



Reglas Oficiales de Baloncesto 2020

Interpretaciones Oficiales

Versión de trabajo FEB 4.0 (01/01/2021)

Traducción de la versión FIBA 2.0

NO ES UN DOCUMENTO DEFINITIVO

De aplicación a partir del **1 de enero de 2021**

Este documento es la traducción al español realizada por la FEB del documento original de FIBA. En caso de discrepancia entre ambos documentos, el documento original en inglés prevalecerá.

Se trata de una versión de trabajo, es un documento no definitivo. FIBA ha publicado una versión con los cambios en color amarillo que ha actualizado desde la versión anterior.

En la **Biblioteca del Club del Árbitro** está disponible la última versión publicada.

Para cualquier comentario, puede dirigirse directamente a maperez@feb.es

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Introducción	4
Artículo 4 Equipos	5
Artículo 5 Jugadores: Lesión y asistencia.....	6
Artículo 7 Entrenador principal y primer ayudante de entrenador: obligaciones y derechos.....	9
Artículo 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y prórroga	10
Artículo 9 Comienzo y final de un cuarto, una prórroga o de un partido	11
Artículo 10 Estado del balón	13
Artículo 12 Salto entre dos y posesión alterna	14
Artículo 13 Cómo se juega el balón	18
Artículo 14 Control del balón	19
Artículo 15 Jugador en acción de tiro	20
Artículo 16 Canasta: cuándo se convierte y su valor	21
Artículo 17 Saque	24
Artículo 18/19 Tiempo muerto / Sustitución	34
Artículo 23 Jugador fuera de banda y balón fuera de banda	39
Artículo 24 Regate	40
Artículo 25 Avance ilegal	41
Artículo 26 3 segundos	42
Artículo 28 8 segundos	43
Artículo 29/50 24 segundos	45
Artículo 30 Balón devuelto a pista trasera	55
Artículo 31 Interposición e Interferencia	58
Artículo 33 Contacto: principios generales	63
Artículo 35 Falta doble	65
Artículo 36 Falta técnica	67
Artículo 37 Falta antideportiva	77
Artículo 38 Falta descalificante	80
Artículo 39 Enfrentamiento	82
Artículo 42 Situaciones especiales	84
Artículo 44 Errores rectificables	88
B – El acta – Faltas descalificantes	91
F – Instant Replay System	93

ÍNDICE DE DIAGRAMAS

Diagrama 1 Ejemplos de cintas del pelo tipo bufanda.....	5
Diagrama 2 Canasta de campo convertida	22
Diagrama 3 Balón en contacto con el aro	61
Diagrama 4 Balón dentro de la canasta	62
Diagrama 5 Posición de un jugador dentro/fuera de la zona de semicírculo de no-carga	63

	<p style="text-align: center;">INTERPRETACIONES OFICIALES 2020 – Versión 2.0 VERSIÓN DE TRABAJO FEB 4.0 (01/01/2021)</p>	<p style="text-align: right;">Enero 2021 Página 4 de 101</p>
---	---	---

Las interpretaciones que se presentan en este documento son las Interpretaciones Oficiales FIBA de las Reglas Oficiales de Baloncesto 2020 y entran en vigor el 1 de enero de 2021. Este documento sustituye a todas las Interpretaciones Oficiales FIBA publicadas anteriormente.

Cualquier referencia que se haga en estas Interpretaciones de las Reglas Oficiales de Baloncesto a un jugador, entrenador principal, árbitro, etc... en género masculino también se aplica al género femenino. Debe entenderse que esto se hace solamente por razones prácticas.

Introducción

Las Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA se aprueban por el Comité Central de FIBA y se revisan periódicamente por la Comisión Técnica de FIBA.

Las reglas se mantienen de la manera más clara y comprensible posible, pero expresan principios más que situaciones de juego. Sin embargo, no pueden abarcar la gran variedad de casos específicos que pueden ocurrir durante un partido de baloncesto.

El objetivo de este documento es convertir los principios y conceptos de las Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA en situaciones prácticas y específicas 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 complementarán un estudio detallado de las reglas en sí mismas.

