A no perdió el control del balón.

- 29-45 Ejemplo: El tiro de A1 toca el aro. B1 salta, coge el rebote y aterriza en el terreno de juego. A2 le quita el balón a B1 palmeándolo. Entonces, A3 controla el balón.

Interpretación: El equipo B (B1) ha obtenido un control del balón claro durante el rebote, tras lo cual el equipo A (A3) ha obtenido un nuevo control del balón. El equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

- 29-46 Ejemplo: Con 5 segundos en el reloj de tiro, el sacador A1 pasa el balón hacia la canasta del equipo B. El balón toca el aro y luego es tocado, pero no controlado, por A2 y/o B2.

Interpretación: El reloj de partido y el reloj de tiro se pondrán en marcha a la vez tan pronto como el balón toque o sea tocado por cualquier jugador en el terreno de juego.

Si después el equipo A obtiene el control del balón en el terreno de juego, dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

Si después el equipo B obtiene el control del balón en el terreno de juego, dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

29-47 Afirmación: Durante el partido, con el reloj de partido en marcha, siempre que un equipo obtenga una nueva posesión de un balón vivo tanto en pista delantera como en trasera, ese equipo dispondrá 24 segundos en el reloj de tiro.

29-48 Ejemplo: Mientras el reloj de partido está en marcha, A1 obtiene un nuevo control del balón en el terreno de juego en:

- a) Pista trasera.
- b) Pista delantera.

Interpretación: En ambos casos, el equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

29-49 Ejemplo: Después de un saque del equipo B, A1 obtiene una nueva posesión del balón inmediata y clara en el terreno de juego en:

- a) Pista trasera.
- b) Pista delantera.

Interpretación: En ambos casos, el equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

29-50 Afirmación: Un árbitro detiene el partido por una falta o violación (incluyendo si el balón sale fuera) sancionada contra el equipo que tiene el control del balón. Si se concede un saque a los oponentes en pista delantera, ese equipo dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

29-51 Ejemplo: A1 en pista trasera pasa el balón a A2, también en pista trasera. A2 toca pero no controla el balón antes de que salga fuera por la pista trasera del equipo A.

Interpretación: El partido se reanudará con un saque del equipo B en pista delantera desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

29-52 Afirmación: Siempre que un equipo obtenga o recupere el control de un balón vivo en el terreno de juego con menos de 24 segundos en el reloj de partido, el reloj de tiro no mostrará ninguna cifra.

Después de que el balón toque el aro de la canasta de los oponentes y el equipo atacante recupere el control de un balón vivo en el terreno de juego con menos de 24 segundos y más de 14 segundos en el reloj de partido, el equipo dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro. Si quedan 14 segundos o menos en el reloj de partido, el reloj de tiro no mostrará ninguna cifra.

29-53 Ejemplo: Con 12 segundos en el reloj de partido, el sacador A1 obtiene un nuevo control del balón.

Interpretación: El reloj de tiro no mostrará ninguna cifra.

29-54 Ejemplo: Con 23 segundos en el reloj de partido, A1 obtiene un nuevo control del balón en el terreno de juego. Con 18 segundos en el reloj de partido, B1 en pista trasera, golpea deliberadamente el balón con el pie.

Interpretación: El partido se reanudará con un saque del equipo A en pista delantera desde el lugar más cercano a donde B1 golpeó el balón con el pie. El reloj de partido mostrará 18 segundos. El reloj de tiro no mostrará ninguna cifra.

- 29-55 Ejemplo: Con 23 segundos en el reloj de partido, A1 obtiene un nuevo control del balón en el terreno de juego. El reloj de tiro no muestra ninguna cifra. Con 19 segundos en el reloj de partido, A1 tira a canasta. El balón toca el aro. El equipo A recupera el control del balón mediante el rebote que coge A2, con 16 segundos en el reloj de partido.

Interpretación: El partido continuará con 16 segundos en el reloj de partido. El reloj de tiro deberá encenderse de nuevo. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro porque quedaban más de 14 segundos en el reloj de partido cuando el equipo A recuperó el control del balón.

- 29-56 Ejemplo: Con 23 segundos en el reloj de partido, A1 obtiene un nuevo control del balón en el terreno de juego. El reloj de tiro no muestra ninguna cifra. Con 15 segundos en el reloj de partido, A1 tira a canasta. El balón toca el aro y B1 lo palmea fuera en su pista trasera, con 12 segundos en el reloj de partido.

Interpretación: El partido se reanudará con un saque del equipo A en pista delantera desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera, con 12 segundos en el reloj de partido. El reloj de tiro continuará sin mostrar ninguna cifra porque quedaban menos de 14 segundos en el reloj de partido cuando el equipo A recuperó el control del balón.

- 29-57 Ejemplo: Con 22 segundos en el reloj de partido, A1 obtiene un nuevo control del balón en el terreno de juego. El reloj de tiro no muestra ninguna cifra. Con 18 segundos en el reloj de partido, A1 tira a canasta. El balón no toca el aro y B1 lo palmea fuera en su pista trasera:

- a) con 15.5 segundos
 - b) con 12 segundos
- en el reloj de partido.

Interpretación: El partido se reanudará con un saque del equipo A en pista delantera desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera, con **el tiempo que quede** en el reloj de partido. El reloj de tiro continuará sin mostrar ninguna cifra, porque el equipo A había obtenido un nuevo control del balón con menos de 24 segundos en el reloj de partido.

Artículo 30 Balón devuelto a pista trasera

30-1 Afirmación: Un jugador que salta mantiene la misma posición sobre el terreno de juego que tenía la última vez que tocó sobre el terreno de juego antes de saltar.

Cuando un jugador salta desde pista delantera y obtiene un nuevo control del balón para su equipo mientras está en el aire, el jugador puede caer con el balón en cualquier lugar del terreno de juego. El jugador no puede pasar el balón a un compañero en pista trasera antes de volver al suelo.

30-2 Ejemplo: A1 en pista trasera pasa el balón a A2 en pista delantera. B1 salta desde pista delantera, coge el balón en el aire, y cae:

- Con ambos pies en pista trasera.
- Con un pie a cada lado de la línea central.
- Con un pie a cada lado de la línea central y luego bota o pasa el balón a pista trasera.

Interpretación: No es una violación de campo atrás del equipo B. B1 estableció un nuevo control de balón para el equipo B mientras estaba en el aire y puede caer en cualquier lugar del terreno de juego. En todos los casos, B1 está legalmente en pista trasera.

30-3 Ejemplo: Durante el salto entre dos inicial entre A1 y B1, el balón es palmeado legalmente. A2 salta desde pista delantera, coge el balón mientras está en el aire y cae:

- Con ambos pies en pista trasera.
- Con un pie a cada lado de la línea central.
- Con un pie a cada lado de la línea central y luego bota o pasa el balón a pista trasera.

Interpretación: No es una violación de campo atrás de A2. A2 estableció el primer control del balón del equipo A mientras estaba en el aire y puede caer en cualquier lugar del terreno de juego. En todos los casos, A2 está legalmente en su pista trasera.

30-4 Ejemplo: El sacador A1 en pista delantera pasa el balón a A2. A2 salta desde pista delantera, atrapa el balón mientras está en el aire y cae:

- Con ambos pies en pista trasera.
- Con un pie a cada lado de la línea central.
- Con un pie a cada lado de la línea central y luego bota o pasa el balón a pista trasera.

Interpretación: Es una violación de campo atrás del equipo A. El sacador A1 estableció el control del balón del equipo A en pista delantera antes de que A2 cogiera el balón mientras estaba en el aire y cayera en pista trasera.

30-5 Ejemplo: El sacador A1 en pista trasera pasa el balón a A2. B1 salta desde pista delantera, y coge el balón mientras está en el aire. Antes de que caiga en pista trasera, B1 pasa el balón a B2 en pista trasera.

Interpretación: Es una violación de campo atrás del equipo B. Cuando B1 salta desde pista delantera y obtiene un nuevo control mientras está en el aire, puede caer en cualquier lugar del terreno de juego. Sin embargo, B1 no puede pasar el balón a un compañero en pista trasera.

30-6 Ejemplo: Durante el salto entre dos inicial entre A1 y B1, el balón es palmeado legalmente hacia A2 que está en pista delantera. A2 salta, coge el balón mientras todavía está en el aire y antes de caer al terreno de juego, pasa el balón a A1 en pista trasera.

Interpretación: Es una violación de campo atrás del equipo A. Mientras está en el aire, A2 puede caer con el balón en sus manos en pista trasera pero no puede pasar el balón a un compañero en pista trasera.

30-7 Afirmación: Un balón vivo es devuelto ilegalmente a pista trasera cuando un jugador del equipo A que se encuentra completamente en pista delantera provoca que el balón toque la pista trasera, tras lo cual un jugador del equipo A es el primero en tocar el balón en pista delantera o en pista trasera. Sin embargo, es legal que un jugador del equipo A en pista trasera haga que el balón toque en pista delantera, tras lo cual un jugador del equipo A es el primero en tocar el balón en pista delantera o en pista trasera.

30-8 Ejemplo: A1 y A2 están ambos inmóviles con ambos pies en pista delantera cerca de la línea central. A1 da un pase picado a A2. Durante el pase, el balón toca la pista trasera del equipo A y luego toca a A2 en pista delantera.

Interpretación: Es una violación de campo atrás del equipo A.

30-9 Ejemplo: A1 está inmóvil con ambos pies en pista trasera cerca de la línea central, y da un pase picado a A2, que también está inmóvil con ambos pies en pista trasera cerca de la línea central. Durante el pase, el balón toca la pista delantera del equipo A antes de tocar a A2.

Interpretación: No es una violación de campo atrás del equipo A puesto que ningún jugador del equipo A estuvo en pista delantera con el balón. Sin embargo, el período de 8 segundos se detendrá cuando el balón toca la pista delantera del equipo A. Comenzará un nuevo período de 8 segundos en cuanto A2 toque el balón en pista trasera.

30-10 Ejemplo: A1 en pista trasera pasa el balón hacia pista delantera. El balón toca a un árbitro que está con un pie a cada lado de la línea central. A2, todavía en pista trasera, toca el balón.

Interpretación: No es una violación de campo atrás del equipo A puesto que ningún jugador del equipo A tuvo el control del balón en pista delantera. Sin embargo, el período de 8 segundos se detendrá cuando el balón toca al árbitro con un pie a cada lado de la línea central. Comenzará un nuevo período de 8 segundos en cuanto A2 toque el balón en pista trasera.

30-11 Ejemplo: El equipo A tiene el control del balón en pista delantera, cuando el balón es tocado simultáneamente por A1 y B1. El balón pasa luego a la pista trasera del equipo A, donde A2 es el primero en tocarlo.

Interpretación: Es una violación de campo atrás del equipo A.

30-12 Ejemplo: A1 regatea en pista trasera hacia pista delantera. A1, con ambos pies en pista delantera, sigue botando el balón en pista trasera. El balón le pega en la pierna y bota en pista trasera, donde A2 comienza un regate.

Interpretación: Es una jugada legal del equipo A. A1 no ha establecido aún control del balón en pista delantera.

30-13 Ejemplo: A1 en pista trasera pasa el balón a A2 en pista delantera. A2 toca pero no controla el balón, que regresa a A1 todavía en pista trasera.

Interpretación: Es una jugada legal del equipo A. A2 no ha establecido aún control del balón en pista delantera.

30-14 Ejemplo: El sacador A1 en pista delantera pasa el balón a A2. A2 salta desde pista delantera, coge el balón en el aire y cae al terreno de juego con el pie izquierdo en pista delantera y con el derecho todavía en el aire. Después, A2 apoya el pie derecho en pista trasera.

Interpretación: Es una violación de campo atrás del equipo A. El sacador A1 ya había establecido el control de balón del equipo A en pista delantera.

30-15 Ejemplo: A1 regatea en pista delantera cerca de la línea central cuando B1 palmea el balón hacia pista trasera del equipo A. A1 con ambos pies todavía en pista delantera continúa botando el balón en pista trasera.

Interpretación: Es una jugada legal del equipo A. A1 no fue el último jugador que tocó el balón en pista delantera. A1 podría incluso continuar su regate hacia pista trasera con un nuevo período de 8 segundos.

30-16 Ejemplo: A1 en pista trasera pasa el balón a A2. A2 salta desde pista delantera, coge el balón en el aire y cae:

- a) Con ambos pies en pista trasera.
- b) Tocando la línea central.
- c) Con un pie a cada lado de la línea central.

Interpretación: En todos los casos, es una violación de campo atrás del equipo A. A2 estableció el control del equipo A en su pista delantera mientras estaba en el aire.

Artículo 31 Interposición e interferencia

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

31-2 Ejemplo: Durante el último tiro libre de A1

- a) Antes de que el balón toque el aro,
- b) Después de que el balón toque el aro y aún tiene posibilidad de entrar en la canasta, B1 introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.

Interpretación: En ambos casos, es una violación de interferencia de B1. Se concederá 1 punto a A1.

- a) Se sancionará una falta técnica a B1.
- b) No se sancionará una falta técnica a B1.

31-3 Afirmación: Cuando el balón está por encima del aro durante un pase o después de que toque el aro, es una interferencia si un jugador introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.

31-4 Ejemplo: A1 está en el terreno de juego y pasa el balón por encima del aro cuando B1 introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.

Interpretación: Es una violación de interferencia de B1. Se concederán 2 o 3 puntos a A1.

31-5 Afirmación: El balón toca el aro en un último tiro libre no convertido. Si después el balón es legalmente tocado por cualquier jugador antes de que entre en la canasta, el tiro libre se convierte en un tiro de 2 puntos.

31-6 Ejemplo: Después del último tiro libre de A1, el balón rebota en el aro. B1 intenta alejarlo mediante un palmeo, pero el balón entra en el cesto.

Interpretación: Palmear el balón en su propia canasta es una acción legal. Se concederán 2 puntos al capitán del equipo A en el terreno de juego.

31-7 Afirmación: Después de que el balón toque el aro:

- En un tiro,
- En un último tiro libre no convertido,
- Después de que suene la señal del reloj de partido para el final del cuarto o de la prórroga

y el balón todavía tiene posibilidad de entrar en la canasta, se sanciona una falta. Es una violación si después cualquier jugador toca el balón.

31-8 Ejemplo: Después del último tiro libre de A1, el balón rebota en el aro. Durante el rebote, B2 comete falta sobre A2. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto. El balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta y es tocado por:

- a) A3
- b) B3

Interpretación: En ambos casos, esto es una violación de interferencia de A3 o de B3.

- a) No se concederá ningún punto. Ambas penalizaciones de saque se cancelarán entre sí. El partido se reanuda con un saque por posesión alterna desde detrás de la línea de fondo, en el lugar más cercano a donde se produjo la falta, excepto directamente detrás del tablero.
- b) Se concederá 1 punto a A1. Como resultado de la falta de B2, el partido se reanuda con un saque del equipo A desde detrás de la línea de fondo del equipo B en el lugar más cercano a donde se produjo la falta, excepto directamente detrás del tablero.

31-9 Ejemplo: Después del último tiro libre de A1, el balón rebota en el aro. Durante el rebote B2 comete falta sobre A2. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto. El balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta y es tocado por:

- a) A3
- b) B3

Interpretación: En ambos casos, es una violación de interferencia de A3 o de B3.

- a) No se concederá ningún punto.
- b) Se concederá 1 punto a A1.

En ambos casos, como resultado de la falta de B2, A2 lanzará 2 tiros libres y el partido se reanuda como después de cualquier último tiro libre.

31-10 Ejemplo: Después del último tiro libre de A1, el balón rebota en el aro. Durante el rebote A2 comete falta sobre B2. Es la 5ª falta del equipo A en el cuarto. El balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta y es tocado por:

- a) A3
- b) B3

Interpretación: En ambos casos, es una violación de interferencia de A3 o de B3.

- a) No se concederá ningún punto.
- b) Se concederá 1 punto a A1.

En ambos casos, como resultado de la falta de A2, B2 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanuda como después de cualquier último tiro libre.

31-11 Ejemplo: Después del último tiro libre de A1, el balón rebota en el aro. Durante el rebote se sanciona una falta doble entre B2 y A2. El balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta y es tocado por:

- a) A3
- b) B3

Interpretación: En ambos casos, es una violación de interferencia de A3 y de B3. Las faltas se anotarán en el acta del partido a cada infractor.

- a) No se concederá ningún punto. El partido se reanuda con un saque por posesión alterna en el lugar más cercano a donde se produjo la falta doble, excepto directamente detrás del tablero.
- b) Se concederá 1 punto a A1. El partido se reanuda con un saque del equipo B desde cualquier lugar detrás de su línea de fondo como después de cualquier último tiro libre convertido.

31-12 Ejemplo: A1 tira a canasta. El balón rebota en el aro y aún tiene posibilidad de entrar en la canasta cuando suena la señal del reloj de partido para el final del 3º cuarto. Después el balón es tocado por:

- a) A2. El balón entra en la canasta.
- b) B2. El balón entra en la canasta.
- c) A2. El balón no entra en la canasta.
- d) B2. El balón no entra en la canasta.

Interpretación: En todos los casos, es una violación de interferencia de A2 o de B2. Después de que suene la señal del reloj de partido para el final del cuarto, ningún jugador tocará el balón después de que el balón haya tocado el aro y mientras tenga posibilidad de entrar en la canasta.

- a) La canasta de A1 no será válida.
- b) La canasta de A1 será válida de 2 o de 3 puntos.
- c) El cuarto ha finalizado.
- d) La canasta de A1 será válida de 2 o de 3 puntos.

En todos los casos, el 3º cuarto ha finalizado. El partido se reanudará con un saque por posesión alterna en la prolongación de la línea central.

31-13 Afirmación: Si, durante un tiro, un jugador toca el balón en trayectoria hacia la canasta, se aplicarán todas las restricciones relativas a interposición e interferencia.

31-14 Ejemplo: A1 tira de 2. El balón está en trayectoria ascendente cuando es tocado por A2 o por B2. En trayectoria descendente hacia la canasta el balón es tocado por:

- a) A3
- b) B3.

Interpretación: Es legal que A2 o B2 toquen el balón en trayectoria ascendente. Es una violación de interposición cuando A3 o B3 tocan el balón en trayectoria descendente.

- a) Se concederá un saque al equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres.
- b) Se concederán 2 puntos a A1.

31-15 Ejemplo: Próximo a finalizar el 2º cuarto A1 lanza a canasta. El balón rebota en el aro y es legalmente tocado por B2. Antes de que el balón acabe entrando en la canasta suena la señal del reloj de partido para el final del cuarto.

Interpretación: La canasta no será válida. Después de que el balón haya tocado el aro, con el toque de B2 el balón queda muerto inmediatamente.

31-16 Ejemplo: El balón está en el aire durante un tiro de A1 cuando B1 comete falta sobre A1. Después, B2 toca legalmente el balón en trayectoria ascendente. El balón entra en la canasta.

Interpretación: La canasta no será válida. Después de que un árbitro haga sonar el silbato, con el toque de B2 el balón queda muerto inmediatamente.

31-17 Ejemplo: A1 tira a canasta. El balón es tocado por A2 o por B2 en su punto de máxima altura, por encima del nivel del aro.

Interpretación: Es una jugada legal de A2 o de B2. El balón es tocado ilegalmente solo después de haber llegado a su punto de máxima altura y haber comenzado la trayectoria descendente.

31-18 Afirmación: Es una violación de interferencia si un jugador provoca que el tablero o el aro vibren de tal modo que, a juicio de un árbitro, se impide que el balón entre en la canasta o se provoca que termine entrando en la misma.

31-19 Ejemplo: A1 tira de 3 próximo al final del partido. El balón está en el aire cuando suena la señal del reloj de partido para el final de partido. Después de la señal, a juicio del árbitro:

- a) B1 hace que vibre el tablero o el aro y por consiguiente, impide que el balón entre en la canasta.
- b) A2 hace que vibre el tablero o el aro y, por consiguiente, provoca que el balón entra en la Canasta.

Interpretación: Incluso después de que suene la señal del reloj de partido para el final del partido, el balón permanece vivo. Es una violación de interferencia de:

- a) B1. Se conceden 3 puntos a A1
- b) A2. La canasta de A1 no es válida.

31-20 Afirmación: Es una violación de interferencia si un defensor o un atacante, durante un tiro, toca la canasta (aro o red) o el tablero mientras el balón está en contacto con el aro y aún tiene posibilidad de entrar en la canasta.



Diagrama 3 Balón en contacto con el aro

31-21 Ejemplo: Después de un tiro de A1, el balón rebota en el aro y a continuación reposa sobre el aro. B1 toca la canasta o el tablero mientras el balón está en el aro.

Interpretación: Es una violación de interferencia de B1. Las restricciones de interferencia se aplican mientras el balón tenga posibilidad de entrar en la canasta.

31-22 Ejemplo: El tiro de A1 está en trayectoria descendente y completamente por encima del nivel del aro cuando el balón es tocado simultáneamente por A2 y B2. El balón luego:

- a) entra en la canasta.
- b) no entra en la canasta.

Interpretación: Es una violación de interposición de A2 y B2. En ninguno de los casos se concederá ningún punto. Es una situación de salto.