Las Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA continuarán siendo el principal documento que regula el baloncesto FIBA. No obstante, los árbitros tendrán todo el poder y autoridad para adoptar decisiones sobre cualquier punto que no esté recogido expresamente en las Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA o en estas Interpretaciones Oficiales FIBA.

Para una mejor consistencia de estas Interpretaciones, el "equipo A" es el equipo que ataca (inicialmente) y el "equipo B" es el equipo que defiende. A1-A5 y B1-B5 son jugadores; A6-A12 y B6-B12 son sustitutos.

Artículo 4 Equipos

4-1 Situación. Todos los jugadores del equipo deberán tener todas sus mangas de compresión de brazos y piernas, muñequeras, cintas del pelo y cintas adhesivas del mismo color sólido.

4-2 Ejemplo: En el terreno de juego, A1 lleva una cinta del pelo blanca y A2 lleva una cinta del pelo roja.

Interpretación: No se permite que A1 y A2 lleven cintas del pelo de distintos colores.

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

Interpretación: No se permite que A1 lleve una cinta del pelo blanca y que A2 lleve una muñequera roja.

4-4 Situación. No se permite llevar cintas del pelo tipo bufanda.



Diagrama 1 Ejemplos de cintas del pelo tipo bufanda.

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

Interpretación: No se permite a A1 llevar una cinta de pelo tipo bufanda. Las cintas de pelo no tendrán elemento de apertura/cierre alrededor de la cabeza y no tendrán ninguna parte oprimiendo desde su superficie.

Artículo 5 Jugadores: Lesión y asistencia

5-1 Situación. Si un jugador se lesiona, parece estar lesionado o necesita recibir asistencia y, como resultado, cualquier persona con permiso para sentarse en su banquillo de equipo (entrenador principal, primer ayudante de entrenador, sustituto, jugador excluido o acompañante miembro de la delegación del mismo equipo) entra al 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: A1 parece tener un tobillo lesionado y se detiene el partido. Del equipo A

(a) el médico entra en el terreno de juego y trata el tobillo lesionado de A1.

(b) el médico entra en el terreno de juego pero A1 ya se ha recuperado.

(c) el entrenador principal entra en el terreno de juego para ocuparse de su jugador lesionado.

(d) el primer ayudante de entrenador, un sustituto o cualquier otro acompañante miembro de la delegación entra en el terreno de juego pero no asisten a A1.

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

5-3 Ejemplo: A1 recibe una asistencia del fisioterapeuta de su equipo que entra en el terreno de juego y arregla un vendaje suelto.

Interpretación: A1 recibió una asistencia y será sustituido.

5-4 Ejemplo: A1 recibe una asistencia del médico de su equipo que entra en el terreno de juego para encontrar una lente de contacto perdida de A1.

Interpretación: A1 recibió una asistencia y será sustituido.

5-5 Situación. Cualquier persona con permiso para sentarse en su banquillo de equipo, mientras permanece en el área de banquillo de su equipo, proporciona una asistencia a un jugador de su propio equipo. Si la asistencia no retrasa el partido para que pueda ser reiniciado de inmediato, no se considera que ese jugador haya recibido una asistencia y no será necesario sustituirlo.

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

a) El manager del equipo A o A6, desde su área de banquillo de equipo, pasan una toalla, una botella de agua o una cinta del pelo a cualquier otro jugador en el terreno de juego del equipo A.

b) El fisioterapeuta del equipo A, desde su área de banquillo de equipo, arregla un vendaje suelto, pone spray en su pierna o da un masaje en el cuello de cualquier otro jugador en cancha del equipo A.

Interpretación: En ninguno de los dos casos, el/los jugador(es) del equipo A han recibido una asistencia que evita que el partido se reanude de inmediato. El/los jugador(es) del equipo A no serán sustituidos. A1 continuará lanzando sus 2 o 3 tiros libres.

5-7 Ejemplo: B1 hace falta a A1, durante su acción de tiro, cerca del área de banquillo del equipo A. El balón no entra en la canasta. Después de la falta, A1 cae al terreno de juego y dentro del área de banquillo de su equipo. A6 ayuda a ponerse de pie a A1. A1 está listo para jugar inmediatamente, como máximo en menos de aproximadamente 15 segundos.

Interpretación: A1 no ha recibido una asistencia que retrase el partido para que pueda reanudarse puntualmente. No se obligará a A1 a 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 va a un lugar frente al área de banquillo de su equipo en la parte más alejada del terreno de juego y pide una toalla o una botella de agua. Cualquier persona desde el área de banquillo de su equipo le pasa a A1 una toalla o una botella de agua. A1 seca sus manos o toma un sorbo. A1 está listo para jugar inmediatamente, como máximo en menos de aproximadamente 15 segundos.

Interpretación: A1 no ha recibido una asistencia que retrase el partido para que pueda reanudarse puntualmente. No se obligará a A1 a ser sustituido. A1 lanzará 2 tiros libres.

5-9 **Ejemplo:** A1 encesta una canasta de campo. El sacador B1 informa al árbitro que el balón está húmedo. El árbitro detiene el partido. Una persona del área de banquillo del equipo B entra al terreno de juego y seca el balón o da una toalla a B1, que seca el balón.

Interpretación: En ninguno de los casos B1 ha recibido una asistencia que retrase el partido para que pueda reanudarse puntualmente. No se obligará a B1 a ser sustituido. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo, excepto directamente detrás del tablero. El árbitro pasará el balón a un jugador del equipo B para el saque.

5-10 **Ejemplo:** A1 tiene el balón en sus manos para un saque desde su pista delantera. El fisioterapeuta del equipo A sale de su área de banquillo de equipo en su pista trasera, permanece fuera del terreno de juego y arregla un vendaje de A1.

Interpretación: El fisioterapeuta del equipo A proporcionó una asistencia fuera de su área de banquillo de equipo a A1. Se obligará a A1 a ser sustituido.

5-11 **Ejemplo:** A1 tiene el balón en sus manos para un saque desde su pista delantera. El fisioterapeuta del equipo A sale de su área de banquillo de equipo en su pista delantera, permanece fuera del terreno de juego y arregla un vendaje de A1.

Interpretación: El fisioterapeuta del equipo A proporcionó una asistencia fuera de su área de banquillo de equipo a A1. Si la asistencia se completa en menos de 15 segundos, no se obligará a A1 a ser sustituido. Si la asistencia dura más de 15 segundos, se obligará a A1 a ser sustituido.

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

5-13 **Ejemplo:** A1 se encuentra gravemente lesionado y el partido se detiene durante unos 15 minutos porque el médico cree que mover al jugador del terreno de juego puede ser peligroso para el jugador.

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

5-14 **Situación.** Si un jugador está lesionado o sangrando, o tiene una herida abierta y no puede seguir jugando de inmediato (aproximadamente en 15 segundos), o si recibe asistencia de una persona con permiso para sentarse en su banquillo de equipo, 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 se completa la asistencia durante el tiempo muerto, podrá continuar jugando solo si la señal del cronometrador para el final del tiempo muerto suena antes de que un árbitro haya autorizado a un sustituto a reemplazar al jugador lesionado o asistido.

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

(a) antes de que un sustituto de A1 entre al partido.

(b) después de que el sustituto de A1 entre al partido.

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

Interpretación:

(a) Si A1 se recupera durante el tiempo muerto podrá continuar jugando.

(b) Un sustituto para 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 **Situación.** Los jugadores designados por su entrenador principal para iniciar el partido o que reciban tratamiento entre tiros libres pueden ser sustituidos en el caso de una lesión. En este caso, los oponentes tienen derecho a sustituir el mismo número de jugadores, si lo desean.

5-17 Ejemplo: A1 recibe una falta y se le conceden 2 tiros libres. Tras el primer tiro libre, los árbitros descubren que A1 está sangrando. A1 es sustituido por A6, que lanzará el segundo tiro libre. El equipo B solicita sustituir a 2 jugadores.

Interpretación: El equipo B tiene derecho a sustituir solamente a 1 jugador.

5-18 Ejemplo: A1 recibe una falta y se le conceden 2 tiros libres. Después del primer tiro libre, los árbitros descubren que B1 está sangrando. B1 es sustituido por B6. El equipo A solicita sustituir a 1 jugador.

Interpretación: El equipo A tiene derecho a sustituir a 1 jugador.