31-23 Afirmación: Es una violación de interferencia si un jugador agarra la canasta (aro o red) para jugar el balón.

31-24 Ejemplo: A1 tira a canasta. El balón rebota en el aro cuando:

- a) A2 se agarra del aro y palmea el balón dentro de la canasta.
- b) A2 se agarra del aro cuando el balón tiene posibilidad de entrar en la canasta. El balón entra en la canasta.
- c) B2 se agarra del aro y palmea el balón alejándolo de la canasta.
- d) B2 se agarra del aro cuando el balón tiene posibilidad de entrar en la canasta. El balón no entra en la canasta.

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

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

31-25 Afirmación: Es una violación de interferencia si un defensor toca el balón mientras el balón está dentro de la canasta.



Diagrama 4 Balón dentro de la canasta

31-26 Ejemplo: A1 tira de 2. El balón da vueltas sobre el aro con una mínima parte dentro de la canasta cuando:

- a) B1 toca el balón.
- b) A2 toca el balón.

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

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

31-27 Ejemplo: A1 tira de 2. Suena la señal del reloj de partido para el final del cuarto mientras el balón da vueltas sobre el aro con una mínima parte dentro de la canasta. Tras la señal del reloj de partido:

a) A2

b) B2

toca el balón.

Interpretación: Es una violación de interferencia de:

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

b) B2. Se conceden 2 puntos a A1.

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

31-28 Ejemplo: A1 lanza un último tiro libre. El balón rebota en el aro, toca el tablero y gira sobre el aro con una mínima parte dentro de la canasta. Después:

a) B2

b) A2

toca el balón mientras sigue en el aro.

Interpretación:

a) Violación de interferencia de B2

b) Jugada legal de A2

En ambos casos, se concederá 1 punto a A1.

Artículo 33 Contacto: principios generales

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

33-2 Ejemplo: A1 está en el aire en un tiro de 3 puntos. A1 extiende la pierna derecha tocando al defensor B1.

Interpretación: Es falta de A1 por extender la pierna fuera de los límites de su cilindro y contactar con el defensor B1.

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

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

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

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

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

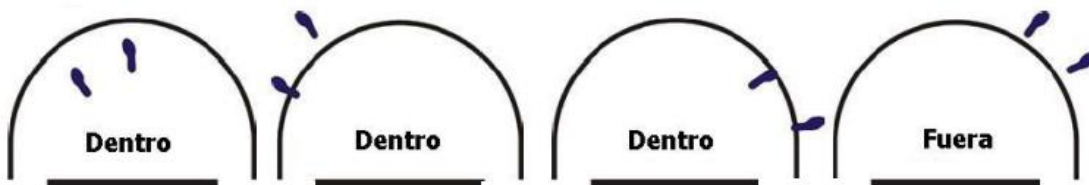


Diagrama 5 Posición de un jugador dentro/fuera de la zona del semicírculo de no-carga

33-4 Ejemplo: A1 tira en suspensión comenzando fuera de la zona del semicírculo. A1 carga contra B1, que está en contacto con la zona del semicírculo.

Interpretación: Es una jugada legal de A1. Se aplicará la regla del semicírculo de no-carga.

33-5 Ejemplo: A1 regatea por la línea de fondo y, tras llegar a la zona que se encuentra detrás del tablero, salta en dirección a la línea de tiros libres. A1 carga contra B1, que tiene una posición legal de defensa en contacto con la zona del semicírculo.

Interpretación: Es una falta del equipo con control de balón de A1. La regla del semicírculo de no-carga no se aplicará. A1 entró en la zona del semicírculo de no-carga desde la parte del terreno de juego directamente detrás del tablero y su línea de prolongación imaginaria.

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

Artículo 34 Falta personal

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

34-2 Ejemplo: Con 1:31 en el reloj de partido en el 4º cuarto, antes de que el sacador A1 suelte el balón, B2 provoca un contacto ilegal sobre A2 en el terreno de juego. Se sanciona una falta de saque a B2.

Interpretación: Independientemente del número de faltas del equipo B en ese cuarto, A2 lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde B2 cometió la falta. Si es en:

- a) Pista trasera, el equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.
- b) Pista delantera, el equipo A dispondrá del tiempo restante si quedaban 14 segundos o más en el reloj de tiro y de 14 segundos si quedaban 13 segundos o menos en el reloj de tiro.

34-3 Ejemplo: Con 1:24 en el reloj de partido en el 4º cuarto, tras una canasta o tiro libre convertido de B1, el sacador A1 tiene el balón detrás de la línea de fondo. Antes de que A1 lance el balón, B2 provoca un contacto ilegal sobre A2 en el terreno de juego. Se sanciona una falta de saque a B2.

Interpretación: A menos que el contacto de B2 sobre A2 cumpla alguno de los criterios de la falta antideportiva, es una falta de saque. Independientemente del número de faltas del equipo B en el 4º cuarto, A2 lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta de B2, excepto directamente detrás del tablero. El sacador del equipo A no podrá moverse por la línea de fondo desde el lugar designado para el saque ni pasar el balón a otro compañero situado detrás de la línea de fondo antes de lanzar el balón, como después de canasta o último tiro libre.

34-4 Ejemplo: Con 58 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, antes de que el sacador A1 suelte el balón, B2 provoca un contacto ilegal sobre A2 en el terreno de juego.

Interpretación: A menos que el contacto de B2 sobre A2 cumpla alguno de los criterios de la falta antideportiva, es una falta de saque. A2 lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde B2 cometió la falta.

34-5 Ejemplo: Con 55 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, antes de que el sacador A1 suelte el balón, B2 provoca un contacto sobre A2 en el terreno de juego, de manera que cumple con el criterio de la falta antideportiva. Se sanciona una falta antideportiva a B2.

Interpretación: A2 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

34-6 Ejemplo: Con 54 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, antes de que el sacador A1 suelte el balón desde detrás de la línea de fondo, B2 provoca un contacto ilegal sobre A2 en pista delantera. Se sanciona una falta de saque a B2. A continuación se sanciona una falta técnica a A2.

Interpretación: El juego se reanudará con 1 tiro libre para cualquier jugador del equipo B, seguido de 1 tiro libre para A2 y un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde B2 cometió la falta. Si es en pista trasera, el equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro. Si es en pista delantera, el equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro si quedaban 13 segundos o menos, o del tiempo restante si el reloj de tiro mostraba 15 segundos o más.

34-7 Ejemplo: Con 53 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, antes de que el sacador A1 suelte el balón, A2 provoca un contacto sobre B2 en el terreno de juego. Se sanciona una falta del equipo con control de balón a A2.

Interpretación: El equipo A no obtuvo ninguna ventaja con la falta en ataque de A2. Se sancionará una falta personal a A2 a menos que exista un contacto que cumpla con el criterio de la falta antideportiva o descalificante. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde A2 cometió la falta.

34-8 Ejemplo: Con 51 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto y con el resultado A: 83 – B: 80, el sacador A1 tiene el balón en las manos cuando B2 provoca un contacto sobre A2 en otra parte del terreno de juego distinta a donde se administra el saque. Se sanciona una falta a B2 sobre A2.

Interpretación: A menos que el contacto de B2 sobre A2 cumpla alguno de los criterios de la falta antideportiva, es una falta de saque. A2 lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde B2 cometió la falta.

34-9 Con 48 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto y con el resultado A: 83 – B: 80, el balón ha salido de las manos del sacador A1 cuando B2 provoca un contacto sobre A2 en otra parte del terreno de juego distinta a donde se administra el saque. Se sanciona una falta a B2 sobre A2.

Interpretación: No es una falta de saque puesto que el balón ya ha salido de las manos del sacador A1. A menos que el contacto de B2 sobre A2 cumpla alguno de los criterios de la falta antideportiva, es una falta personal y se penalizará según corresponda.

Artículo 35 Falta doble

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

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

35-2 Ejemplo: A1 está regateando cuando se sancionan sendas faltas técnicas a A2 y B2.

Interpretación: Las faltas técnicas no son parte de una falta doble. Las penalizaciones se compensarán entre sí. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la 1ª falta técnica. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

35-3 Ejemplo: A1 (que está regateando) y B1 se hacen falta el uno sobre el otro aproximadamente al mismo tiempo. Esta es la 2ª falta del equipo A y la 5ª falta del equipo B en el cuarto.

Interpretación: Ambas faltas son de la misma categoría (faltas personales), por tanto, se trata de una falta doble. El diferente número de faltas de equipo en el cuarto no es relevante. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta doble. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

35-4 Ejemplo: A1, con el balón todavía en las manos en acción de tiro, y B1 cometen falta personal el uno sobre el otro aproximadamente al mismo tiempo.

Interpretación: Ambas faltas son de la misma categoría (faltas personales), por tanto, es una falta doble.

Si A1 convierte el tiro, la canasta no será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la prolongación de la línea de tiros libres.

Si A1 no convierte el tiro, el partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta doble.

En ambos casos, el equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

35-5 Ejemplo: El tiro de A1 está en el aire cuando A1 y B1 cometen falta personal el uno sobre el otro aproximadamente al mismo tiempo.

Interpretación: Ambas faltas son de la misma categoría (faltas personales), por tanto, es una falta doble.

Si A1 convierte el tiro, la canasta será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo como después de cualquier canasta.

Si A1 no convierte el tiro, es una situación de salto. El partido se reanudará mediante un saque por posesión alterna.

35-6 Ejemplo: El equipo A tiene 2 faltas de equipo y el equipo B tiene 3 faltas de equipo en el cuarto. Entonces:

- a) Mientras A2 regatea, A1 y B1 se están empujando en la posición de poste.
- b) Durante un rebote, A1 y B1 se están empujando.
- c) Mientras A1 recibe un pase de A2, A1 y B1 se están empujando.

Interpretación: En todos los casos, es una falta doble. El partido se reanudará mediante:

- a) y c) Un saque del equipo A en el lugar más cercano a donde se cometió la falta doble.
- b) Un saque por posesión alterna.

35-7 Ejemplo: Se sanciona una falta personal a B1 por empujar a A1, que está regateando. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto. Se sanciona aproximadamente al mismo tiempo una falta antideportiva a A1 por golpear a B1 con el codo.

Interpretación: Las dos faltas no son de la misma categoría (personal y antideportiva), por lo tanto esto no es una falta doble. Las penalizaciones no se compensarán entre sí. **Siempre se considerará que la falta personal ha ocurrido primero.** La penalización de saque del equipo A se cancelará puesto que hay una penalización de falta restante que administrar. B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

35-8 Ejemplo: Se sanciona una falta personal a B1 por empujar a A1, que está regateando. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto. Aproximadamente al mismo tiempo se sanciona una falta antideportiva a A1 por golpear a B1 con el codo.

Interpretación: Las dos faltas no son de la misma categoría (personal y antideportiva), por lo tanto, esto no es una falta doble. Las penalizaciones no se compensarán entre sí. La falta personal se considerará siempre como ocurrida en primer lugar. A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

35-9 Ejemplo: A1 está regateando y es sancionado con una falta en ataque sobre B1. Es la 5ª falta del equipo A en el cuarto. Aproximadamente al mismo tiempo, se sanciona una falta antideportiva a B1 por golpear a A1 con el codo.

Interpretación: Las dos faltas no son de la misma categoría (personal y antideportiva), por lo tanto, esto no es una falta doble. Las penalizaciones no se compensarán entre sí. La falta personal se considerará siempre como ocurrida en primer lugar. La penalización de posesión del balón para un saque para el equipo B se cancelará porque hay una penalización de falta restante que administrar. A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

- 35-10 Ejemplo: A1 está regateando cuando A1 y B1 cometen sendas faltas, el uno sobre el otro aproximadamente al mismo tiempo.
- a) Ambas faltas son faltas personales.
 - b) Ambas faltas son faltas antideportivas.
 - c) La falta de A1 es una falta antideportiva y la falta de B1 es una falta descalificante.
 - d) La falta de A1 es una falta descalificante y la falta de B1 es una falta antideportiva.

Interpretación: En todos los casos, las dos faltas son de la misma categoría (faltas personales o antideportivas/descalificantes), por lo tanto, es una falta doble. El partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta doble. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

Artículo 36 Falta técnica

36-1 Afirmación: Se comunica un aviso oficial a un jugador por una acción o comportamiento que, en caso de repetirse, puede dar lugar a una falta técnica. Ese aviso debe comunicarse también al primer entrenador de ese equipo y se aplicará a cualquier miembro de ese equipo por cualquier acción similar durante el resto del partido. El aviso oficial solo se comunicará cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté parado.

36-2 Ejemplo: Se da un aviso a A1 por interferir con un saque o por cualquier otra acción que, si se repite, puede dar lugar a una falta técnica.

Interpretación: La advertencia a A1 se comunicará también al primer entrenador del equipo A y se aplicará a todos los miembros del equipo A por acciones similares, durante el resto del partido.

36-3 Afirmación: Mientras un jugador está en acción de tiro, no se permitirá que los oponentes lo desconcierten mediante acciones tales como colocar las manos cerca de los ojos del tirador, gritar en voz alta, pisar fuertemente en el suelo o aplaudir cerca del tirador. Dichas acciones pueden dar lugar a una falta técnica si ponen al tirador en desventaja, o puede darse un aviso si no se pone al tirador en desventaja.

36-4 Ejemplo: A1 está en acción de tiro con el balón todavía en las manos cuando B1 lo distrae gritando fuerte o pisando fuertemente en el suelo. El tiro de A1:

- a) Es convertido.
- b) No es convertido.

Interpretación:

(a) La canasta de A1 será válida. Se dará un aviso a B1 y se comunicará este aviso al primer entrenador del equipo B. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo.

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

(b) Se sancionará falta técnica a B1. Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la falta técnica.

36-5 Afirmación: Cuando los árbitros descubren que hay más de 5 jugadores del mismo equipo en el terreno de juego con el reloj de partido en marcha, al menos 1 jugador debe haber vuelto o permanecido en el terreno de juego ilegalmente.

El error debe corregirse de inmediato sin poner en desventaja a los oponentes.

Todo lo ocurrido en el tiempo transcurrido entre la participación ilegal y el momento en que se detiene el partido seguirá siendo válido.

Al menos 1 jugador debe abandonar el terreno de juego y se sancionará una falta técnica al primer entrenador de ese equipo, anotada como B₁. El primer entrenador es responsable de asegurarse de que las sustituciones se realizan correctamente.

- 36-6 Ejemplo: Con el reloj de partido en marcha, el equipo A tiene 6 jugadores en el terreno de juego. Cuando se descubre:
- El equipo B (con 5 jugadores)
 - El equipo A (con 6 jugadores)
- tiene el control del balón.

Interpretación:

El partido se detendrá inmediatamente, a menos que se coloque al equipo B en desventaja. El jugador del equipo A designado por su primer entrenador debe abandonar el terreno de juego. Se sancionará una falta técnica al primer entrenador del equipo A, anotada como B₁.

- 36-7 Ejemplo: Con el reloj de partido en marcha, el equipo A tiene 6 jugadores en el terreno de juego. Esto se descubre después de que:
- A1 cometa una falta en ataque.
 - A1 anote una canasta.
 - B1 cometa una falta sobre A1 durante un tiro no convertido.
 - El sexto jugador del equipo A haya abandonado el terreno de juego.

Interpretación:

En todos los casos, se sancionará una falta técnica al primer entrenador del equipo A, anotada como B₁.

En (a), (b) y (c) un jugador del equipo A indicado por su primer entrenador se retirará del partido. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote.

El partido se renudará:

- Con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a la falta de A1.
- Con un saque del equipo B desde detrás de su línea de fondo como después de cualquier canasta válida..
- A1 lanzará 2 o 3 tiros libres.
- Desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido. Si ningún equipo tenía el control del balón ni tenía derecho al mismo, se produce una situación de salto.

- 36-8 Afirmación: Después de cometer una 5ª falta personal o técnica o antideportiva, un jugador se convierte en jugador excluido y puede sentarse en el banquillo.**

Cuando los árbitros descubren que un jugador excluido está en el terreno de juego mientras el reloj de partido está en marcha, este jugador excluido debe haber permanecido o vuelto a entrar ilegalmente.

El error debe corregirse inmediatamente sin poner a los oponentes en desventaja.

Todo lo ocurrido en el tiempo transcurrido entre la participación ilegal y el momento en que se detiene el partido al descubrirse la participación ilegal seguirá siendo válido.

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

36-9 Ejemplo: Con el reloj de partido en marcha, el jugador excluido B1 está en el terreno de juego. La participación ilegal de B1 se descubre cuando:

- a) El balón pasa a estar vivo otra vez mientras el equipo A tiene el control del balón.
- b) El balón pasa a estar vivo otra vez mientras el equipo B tiene el control del balón.
- c) El balón queda muerto otra vez con B1 aún en el terreno de juego.

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

36-10 Con el reloj de partido en marcha, el jugador excluido A1 está en el terreno de juego. La participación ilegal de A1 se descubre después de que:

- a) A1 convierta una canasta.
- b) A1 cometa una falta sobre B1.
- c) B1 cometa una falta sobre A1, que está regateando. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto.

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

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

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

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

36-12 Afirmación: Cuando un jugador simule una falta se aplicará el siguiente procedimiento:

- Sin interrumpir el partido, el árbitro señala la simulación mostrando dos veces la señal de “levantar el antebrazo”.
- Cuando se detenga el partido, se comunicará el aviso al jugador y al primer entrenador de su equipo. Ambos equipos tienen derecho a 1 aviso por simulación cada uno.
- La próxima vez que cualquier jugador de ese equipo simule una falta, se sancionará una falta técnica. Esto también se aplica cuando el partido no se detuvo para comunicar el aviso a cualquier jugador o al primer entrenador de ese equipo.
- Si ocurre una simulación excesiva sin ningún contacto, se puede sancionar una falta técnica inmediatamente sin un aviso previo.

36-13 Ejemplo: B1 defiende a A1, que está regateando. A1 echa la cabeza hacia atrás de forma súbita intentando dar la impresión de haber recibido una falta de B1. El árbitro le muestra a A1 dos veces la señal de levantar el antebrazo’. Más tarde, en el mismo período de reloj en marcha:

- a) A1 cae al terreno de suelo intentando dar la impresión de que fue empujado por B1.

b) B2 cae al terreno de suelo intentando dar la impresión de que fue empujado por A2.

Interpretación:

a) El árbitro dio un aviso a A1 por su primera simulación con la cabeza mostrándole 2 veces la señal de "levantar el antebrazo". A1 será sancionado con una falta técnica por su segunda simulación al dejarse caer al terreno de juego, incluso si no se detuvo del partido para comunicar el aviso por la primera simulación de A1 ni a A1 ni al primer entrenador del equipo A

b) El árbitro dio el primer aviso a A1 por la primera simulación.

El árbitro dará el primer aviso a B2 por su simulación mostrándole 2 veces la señal de "levantar el antebrazo".

Cuando se detenga el reloj de partido, se comunicarán los avisos a A1 y B2 a ambos primeros entrenadores

36-14 Afirmación: Un movimiento excesivo de los codos puede ocasionar una grave lesión, especialmente en situaciones de rebote y de jugadores estrechamente defendidos. Si tales acciones provocan un contacto, puede sancionarse una falta personal, antideportiva o incluso descalificante. Si las acciones no producen contacto, puede sancionarse una falta técnica.

36-15 Ejemplo: A1 coge un rebote e inmediatamente es defendido estrechamente por B1. Sin contactar con B1, A1 balancea excesivamente los codos en un intento de intimidar a B1 o para hacerse espacio suficiente para pivotar, pasar o regatear.

Interpretación: La acción de A1 no se ajusta al espíritu e intención de las Reglas. Puede sancionarse una falta técnica a A1.

36-16 Afirmación: Se descalificará a un jugador que sea sancionado con 2 faltas técnicas.

36-17 Ejemplo: En la primera parte, A1 es sancionado con una 1ª falta técnica por colgarse del aro. En la segunda parte, A1 es sancionado con una 2ª falta técnica por comportamiento antideportivo.

Interpretación: A1 será descalificado automáticamente. Solamente se penalizará la 2ª falta técnica y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar a un árbitro de forma inmediata cuando un jugador haya cometido 2 faltas técnicas y deba ser descalificado.

36-18 Afirmación: Después de haber sido sancionado con una 5ª falta personal, técnica o antideportiva, un jugador se convierte en jugador excluido. Después de la 5ª falta cualquier otra falta técnica adicional que se le sancione se anotará al primer entrenador como B₁.

El jugador excluido no es un jugador descalificado y puede permanecer en la zona de banquillo del equipo.

36-19 Ejemplo: En el 1º cuarto, se sanciona a B1:

a) una falta técnica.

b) una falta antideportiva.

En el 4º cuarto, B1 es sancionado con la 5ª falta. Es la 2ª falta del equipo B en el cuarto. Mientras va hacia su banquillo, se sanciona a B1 con una falta técnica.

Interpretación: En ninguno de los dos casos será descalificado B1. Con la 5ª falta B1 se convirtió en jugador excluido. Cualquier otra falta técnica sancionada a B1 se anotará al primer entrenador como B₁. B1 no será descalificado. Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la última falta técnica a B1.

- 36-20 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que está regateando. Es la 5ª falta personal de B1 y la 2ª falta del equipo B en el cuarto. Mientras va hacia su banquillo, se sanciona una falta descalificante a B1.

Interpretación: B1 está descalificado y se irá al vestuario o, si B1 lo desea, abandonará la instalación. La falta descalificante de B1 se le anotará en el acta del partido a B1 con una D en el espacio detrás de la 5ª falta y en el espacio del primer entrenador del equipo B como B₂. Cualquier jugador del equipo A lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

- 36-21 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que está regateando. Es la 5ª falta personal de B1 y la 5ª falta del equipo B en el cuarto. Mientras va hacia su banquillo, se sanciona una falta descalificante a B1.

Interpretación: B1 está descalificado y se irá al vestuario o, si B1 lo desea, abandonará la instalación. La falta descalificante de B1 se le anotará en el acta del partido a B1 con una D en el espacio detrás de la 5ª falta y en el espacio del primer entrenador del equipo B como B₂. A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. Cualquier jugador del equipo A lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

- 36-22 Afirmación: Se descalificará a un jugador que sea sancionado con 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.**

- 36-23 Ejemplo: En la primera parte se sanciona una falta técnica a A1 por retrasar el partido. En la segunda parte se sanciona una falta antideportiva a A1 por un contacto sobre B1 que cumple el criterio de la falta antideportiva.

Interpretación: El anotador debe notificar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador sea sancionado con 1 falta técnica y 1 falta antideportiva y A1 será automáticamente descalificado. Solo se penalizará la falta antideportiva de A1 y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación de A1. B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

- 36-24 Ejemplo: En la primera parte, se sanciona una falta antideportiva a A1 por detener con un contacto innecesario el avance del equipo atacante en la transición. En la segunda parte A2 regatea en pista trasera cuando se sanciona una falta técnica a A1 por simular haber recibido una falta lejos del balón.

Interpretación: El anotador debe notificar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador sea sancionado con 1 falta técnica y 1 falta antideportiva y A1 será automáticamente descalificado.

Solo se penalizará la falta técnica de A1 y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación de A1. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba situado el balón cuando se sancionó la falta técnica. El equipo A dispondrá del tiempo que quede en el reloj de tiro.

36-25 Afirmación: Un jugador-primer entrenador será automáticamente descalificado si es sancionado con las siguientes faltas:

- 2 faltas técnicas como jugador.
- 2 faltas antideportivas como jugador.
- 1 falta antideportiva como jugador y 1 falta técnica como jugador.
- 1 falta técnica como primer entrenador, anotada como C₁ y 1 falta antideportiva o 1 falta técnica como jugador.
- 1 falta técnica como primer entrenador, anotada como B₁ o B₂, 1 falta técnica como primer entrenador, anotada como C₁ y 1 falta antideportiva o falta técnica como jugador.
- 2 faltas técnicas como primer entrenador, anotadas como B₁ o B₂ y 1 falta antideportiva o 1 falta técnica como jugador.
- 2 faltas técnicas como primer entrenador, anotadas como C₁.
- 1 falta técnica como primer entrenador, anotada como C₁ y 2 faltas técnicas como primer entrenador, anotadas como B₁ o B₂.
- 3 faltas técnicas como primer entrenador, anotadas como B₁ o B₂.

Siempre que un jugador-primer entrenador sea automáticamente descalificado se anotará "GD" en el acta detrás de la falta que condujo a su descalificación automática. El jugador designado como nuevo capitán se convertirá en el nuevo jugador-primer entrenador.

36-26 Ejemplo: En el 1º cuarto, el jugador-primer entrenador A1 es sancionado con una falta técnica por simular una falta como jugador. En el 4º cuarto, A2 está regateando cuando el jugador-primer entrenador A1 es sancionado con una falta técnica por su comportamiento personal antideportivo como primer entrenador, anotada como C₁.

Interpretación: El jugador-primer entrenador A1 será descalificado automáticamente. Solo se penalizará la 2ª falta técnica de A1 y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación de A1. El anotador debe notificar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador-primer entrenador es sancionado con 1 falta técnica como jugador y 1 falta técnica como primer entrenador y deba ser automáticamente descalificado. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la falta técnica de A1. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

36-27 Ejemplo: En el 2º cuarto, el jugador-primer entrenador A1 es sancionado con una falta antideportiva sobre B1. En el 3º cuarto, el jugador-primer entrenador A1 es sancionado con una falta técnica por un comportamiento antideportivo de su fisioterapeuta, anotada como B₁. En el 4º cuarto, A2 está regateando cuando se sanciona con una falta técnica a A6 (sustituto). La falta técnica de A6 se anotará en la casilla del primer entrenador principal A1 como B₁.

Interpretación: El jugador-primer entrenador A1 será descalificado automáticamente. Solo se penalizará la 2ª falta técnica de A1 (por la falta técnica al sustituto A6) y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación de A1. El anotador debe notificar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador-primer entrenador es sancionado con 1 falta antideportiva como jugador y con 2 faltas técnicas como primer entrenador a causa del comportamiento del personal de banquillo y deba ser automáticamente descalificado. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la falta técnica de A6. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

- 36-28 Ejemplo: En el 2º cuarto, el jugador-primer entrenador A1 es sancionado con una falta técnica por su comportamiento personal antideportivo como primer entrenador, anotada como C₁. En el 4º cuarto el jugador-primer entrenador A1 es sancionado con una falta antideportiva sobre B1 como jugador.

Interpretación: El jugador-primer entrenador A1 será descalificado automáticamente.

Solo se penalizará la falta antideportiva de A1 y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación de A1. El anotador debe notificar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador-primer entrenador es sancionado con 1 falta técnica como primer entrenador y 1 falta antideportiva como jugador y deba ser automáticamente descalificado. B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

- 36-29 Ejemplo: El jugador-primer entrenador A1 es jugador cuando se sanciona una falta técnica al sustituto A6.

Interpretación: La falta técnica como consecuencia del comportamiento antideportivo de otras personas que tienen permiso para sentarse en el banquillo se anotará al jugador-primer entrenador, incluso si hay un primer entrenador ayudante en el acta del partido.

- 36-30 Ejemplo: Durante un intervalo de juego se sanciona una falta técnica a:

- a) El sustituto A6.
- b) El jugador-primer entrenador A1.
- c) El médico del equipo A.

Interpretación: Se anotará la falta técnica a:

- a) A6 como jugador.
- b) A1 como jugador.
- c) A1 como jugador-primer entrenador

incluso aunque haya un primer entrenador ayudante en el acta del partido.

- 36-31 Ejemplo: El jugador-primer entrenador A1 ha cometido 4 faltas como jugador y 1 falta técnica como primer entrenador.

Interpretación: El jugador-primer entrenador A1 puede continuar jugando mientras no cometa 5 faltas como jugador y no sea descalificado como entrenador. Después de que el jugador-primer entrenador A1 sea sancionado con 5 faltas como jugador, puede continuar como primer entrenador.

36-32 Afirmación: Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto y en cada prórroga, siempre que el árbitro deba entregar el balón al sacado y si hay un jugador defendiendo al sacador, se aplicará el siguiente procedimiento:

- **El árbitro hará la señal de “invasión ilegal de la línea limítrofe” como aviso al defensor antes de que el balón esté a disposición del sacador.**
- **Si después el defensor mueve cualquier parte del cuerpo sobre la línea limítrofe para interferir con el saque, se sancionará una falta técnica sin más aviso.**

36-33 Ejemplo: Con 1:08 en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 tiene el balón en las manos para un saque desde detrás de la línea lateral en:

- a) Pista delantera.
- b) Pista trasera.

El árbitro le hace la señal de “invasión ilegal de la línea limítrofe” a B1. B1 extiende las manos sobre la línea limítrofe para impedir el saque de A1.

Interpretación: Como el árbitro hizo la señal oficial antes de entregar el balón a A1, B1 será sancionado con una falta técnica por interferir con el saque. Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la falta técnica. El equipo A dispondrá en el reloj de tiro de:

- a) 14 segundos, si el reloj de tiro mostraba 13 segundos o menos, y el tiempo restante si el reloj de tiro mostraba 14 segundos o más.
- b) 24 segundos.

36-34 Afirmación: Durante los 3 primeros cuartos y cuando el reloj de partido muestre más de 2:00 en el 4º cuarto y en cada prórroga, se produce una situación de saque. Si el defensor extiende cualquier parte del cuerpo por encima de la línea limítrofe para interferir con el saque, se seguirá el siguiente procedimiento:

- **El árbitro detendrá el partido inmediatamente y dará un aviso verbal al defensor y al primer entrenador de ese equipo. Este aviso servirá para todos los jugadores de ese equipo hasta el final del partido.**
- **Si el defensor vuelve a extender cualquier parte de su cuerpo por encima de la línea limítrofe para interferir con el saque, se sancionará una falta técnica sin más aviso.**

36-35 Ejemplo: Cuando el reloj de partido muestra 4:27 en el 2º cuarto, después de una canasta de B1, A1 tiene el balón en las manos para el saque desde detrás de la línea de fondo. B1 extiende las manos por encima de la línea de fondo para interceptar el saque de A1.

Interpretación:

- a) Si es la primera vez que un jugador del equipo B interfiere con el saque durante el partido, el árbitro detendrá el partido inmediatamente y dará un aviso verbal a B1 y al primer entrenador del equipo B. Este aviso servirá para todos los jugadores del equipo B hasta el final del partido.
- b) Si el árbitro ya ha avisado verbalmente con anterioridad a cualquier jugador del equipo B por interferir con el saque, se sancionará una falta técnica a B1. Cualquier jugador del

equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde detrás de la línea de fondo. El equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

36-36 Afirmación: Cuando se sanciona una falta técnica, el tiro libre de penalización se administrará inmediatamente sin rebote. Después del tiro libre el partido se reanudará desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la falta técnica.

36-37 Ejemplo: Con 21 segundos en el reloj de tiro, A1 regatea en pista trasera cuando se sanciona una falta técnica a B1.

Interpretación: Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la falta técnica de B1. El equipo A dispondrá de un nuevo período de 8 segundos y de 24 segundos en el reloj de tiro.

36-38 Ejemplo: Con 21 segundos en el reloj de tiro, A1 regatea en pista trasera cuando se sanciona una falta técnica a A2.

Interpretación: Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la falta técnica de A2. El equipo A dispondrá de 5 segundos para pasar el balón a pista delantera. El equipo A dispondrá de 21 segundos en el reloj de tiro.

36-39 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en un tiro de 2. El balón no entra en la canasta.

- a) Antes del primero de los 2 tiros libres de A1, se sanciona una falta técnica a A2.
- b) Después del primero de los 2 tiros libres de A1, se sanciona una falta técnica a A2.

Interpretación:

- a) Cualquier jugador o sustituto del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. Después, A1 lanzará 2 tiros libres.
- b) Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. Después, A1 lanzará el segundo tiro libre.

En ambos casos, el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

36-40 Ejemplo: Durante un tiempo muerto, se sanciona una falta técnica a A2.

Interpretación: Se completará el tiempo muerto. Después del tiempo muerto, cualquier jugador o sustituto del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido antes del tiempo muerto.

36-41 Ejemplo: Un tiro de A1 está en el aire cuando se sanciona una falta técnica a:

- a) B1 o al médico del equipo B.
- b) A2 o al médico del equipo A.

Interpretación:

- (a) Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre.
- (b) Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre.

Si el tiro de A1 había entrado, la canasta será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo.

Si el tiro de A1 no había entrado, el partido se reanuda con un saque por posesión alterna desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la falta técnica.

- 36-42 Ejemplo: A1 tiene el balón en las manos en acción de tiro cuando se sanciona una falta técnica a:
- (a) B1 o al médico del equipo B.
 - (b) A2 o al médico del equipo A.

Interpretación:

- (a) Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre. Si el tiro de A1 había entrado, la canasta será válida. El partido se reanuda con un saque del equipo B desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo.
- (b) Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre. Si el tiro de A1 había entrado, la canasta no será válida. El partido se reanuda con un saque del equipo A en la prolongación de la línea de tiros libres.

En ambos casos, si el tiro de A1 no había entrado, el partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la falta técnica.

Artículo 37 Falta antideportiva

37-1 Afirmación: Cualquier contacto ilegal de un jugador por detrás o lateralmente contra un oponente que está avanzando hacia la canasta de los oponentes y sin oponentes entre el jugador que avanza y la canasta, se sancionará como una falta antideportiva hasta que el atacante comience la acción de tiro. Sin embargo, cualquier contacto sin intentar legítimamente jugar directamente el balón o cualquier contacto excesivo y duro que cumpla con el criterio de la falta antideportiva puede ser sancionado como falta antideportiva en cualquier momento del partido.

37-2 Ejemplo: A1 regatea hacia canasta en un contraataque y no hay ningún oponente entre A1 y la canasta de los oponentes. B1 contacta ilegalmente contra A1 por detrás y se sanciona falta a B1.

Interpretación: Es una falta antideportiva de B1.

37-3 Ejemplo: Al final de un contraataque y antes de que A1 tenga el balón en las manos para comenzar la acción de tiro, B1 contacta al brazo de A1 por detrás:

- a) Tratando de robar el balón.
- b) Con un contacto que cumple el criterio de la falta antideportiva.

Interpretación: En ambos casos, es una falta antideportiva de B1.

37-4 Ejemplo: Al final de un contraataque, A1 comienza la acción de tiro cuando B1 contacta el brazo de A1 desde detrás:

- a) Tratando de taponar el balón.
- b) Con un contacto que cumple el criterio de la falta antideportiva.

Interpretación:

- a) Es una falta personal de B1.
- b) Es una falta antideportiva de B1.

37-5 Ejemplo: A1 pasa el balón desde pista trasera a A2 en pista delantera avanzando hacia la canasta de los oponentes con el camino hacia canasta despejado, sin oponentes entre A2 y la canasta. A2 salta y antes de coger el balón B1 contacta con A2 por detrás. Se sanciona falta a B1.

Interpretación: Es una falta antideportiva de B1 por un contacto ilegal por detrás o lateralmente contra un oponente que está avanzando y sin ningún jugador del equipo B entre A2 y la canasta y después de que el balón hubiese ya sido pasado a A2.

37-6 Ejemplo: A1 tiene el balón en las manos en pista trasera. A2 está en pista delantera avanzando hacia la canasta de los oponentes con el camino hacia canasta despejado, sin oponentes entre A2 y la canasta. Antes de que A1 pase el balón a A2, B1 comete una falta por detrás sobre A2.

Interpretación: No es una falta antideportiva de B1 por un contacto ilegal por detrás o lateralmente contra un oponente que está avanzando y sin ningún jugador del equipo B entre A2 y la canasta puesto que A1 no había sido aún pasado el balón a A2.

37-7 Ejemplo: B1 en pista trasera palmea el balón mientras A1 lo botaba. B1 intenta obtener el control del balón. Sin ningún jugador del equipo A entre B1 y la canasta, A2 contacta sobre B1 lateralmente o por detrás.

Interpretación: Es una falta antideportiva de A2 sobre B1 por un contacto ilegal por detrás o lateralmente cuando B1 intentaba obtener el control del balón, sin ningún jugador del equipo A entre B1 y la canasta.

37-8 Afirmación: Después de que un jugador haya sido sancionado con la 5ª falta personal, se convierte en jugador excluido. Cualquier otra falta técnica o falta descalificante o falta por comportamiento antideportivo posterior de este jugador se anotará al primer entrenador como B₁ y se penalizará en consecuencia.

37-9 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que está regateando. Es la 5ª falta personal de B1 y la 2ª falta del equipo B en el cuarto. Mientras va hacia su banquillo, B1 empuja a A2.

Interpretación: Con la 5ª falta personal, B1 se ha convertido en jugador excluido. El comportamiento antideportivo de B1 se sancionará con una falta técnica al primer entrenador del equipo B como B₁. Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a se produjo el comportamiento antideportivo de B1.

37-10 Ejemplo: El regateador A1 comete falta sobre B1. Es la 5ª falta de A1. Mientras va hacia su banquillo, se sanciona una falta técnica a A1 por abusar verbalmente de un árbitro.

Interpretación: Con la 5ª falta, A1 se ha convertido en jugador excluido. La falta técnica de A1 se sancionará al primer entrenador del equipo A como B₁. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se produjo la falta en ataque de A1.

37-11 Ejemplo: A1 comete falta sobre B1. Es la 5ª falta de A1 y la 2ª falta del equipo A en el cuarto. Mientras va hacia su banquillo, A1 empuja a B1. B1 empuja luego a A1. Se sanciona una falta antideportiva a B1.

Interpretación: Con la 5ª falta, A1 se ha convertido en jugador excluido. El comportamiento antideportivo de A1 se sancionará con una falta técnica al primer entrenador del equipo A como B₁. La falta antideportiva de B1 se le anotará como U₂. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El sustituto de A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

Artículo 38 Falta descalificante

38-1 Afirmación: Cualquier persona descalificada ya no es una persona con permiso para sentarse en el banquillo. Por lo tanto, dicha persona ya no puede ser penalizada por su posterior comportamiento antideportivo.

38-2 Ejemplo: A1 es descalificado por un comportamiento antideportivo flagrante. A1 abandona el terreno de juego y abusa verbalmente de un árbitro.

Interpretación: A1 ya está descalificado y ya no puede ser penalizado por sus abusos verbales. El árbitro principal o el comisario, si está presente, enviarán un informe describiendo el incidente a los organizadores de la competición.

38-3 Afirmación: Cuando se descalifica a un jugador por un comportamiento antideportivo flagrante la penalización será la misma que para cualquier otra falta descalificante sin contacto.

38-4 Ejemplo: A1 comete una violación de avance ilegal. Frustrado, abusa verbalmente de un árbitro. Se sanciona a A1 con una falta descalificante.

Interpretación: A1 se convierte en un jugador descalificado. La falta descalificante de A1 se le anota como D₂. Cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

38-5 Afirmación: Cuando el primer entrenador es sancionado con una falta descalificante, se anotará como D₂.

Cuando cualquier otra persona con permiso para sentarse en el banquillo de equipo es descalificada, se sancionará una falta técnica al primer entrenador anotada como B₂. La penalización es la misma que para cualquier otra falta descalificante.

38-6 Ejemplo: Se sanciona a A1 la 5ª falta personal. Es la 2ª falta del equipo A en el cuarto. Mientras se dirige al banquillo:

- a) A1 abusa verbalmente de un árbitro.
- b) A1 da un puñetazo en la cara a B2.

En ambos casos, se sanciona una falta descalificante a A1.

Interpretación: Con la 5ª falta personal, A1 se convirtió en jugador excluido. A1 se convirtió en jugador descalificado por abusar verbalmente de un árbitro o por dar un puñetazo a B2. La falta descalificante de A1 se le anotará en el acta del partido a A1 como D y al primer entrenador del equipo A como B₂.

- a) Cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros libres sin rebote.
- b) B2 lanzará 2 tiros libres sin rebote.

En ambos casos, el partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

38-7 Afirmación: Una falta descalificante es cualquier acción antideportiva flagrante de un jugador o de una persona con permiso para sentarse en el banquillo de equipo. La falta descalificante puede ser a consecuencia de sus acciones:

- **Dirigidas hacia una persona del equipo contrario, los árbitros, los oficiales de mesa, el comisario o los espectadores.**
- **Dirigidas hacia cualquier miembro de su propio equipo.**
- **Para dañar intencionadamente el equipamiento del partido.**

38-8.1 Ejemplo: Pueden producirse las siguientes acciones antideportivas flagrantes:

- A1 golpea a su compañero de equipo A2.
- A1 sale del terreno de juego y golpea a un espectador.
- A6 en su zona de banquillo golpea a su compañero de equipo A7.
- A6 golpea la mesa de oficiales y daña el reloj de tiro.

Interpretación:

- y b) A1 será descalificado. La falta descalificante de A1 se le anotará como D₂.
- y d) A6 será descalificado. La falta descalificante de A6 se le anotará como D y a su primer entrenador como B₂.

Cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

38-9 Afirmación: Si se descalifica a un jugador y de camino al vestuario actúa de forma compatible como para ser sancionado con una falta antideportiva o descalificante sobre un oponente, esas acciones adicionales no se penalizarán y solamente se informará a los organizadores de la competición.

38-10 Ejemplo: Se sanciona a A1 con una falta descalificante por abusar verbalmente de un árbitro. De camino al vestuario:

- A1 empuja a B1 de tal modo que encaja con el criterio de falta antideportiva.
- A1 da con el puño a B1 de tal forma que encaja con el criterio de falta descalificante.

Interpretación: Después de que A1 sea descalificado, no pueden registrarse ni penalizarse sus faltas posteriores. La acción de A1 se comunicará en un informe del árbitro principal o del comisario, si está presente, a los organizadores de la competición.

En ambos casos el equipo B lanzará 2 tiros libres sin rebote por la falta descalificante de A1. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

Artículo 39 Enfrentamientos

39-1 Afirmación: Si después del enfrentamiento todas las penalizaciones se han compensado entre sí, se concederá un saque al equipo que tenía el control del balón o tenía derecho al balón cuando comenzó el enfrentamiento, desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando comenzó el enfrentamiento. El equipo dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro cuando se detuvo el partido.