Artículo 7 Entrenador principal y primer ayudante de entrenador: obligaciones y derechos

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

El entrenador principal es personalmente 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 entrenador principal confirmará su aprobación con los nombres y números correspondientes de los miembros de su equipo, así como los nombres del capitán, del entrenador principal y del primer ayudante de entrenador firmando el acta.

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

(a) antes del comienzo del partido.

(b) después del comienzo del partido.

Interpretación:

(a) Se corrigen los números equivocados o se añade el nombre del jugador en el acta sin ninguna penalización.

(b) El árbitro detiene el partido en el momento conveniente de forma que no coloque en desventaja a ninguno de los equipos. Se corrigen los números equivocados sin ninguna penalización. Sin embargo, no se puede añadir el nombre del jugador en el acta.

7-3 Situación. Al menos 10 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada entrenador principal de los equipos confirmará los 5 jugadores que comenzarán el encuentro. 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 corregirá el quinteto inicial. Si el error se descubre después del inicio del partido, el error se ignorará.

7-4 Ejemplo: Se descubre que uno de los jugadores que está en el terreno de juego no es uno de los confirmados en el quinteto inicial. Esto ocurre

(a) antes del comienzo del partido.

(b) 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 y el partido continuará sin ninguna penalización.

7-5 Ejemplo: El entrenador principal pregunta al anotador para marcar la "x" minúscula en el acta para sus 5 jugadores que van a empezar el partido.

Interpretación: El entrenador en persona indicará los 5 jugadores de su equipo que empezarán el partido marcando la "x" minúscula al lado del número del jugador, en la columna de "Entrada" del acta.

7-6 Ejemplo: El entrenador principal del equipo A y el primer ayudante de entrenador del equipo A son descalificados.

Interpretación: Si ni el entrenador principal ni el primer ayudante de entrenador del equipo A pueden continuar con sus funciones, el capitán del equipo A actuará como jugador-entrenador **principal** del equipo A.

Artículo 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y prórroga

8-1 **Situación.** 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 de una prórroga.
- En el caso de una revisión de Instant Replay System (IRS) al final de un cuarto o de una prórroga, solamente después de que el árbitro comunique la decisión final.

8-2 **Ejemplo:** B1 hace falta a A1 durante su acción de tiro 0.1 segundos antes de que suene la señal del reloj de partido para el final del cuarto. Se conceden 2 tiros libres a A1.

Interpretación: Si el IRS no está disponible, los árbitros se consultarán entre ellos y decidirán que la falta sobre A1 ocurrió antes de que sonase la señal del reloj de partido. Los tiros libres de A1 se administrarán inmediatamente. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre con 0.1 segundos en el reloj del partido.

8-3 **Ejemplo:** A1 recibe una falta durante su acción de tiro después de que suene la señal del reloj del partido para el final del cuarto.

Interpretación: La falta se ignorará ya que ocurrió después del final del tiempo de juego para el cuarto, a menos que sea una falta antideportiva o descalificante y hay un cuarto o prórroga siguiente.

8-4 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1 durante su lanzamiento convertido de canasta de campo, simultáneamente cuando suena la señal del reloj del partido para el final del primer cuarto. El balón entra en la canasta.

Interpretación: Los árbitros deben decidir utilizando el IRS, si está disponible, si la falta de B1 se produjo antes o después de que sonara la señal del reloj del partido para el final del primer cuarto.

Si el reloj del partido mostraba 0.0 cuando ocurrió la falta, la falta personal de B1 no se tendrá en cuenta y la canasta de campo de A1 no será válida. El primer cuarto ha finalizado. Después de que el árbitro haya comunicado la decisión final de la revisión de IRS, el cronometrador activará su cronómetro para medir el intervalo de juego. El segundo cuarto comenzará de acuerdo al procedimiento de la posesión alterna.

Si el reloj del juego mostraba más de 0.0 cuando ocurrió la falta, la canasta de campo de A1 será válida porque el reloj del partido se detuvo en este momento. Se anotará una falta personal a B1. A1 lanzará 1 tiro libre. Durante el tiro libre los jugadores pueden ocupar los espacios en el pasillo de tiros libres a los que tienen derecho. El reloj del partido mostrará el tiempo restante. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

8-5 **Ejemplo:** B1 hace falta a A1 durante su lanzamiento no convertido de canasta de campo, simultáneamente con la señal del reloj del partido para el final del primer cuarto. Los árbitros no están seguros de si la falta de B1 ocurrió antes o después de que sonara la señal del reloj del partido o si deben concederse 2 o 3 tiros libres a A1.

Interpretación: Los árbitros deben decidir utilizando el IRS, si está disponible, si la falta de B1 se produjo antes o después de que sonara la señal del reloj del partido para el final del primer cuarto.

Si el reloj del partido mostraba 0.0 cuando ocurrió la falta, la falta personal de B1 no se tendrá en cuenta. El primer cuarto ha finalizado. Después de que el árbitro haya comunicado la decisión final de la revisión de IRS, el cronometrador activará su cronómetro para medir el intervalo de juego. El segundo cuarto comenzará de acuerdo al procedimiento de la posesión alterna.

Si el reloj del juego mostraba más de 0.0 cuando ocurrió la falta, los árbitros deben decidir si se concederán 2 o 3 tiros libres a A1. Se anotará una falta personal a B1. A1 lanzará 2 o 3 tiros libres. Durante los tiros libres, los jugadores pueden ocupar los espacios a los que tienen derecho en el pasillo de tiros libres. El partido se reanudará con el tiempo restante en el reloj del partido como después de cualquier último tiro libre.

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

9-1 Situación. Un partido no comenzará a menos que cada equipo disponga de un mínimo de 5 jugadores sobre el terreno de juego preparados para jugar.

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

Interpretación: La obligación de presentar un mínimo de 5 jugadores solo se aplica para el comienzo del partido. El equipo A continuará jugando con menos de 5 jugadores.

9-3 Ejemplo: Cerca del final del partido, A1 comete su quinta falta y abandona el partido. El equipo A continuará el partido con solo 4 jugadores al no disponer de más sustitutos disponibles. Como el equipo B está ganando por más de 15 puntos, el entrenador principal 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 entrenador principal del equipo B de jugar con menos de 5 jugadores. Mientras un equipo tenga suficientes jugadores disponibles, habrá 5 jugadores en el terreno de juego.

9-4 Situación. 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 la situación 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 serán válidos.

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

Interpretación: Se parará el partido tan pronto como sea posible sin poner en desventaja a ningún equipo. Los equipos intercambiarán las canastas. El partido se reanudará desde el punto más cercano a donde se detuvo como si de un espejo invertido se tratara.

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

9-7 Ejemplo: Durante el intervalo de juego anterior al partido, se sanciona una falta técnica a A1. Antes del inicio del partido, el entrenador principal del equipo B designa a B6 para lanzar 1 tiro libre, sin embargo B6 no es uno de los jugadores del quinteto inicial del equipo B.

Interpretación: Solo uno de los jugadores designados en el quinteto inicial del equipo B lanzará el tiro libre sin rebote. No se permitirá una sustitución antes de que el tiempo de juego haya comenzado.

El partido comenzará con un salto entre dos.

9-8 Ejemplo: Durante el intervalo de juego anterior al inicio del partido, un jugador del equipo A comete una falta antideportiva sobre un jugador del equipo B.

Interpretación: Ese jugador del equipo B lanzará los 2 tiros libres antes del inicio del partido.

Si ese jugador del equipo B está confirmado como uno de los 5 jugadores para iniciar el partido, permanecerá en el terreno de juego.

Si ese jugador del equipo B no está confirmado como uno de los 5 jugadores para iniciar el partido, no permanecerá en el terreno de juego y el partido comenzará con los 5 jugadores del equipo B confirmados para comenzar el partido.

El partido comenzará con un salto entre dos.

9-9 Situación: Si durante un intervalo de juego previo al partido, un jugador confirmado como uno del quinteto inicial ya no puede o no tiene derecho a comenzar el partido, será reemplazado por otro jugador. En este caso, los oponentes tienen derecho a cambiar a un jugador del quinteto inicial, si lo desean.

9-10 Ejemplo: Durante el intervalo de juego 7 minutos antes del inicio del partido, A1 se lesiona. A1 es uno de los jugadores del quinteto inicial del equipo A.