39-2 Ejemplo: El equipo A tiene la posesión del balón durante:

- a) 20 segundos
- b) 5 segundos

cuando se produce una situación que puede conducir a un enfrentamiento en el terreno de juego. Los árbitros descalifican a 2 sustitutos de cada equipo por abandonar sus zonas de banquillo.

Interpretación: El partido se reanuda con un saque del equipo A, que controlaba el balón antes de que comenzara el enfrentamiento, desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando comenzó el enfrentamiento con:

- a) 4 segundos
 - b) 19 segundos
- en el reloj de tiro.

39-3 Afirmación: Se sancionará al primer entrenador con una falta técnica por la descalificación del primer entrenador, del primer entrenador ayudante (si uno o ambos no ayudan a los árbitros a mantener o restablecer el orden), cualquier sustituto, jugador excluido o acompañante de equipo por abandonar la zona de banquillo durante un enfrentamiento. Si la falta técnica incluye la descalificación del primer entrenador, se anotará en el acta del partido como D₂. Si la falta técnica incluye solamente las descalificaciones de otras personas con permiso para sentarse en el banquillo, se anotará como B₂. La penalización será 2 tiros libres sin rebote y posesión de balón para los oponentes.

Por cada falta descalificante adicional, la penalización será 2 tiros libres sin rebote y posesión del balón para los oponentes.

Todas las penalizaciones se administrarán a menos que haya penalizaciones iguales contra ambos equipos, que serán compensadas. En este caso el partido se reanuda en la línea de saque en pista delantera del equipo como para cualquier otra falta descalificante. El equipo oponente dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

39-4 Ejemplo: Durante un enfrentamiento, A6 entra en el terreno de juego. A6 será descalificado.

Interpretación: La descalificación de A6 se anotará con una D y sus espacios de falta restantes se rellenarán con una F. El primer entrenador del equipo A será sancionado con una falta técnica, anotada como B₂. Cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanuda con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

- 39-5 Ejemplo: A1 y B1 comienzan un enfrentamiento en el terreno de juego. A6 y B6 entran al terreno de juego pero no participan en el enfrentamiento. A7 entra también al terreno de juego y golpea a B1 en la cara.

Interpretación: A1 y B1 serán descalificados, y se anotarán como D_c. A7 será descalificado, y se anotará como D₂. Los espacios de falta restantes de A7 en el acta del partido se rellenarán con una F. A6 y B6 serán descalificados por entrar al terreno de juego durante un enfrentamiento, y se anotará como D. Los espacios de falta restantes de A6 y B6 en el acta del partido se rellenarán con una F. El primer entrenador del equipo A y el primer entrenador del equipo B serán sancionados con sendas faltas técnicas anotadas como B_c. Las penalizaciones de ambas faltas descalificantes (A1, B1) y de ambas faltas técnicas (A6, B6) se compensarán entre sí. Se administrará la penalización de la descalificación de A7 por su participación activa en el enfrentamiento, anotada como D₂. El sustituto de B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

- 39-6 Ejemplo: A1 y B1 comienzan un enfrentamiento en el terreno de juego. A6 y el delegado del equipo A entran en el terreno de juego y participan activamente en el enfrentamiento.

Interpretación: A1 y B1 serán descalificados, y se anotarán como D_c. Las penalizaciones de ambas faltas descalificantes (A1, B1) se compensarán entre sí. El primer entrenador del equipo A será sancionado con una falta técnica, anotada como B₂, porque A6 y el delegado han abandonado la zona de banquillo. A6 será descalificado por su participación activa en el enfrentamiento, y se anotará como D₂. Los espacios de falta restantes de A6 en el acta del partido se rellenarán con una F. La falta descalificante del delegado del equipo A por su participación activa en el enfrentamiento será anotada al primer entrenador del equipo A como una B₂ rodeada por un círculo y no contará para la posible descalificación del partido del primer entrenador.

Cualquier jugador o jugadores del equipo B lanzarán 6 tiros libres (2 tiros libres por la falta técnica del primer entrenador del equipo A porque A6 y el delegado del equipo A abandonaron la zona de banquillo, 2 tiros libres por la falta descalificante de A6 por su participación activa en el enfrentamiento y 2 tiros libres por la falta técnica al primer entrenador del equipo A porque el delegado del equipo A ha sido descalificado por su participación activa en el enfrentamiento).

El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

- 39-7 Ejemplo: El primer entrenador del equipo A abandona la zona de banquillo y participa activamente en un enfrentamiento en el terreno de juego empujando fuertemente a B1.

Interpretación: Se sancionará al primer entrenador del equipo A con una falta descalificante por abandonar la zona de banquillo y no ayudar a los árbitros a restablecer el orden, anotada en el acta del partido como D₂. El primer entrenador del equipo A no será sancionado con otra falta descalificante por su participación activa en el enfrentamiento. Los espacios de falta restantes del primer entrenador del equipo A se rellenarán con una F. Cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

- 39-8 Ejemplo: Durante un tiempo muerto, algunos sustitutos o acompañantes de equipo de cualquiera de los equipos entran en el terreno de juego y permanecen en las proximidades de sus zonas de banquillo. En ese momento se produce una situación que puede conducir a un enfrentamiento en el terreno de juego y:
- a) Todas las personas que están en el terreno de juego durante el tiempo muerto permanecen en su sitio en las proximidades de sus zonas de banquillo.
 - b) Algunas de las personas que ya están en el terreno de juego durante el tiempo muerto se alejan de sus zonas de banquillo y algunos jugadores se ven envueltos activamente en la situación que puede conducir a un enfrentamiento.

Interpretación:

- a) No se descalificará a ninguna persona que estuviese en el terreno de juego durante el tiempo muerto.
- b) Se descalificará a todas las personas que ya estuviesen en el terreno de juego durante el tiempo muerto que se alejen de sus zonas de banquillo y todos los jugadores que se vean envueltos activamente en la situación que puede conducir a un enfrentamiento.

Artículo 42 Situaciones especiales

42-1 Afirmación: En situaciones especiales del partido con varias posibles penalizaciones para administrarse durante el mismo período de reloj de partido parado, los árbitros deben prestar especial atención al orden en que se cometieron la violación o las faltas para determinar qué penalizaciones se administrarán y cuáles se compensarán.

42-2 Ejemplo: Se sanciona una falta antideportiva de B1 sobre el tirador A1. El balón está en el aire cuando suena la señal del reloj de tiro. El balón:

- a) No toca el aro.
- b) Toca el aro pero no entra en el cesto.
- c) Entra en el cesto.

Interpretación: En ninguno de los casos se ignorará la falta antideportiva de B1.

- a) La violación del reloj de tiro del equipo A (el balón no tocó el aro) se ignorará porque ocurrió después de la falta antideportiva. A1 lanzará 2 o 3 tiros libres, sin rebote.
- b) No es violación del reloj de tiro del equipo A. A1 lanzará 2 o 3 tiros libres sin rebote.
- c) Se concederán 2 o 3 puntos a A1 y 1 tiro libre adicional sin rebote.

En todos los casos, el partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

42-3 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro. Después de la falta, mientras A1 todavía está en acción de tiro, B2 comete falta sobre A1.

Interpretación: La falta de B2 se ignorará a menos que sea una falta antideportiva o una falta descalificante.

42-4 Ejemplo: B1 comete una falta antideportiva sobre A1, que está regateando. Tras la falta, el primer entrenador del equipo A y el primer entrenador del equipo B son sancionados con sendas faltas técnicas.

Interpretación: Las penalizaciones iguales de las 2 faltas técnicas de los primeros entrenadores se compensarán entre sí. A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

42-5 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro que convierte. Después se sanciona falta técnica a A1.

Interpretación: La canasta de A1 será válida. Las penalizaciones de ambas faltas son iguales y se compensarán entre sí. El partido se reanudará como después de cualquier canasta válida.

42-6 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro que convierte. Después se sanciona falta técnica a A1, seguida de una falta técnica al primer entrenador del equipo B.

Interpretación: La canasta de A1 será válida. Las penalizaciones de todas las faltas son iguales y se compensarán entre sí en el orden en el que se sancionaron. Las penalizaciones de la falta de B1 y de la falta técnica de A1 se compensarán entre sí. Por la falta técnica al primer

entrenador del equipo B, cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanuda como después de cualquier canasta válida.

- 42-7 Ejemplo: B1 comete una falta antideportiva sobre A1 en acción de tiro que convierte. A continuación, se sanciona falta técnica a A1.

Interpretación: La canasta de A1 será válida. Las penalizaciones de ambas faltas no son iguales y no se compensarán entre sí. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. A1 lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanuda con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

- 42-8 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que está regateando en pista delantera.

- a) Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto.
 - b) Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto.
- A1 lanza el balón contra el cuerpo de B1 (manos, piernas, torso, etc.).

Interpretación: Se sancionará falta personal a B1. Se sancionará falta técnica a A1. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote.

- a) El partido se reanuda con un saque del equipo A en pista delantera en el lugar más cercano a donde se cometió la falta de B1. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro si quedaban 14 segundos o más en el reloj de tiro. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro si quedaban 13 segundos o menos.
- b) A1 lanzará 2 tiros libres y el partido continuará como después de cualquier último tiro libre

- 42-9 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que está regateando.

- a) Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto.
- b) Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto.

Después, A1 lanza el balón desde una corta distancia directamente a la cara de B1.

Interpretación: Se sancionará falta personal a B1. Se sancionará falta descalificante a A1.

- a) La posesión de balón del equipo A se cancelará porque hay una penalización adicional que administrar.
- b) El sustituto de A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote.

En ambos casos, cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanuda con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

- 42-10 Ejemplo: Con 8 segundos en el reloj de tiro, B1 en pista trasera comete falta sobre A1. Después, se sanciona falta técnica a B2.

- a) La falta de B1 es la 4ª falta del equipo B y la falta técnica de B2 es la 5ª falta del equipo B en el cuarto.
- b) La falta de B1 es la 5ª falta del equipo B, la falta técnica de B2 es la sexta falta del equipo B en el cuarto.
- c) A1 recibió la falta en acción de tiro y el balón no entró en la canasta.
- d) A1 recibió la falta en acción de tiro y el balón entró en la canasta.

Interpretación: En todos los casos, por la falta técnica de B2 cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. Después del tiro libre:

- a) El partido se reanudará con un saque del equipo A en pista delantera desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta sobre A1. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- b) A1 lanzará 2 tiros libres. El partido continuará como después de cualquier último tiro libre.
- c) A1 lanzará 2 o 3 tiros libres. El partido continuará como después de cualquier último tiro libre.
- d) La canasta de A1 será válida. A1 lanzará 1 tiro libre y el partido continuará como después de cualquier último tiro libre.

42-11 Ejemplo: Con 8 segundos en el reloj de tiro, B1 comete falta antideportiva sobre A1. Después se sanciona falta técnica a:

- a) A2
- b) B2

Interpretación:

- a) Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote.
- b) Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote.

En ambos casos, después del tiro libre de la falta técnica, A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

42-12 Afirmación: Si se comete una falta doble o faltas con iguales penalizaciones durante unos tiros libres, las faltas se anotarán en el acta del partido, pero no se administrarán las penalizaciones.

42-13 Ejemplo: Se conceden 2 tiros libres a A1.

- a) Tras el primer tiro libre,
- b) Después del segundo tiro libre convertido, pero antes de que el equipo B tenga el balón a su disposición para el saque desde detrás de su línea de fondo,
- c) Después del segundo tiro libre fallado, pero antes de que uno de los equipos obtenga el control del balón,
- d) Después del segundo tiro libre fallado, pero después de que uno de los equipos haya obtenido el control del balón,

se sanciona una falta doble a A2 y a B2 o se sancionan sendas faltas técnicas a A2 y a B2.

Interpretación: Se compensarán entre sí las penalizaciones iguales de las faltas de A2 y B2.

- a) A1 lanzará el segundo tiro libre y el partido continuará como después de cualquier último tiro libre.
- b) El equipo B sacará desde detrás de su línea de fondo.
- c) Se trata de una situación de salto.
- d) Se concederá un saque al equipo que hubiese obtenido el control del balón.

42-14 Afirmación: Si se sanciona una falta técnica, el tiro libre de la penalización se administrará inmediatamente sin rebote. Esto no es válido para una falta técnica sancionada al primer entrenador por la descalificación de cualquier otra persona con permiso para sentarse en el banquillo. La penalización para dicha falta técnica (2 tiros libres y saque en la línea de saque en pista delantera) se administrará en el orden en que se cometieron todas las faltas y violaciones a menos que se hayan compensado entre sí.

- 42-15 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto. Se produce una situación que puede conducir a un enfrentamiento en el terreno de juego. A6 entra en el terreno de juego pero no participa activamente en el enfrentamiento.

Interpretación: Se descalificará a A6 por entrar en el terreno de juego durante un enfrentamiento. Se sancionará al primer entrenador del equipo A con una falta técnica anotada como B₂. A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. Cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros libres por la falta técnica al primer entrenador del equipo A. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

- 42-16 Afirmación: En el caso de faltas dobles y tras compensar entre sí penalizaciones iguales contra ambos equipos, si no queda ninguna penalización pendiente de administrare, el partido se reanudará con un saque del equipo que tenía el control del balón o el derecho al balón antes de la primera infracción. En caso de que ningún equipo tuviera el control del balón o el derecho al balón antes de la primera infracción, se produce una situación de salto. El partido se reanudará con un saque por posesión alterna.**

- 42-17 Ejemplo: Durante el intervalo de juego entre el primer y 2º cuarto, se descalifica a los jugadores A1 y B1 o se sancionan sendas faltas técnicas al primer entrenador del equipo A y al primer entrenador del equipo B. La flecha de posesión alterna favorece al:

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

Interpretación: Las penalizaciones iguales contra ambos equipos se compensan.

En ambos casos, el partido se reanudará con un saque en la prolongación de la línea central del equipo al que le corresponda la siguiente posesión alterna. Cuando el balón toque o sea tocado legalmente por un jugador en el terreno de juego, la dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará a favor del equipo contrario.

- 42-18 Ejemplo: Se sanciona una falta o una violación de doble regate al regateador A1. Cuando se va a reanudar el partido con un saque del equipo A, B2 comete falta sobre A2

- a) Antes
- b) Después

de que el balón esté a disposición para el saque del equipo B. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto.

Interpretación: Ambas infracciones tuvieron lugar en el mismo período de reloj parado y:

- a) antes de que el balón pasara a estar vivo por la segunda infracción. Por tanto, las penalizaciones iguales se compensarán entre sí.

Como el equipo A tenía el control del balón antes de la primera infracción, el partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde A1 cometió la falta o la violación. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

- b) después de que el balón pasase a estar vivo para el saque de B1. Por tanto, las penalizaciones iguales no se compensarán entre sí.

La penalización de saque a causa de la falta de B2 cancela el derecho anterior a la posesión del balón por la infracción de A1. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta o la violación de B2. Si es en pista trasera,

el equipo A dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro. Si es en pista delantera, el equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

Artículo 43 Tiros libres

43-1 Afirmación: Los jugadores situados en el pasillo de tiros libres tienen derecho a ocupar posiciones alternas en dichos espacios. 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 tiro de 3 puntos hasta que concluya el tiro libre.

43-2 Ejemplo: A1 lanza un último tiro libre. Ningún jugador del equipo B ocupa los espacios en el pasillo de tiros libres a los que tienen derecho.

Interpretación: Durante los tiros libres, los jugadores pueden ocupar solo aquellos espacios a los que tienen derecho. Si deciden no ocuparlos, permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de tiro de 3 puntos hasta que concluya el tiro libre.

43-3 Afirmación: Se produce una situación de salto cuando jugadores de ambos equipos cometen una violación del tiro libre durante el último tiro libre.

43-4 Ejemplo: B2 entra en la zona restringida antes de que el balón saliera de las manos de A1 durante un último tiro libre. El tiro libre de A1 no toca el aro.

Interpretación: Es una violación de tiro libre de B2 y A1. Se produce una situación de salto.

Artículo 44 Errores corregibles

44-1 Afirmación: Para ser corregible, el error debe ser descubierto por los árbitros, oficiales de mesa o comisario, si está presente, antes de que el balón esté vivo después del primer balón muerto una vez que se ponga en marcha el reloj tras el error. Es decir:

- **Se produce el error durante un balón muerto** El error es corregible
- **Balón vivo** El error es corregible
- **El reloj se pone o continúa en marcha** El error es corregible
- **Balón muerto** El error es corregible
- **Balón vivo** El error ya no es corregible

Tras la corrección del error, el partido se reanudará y se concederá el balón al equipo que tenía derecho al balón cuando se detuvo el partido para efectuar la corrección.

44-2 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1. Es la 4ª falta del equipo B en el cuarto. Se conceden 2 tiros libres a A1 por error. Después del último tiro libre convertido, el partido continúa. B2 en el terreno de juego, regatea y encesta. El error se descubre:

- a) Antes
- b) Después

de que el balón esté a disposición de un jugador del equipo A para el saque desde detrás de la línea de fondo.

Interpretación: La canasta de B2 es válida.

- a) El error es todavía corregible. Los tiros libres, tanto si fueron convertidos como si no, serán cancelados. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde detrás de la línea de fondo como después de cualquier canasta válida.
- b) El error ya no es corregible y el partido continúa.

44-3 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto. Se conceden 2 tiros libres a A1. Después del primer tiro libre convertido, B2 de forma equivocada toma el balón y efectúa un saque desde detrás de la línea de fondo a B3. Con 18 segundos en el reloj de tiro:

- a) B3 regatea en pista delantera
- b) B3 consigue una canasta

cuando se descubre el error de no haber lanzado el segundo tiro libre de A1.

Interpretación: El partido se detendrá inmediatamente. A1 lanzará el segundo tiro libre sin rebote.

- a) El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido. El equipo B dispondrá de 18 segundos en el reloj de tiro.
- b) La canasta de B3 será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde detrás de la línea de fondo como después de cualquier canasta válida.

44-4 Afirmación: Si el error consiste en uno o más tiros libres lanzados por el jugador equivocado, los tiros libres se cancelarán, tanto si fueron convertidos como si no. Si el partido no se ha reanudado aún, se concederá el balón a los oponentes para un saque en la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que haya que administrar penalizaciones por otras infracciones. Si el partido ya se había reanudado, se detendrá para corregir el error. Después de la corrección del error, el partido se reanudará desde el lugar más cercano a donde se interrumpió el partido para corregir el error.

Si los árbitros descubren, antes de que el balón haya salido de las manos del lanzador de tiros libres en el primer tiro libre, que un jugador equivocado tiene la intención de lanzar el/los tiro(s) libre(s), el jugador equivocado será inmediatamente reemplazado por el lanzador de tiros libres correcto sin ninguna penalización.

- 44-5 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1. Es la sexta falta del equipo B en el cuarto. Se conceden 2 tiros libres a A1. En lugar de A1, es A2 quien lanza los 2 tiros libres. El error se descubre:
- Antes de que el balón salga de las manos de A2 en el primer tiro libre.
 - Después de que el balón salga de las manos de A2 en el primer tiro libre.
 - Después del segundo tiro libre convertido.

Interpretación:

- El error se corregirá inmediatamente. A1 lanzará los 2 tiros libres, sin ninguna penalización para el equipo A.
- y c) Se cancelarán los 2 tiros libres. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres en pista trasera.

Si la falta de B1 es una falta antideportiva, el derecho a la posesión del balón como parte de la penalización también se cancelará. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres en pista trasera.

- 44-6 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro. Se conceden 2 tiros libres a A1. En lugar de A1, es A2 el que lanza los 2 tiros libres. En el segundo tiro libre, el balón toca el aro, A3 consigue el rebote y anota 2 puntos. El error se reconoce antes de que el balón esté a disposición del equipo B para el saque desde detrás de la línea de fondo.

Interpretación: Los 2 tiros libres se cancelarán, tanto si se convierten como si se fallan. La canasta de campo de A3 seguirá siendo válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido para corregir el error, en este caso desde detrás de la línea de fondo del equipo B.

- 44-7 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en un tiro de 2 no convertido. Después, se sanciona falta técnica al primer entrenador del equipo B. En lugar de A1, que debe lanzar los tiros libres por la falta de B1, es A2 quien lanza los 3 tiros libres. El error se descubre antes de que el balón haya abandonado las manos de A2 en el tercer tiro libre.

Interpretación: El primer tiro libre de A2 por la penalización de la falta técnica del primer entrenador del equipo B fue legal. Los siguientes 2 tiros libres lanzados por A2 en lugar de A1, tanto si se convierten como si se fallan, se cancelarán. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres en pista trasera.

- 44-8 Ejemplo: Se sanciona una falta antideportiva de B1 sobre A1, que está en acción de tiro. El balón entra en la canasta. Después se sanciona una falta técnica al primer entrenador del equipo B. A2 lanza y convierte ambos tiros libres. El error se reconoce justo después del segundo tiro libre lanzado por A2.

Interpretación: La canasta de A1 será válida. El primer tiro libre de A2, por la falta técnica, será válido. El segundo tiro libre lo lanzó un jugador equivocado. Por tanto, se cancelará toda la penalización por la falta antideportiva de B1, 1 tiro libre y el saque del equipo A desde la línea

de saque. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde la prolongación de la línea de tiros libres.

- 44-9 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que está regateando cuando suena la señal del reloj de partido para el final del 3º cuarto. Es la sexta falta del equipo B en el cuarto. Los árbitros deciden que la falta de B1 se produjo con 0.3 segundos en el reloj de partido. Se conceden 2 tiros libres a A1. En lugar de A1, es A2 el que lanza los 2 tiros libres. El error se descubre después de que el balón haya abandonado las manos de A2 en el primer tiro libre.

Interpretación: Se cancelarán los 2 tiros libres de A2. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres en pista trasera, con 0.3 segundos en el reloj de partido.

- 44-10 Ejemplo: Con 3 segundos en el reloj de partido en el 3º cuarto, B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro. Se conceden 2 tiros libres a A1. En lugar de A1, es A2 quien lanza los 2 tiros libres y finaliza el cuarto.

- a) Se descubre el error durante el intervalo de juego.
- b) El error se descubre después de que el balón pase a estar vivo para comenzar el 4º cuarto.

Interpretación:

- a) El error aún es corregible. Se cancelarán los 2 tiros libres de A2. El 4º cuarto comenzará con un saque por posesión alterna en la prolongación de la línea central.
- b) El error ya no es corregible. Continuará el partido.

- 44-11 Afirmación: Después de corregirse el error, el juego se reanudará en el lugar en que se detuvo para corregir el error, a menos que la corrección implique no haber concedido tiros libres merecidos. Después:**

- a) Si no hubo cambio de posesión de equipo después de cometerse el error, el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.**
- b) Si no hubo cambio de posesión de equipo después de cometerse el error y el mismo equipo anota una canasta, se ignorará el error y el partido se reanudará como después de cualquier canasta válida.**

- 44-12 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto. Por error, se concede un saque al equipo A en lugar de los 2 tiros libres de A1. A2 regatea cuando B2 palmea el balón y lo echa fuera. El primer entrenador del equipo A solicita un tiempo muerto. Durante el tiempo muerto, los árbitros descubren que deberían haber concedido 2 tiros libres a A1.

Interpretación: A1 lanzará 2 tiros libres y el juego se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

- 44-13 Ejemplo: Con 2 segundos en el reloj de partido en el 1º cuarto, B1 hace comete sobre A1. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto. Por error, se concede un saque al equipo A en lugar de los 2 tiros libres de A1. El sacador A2 pasa el balón a A3 en el terreno de juego y el cuarto finaliza. Durante el intervalo de juego, los árbitros descubren que deberían haber concedido 2 tiros libres a A1. La flecha de posesión alterna favorece al equipo A.

Interpretación: El error todavía es corregible. A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El 2º cuarto comenzará con un saque por posesión alterna del equipo A en la prolongación de la línea central.

- 44-14 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto. Por error, se concede un saque al equipo A en lugar de los 2 tiros libres de A1. Después del saque, B1 comete falta sobre A2 en acción de tiro no convertido. Se conceden 2 tiros libres a A2. Se concede un tiempo muerto al equipo A. Durante el tiempo muerto, los árbitros descubren que deberían haber concedido 2 tiros libres a A1.

Interpretación: A1 lanzará 2 tiros libres, sin rebote. Posteriormente A2 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanuda como después de cualquier último tiro libre.

- 44-15 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto. Por error, se concede un saque al equipo A en lugar de los 2 tiros libres de A1. Después del saque, A2 anota una canasta. Antes de que el balón pase a estar vivo, los árbitros descubren el error.

Interpretación: Se ignorará el error. El partido se reanuda como después de cualquier canasta válida.

- 44-16 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que está regateando. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto. Los árbitros se dan cuenta en ese momento de que A1 tiene el logo equivocado en su camiseta. A1 recibe asistencia de su delegado de equipo para tapar el logo y por tanto es sustituido por A6. Por error, se concede un saque al equipo A en lugar de los 2 tiros libres de A1. Los árbitros descubren el error después del saque y detienen el partido.

Interpretación: El error aún es corregible. Aunque A1 fue sustituido por haber recibido asistencia de su acompañante de equipo y como el reloj ya se ha puesto en marcha y parado otra vez, A1 volverá al terreno de juego y lanzará 2 tiros libres. El partido se reanuda como después de cualquier último tiro libre.

- 44-17 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que está regateando. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto. Los árbitros se dan cuenta en ese momento de que A1 tiene el logo equivocado en su camiseta. A1 recibe asistencia de su delegado de equipo para tapar el logo y por tanto es sustituido por A6. Tras la sustitución, se le entrega el balón por error al equipo A para un saque en lugar de los 2 tiros libres de A1. Durante el saque, antes de que ningún jugador toque el balón en el terreno de juego, los árbitros descubren el error y detienen el partido inmediatamente.

Interpretación: El error aún es corregible. Como A1 fue sustituido por haber recibido asistencia de su acompañante de equipo y como el reloj no se ha puesto en marcha, A6 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanuda como después de cualquier último tiro libre.

- 44-18 Afirmación: Los árbitros pueden corregir un error en el reloj de partido relacionado con tiempo transcurrido u omitido en cualquier momento antes de que el árbitro principal haya firmado el acta del partido.**

- 44-19 Ejemplo: Con 7 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto y con el resultado A:76 – B:76, se concede un saque al equipo A en pista delantera. Después de que el balón haya tocado a un jugador en el terreno de juego, el reloj de partido arranca 3 segundos tarde. Después de otros

4 segundos, A1 consigue una canasta. En ese instante, los árbitros descubren que el reloj de partido arrancó 3 segundos tarde.

Interpretación: Si los árbitros están de acuerdo en que la canasta de A1 se consiguió dentro del tiempo restante de 7 segundos, la canasta de A1 será válida. Además, si los árbitros están de acuerdo en que el reloj de partido arrancó 3 segundos tarde, no queda tiempo restante. Los árbitros deciden que el partido ha finalizado.

Apéndice B El Acta del Partido – Faltas descalificantes

B-1 Ejemplos de faltas descalificantes de varias personas:

	Por abandonar la zona de banquillo y no ayudar o intentar ayudar a los árbitros	Por la participación activa en el enfrentamiento																																																
1 Solo se descalifica al primer entrenador	<table border="1"> <tr><td>Primer entrenador</td><td>D₂</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Penalización: 2 tiros libres + posesión</td></tr> </table>	Primer entrenador	D ₂	F	F	Primer entrenador ayudante				Penalización: 2 tiros libres + posesión				<table border="1"> <tr><td>Primer entrenador</td><td>D₂</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Penalización: 2 tiros libres + posesión</td></tr> </table>	Primer entrenador	D ₂	F	F	Primer entrenador ayudante				Penalización: 2 tiros libres + posesión																											
Primer entrenador	D ₂	F	F																																															
Primer entrenador ayudante																																																		
Penalización: 2 tiros libres + posesión																																																		
Primer entrenador	D ₂	F	F																																															
Primer entrenador ayudante																																																		
Penalización: 2 tiros libres + posesión																																																		
2 Solo se descalifica al primer entrenador ayudante	<table border="1"> <tr><td>Primer entrenador</td><td>B₂</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td>D</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalización: 2 tiros libres + posesión</td></tr> </table>	Primer entrenador	B ₂			Primer entrenador ayudante	D	F	F	Penalización: 2 tiros libres + posesión				<table border="1"> <tr><td>Primer entrenador</td><td>B₂</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td>D₂</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalización: 4 tiros libres + posesión</td></tr> </table>	Primer entrenador	B ₂			Primer entrenador ayudante	D ₂	F	F	Penalización: 4 tiros libres + posesión																											
Primer entrenador	B ₂																																																	
Primer entrenador ayudante	D	F	F																																															
Penalización: 2 tiros libres + posesión																																																		
Primer entrenador	B ₂																																																	
Primer entrenador ayudante	D ₂	F	F																																															
Penalización: 4 tiros libres + posesión																																																		
3 Se descalifica al primer entrenador y al primer entrenador ayudante	<table border="1"> <tr><td>Primer entrenador</td><td>D₂</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td>D</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalización: 2 tiros libres + posesión</td></tr> </table>	Primer entrenador	D ₂			Primer entrenador ayudante	D	F	F	Penalización: 2 tiros libres + posesión				<table border="1"> <tr><td>Primer entrenador</td><td>D₂</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td>D₂</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalización: 4 tiros libres + posesión</td></tr> </table>	Primer entrenador	D ₂			Primer entrenador ayudante	D ₂	F	F	Penalización: 4 tiros libres + posesión																											
Primer entrenador	D ₂																																																	
Primer entrenador ayudante	D	F	F																																															
Penalización: 2 tiros libres + posesión																																																		
Primer entrenador	D ₂																																																	
Primer entrenador ayudante	D ₂	F	F																																															
Penalización: 4 tiros libres + posesión																																																		
4 Se descalifica a un sustituto	<table border="1"> <tr><td>Primer entrenador</td><td>B₂</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Jugador 7</td><td>P₂</td><td>P₂</td><td>D F F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalización: 2 tiros libres + posesión</td></tr> </table>	Primer entrenador	B ₂			Primer entrenador ayudante				Jugador 7	P ₂	P ₂	D F F	Penalización: 2 tiros libres + posesión				<table border="1"> <tr><td>Primer entrenador</td><td>B₂</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Jugador 7</td><td>P₂</td><td>P₂</td><td>D₂ F F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalización: 4 tiros libres + posesión</td></tr> </table>	Primer entrenador	B ₂			Primer entrenador ayudante				Jugador 7	P ₂	P ₂	D ₂ F F	Penalización: 4 tiros libres + posesión																			
Primer entrenador	B ₂																																																	
Primer entrenador ayudante																																																		
Jugador 7	P ₂	P ₂	D F F																																															
Penalización: 2 tiros libres + posesión																																																		
Primer entrenador	B ₂																																																	
Primer entrenador ayudante																																																		
Jugador 7	P ₂	P ₂	D ₂ F F																																															
Penalización: 4 tiros libres + posesión																																																		
5 Se descalifica a dos sustitutos y a un jugador excluido	<table border="1"> <tr><td>Primer entrenador</td><td>B₂</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Jugador 7</td><td>P₂</td><td>P₂</td><td>D F F</td></tr> <tr><td>Jugador 10</td><td>P₂</td><td>T₁</td><td>P P D F</td></tr> <tr><td>Jugador 11</td><td>P₂</td><td>T₁</td><td>P P P DF</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalización: 2 tiros libres + posesión</td></tr> </table>	Primer entrenador	B ₂			Primer entrenador ayudante				Jugador 7	P ₂	P ₂	D F F	Jugador 10	P ₂	T ₁	P P D F	Jugador 11	P ₂	T ₁	P P P DF	Penalización: 2 tiros libres + posesión				<table border="1"> <tr><td>Primer entrenador</td><td>B₂</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Jugador 7</td><td>P₂</td><td>P₂</td><td>D₂ F F</td></tr> <tr><td>Jugador 10</td><td>P₂</td><td>T₁</td><td>P P D₂ F</td></tr> <tr><td>Jugador 11</td><td>P₂</td><td>T₁</td><td>P P P D₂ F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalización: 8 tiros libres + posesión</td></tr> </table>	Primer entrenador	B ₂			Primer entrenador ayudante				Jugador 7	P ₂	P ₂	D ₂ F F	Jugador 10	P ₂	T ₁	P P D ₂ F	Jugador 11	P ₂	T ₁	P P P D ₂ F	Penalización: 8 tiros libres + posesión			
Primer entrenador	B ₂																																																	
Primer entrenador ayudante																																																		
Jugador 7	P ₂	P ₂	D F F																																															
Jugador 10	P ₂	T ₁	P P D F																																															
Jugador 11	P ₂	T ₁	P P P DF																																															
Penalización: 2 tiros libres + posesión																																																		
Primer entrenador	B ₂																																																	
Primer entrenador ayudante																																																		
Jugador 7	P ₂	P ₂	D ₂ F F																																															
Jugador 10	P ₂	T ₁	P P D ₂ F																																															
Jugador 11	P ₂	T ₁	P P P D ₂ F																																															
Penalización: 8 tiros libres + posesión																																																		
6 Se descalifica a un acompañante de equipo	<table border="1"> <tr><td>Primer entrenador</td><td>B₂</td><td>B</td><td></td></tr> <tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Penalización: 2 tiros libres + posesión</td></tr> </table>	Primer entrenador	B ₂	B		Primer entrenador ayudante				Penalización: 2 tiros libres + posesión				<table border="1"> <tr><td>Primer entrenador</td><td>B₂</td><td>B₂</td><td></td></tr> <tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Penalización: 4 tiros libres + posesión</td></tr> </table>	Primer entrenador	B ₂	B ₂		Primer entrenador ayudante				Penalización: 4 tiros libres + posesión																											
Primer entrenador	B ₂	B																																																
Primer entrenador ayudante																																																		
Penalización: 2 tiros libres + posesión																																																		
Primer entrenador	B ₂	B ₂																																																
Primer entrenador ayudante																																																		
Penalización: 4 tiros libres + posesión																																																		
7 Se descalifica a dos acompañantes de equipo	<table border="1"> <tr><td>Primer entrenador</td><td>B₂</td><td>B</td><td>B</td></tr> <tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Penalización: 2 tiros libres + posesión</td></tr> </table>	Primer entrenador	B ₂	B	B	Primer entrenador ayudante				Penalización: 2 tiros libres + posesión				<table border="1"> <tr><td>Primer entrenador</td><td>B₂</td><td>B₂</td><td>B₂</td></tr> <tr><td>Primer entrenador ayudante</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Penalización: 6 tiros libres + posesión</td></tr> </table>	Primer entrenador	B ₂	B ₂	B ₂	Primer entrenador ayudante				Penalización: 6 tiros libres + posesión																											
Primer entrenador	B ₂	B	B																																															
Primer entrenador ayudante																																																		
Penalización: 2 tiros libres + posesión																																																		
Primer entrenador	B ₂	B ₂	B ₂																																															
Primer entrenador ayudante																																																		
Penalización: 6 tiros libres + posesión																																																		

B-2 Ejemplos de faltas técnicas al primer entrenador por comportamiento personal antideportivo o por cualquier otra razón, combinadas con la descalificación de un acompañante de equipo por abandonar la zona de banquillo durante un enfrentamiento:

- 1 En el primer cuarto hay un enfrentamiento con la descalificación de **un acompañante de equipo**. En el tercer cuarto, se sanciona una falta técnica al **primer entrenador** por comportamiento personal antideportivo

Primer entrenador	B ₂	B	C ₁
Primer entrenador ayudante			
Penalización: 2 tiros libres + posesión			

No se descalifica al primer entrenador

- 2 En el primer cuarto hay un enfrentamiento con la descalificación de **un acompañante de equipo**. En el tercer cuarto, se sanciona una falta técnica al **primer entrenador** por cualquier otra razón

Primer entrenador	B ₂	B	B ₁
Primer entrenador ayudante			
Penalización: 2 tiros libres + posesión			

No se descalifica al primer entrenador

- 3 En el primer cuarto hay un enfrentamiento con la descalificación de **un acompañante de equipo**. En el tercer cuarto, se sanciona una falta técnica al **primer entrenador** por comportamiento personal antideportivo. En el cuarto cuarto, se sanciona una falta técnica al **primer entrenador** por comportamiento personal antideportivo.

Primer entrenador	B ₂	B	C ₁
Primer entrenador ayudante			
Penalización: 2 tiros libres + posesión			

C₁ GD **Se descalifica por 2 faltas técnicas C al primer entrenador**

- 4 En el primer cuarto hay un enfrentamiento con la descalificación de **un acompañante de equipo**. En el tercer cuarto, se sanciona una falta técnica al **primer entrenador** por cualquier otra razón. En el cuarto cuarto, se sanciona una falta técnica al **primer entrenador** por cualquier otra razón.

Primer entrenador	B ₂	B	B ₁
Primer entrenador ayudante			
Penalización: 2 tiros libres + posesión			

B₁ GD **Se descalifica por 3 faltas técnicas B al primer entrenador**

Apéndice F Sistema de Instant Replay (IRS)

F-1 Definición

F-1.1 Afirmación: Antes del partido el árbitro principal aprobará el IRS e informará a ambos primeros entrenadores de su disponibilidad. Solo puede utilizarse el IRS aprobado por el árbitro principal para las revisiones de IRS.

F-1.2 Ejemplo: A1 logra una canasta cuando suena la señal del reloj de partido para el final del partido. No hay disponible un sistema de IRS aprobado pero el delegado del equipo B afirma que ellos han grabado el partido con la cámara de vídeo del equipo desde una posición elevada y entrega a los árbitros el material de video para su revisión.

Interpretación: La petición del delegado del equipo B para usar el material de video para una revisión de IRS será denegada.

F-2 Principios generales

F-2.1 Afirmación: Los árbitros mantendrán a ambos equipos en el terreno de juego al final del cuarto o de la prórroga si debe utilizarse el IRS. El intervalo de juego entre cuartos o antes de la prórroga comenzará cuando el árbitro comunique la decisión final.

F-2.2 Ejemplo: A1 logra una canasta. Aproximadamente al mismo tiempo, suena el reloj de partido para el final del cuarto. Los árbitros no están seguros si el tiro se efectuó durante el tiempo de juego y deciden utilizar el IRS. Los equipos se van hacia sus banquillos.

Interpretación: Los árbitros mantendrán a ambos equipos en el terreno de juego. El intervalo de juego comenzará después de que el árbitro comunique la decisión final.

F-2.3 Afirmación: La revisión del IRS la realizarán los árbitros en la primera oportunidad después de producirse la situación a revisar. Esta oportunidad se produce cuando el reloj de partido está parado y el balón está muerto. Sin embargo, si después de una canasta válida los árbitros no detienen el partido, la revisión se efectuará durante la primera ocasión en que los árbitros detengan el partido sin colocar en desventaja a ninguno de los equipos.

F-2.4 Ejemplo: A1 logra una canasta de 3. El partido se reanuda con un saque de B1 y el equipo B sale en contraataque. Los árbitros no están seguros si el tiro de A1 se lanzó desde la zona de 3 y deciden utilizar el IRS.

Interpretación: La primera oportunidad de detener el juego para la revisión se produce cuando el balón queda muerto tras la canasta. Puede ocurrir que durante el partido no haya tiempo suficiente para que los árbitros reaccionen para la revisión. En este caso, los árbitros detendrán el partido sin poner en desventaja al equipo B tan pronto como finalice el contraataque o cuando se detenga el partido por primera vez tras la canasta.

F-2.5 Afirmación: Una solicitud de tiempo muerto o sustitución puede anularse después de finalizar la revisión del IRS y de que el árbitro haya comunicado la decisión final.

F-2.6 Ejemplo: A1 consigue una canasta. El primer entrenador del equipo B solicita un tiempo muerto. Los árbitros no están seguros si el tiro de A1 se lanzó desde la zona de 3 y deciden utilizar el

IRS. Durante la revisión el primer entrenador del equipo B quiere anular la solicitud de tiempo muerto.

Interpretación: La solicitud del equipo B no se administrará hasta que el árbitro comunique la decisión final. La solicitud del tiempo muerto puede retirarse en cualquier momento durante la revisión hasta después de que el árbitro comunique la decisión final y esté preparado para administrar el tiempo muerto.

- F-2.7 Ejemplo: Se sanciona una falta antideportiva a B1. **El primer entrenador del equipo B solicita un tiempo muerto.** Los árbitros no están seguros si la falta de B1 fue falta antideportiva. B6 solicita una sustitución por B1. Durante la revisión, B6 regresa al banquillo.

Interpretación: La petición de sustitución de B6 **y la solicitud del primer entrenador del equipo B** no se administrarán hasta que el árbitro comunique la decisión final. La solicitud de sustitución puede retirarse en cualquier momento durante la revisión hasta después de que el árbitro comunique la decisión final y esté preparado para administrar el tiempo muerto.

F-3.1 Al final de cada cuarto o prórroga

- F-3.1.1 Ejemplo: A1 consigue una canasta cuando suena la señal del reloj de partido para el final del cuarto. Los árbitros no están seguros si el tiro de A1 fue lanzado antes del final del tiempo de juego.

Interpretación: El IRS puede utilizarse para decidir, al final del cuarto, si la canasta conseguida por A1 se lanzó antes de que sonase la señal del reloj de partido para el final del cuarto.

Si la revisión confirma que el balón se lanzó después del final del tiempo de juego del cuarto, se anulará la canasta de A1.

Si la revisión confirma que el balón se lanzó antes del final del tiempo de juego del cuarto, el árbitro principal confirmará la canasta anotada por A1.

- F-3.1.2 Ejemplo: El equipo B va ganando por 2 puntos. B1 comete falta sobre A1 cuando suena la señal del reloj de partido para el final de la primera prórroga. Es la 5ª falta del equipo B en el 4º cuarto. Los árbitros no están seguros si la falta de B1 se cometió antes del final de la primera prórroga.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, al final en cada prórroga, si la falta se cometió antes del final del tiempo de juego.

Si la revisión confirma que la falta de B1 se produjo antes de que sonase la señal del reloj de partido, A1 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre con el tiempo que quedase en el reloj de partido cuando se produjo la falta.

Si la revisión confirma que la falta de B1 se produjo después de que sonase la señal del reloj de partido, se ignorará la falta de B1. **Solamente se informará de cualquier acción antideportiva a los organizadores de la competición.**

- F-3.1.3 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro de 2 puntos que no convierte cuando suena la señal del reloj de partido para el final de la segunda prórroga.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, al final de la segunda prórroga si la falta de B1 se cometió antes de que sonara la señal del reloj de partido para el final de la segunda prórroga.

Si la revisión confirma que la falta de B1 se produjo antes del final de la segunda prórroga, A1 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre con el tiempo que quedase en el reloj de partido cuando se produjo la falta.

Si la revisión confirma que la falta de B1 se produjo después del final de la segunda prórroga, la falta de B1 se ignorará a menos que cumpla el criterio para considerarse una falta antideportiva o una falta descalificante y haya que jugar una tercera prórroga.

- F-3.1.4 Ejemplo: A1 consigue una canasta de 3 cuando suena la señal del reloj de partido para el final del cuarto. Los árbitros no están seguros si A1 tocó la línea limítrofe durante el tiro.

Interpretación: La revisión de IRS puede utilizarse para decidir, al final del cuarto, si el tiro convertido por A1 se lanzó antes de que la señal del reloj de partido sonase para el final del cuarto. Si es así, la revisión puede utilizarse también para decidir si se produjo una violación de fuera del tirador y, en tal caso, cuánto tiempo deberá mostrar el reloj de partido.

- F-3.1.5 Ejemplo: A1 consigue una canasta de 2 cuando la señal del reloj de partido suena para el final del cuarto. Los árbitros no están seguros si ocurrió una violación del reloj de tiro del equipo A.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, al final de un cuarto, si el tiro convertido de A1 se lanzó antes de que sonara la señal del reloj de partido para el final del cuarto. Si es así, la revisión del IRS puede utilizarse además para decidir si se produjo una violación del reloj de tiro del equipo A.

Si la revisión confirma que el tiro convertido por A1 se lanzó 0.4 segundos antes de que sonara la señal del reloj de partido para el final del cuarto y si la revisión confirma además que el balón estaba aún en las manos de A1 y que la señal del reloj de tiro sonó 0.2 segundos antes de que el tiro convertido por A1 fuera lanzado, la canasta de A1 no será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde se produjo la violación del reloj de tiro. El equipo B dispondrá de 0.6 segundos en el reloj de partido. Se apagará el reloj de tiro.

- F-3.1.6 Ejemplo: A1 consigue una canasta cuando suena la señal del reloj de partido para el final del 2º cuarto. Los árbitros no están seguros si el tiro convertido por A1 se lanzó antes de que sonara la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto y si, en tal caso, el equipo A cometió una violación de 8 segundos.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, al final de un cuarto, si el tiro convertido de A1 se lanzó antes de que sonara la señal del reloj de partido para el final del cuarto. La revisión del IRS puede utilizarse además para decidir si se produjo una violación de 8 segundos del equipo A.

Si la revisión confirma que el tiro convertido por A1 se lanzó antes de que sonara la señal del reloj de partido para el final del cuarto y si la revisión confirma además que antes del tiro convertido de A1, el equipo A cometió una violación de 8 segundos cuando el reloj de partido mostraba 3.4 segundos, la canasta de A1 no será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B en pista delantera desde el lugar más cercano a donde se cometió la violación de

8 segundos. El equipo B dispondrá de 3.4 segundos en el reloj de partido. El reloj de tiro se apagará.

Si la revisión confirma que el equipo A no cometió violación de la regla de 8 segundos, la canasta de A1 será válida. El 2º cuarto ha finalizado. La segunda parte comenzará con un saque por posesión alterna en la prolongación de la línea central.

F-3.1.7 Ejemplo: Con 2.5 segundos en el reloj de partido, A1 tira a canasta. El balón toca el aro, B1 coge el rebote y comienza un regate. En este momento, suena la señal del reloj de partido para el final del partido. Los árbitros no están seguros si B1 pisó fuera cuando aterrizó con el balón en el terreno de juego durante el rebote.

Interpretación: La revisión del IRS no puede utilizarse para comprobar si un jugador que no está tirando a canasta está fuera de banda.

F-3.2 Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en cada cuarto o prórroga

F-3.2.1 Ejemplo: Con 1:41 en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 consigue una canasta cuando suena la señal del reloj de tiro. Los árbitros no están seguros si el balón estaba todavía en las manos de A1 cuando sonó la señal del reloj de tiro y:

- (a) Antes de que el balón pase a estar vivo para el saque de B después de la canasta.
- (b) Después de que el balón pase a estar vivo para el saque de B después de la canasta cuando los árbitros detienen el partido por primera vez por cualquier razón.
- (c) Después de que el balón pase a estar vivo después de la primera vez en que los árbitros detuvieron el partido.

Interpretación: Se puede utilizar el IRS para decidir, cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto, si el tiro convertido por A1 se lanzó antes de que sonase la señal del reloj de tiro.

Los árbitros pueden detener el partido de inmediato para revisar si un tiro se efectuó antes de que sonase la señal del reloj de tiro cuando el balón entra en la canasta y el reloj de partido está parado. La revisión puede realizarse como muy tarde cuando el balón pase a estar vivo después de que los árbitros detengan el partido por primera vez.

- (a) Los árbitros detendrán el partido de inmediato y llevarán a cabo la revisión antes de reanudar el partido.
- (b) Los árbitros llevarán a cabo la revisión cuando hayan detenido el partido por cualquier razón después de producirse la situación revisable.
- (c) El tiempo límite para llevar a cabo la revisión finalizó cuando el balón pasó a estar vivo después de la primera vez en que los árbitros detuvieron el partido. Se mantiene la decisión inicial.
- (a) y (b) Si la revisión confirma que el balón estaba todavía en las manos de A1 cuando sonó la señal del reloj de tiro, es violación del reloj de tiro del equipo A. La canasta del equipo A no será válida.
- (a) El partido se reanudará con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres.

- (b) El partido se reanuda con un saque del equipo que tenía el control del balón o derecho al balón desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se detuvo el partido, o con tiros libres si fuese el caso.
- (a) y (b) Si la revisión confirma que el balón había salido ya de las manos de A1 cuando sonó la señal del reloj de tiro, no es violación del reloj de tiro del equipo A. Se ignorará la señal del reloj de tiro. La canasta del equipo A será válida.
- (b) El partido se reanuda con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo como después de cualquier canasta válida.
- (c) El partido se reanuda con un saque del equipo que tenía el control del balón o derecho al balón desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se detuvo el partido, o con tiros libres si fuese el caso.

F-3.2.2 Ejemplo: Con 1:39 en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 está en acción de tiro cuando se produce una falta lejos del balón. Se sanciona la falta a:

- (a) B2 sobre A2. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto.
- (b) B2 sobre A2. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto.
- (c) A2 sobre B2.

Interpretación: Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto, se puede utilizar el IRS para decidir si:

- (i) La acción de tiro había comenzado cuando se sancionó la falta a un oponente del lanzador;
o
 - (ii) El balón estaba aún en las manos del tirador cuando se sancionó la falta a un compañero del tirador.
-
- (a) Si la revisión confirma que A1 no estaba en acción de tiro, el balón queda muerto cuando se produce la falta de B2 y la canasta de A1, si se convierte, no será válida. Si la revisión confirma que A1 estaba en acción de tiro, la canasta, si se convierte, será válida. En ambos casos el partido se reanuda con un saque del equipo A en el lugar más cercano a donde se produjo la falta de B2.
 - (b) Si la revisión confirma que A1 no estaba en acción de tiro, el balón queda muerto cuando se produce la falta de B2 y la canasta de A1, si se convierte, no será válida. Si la revisión confirma que A1 estaba en acción de tiro, la canasta, si se convierte, será válida. En ambos casos A2 lanzará 2 tiros libres como consecuencia de la falta de B2. El partido se reanuda como después de cualquier último tiro libre.
 - (c) Si la revisión confirma que el balón había salido de las manos de A1 la canasta, si se convierte, será válida. El partido se reanuda con un saque del equipo B en el lugar más cercano a donde se produjo la falta de A2. Si la revisión confirma que el balón estaba aún de las manos de A1, el balón queda muerto cuando se produce la falta de A2 y la canasta, si se convierte, no será válida. El partido se reanuda con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres.

F-3.2.3 Ejemplo: Con 1:37 en el reloj de partido en el 4º cuarto, suena la señal del reloj de tiro. Aproximadamente al mismo tiempo, A1 consigue una canasta desde pista delantera y A2 comete falta sobre B2 lejos del balón en pista delantera del equipo A. Es la 3ª falta del equipo A

en el cuarto. Los árbitros no están seguros si el balón estaba aún en las manos de A1 cuando sonó la señal del reloj tiro y cuando se produjo la falta de A2.

Interpretación: Se puede utilizar el IRS para decidir, cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto, si el balón estaba aún en las manos del tirador cuando sonó la señal del reloj de tiro, y cuando se cometió una falta lejos del tiro.

- a) Si la revisión confirma que el balón había salido de las manos de A1 en el tiro antes de que sonara la señal del reloj de tiro y antes de que se produjera la falta de A2, se anotará la falta de A2 y la canasta de A1 será válida. Se ignorará la señal del reloj de tiro.
 - b) Si la revisión confirma que la falta de A2 se produjo antes de que el balón hubiera salido de las manos de A1 en el tiro y antes de que sonara la señal del reloj de tiro, se anotará la falta de A2 y la canasta de A1 no será válida. Se ignorará la señal del reloj de tiro.. El equipo B dispondrá del tiempo restante en el reloj de partido y 24 segundos en el reloj de tiro.
 - c) Si la revisión confirma que la señal del reloj de tiro sonó antes de que el balón hubiese salido de las manos de A1 en el tiro y antes de que se produjese la falta de A2, es violación del reloj de tiro del equipo A, se ignorará la falta de A2 y la canasta de A1 no será válida.
- a) El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta de A2.
 - b) c) El partido se reanudará con un saque del equipo B en pista trasera en la prolongación de la línea de tiros libres

F-3.2.4 Ejemplo: Con 1:34 en el reloj de partido en el 4º cuarto, suena la señal del reloj de tiro. Aproximadamente al mismo tiempo, A1 consigue una canasta desde pista delantera y B2 comete falta sobre A2 lejos del balón en pista delantera del equipo A. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto. Los árbitros no están seguros si el balón estaba aún en las manos de A1 cuando sonó la señal del reloj tiro y cuando se produjo la falta de B2.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto, para confirmar si el balón estaba todavía en las manos del tirador cuando sonó la señal del reloj de tiro, y cuando se ha cometido una falta lejos del tiro.

Si la revisión confirma que la falta de B2 se produjo antes de que sonase la señal del reloj de tiro y que la falta de B2 se produjo cuando A1 estaba en acción de tiro, se anotará la falta de B2 y la canasta de A1 será válida. No es violación del reloj de tiro del equipo A. Se ignorará la señal del reloj de tiro. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar en pista delantera más cercano a donde se produjo la falta de B2. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

Si la revisión confirma que el balón estaba aún en las manos de A1 cuando sonó la señal del reloj de tiro y antes de se produjera la falta de B2, es violación del reloj de tiro del equipo A. Se ignorará la falta de B2 y la canasta A1 no será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B en pista trasera en la prolongación de la línea de tiros libres.

F-3.2.5 Ejemplo: Con 1:39 en el reloj de partido en el 4º cuarto, B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro. Aproximadamente al mismo tiempo, lejos del balón, B2 comete falta sobre A2. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto.

Interpretación: Se puede utilizar el IRS para decidir, cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto, si la acción de tiro había comenzado cuando se produjo la falta de B1 y cuando se produjo la falta lejos del balón.

Si la revisión confirma que la falta de B1 se produjo primero y que A1 no estaba en acción de tiro cuando se produjo la falta de B2, el balón quedó muerto cuando se produjo la falta de B1 y la canasta, si se convirtió, no será válida. El partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta de B1. Se ignorará la falta de B2, a menos que cumpla el criterio para considerarse una falta antideportiva o una falta descalificante, puesto que se cometió después de que el balón quedase muerto.

Si la revisión confirma que la falta de B1 se produjo primero y que A1 estaba en acción de tiro cuando se produjo la falta de B1, la canasta de A1, si se convierte, será válida. A1 lanzará 1 tiro libre. El partido se reanuda como después de cualquier último tiro libre. Se ignorará la falta de B2, a menos que cumpla el criterio para considerarse una falta antideportiva o una falta descalificante, puesto que se cometió después de que el balón quedase muerto.

Si la revisión confirma que la falta de B2 se produjo primero y que A1 estaba en acción de tiro cuando se produjo la falta de B1, la canasta, si se convierte, será válida. Si la falta de B2 es la tercera falta del equipo B en ese cuarto, el juego se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta de B2. Si la falta de B2 es la quinta falta del equipo B en ese cuarto, A2 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanuda como después de cualquier último tiro libre. Se ignorará la falta de B1, a menos que la falta de B1 cumpla el criterio para considerarse una falta antideportiva o una falta descalificante, puesto que se cometió después de que el balón quedase muerto.

F-3.2.6 Ejemplo: Con 7.5 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto y justo antes de que el sacador A1 suelte el balón desde pista delantera, se sanciona una falta técnica a B1. Aproximadamente al mismo tiempo, otro árbitro sanciona una falta antideportiva a B2 sobre A2. Los árbitros no están seguros en qué orden se produjeron las faltas.

Interpretación: La revisión del IRS no puede utilizarse para decidir el orden de las faltas. Ambas faltas se mantendrán. La penalización de la falta técnica se administrará primero. Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. Luego A2 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanuda después con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera.

F-3.2.7 Afirmación: Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto, se puede utilizar el IRS para decidir si se sancionó correctamente una violación de interposición o interferencia. Si la revisión confirma que se sancionó incorrectamente la violación de interposición o interferencia, el juego se reanuda de la siguiente manera. Si después del silbato señalando la violación:

- **El balón ha entrado legalmente en la canasta, la canasta será válida y el nuevo equipo atacante tendrá derecho a un saque desde detrás de la línea de fondo.**

- Un jugador de cualquier equipo ha obtenido un control del balón inmediato y claro, ese equipo tendrá derecho a un saque desde el lugar más cercano a donde estaba el balón al sancionarse la violación.
- Ningún equipo ha obtenido un control del balón inmediato y claro, se produce una situación de salto.

El control del balón inmediato y claro tiene lugar cuando, después del silbato, un jugador consigue directamente el control del balón en el terreno de juego.

El control del balón inmediato y claro debe ser la primera acción después del silbato. Cualquier contacto ilegal para obtener la posesión del balón o si el balón toca o es tocado por varios jugadores, no es un control del balón inmediato y claro.

Cuando el balón sale fuera sin que ningún jugador de ninguno de los equipos haya conseguido la posesión del balón, se considera que el equipo oponente al que provocó que el balón saliese fuera ha obtenido un control del balón inmediato y claro.

F-3.2.8 Ejemplo: Con 1:33 en el reloj de partido en el 4º cuarto, se sanciona una violación de interposición a B1. Los árbitros no están seguros si el balón estaba ya en trayectoria descendente hacia canasta. El balón no entra.

Interpretación: Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto, puede utilizarse la revisión del IRS para decidir si una violación de interposición se sancionó correctamente.

Si la revisión confirma que el balón estaba en trayectoria descendente hacia canasta, la violación de interposición se mantendrá.

Si la revisión confirma que el balón no estaba aún en trayectoria descendente hacia canasta, se retirará la decisión de interposición. Como el balón no entró en la canasta:

- el equipo que obtuvo un control del balón inmediato y claro tendrá derecho a un saque desde el lugar más cercano a donde estaba el balón al sancionarse la violación.
- si ningún equipo obtuvo un control del balón inmediato y claro, se produce una situación de salto.

Si se concede el saque al equipo A, el reloj de tiro mostrará el tiempo que quedaba al sancionarse.

Si se concede el saque al equipo B en pista trasera, el equipo dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro. Si el saque del equipo B es en pista delantera, 14 segundos.

F-3.2.9 Ejemplo: Con 1:27 en el reloj de partido en el 4º cuarto, se sanciona una violación de interferencia a B1. El balón entra en la canasta.

Interpretación: Como el balón ha entrado en la canasta, no hay necesidad de revisar la violación de interferencia. La canasta será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo, con 24 segundos en el reloj de tiro.

F-3.2.10 Ejemplo: Con 1:23 en el reloj de partido en el 4º cuarto, se sanciona una violación de interposición a B1 o A1. Después del silbato, se sanciona una violación de interferencia a:

(a) B2

(b) A2

El balón entra en la canasta.

Interpretación: La revisión del IRS confirma que no se produjo la violación de interposición de B1 o A1. Además, la revisión del IRS confirma que sí se produjo la violación de interferencia de B2 o A2. Se administrará la penalización por la violación de interferencia. Si se sanciona contra:

(a) B2, la canasta será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo, con 24 segundos en el reloj de tiro.

(b) A2, la canasta no será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres, con 24 segundos en el reloj de tiro.

F-3.2.11 Ejemplo: Con 1:19 en el reloj de partido en el 4º cuarto, se sanciona una violación de interferencia a:

(a) B1

(b) A1

El balón no entra en la canasta ni toca el aro y cualquiera de los equipos obtiene un control del balón inmediato y claro.

Interpretación: La revisión del IRS confirma que no se produjo la violación de interferencia. En ambos casos, el equipo que ha obtenido un control del balón inmediato y claro tendrá derecho a un saque desde el lugar más cercano a donde estaba el balón al sancionarse la violación. Si se concede el saque al equipo A, ese equipo dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro. Si se concede el saque al equipo B, ese equipo dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

F-3.2.12 Ejemplo: Con 1:15 en el reloj de partido en el 4º cuarto, se sanciona una violación de interposición a:

(a) B1

(b) A1

El balón no entra en la canasta pero toca el aro y cualquiera de los equipos obtiene un control del balón inmediato y claro.

Interpretación: La revisión del IRS confirma que no se produjo la violación de interposición. En ambos casos, el equipo que ha obtenido un control del balón inmediato y claro tendrá derecho a un saque desde el lugar más cercano a donde estaba el balón al sancionarse la violación. Si se concede el saque al equipo A, ese equipo dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro. Si se concede el saque al equipo B, ese equipo dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

F-3.2.13 Ejemplo: Con 1:11 en el reloj de partido en el 4º cuarto, se sanciona una violación de interferencia a:

(a) B1

(b) A1

El balón no entra en la canasta y sale directamente fuera sin que ninguno de los equipos obtenga un control del balón inmediato y claro.

Interpretación: La revisión del IRS confirma que no se produjo la violación de interferencia. En ambos casos, el equipo que no provocó que el balón saliese fuera tendrá derecho a un saque. Si se concede el saque al equipo A, ese equipo dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro. Si se concede el saque al equipo B, ese equipo dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

F-3.2.14 Ejemplo: Con 1:07 en el reloj de partido en el 4º cuarto, se sanciona una violación de interposición a:

- (a) B1
- (b) A1

El balón no entra en la canasta ni toca el aro. Después del silbato, A2 palmea el balón, luego lo palmean B2 y B3 y finalmente lo coge A4.

Interpretación: La revisión del IRS confirma que no se produjo la violación de interposición. En ambos casos, ningún equipo obtuvo un control del balón inmediato y claro. Es una situación de salto.

Si se concede el saque al equipo A, ese equipo dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro. Si se concede el saque al equipo B en pista trasera, ese equipo dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro. Si se le concede el saque en pista delantera, de 14 segundos.

F-3.2.15 Ejemplo: Con 1:03 en el reloj de partido en el 4º cuarto, se sanciona una violación de interferencia a:

- (a) B1
- (b) A1

El balón no entra en la canasta ni toca el aro. Durante el rebote, se sanciona una falta a B2 o A2 antes de que se establezca un control del balón inmediato y claro.

Interpretación: La revisión del IRS confirma que no se produjo la violación de interferencia. En ambos casos se penalizará la falta de B2 o A2.

F-3.2.16 Ejemplo: Con 1:03 en el reloj de partido en el 4º cuarto, se sanciona una violación de interposición a:

- (a) B1
- (b) A1

El balón no entra en la canasta ni toca el aro. Durante el rebote, se sanciona una falta a B2 o A2 antes de que se establezca un control del balón inmediato y claro.

Interpretación: La revisión del IRS confirma que sí se produjo la violación de interposición. En ambos casos se ignorará la falta de B2 o A2, a menos que se haya sancionado como una falta antideportiva o descalificante, puesto que se produjo con balón muerto.

(a) La canasta será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo como después de cualquier canasta válida.

(b) La canasta no será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo desde el lugar más cercano a donde se produjo la violación de A1, excepto directamente detrás del tablero.

F-3.2.17 Ejemplo: Con 38 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 tira a canasta. El balón toca el tablero por encima del nivel del aro y luego es tocado por B1. El árbitro decide que el toque de B1 es legal y por tanto no sancionó una violación de interposición.

Interpretación: La revisión del IRS solo puede utilizarse si los árbitros han sancionado una violación de interposición.

F-3.2.18 Ejemplo: Con 36 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro. El balón toca el tablero por encima del nivel del aro y luego es tocado por B2. El

árbitro no sanciona una violación de interposición. Los árbitros no están seguros si B2 tocó el balón legalmente.

Interpretación: La revisión del IRS solo puede utilizarse si los árbitros han sancionado una violación de interposición.

F-3.2.19 Ejemplo: Con 28 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro de 2 puntos. B2 toca el balón en su trayectoria a canasta. El árbitro sanciona violación de interposición. El balón no entra en la canasta. Los árbitros no están seguros si B2 tocó el balón ilegalmente.

Interpretación: Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto, la revisión del IRS puede utilizarse para decidir si los árbitros sancionaron correctamente la interposición de B2.

Si la revisión confirma que B2 tocó el balón en trayectoria descendente, la violación de interposición se mantendrá. Se concederán 2 puntos a A1. A1 lanzará además 1 tiro libre y el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

Si la revisión confirma que B2 tocó el balón en trayectoria ascendente, se cancelará la violación de interposición. A1 lanzará 2 tiros libres y el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

F-3.2.20 Ejemplo: Con 1:37 en el reloj de partido en el 4º cuarto, el balón sale fuera. Se concede un saque al equipo A. Se concede un tiempo muerto al equipo A. Los árbitros no están seguros del jugador que provocó que el balón saliera fuera.

Interpretación: Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto, la revisión del IRS puede utilizarse para identificar al jugador que provocó que el balón saliera fuera. El tiempo muerto no comenzará hasta que finalice la revisión y el árbitro haya comunicado la decisión final.

F-3.2.21 Ejemplo: Con 5:53 en el reloj de partido en el 1º cuarto, el balón rueda sobre el terreno de juego cerca de la línea lateral cuando A1 y B1 tratan de obtener el control del balón. El balón sale fuera. Se concede un saque al equipo A. Los árbitros no están seguros del jugador que provocó que el balón saliera fuera.

Interpretación: La revisión del IRS puede usarse para identificar al jugador que provocó que el balón saliera fuera solo cuando el reloj de partido muestre 2:00 o menos en el 4º cuarto.

F-3.2.22 Ejemplo: Con 1:45 en el reloj de partido en la prórroga, A1 cerca de la línea lateral pasa el balón a A2. Durante el pase B1 palmea el balón fuera. Los árbitros no están seguros si A1 estaba ya fuera cuando pasó el balón a A2.

Interpretación: No puede utilizarse la revisión del IRS para decidir si un jugador que no estaba en acción de tiro estaba fuera.

F-3.3 En cualquier momento del partido

F-3.3.1 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro. A1 anota la canasta. Los árbitros no están seguros si:

- a) A1 ya había comenzado la acción de tiro cuando se produjo la falta de B1.
- b) La falta de B1 se produjo antes que A1 volviese con ambos pies al terreno de juego.

Interpretación: No puede utilizarse la revisión del IRS en ningún momento del partido para comprobar si la falta de B1 sobre A1 es considerada en acción de tiro.

F-3.3.2 Ejemplo: Con 3:47 en el reloj de partido en el 2º cuarto, A1 consigue una canasta de 3 puntos. Los árbitros no están seguros si el tiro se efectuó desde la zona de 2 o 3 puntos:

- a) antes de que el balón esté vivo para el saque de B después de la canasta.
- b) después de que el balón esté vivo para el saque de B después de la canasta, cuando un saque inmediato no permite que el árbitro reaccione para la revisión.
- c) después de que el balón esté vivo para el saque de B después de la canasta y el partido se detiene para un tiempo muerto del equipo A.

Interpretación: Se puede utilizar la revisión en cualquier momento del partido para decidir si una canasta válida fue de 2 o 3 puntos. La revisión debe efectuarse en la primera ocasión en que se detenga el reloj y el balón quede muerto. Sin embargo, los árbitros están autorizados para detener el juego para la revisión inmediatamente.

- a) Los árbitros detendrán el partido inmediatamente y efectuarán la revisión antes de que el balón pase a estar vivo.
- b) Los árbitros detendrán el partido inmediatamente sin colocar en desventaja a ninguno de los equipos. La revisión debe efectuarse tras la canasta cuando los árbitros detengan el partido por primera vez por cualquier razón y antes de que el balón pase a estar vivo de nuevo. Esto también se aplicará en los 2 últimos minutos del 4º cuarto o de cualquier prórroga.
- c) Los árbitros efectuarán la revisión antes de administrar el tiempo muerto. Una vez que se haya comunicado la decisión final, comenzará el tiempo muerto a menos que el primer entrenador retire la solicitud de tiempo muerto.

En todos los casos, después de que se haya comunicado la decisión final, y en c) después del tiempo muerto, el partido se reanuda con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo como después de cualquier canasta válida.

F-3.3.3 Ejemplo: Con 3:44 en el reloj de partido en el 2º cuarto, A1 consigue una canasta de 3 puntos. Los árbitros no están seguros si el tiro se efectuó desde la zona de 2 o 3 puntos después de que el balón esté vivo para el saque de B después de la canasta, cuando los árbitros paran el partido por una falta de A2 sobre B2 en acción de tiro.

Interpretación: Se puede utilizar la revisión en cualquier momento del partido para decidir si una canasta válida fue de 2 o 3 puntos. La revisión debe efectuarse en la primera ocasión en que se detenga el reloj y el balón quede muerto. Sin embargo, los árbitros están autorizados para detener el juego para la revisión inmediatamente.

Los árbitros efectuarán la revisión cuando detengan el partido por la falta de A2 puesto que el partido se ha detenido por primera vez después de la canasta. Después de comunicarse la decisión final, el partido se reanuda con los tiros libres de B2.

- F-3.3.4 Ejemplo: Con 3:43 en el reloj de partido en el 2º cuarto, A1 consigue una canasta de 3 puntos. Los árbitros no están seguros si el tiro se efectuó desde la zona de 2 o 3 puntos después de que el balón esté vivo para el saque de B después de la canasta, cuando A2 comete una falta sobre B2 en acción de tiro y después de que el balón esté vivo para el primer o único tiro libre de B2.

Interpretación: El tiempo límite para la utilizar el IRS finaliza cuando el balón pasa a estar vivo para el primer o único tiro libre de B2. Se mantiene la decisión inicial

- F-3.3.5 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro. El balón no entra. Se conceden 3 tiros libres a A1. Los árbitros no están seguros si el tiro de A1 fue lanzado desde la zona de 3 puntos.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse en cualquier momento del partido para decidir si un jugador que recibe una falta en acción de tiro debe lanzar 2 o 3 tiros libres. La revisión debe efectuarse antes de que el balón pase a estar vivo para el primer tiro libre.

- F-3.3.6 Ejemplo: Con 40 segundos en el reloj de partido durante el 4º cuarto, el sacador A1 tiene el balón en las manos o a su disposición cuando se sanciona una falta antideportiva a B2 sobre A2. Los árbitros no están seguros si el contacto de B2 debe sancionarse como falta antideportiva.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, en cualquier momento del partido, si la falta antideportiva de B2 debe rebajarse a falta personal.

Si la revisión confirma que la falta cumple con el criterio de la falta antideportiva, la falta de B2 seguirá siendo una falta antideportiva.

Si la revisión confirma que la falta no cumple con el criterio de la falta antideportiva, la falta de B2 será rebajada a falta personal. Se trata de una falta de saque.

- F-3.3.7 Ejemplo: Se sanciona una falta antideportiva a B1 por golpear con el codo a A1. Los árbitros no están seguros si B1 golpeó a A1 con el codo.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, en cualquier momento del partido, si una falta personal, antideportiva o descalificante debe considerarse como una falta técnica.

Si la revisión confirma que no hay contacto de B1 sobre A1 al balancear los codos, la falta de B1 se cambiará por una falta técnica.

- F-3.3.8 Ejemplo: Se sanciona una falta personal a B1. Los árbitros no están seguros si la falta debería aumentarse a falta antideportiva o si hubo algún contacto.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, en cualquier momento del partido, si una falta personal aumentará a falta antideportiva. Sin embargo, si la revisión confirma que no hubo contacto, la falta personal no puede anularse.

- F-3.3.9 Ejemplo: A1 regatea a canasta en contraataque sin ningún defensor entre él y la canasta de los oponentes. B1 intenta llegar al balón con el brazo y contacta lateralmente con A1. Se sanciona

falta antideportiva a B1. Los árbitros no están seguros si la falta de B1 fue correctamente sancionada como falta antideportiva.

Interpretación: La revisión del IRS puede usarse para decidir, en cualquier momento del partido, si una falta antideportiva puede rebajarse a falta personal o aumentarse a falta descalificante. Sin embargo, si la revisión confirma que el responsable del contacto fue A1 por golpear el brazo de B1, la falta antideportiva de B1 puede rebajarse a falta personal pero no cancelarse ni cambiarse por falta en ataque de A1.

F-3.3.10 Ejemplo: B1 hace falta a A1, que está regateando. Los árbitros no están seguros si la falta de B1 debería aumentarse a falta antideportiva.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, en cualquier momento del partido si una falta personal puede aumentarse a falta antideportiva. Sin embargo, si la revisión confirma que el responsable del contacto fue A1 por cargar sobre B1, la falta defensiva de B1 no puede cancelarse ni cambiarse por una falta en ataque de A1.

F-3.3.11 Ejemplo: A1 regatea y comete una violación de pasos, seguida de una falta antideportiva de B1 sobre A1. Los árbitros no están seguros si la falta de B1 fue correctamente sancionada como falta antideportiva.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, en cualquier momento del partido, si una falta antideportiva puede rebajarse a falta personal o aumentarse a falta descalificante. Si la revisión confirma que la falta de B1 fue una falta antideportiva, la falta seguirá siendo antideportiva. Si la revisión confirma que la falta de B1 fue una falta personal, se ignorará la falta porque se produjo después de la violación de avance ilegal.

F-3.3.12 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro, seguida de una falta antideportiva de B2 sobre A1 que aún sigue en acción de tiro. El balón no entra en la canasta. Los árbitros no están seguros si la falta de B2 fue una falta antideportiva.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, en cualquier momento del partido, si una falta antideportiva puede rebajarse a falta personal o aumentarse a falta descalificante. Si la revisión confirma que la falta de B2 fue falta antideportiva, la falta seguirá siendo antideportiva. A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote por la falta personal de B1. A1 lanzará otros 2 tiros libres sin rebote por la falta antideportiva de B2. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

Si la revisión confirma que la falta de B2 fue falta personal, dicha falta se ignorará porque se produjo después de la 1ª falta. A1 lanzará 2 tiros libres por la falta personal de B1 y el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

F-3.3.13 Ejemplo: En el 3º cuarto se sanciona una falta antideportiva de B1 sobre A2. En el 4º cuarto, B1 comete una falta sobre A1 en acción de tiro, que convierte. Los árbitros no están seguros si la falta de B1 debe aumentarse a falta antideportiva. Durante la revisión, se sanciona una falta técnica a B1.

Interpretación: Si la revisión del IRS confirma que la falta de B1 sobre A1 es falta antideportiva, B1 será descalificado automáticamente por su 2ª falta antideportiva. La falta técnica de B1 se

ignoraré y no le será anotada ni a B1 ni al primer entrenador del equipo B. A1 lanzará 1 tiro libre sin rebote por la falta antideportiva de B1. El partido se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

Si la revisión confirma que la falta de B1 sobre A1 es falta personal, la canasta de A1 será válida. B1 será descalificado por ser sancionado con 1 falta técnica y 1 falta antideportiva. Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. Después A1 lanzará 1 tiro libre. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

F-3.3.14 Afirmación: Se puede emplear el IRS en cualquier momento del partido para decidir, tras un mal funcionamiento del reloj de partido o del reloj de tiro, cuánto tiempo debe mostrar el reloj de partido o el reloj de tiro.

Al determinar el tiempo correcto que debe mostrar el reloj de tiro, los árbitros considerarán si el balón tocó el aro o no en un tiro a canasta y si se estableció un nuevo control de balón por parte de un equipo antes de que se detuviese el partido.

F-3.3.15 Ejemplo:

Interpretación:

F-3.3.16 Ejemplo:

Interpretación:

F-3.3.17 Ejemplo: Con 42.2 segundos en el reloj de partido en el 2º cuarto, A1 regatea hacia pista delantera. En ese momento, los árbitros se dan cuenta de que el reloj de partido y el reloj de tiro no muestran ninguna cifra.

Interpretación: El partido se detendrá inmediatamente. La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, en cualquier momento del partido, cuánto tiempo debe mostrarse en ambos relojes. Después de la revisión, el partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se detuvo el partido. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de partido y en el reloj de tiro.

F-3.3.15 Ejemplo: A2 lanza el segundo tiro libre. El balón entra en la canasta. En ese momento, los árbitros no están seguros si A2 era el correcto lanzador de los tiros libres.

Interpretación: La revisión del IRS puede usarse para identificar, en cualquier momento del partido, al correcto lanzador de tiros libres antes de que el balón pase a estar vivo después del primer balón muerto una vez que se pusiera en marcha el reloj de partido después del error. Si la revisión identifica al lanzador de tiros libres equivocado, se ha producido un error corregible por permitir lanzar un tiro libre al jugador equivocado. Los tiros libres lanzados por A2, independientemente de si fueron convertidos o no, se anularán. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres en pista trasera. El equipo B dispondrá de 24 segundos en el reloj de tiro.

F-3.3.16 Ejemplo: A1 y B1 comienzan a golpearse y después más jugadores y personas con permiso para sentarse en los banquillos entran en el terreno de juego, formando parte todos ellos del enfrentamiento. Después de unos minutos, los árbitros restablecen el orden en el terreno de juego.

Interpretación: Una vez restaurado el orden, los árbitros pueden usar la revisión del IRS para identificar, en cualquier momento del partido, la participación de otros jugadores y de todas las personas con permiso para sentarse en los banquillos durante cualquier acto de violencia. Después de obtener una evidencia clara y concluyente del enfrentamiento, el árbitro principal comunicará claramente su decisión final enfrente de la mesa de oficiales y la comunicará a ambos primeros entrenadores.

F-3.3.17 Ejemplo: Dos oponentes comienzan a hablarse de manera agresiva y se empujan levemente entre sí. Los árbitros interrumpen el partido. Una vez que se restablece el orden en el terreno de juego, los árbitros no están seguros de los jugadores y demás personas involucradas.

Interpretación: Una vez restaurado el orden, los árbitros pueden usar la revisión del IRS para identificar, en cualquier momento del partido, la participación de jugadores y de todas las personas con permiso para sentarse en los banquillos durante cualquier acto de violencia. Después de obtener una evidencia clara y concluyente del enfrentamiento, el árbitro principal comunicará claramente su decisión final enfrente de la mesa de oficiales y la comunicará a ambos primeros entrenadores.

F-3.3.18 Ejemplo: Los árbitros sancionan una falta personal a B1. Antes de marcar la falta a la mesa de oficiales, los árbitros no están seguros si tras la falta se ha producido un acto de violencia.

Interpretación: Los árbitros pueden usar la revisión del IRS para identificar, en cualquier momento del partido, la participación de jugadores en cualquier acto de violencia. Los árbitros pueden efectuar la revisión antes de comunicar la falta a la mesa de oficiales.

Si la revisión proporciona una evidencia clara y concluyente de un acto de violencia, el árbitro comunicará la falta de B1 seguida del acto de violencia y el partido se reanudará con las penalizaciones.

F-3.3.19 Afirmación: En situaciones en que se produce un acto de violencia que no se sanciona inmediatamente, los árbitros están autorizados para detener el partido en cualquier momento para revisar cualquier acto de violencia o posible acto de violencia. Los árbitros deben decidir si la revisión del IRS es necesaria y la revisión deberá tener lugar en la primera ocasión en que los árbitros hayan detenido el juego por cualquier motivo.

Si la revisión confirma que se ha cometido un acto de violencia, los árbitros sancionarán la infracción y penalizarán todas las infracciones sancionadas, incluyendo el acto de violencia, en el orden en que se produjeron. Todo lo ocurrido en el período comprendido entre el acto de violencia y el momento en que se detuvo el partido seguirá siendo válido.

Si la revisión confirma que no se ha cometido ningún acto de violencia, la decisión inicial será válida. El juego se reanudará desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido para la revisión.

Un acto de violencia es el empleo de fuerza que provoca o pretende provocar un daño, o un acto que acaba o puede acabar en riesgo de lesión. Cualquier acto que no cumpla con el criterio para ser una falta descalificante o una falta antideportiva, una falta técnica o que no cumple con el criterio de amenaza de violencia no es un acto de violencia.

F-3.3.20 Ejemplo: A1 está regateando cuando A2 golpea con el codo a B2. Los árbitros no sancionan falta a A2 y:

- (a) A1 continúa el regate.
- (b) El equipo B provoca que el balón salga fuera.

Interpretación: En ambos casos, puede utilizarse la revisión del IRS, en cualquier momento del partido, para identificar la implicación de miembros de equipo en cualquier acto de violencia. Los árbitros están autorizados para detener el partido inmediatamente sin poner a ningún equipo en desventaja, o pueden aprovechar cualquier parada del partido para la revisión.

Si la revisión confirma que A2 ha golpeado con el codo a B2, los árbitros pueden sancionar una falta antideportiva a A2. B2 lanzará 2 tiros libres sin rebote.

- (a) El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- (b) El partido se reanudará con un saque del equipo A en el lugar más cercano a donde el equipo B cometió la violación de fuera. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

F-3.3.21 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro de 2. A1 golpea con el codo a B1:

- (a) Antes de soltar el balón en el tiro.
- (b) Después de soltar el balón en el tiro.

Los árbitros no sancionan falta a A1. El balón entra en la canasta.

Interpretación: En ambos casos, puede utilizarse la revisión del IRS, en cualquier momento del partido, para identificar la implicación de miembros de equipo en cualquier acto de violencia. Los árbitros detendrán el partido cuando el balón haya entrado en la canasta.

La revisión del IRS confirma que A1 ha golpeado a B1 con el codo, antes de la falta de B1. Los árbitros pueden sancionar una falta antideportiva a A1. Las penalizaciones se administrarán en el orden en que se cometieron las faltas.

- (a) La canasta de A1 no será válida. B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote por la falta antideportiva de A1. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.
- (b) La canasta de A1 será válida. B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote por la falta antideportiva de A1. A1 lanzará 1 tiro libre por la falta personal de B1. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre. La penalización de la falta de B1 anula el derecho previo a la posesión del balón que formaba parte de la penalización de la falta antideportiva de A1.

F-3.3.22 Ejemplo: A1 está regateando cuando A2 golpea a B2 con el codo. Los árbitros no sancionan falta a A2. Después de 5 segundos, B3 comete falta sobre A1, en regate aún. Es la 3ª falta del equipo B en el cuarto.

Interpretación: Puede utilizarse la revisión del IRS, en cualquier momento del partido, para identificar la implicación de miembros de equipo en cualquier acto de violencia.

Si la revisión confirma que A2 ha golpeado a B2 con el codo, los árbitros pueden sancionar una falta antideportiva a A2. Las penalizaciones se administrarán en el orden en que se cometieron

las faltas. B2 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A en el lugar más cercano a donde se produjo la falta de B3. Si es en:

- (a) Pista trasera, con 24 segundos en el reloj de tiro.
- (b) Pista delantera, si quedaban 14 segundos o más en el reloj de tiro, con el tiempo restante en el reloj de tiro; si quedaban 13 segundos o menos, con 14 segundos en el reloj de tiro.

La penalización de la falta de B3 anula el derecho previo a la posesión del balón del equipo B que formaba parte de la penalización de la falta antideportiva de A2.

F-3.3.23 Ejemplo: A1 está regateando cuando A2 golpea a B2 con el codo. Los árbitros no sancionan falta a A2. Después de 5 segundos, B3 comete falta sobre A1, en regate aún. Es la 5ª falta del equipo B en el cuarto.

Interpretación: Puede utilizarse la revisión del IRS, en cualquier momento del partido, para identificar la implicación de miembros de equipo en cualquier acto de violencia.

Si la revisión confirma que A2 ha golpeado a B2 con el codo, los árbitros pueden sancionar una falta antideportiva a A2. Las penalizaciones se administrarán en el orden en que se cometieron las faltas. B2 lanzará 2 tiros libres sin rebote. A1 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre. La penalización de la falta de B3 anula el derecho previo a la posesión del balón del equipo B que formaba parte de la penalización de la falta antideportiva de A2.

F-3.3.24 Ejemplo: A1 está regateando cuando A2 golpea a B2 con el codo. Los árbitros no sancionan falta a A2. Después de 5 segundos, se sanciona falta al regateador A1.

Interpretación: Puede utilizarse la revisión del IRS, en cualquier momento del partido, para identificar la implicación de miembros de equipo en cualquier acto de violencia.

Si la revisión confirma que A2 ha golpeado a B2 con el codo, los árbitros pueden sancionar una falta antideportiva a A2. Las penalizaciones se administrarán en el orden en que se cometieron las faltas. B2 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta de A1. Si es en:

- (a) Pista trasera, con 24 segundos en el reloj de tiro.
- (b) Pista delantera, con 14 segundos en el reloj de tiro.

La penalización de la falta de A1 anula el derecho previo a la posesión del balón del equipo B que formaba parte de la penalización de la falta antideportiva de A2.

F-3.3.25 Ejemplo: Se sanciona falta antideportiva a B1 sobre A1 en acción de tiro de 2. El balón no entra en la canasta. 4 segundos antes de la falta antideportiva de B1, A1 golpeó a B1 con el codo. Los árbitros no sancionaron falta a A1.

Interpretación: Puede utilizarse la revisión del IRS, en cualquier momento del partido, para identificar la implicación de miembros de equipo en cualquier acto de violencia.

Si la revisión confirma que A1 ha golpeado a B1 con el codo, los árbitros pueden sancionar una falta antideportiva a A1. Ambas faltas antideportivas se produjeron en el mismo período de reloj parado. Las penalizaciones iguales de ambas faltas antideportivas se compensan entre sí. El

partido se reanuda con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta de A1. El equipo A dispondrá del tiempo restante en el reloj de tiro.

F-3.3.26 Ejemplo: Se sanciona falta antideportiva a B1 sobre A1 en acción de tiro de 3. El balón no entra en la canasta. 4 segundos antes de la falta antideportiva de B1, A1 golpeó a B1 con el codo. Los árbitros no sancionaron falta a A1.

Interpretación: Puede utilizarse la revisión del IRS, en cualquier momento del partido, para identificar la implicación de miembros de equipo en cualquier acto de violencia.

Si la revisión confirma que A1 ha golpeado a B1 con el codo, los árbitros pueden sancionar una falta antideportiva a A1. Ambas faltas antideportivas se produjeron en el mismo período de reloj parado. Las penalizaciones se administrarán en el orden en que se cometieron las faltas. B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. A1 lanzará después 3 tiros libres sin rebote. El partido se reanuda con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera. El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro. La posesión del balón del equipo A anula el derecho previo a la posesión del balón del equipo B.

F-3.3.27 Ejemplo: Se sanciona falta antideportiva a B1 sobre A1 en acción de tiro de 2. El balón entra en la canasta. 4 segundos antes de la falta antideportiva de B1, A1 golpeó a B1 con el codo. Los árbitros no sancionaron falta a A1.

Interpretación: Puede utilizarse la revisión del IRS, en cualquier momento del partido, para identificar la implicación de miembros de equipo en cualquier acto de violencia.

Si la revisión confirma que A1 ha golpeado a B1 con el codo, los árbitros pueden sancionar una falta antideportiva a A1. Ambas faltas antideportivas se produjeron en el mismo período de reloj parado. La canasta de A1 será válida. Las penalizaciones iguales de ambas faltas antideportivas se compensan entre sí. El partido se reanuda con un saque del equipo A desde detrás de la línea de fondo como después de cualquier canasta válida.

F-3.3.28 Ejemplo: Se sanciona falta antideportiva a B1 sobre A1 en acción de tiro de 3. El balón entra en la canasta. 4 segundos antes de la falta antideportiva de B1, A1 golpeó a B1 con el codo. Los árbitros no sancionaron falta a A1.

Interpretación: Puede utilizarse la revisión del IRS, en cualquier momento del partido, para identificar la implicación de miembros de equipo en cualquier acto de violencia.

Si la revisión confirma que A1 ha golpeado a B1 con el codo, los árbitros pueden sancionar una falta antideportiva a A1. Ambas faltas antideportivas se produjeron en el mismo período de reloj parado. La canasta de A1 será válida. Las penalizaciones se administrarán en el orden en que se cometieron las faltas. B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. A1 lanzará después 3 tiros libres sin rebote. El partido se reanuda con un saque del equipo A desde detrás de la línea de fondo como después de cualquier canasta válida.

F-3.3.29 Ejemplo: A1 está regateando cuando A2 golpea a B2 con el codo. Los árbitros no sancionan falta a A2. Después de 5 segundos, se sanciona falta técnica a A1 o B1.

Interpretación: Puede utilizarse la revisión del IRS, en cualquier momento del partido, para identificar la implicación de miembros de equipo en cualquier acto de violencia.

Si la revisión confirma que A2 ha golpeado a B2 con el codo, los árbitros pueden sancionar una falta antideportiva a A2. Se administrará primero la penalización de la falta técnica. Cualquier jugador del equipo A o del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. Luego B2 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la línea de saque en pista delantera. El equipo B dispondrá de 14 segundos en el reloj de tiro.

F-4 Challenge del Primer Entrenador

F-4.1 Afirmación: El primer entrenador que solicite un Challenge establecerá contacto visual con el árbitro más cercano. El primer entrenador dirá en voz alta "Challenge" y efectuará la señal oficial del Challenge del primer entrenador, trazando un rectángulo con las manos.

El primer entrenador solo puede solicitar el Challenge en las situaciones de juego indicadas en las Reglas Oficiales de Juego - Apéndice F-3.

Se puede solicitar un Challenge en cualquier momento del partido en todas las situaciones revisables con el IRS, incluso cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto

F-4.2 Ejemplo: El entrenador del equipo B solicita un Challenge. El primer entrenador establece contacto visual con el árbitro más cercano. El primer entrenador dice en voz alta "Challenge". pero efectúa la señal oficial para la revisión del IRS, rotando la mano con el dedo índice extendido.

Interpretación: No se concederá el Challenge puesto que el primer entrenador no mostró la señal oficial del Challenge, trazando un rectángulo con las manos.

F-4.3 Ejemplo: Con 22 segundos en el reloj de partido en el 2º cuarto, A1 tira a canasta. El balón toca el tablero por encima del nivel del aro y luego es tocado por B1. El árbitro decidió que el toque de B1 fue legal y por tanto no sancionó violación de interposición. El primer entrenador del equipo A considera que la decisión no es correcta y solicita un Challenge, utilizando el procedimiento apropiado.

Interpretación: Solo puede revisarse una interposición o interferencia con el Challenge cuando los árbitros han sancionado una violación de interposición o interferencia. No se concederá la solicitud del Challenge.

F-4.4 Ejemplo: Con 4:16 en el reloj de partido en el 3º cuarto, A1 regatea a canasta y consigue encestar. El primer entrenador del equipo B considera que A1 cometió una clara violación de avance ilegal antes de encestar. El primer entrenador del equipo B solicita un Challenge, utilizando el procedimiento apropiado.

Interpretación: No se concederá la solicitud del Challenge del equipo B. Solo pueden revisarse las situaciones de juego indicadas en el Apéndice F-3 de las Reglas de Juego. No puede solicitarse la revisión de violaciones de avance ilegal, independientemente de si se sancionaron o no.

F-4.5 Ejemplo: Con 9 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 consigue una canasta de 2. El resultado es A: 82 – B: 80. Después del saque de fondo del equipo B, el primer entrenador del

equipo A cree que el tiro de A1 debería valer 3 puntos y solicita un Challenge. Los árbitros se dan cuenta de la solicitud mientras B1 regatea en pista delantera.

Interpretación: Se concederá la solicitud del Challenge del equipo A. Los árbitros detendrán el partido de inmediato sin poner en desventaja a ningún equipo.

Si la revisión confirma que el tiro de A1 se efectuó desde la zona de 2 puntos, el partido se reanuda con el resultado A: 82 – B: 80,

Si la revisión confirma que el tiro de A1 se efectuó desde la zona de 3 puntos, el partido se reanuda con el resultado A: 83 – B: 80,

y en ambos casos, con un saque del equipo B en pista delantera en el lugar más cercano a donde se detuvo durante el regate de B1 y con el tiempo restante en el reloj de partido.

- F-4.6 Ejemplo: Con 8 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 consigue una canasta de 2. El resultado es A: 82 – B: 80. Después del saque de fondo del equipo B, el primer entrenador del equipo A cree que el tiro de A1 debería valer 3 puntos y solicita un Challenge. Los árbitros se dan cuenta de la solicitud después de que B1 consiga una canasta de 2 quedando 1 segundo en el reloj de partido. El resultado es A: 82 – B: 82.

Interpretación: Se concederá la solicitud del Challenge del equipo A. Los árbitros detendrán el partido de inmediato.

Si la revisión confirma que el tiro de A1 se efectuó desde la zona de 2 puntos, el partido se reanuda con el resultado A: 82 – B: 82 con un saque del equipo A desde detrás de su línea de fondo y con 1 segundo en el reloj de partido.

Si la revisión confirma que el tiro de A1 se efectuó desde la zona de 3 puntos, el partido se reanuda con el resultado A: 83 – B: 82 con un saque del equipo A desde detrás de su línea de fondo y con 1 segundo en el reloj de partido.

- F-4.7 Ejemplo: Con 7 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 consigue una canasta de 2. El resultado es A: 82 – B: 80. Después del saque de fondo del equipo B, el primer entrenador del equipo A cree que el tiro de A1 debería valer 3 puntos y solicita un Challenge. Los árbitros se dan cuenta de la solicitud después de que B1 consiga una canasta de 2 y cuando ha sonado la señal del reloj de partido indicando el final del tiempo de juego con el balón en el aire durante el tiro. El resultado es A: 82 – B: 82.

Interpretación: Se concederá la solicitud del Challenge del equipo A. Los árbitros realizarán la revisión antes de firmar el acta del partido.

Si la revisión confirma que el tiro de A1 se efectuó desde la zona de 2 puntos, el partido se reanuda con una prórroga según el procedimiento de posesión alterna.

Si la revisión confirma que el tiro de A1 se efectuó desde la zona de 3 puntos, el partido ha finalizado con el resultado A: 83 – B: 82.

- F-4.8 Ejemplo: Con 6 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 consigue una canasta de 2. El resultado es A: 82 – B: 80. Después, B1 convierte un tiro de 2 y suena la señal del reloj de partido

indicando el final del tiempo de juego con el balón en el aire durante el tiro. El resultado es A: 82 – B: 82. El primer entrenador del equipo A cree que el tiro de A1 debería valer 3 puntos y solicita un Challenge utilizando el procedimiento apropiado.

Interpretación: Se concederá la solicitud del Challenge del equipo A. El árbitro principal puede utilizar el IRS en una solicitud de Challenge, en cualquier momento del partido, para decidir si un tiro valdrá 2 o 3 puntos.

Si la revisión confirma que el tiro de A1 se efectuó desde la zona de 2 puntos, el partido se reanudará con una prórroga según el procedimiento de posesión alterna.

Si la revisión confirma que el tiro de A1 se efectuó desde la zona de 3 puntos, el partido ha finalizado con el resultado A: 83 – B: 82.

F-4.9 Ejemplo: Con 6:36 en el reloj de partido en el 4º cuarto, el balón sale fuera. Los árbitros conceden un saque al equipo A. Se concede un tiempo muerto al equipo A. El primer entrenador del equipo B considera que la decisión no es correcta y solicita un Challenge utilizando el procedimiento apropiado.

Interpretación: Se concederá la solicitud del Challenge del equipo B. Se puede utilizar el IRS en una solicitud de Challenge, en cualquier momento del partido, para decidir si la violación de fuera se sancionó correctamente.

El tiempo muerto no comenzará hasta que se haya completado la revisión y el árbitro comunique la decisión final. La solicitud de tiempo muerto del equipo a puede retirarse en cualquier momento durante la revisión hasta después de que el árbitro haya comunicado la decisión final.

F-4.10 Ejemplo: Con 5:28 en el reloj de partido en el 2º cuarto, A1 regate cerca de la línea lateral y pasa el balón a A2, que encesta. El primer entrenador del equipo B cree que el equipo A ha cometido una clara violación de 8 segundos antes de que A2 encestate. El primer entrenador del equipo solicita un Challenge usando el procedimiento apropiado.

Interpretación: No se concederá el Challenge. Solo pueden revisarse las situaciones de juego indicadas en el Apéndice F-3 de las Reglas de Juego. Solo puede revisarse una violación de 7 segundos en una situación de juego al final del cuarto o prórroga.

La canasta será válida. El primer entrenador del equipo B ha usado el Challenge al que tenía derecho.

F-4.11 Ejemplo: Con 2:30 en el reloj de partido en el 3º cuarto, B1 comete falta sobre A1. Después se sanciona una falta técnica a B1, siendo B1 descalificado a continuación por insultar a los árbitros. El primer entrenador del equipo A cree que la falta personal de B1 debe considerarse como antideportiva y solicita un Challenge.

Interpretación: Se concederá el Challenge. La revisión del IRS puede emplearse en cualquier momento del partido para determinar si una falta personal debe pasar a falta antideportiva.

Si la revisión concluye que la falta de B1 fue una falta antideportiva, la falta técnica a B1 implica la descalificación automática de B1. No puede penalizarse la siguiente falta descalificante de B1 por insultar a los árbitros y se informará del hecho a los organizadores de la competición. Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. Después A1 lanzará 2 tiros libres

sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde la línea de saque en pista delantera.

F-4.12 Afirmación: Cuando se solicita un Challenge después de que haya comenzado un tiempo muerto de cualquiera de los equipos, el tiempo muerto continuará sin interrumpirse. No podrá cancelarse la solicitud de Challenge y se efectuará la revisión tras el tiempo muerto.

F-4.13 Ejemplo: A1 consigue una canasta de 3 puntos. El equipo B solicita un tiempo muerto. Durante el tiempo muerto, el primer entrenador del equipo B cree que A1 estaba pisando la línea de 3 puntos antes de lanzar el balón y solicita un Challenge, empleando el procedimiento apropiado.

Interpretación: Se concederá el Challenge al equipo B. Puede emplearse la revisión del IRS para decidir si una canasta se lanzó desde el área de 2 o 3 puntos. El tiempo muerto continuará y el Challenge se efectuará tras el tiempo muerto.

F-4.14 Afirmación: En todos los partidos en los que se utilice el IRS, se puede conceder el primer entrenador solo un Challenge. No se aplicarán las restricciones temporales que aparecen en el Apéndice F-3 de las Reglas de Juego.

F-4.15 Ejemplo: Con 3:23 en el reloj de partido en el 2º cuarto, el balón sale fuera. Los árbitros conceden el balón al equipo A. El primer entrenador del equipo B considera que la decisión no es correcta y solicita un Challenge, utilizando el procedimiento apropiado. Esta es:

- (a) La primera solicitud de Challenge del equipo B en el partido.
- (b) La segunda solicitud de Challenge del equipo B en el partido.

Interpretación:

- (a) Se concederá el Challenge. El árbitro principal utilizará el IRS, en cualquier momento del partido, para decidir si se sancionó correctamente la violación de fuera.
Si la revisión confirma que la decisión es correcta, el partido se reanudará con un saque del equipo A.
Si la revisión confirma que la decisión no es correcta, se corregirá la decisión. El partido se reanudará con un saque del equipo B.
En ambos casos, el primer entrenador del equipo B ha utilizado el único Challenge al que tiene derecho.
- (b) El primer entrenador del equipo B ya ha utilizado el único Challenge al que tiene derecho. No se concederá la solicitud.

F-4.16 Ejemplo: Con 3:21 en el reloj de partido en el 2º cuarto, el balón sale fuera. Los árbitros conceden el balón al equipo A. El primer entrenador del equipo B considera que la decisión no es correcta y solicita un Challenge, utilizando el procedimiento apropiado. Se concede el Challenge. Inmediatamente después, el primer entrenador del equipo B cambia de idea y solicita retirar la petición. Los árbitros aprueban la retirada de la petición.

Interpretación: Una vez que se concede el Challenge, la petición es final e irreversible.

F-4.17 Ejemplo: Con 2:35 en el reloj de partido en el 2º cuarto. A1 consigue una canasta próxima al final del período del reloj de tiro y el partido continúa.

El primer entrenador del equipo B considera que la señal del reloj de tiro había sonado antes de lanzarse el tiro. B1 está regateando cuando el entrenador del equipo B solicita un Challenge, utilizando el procedimiento apropiado.

Interpretación: Se concederá el Challenge del equipo B. La revisión del IRS puede utilizarse, en cualquier momento del partido, para decidir si el balón había salido de las manos de A1 en el tiro antes de que sonara la señal del reloj de tiro. Se puede solicitar un Challenge en cualquier momento del partido.

Los árbitros están autorizados para detener el partido inmediatamente y efectuar la revisión.

Si la revisión confirma que el balón había salido de las manos del lanzador antes de que sonase la señal del reloj de tiro, la canasta será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se detuvo el partido. El equipo B dispondrá del tiempo restante en el reloj de partido.

Si la revisión confirma que el balón salió de las manos del lanzador después de que sonase la señal del reloj de tiro, la canasta no será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se detuvo el partido. El equipo B dispondrá del tiempo restante en el reloj de partido.

En ambos casos, el primer entrenador del equipo B ha utilizado el único Challenge al que tiene derecho.

F-4.18 Ejemplo: Con 2:29 en el reloj de partido en el 2º cuarto, A1 consigue una canasta próxima al final del período del reloj de tiro y el partido continúa.

Los árbitros detienen el partido en pista delantera del equipo B cuando A2 desvía el balón fuera. En ese momento el primer entrenador del equipo B considera que la señal del reloj de tiro había sonado antes de lanzarse el tiro y solicita un Challenge, utilizando el procedimiento apropiado.

Interpretación: Se puede solicitar un Challenge en cualquier momento del partido, como muy tarde cuando los árbitros han detenido el partido por primera vez tras la decisión. Se concederá el Challenge del equipo B. La revisión del IRS puede utilizarse, en cualquier momento del partido, para decidir si el balón había salido de las manos de A1 en el tiro antes de que sonara la señal del reloj de tiro.

Si la revisión confirma que el balón había salido de las manos del lanzador antes de que sonase la señal del reloj de tiro, la canasta será válida.

Si la revisión confirma que el balón salió de las manos del lanzador después de que sonase la señal del reloj de tiro, la canasta no será válida.

En ambos casos, el partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde salió fuera el balón. El equipo B dispondrá del tiempo restante en el reloj de partido. El primer entrenador del equipo B ha utilizado el único Challenge al que tiene derecho.

F-4.19 Ejemplo: Con 7:22 en el reloj de partido en el 3º cuarto, B1 comete falta sobre A1, que está regateando. Es la 2ª falta del equipo B en el cuarto.

El primer entrenador del equipo A considera que no hubo un esfuerzo legítimo por jugar el balón y que la falta personal de B1 debería aumentarse a falta antideportiva. El primer entrenador del equipo A solicita un Challenge, utilizando el procedimiento apropiado.

Interpretación: Se concederá el Challenge del equipo A. La revisión del IRS puede utilizarse, en cualquier momento del partido, para decidir si una falta personal, una falta antideportiva o una falta descalificante debe aumentarse o rebajarse o si debe considerarse una falta técnica.

Si la revisión confirma que la falta fue una falta personal, el partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se sancionó la falta personal.

Si la revisión confirma que la falta fue una falta antideportiva, se aumentará la falta personal. El partido se reanudará como después de cualquier otra falta antideportiva.

En ambos casos, el primer entrenador del equipo B ha utilizado el único Challenge al que tiene derecho.

F-4.20 Ejemplo: Con 7:16 en el reloj de partido en el 3º cuarto:

(a) B1 comete falta sobre A1, que está regateando. Es la 2ª falta del equipo B en el cuarto. El partido se reanuda con un saque del equipo A. Luego A2 consigue una canasta de 2 puntos.

(b) B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro. El balón no entra. A1 tiene el balón a su disposición para el primer tiro libre.

El primer entrenador del equipo A considera que no hubo un esfuerzo legítimo por jugar el balón y que la falta personal de B1 debería aumentarse a falta antideportiva. El primer entrenador del equipo A solicita un Challenge, utilizando el procedimiento apropiado.

Interpretación: No se concederá el Challenge del equipo A. Después de que el balón esté a disposición del jugador del equipo A para:

(a) el saque,

(b) el primer tiro libre,

ya es demasiado tarde para que se conceda el Challenge. El primer entrenador debe solicitar el Challenge y la revisión del IRS debe efectuarse como muy tarde cuando los árbitros han detenido el partido por primera vez después de la decisión y antes de que el balón pase a estar vivo de nuevo.

El primer entrenador del equipo B no ha utilizado el único Challenge al que tiene derecho.

F-4.21 Ejemplo: A1 consigue una canasta próxima al final del período del reloj de tiro y el partido continúa.

El primer entrenador ayudante del equipo B considera que la señal del reloj de tiro había sonado antes de lanzarse el tiro y solicita un Challenge del primer entrenador, utilizando el procedimiento apropiado.

Interpretación: No se concederá la solicitud del primer entrenador ayudante del equipo B. La revisión del IRS solo puede ser solicitada por el primer entrenador.

F-4.22 Ejemplo: El anotador registrará en el acta del partido todos los Challenges solicitados.

Interpretación: Solo se registrarán en el acta del partido los Challenges concedidos, en las dos casillas destinadas al efecto, junto al epígrafe "HCC". En la primera casilla, el anotador registrará el cuarto o prórroga y en la segunda, el minuto del tiempo de juego del cuarto o prórroga.