Interpretación: A1 será sustituido por otro jugador del equipo A. En este caso, el equipo B tiene derecho a sustituir a uno de sus jugadores del quinteto inicial, si lo desean.

9-11 Ejemplo: Durante el intervalo de juego 4 minutos antes del inicio del partido, se sanciona a A1 con una falta descalificante. A1 es uno de los jugadores del quinteto inicial del equipo A.

Interpretación: A1 será sustituido por otro jugador del equipo A. En este caso, el equipo B tiene derecho a sustituir a uno de sus jugadores del quinteto inicial, si lo desean.

Artículo 10 Estado del balón

10-1 Situación. El balón no pasa a estar muerto y la canasta de campo es válida si se convierte, cuando un jugador está en la acción de tiro para una canasta de campo y finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo mientras un jugador del equipo defensor es sancionado con una falta sobre cualquier oponente después de que haya comenzado el movimiento continuo del lanzador. Esta situación es igualmente válida si cualquier jugador defensivo o cualquier persona con permiso para sentarse en su banquillo de equipo es sancionada con una falta técnica.

10-2 Ejemplo: A1 está en su acción de tiro para una canasta de campo cuando B2 comete una falta sobre A2. Esta es la tercera falta del equipo B en el cuarto. A1 finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo.

Interpretación: La canasta de A1, si se convierte, será válida. El partido se reanuda con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde ocurrió la falta.

10-3 Ejemplo: A1 está en su acción de tiro para una canasta de campo cuando B2 comete una falta sobre A2. Esta es la quinta falta del equipo B en el cuarto. A1 finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo.

Interpretación: La canasta de A1, si se convierte, será válida. A2 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanuda como después de cualquier último tiro libre.

10-4 Ejemplo: A1 está en su acción de tiro para una canasta de campo cuando A2 hace una falta sobre B2. A1 finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo.

Interpretación: El balón pasa a estar muerto cuando A2 es sancionado con una falta de equipo con control de balón. La canasta de A1, si se convierte, no será válida. Independientemente del número de faltas del equipo A en el cuarto, el partido se reanuda con un saque para el equipo B desde el lugar más cercano donde ocurrió la falta.

Artículo 12 Salto entre dos y posesión alterna

12-1 Situación. El equipo que no obtiene el control de un balón vivo sobre el terreno de juego tras el salto entre dos inicial en el comienzo del partido dispondrá de un saque desde el lugar más cercano a donde ocurre la siguiente situación de salto, excepto directamente detrás del tablero.

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

Interpretación: Uno de los 5 jugadores del quinteto inicial del equipo B intentará el tiro libre sin rebote. Como el partido no ha comenzado todavía, 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. Inmediatamente después de que el balón sea legalmente palmeado por el saltador A1

(a) ocurre un balón retenido entre A2 y B2.

(b) ocurre una falta doble entre A2 y B2.

Interpretación: En ambos casos, puesto que aún no se ha establecido el control de un balón vivo en el terreno de juego, 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 del partido, después de que el balón fuera legalmente palmeado y antes de que ocurriera la situación de balón retenido o la doble falta será válido.

12-4 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 B1, el balón sale directamente fuera de banda. Después del saque del equipo A

(a) ocurre un balón retenido entre A2 y B2.

(b) ocurre una falta doble entre A2 y B2.

Interpretación: En ambos casos, puesto que aún no se ha establecido el control de un balón vivo en el terreno de juego, 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. Después del salto entre dos, el equipo que no obtiene el control del balón vivo en el terreno de juego tendrá derecho al primer saque de posesión alterna desde el lugar más cercano a donde ocurra la siguiente situación de salto.

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, el balón

(a) sale directamente fuera de banda.

(b) es obtenido por A1 antes de que toque a uno de los jugadores no saltadores o el terreno de juego.

Interpretación: En ambos casos, se concederá un saque al equipo B por la violación de A1. El equipo B tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento si el saque se administra desde su pista trasera y 14 segundos en el reloj de lanzamiento si el saque se administra desde su pista delantera. Tras el saque, el equipo que no obtiene el control del balón vivo en el terreno de juego, tendrá derecho a la primera posesión alterna en el lugar más cercano a donde ocurra la siguiente situación de salto.

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, se sanciona una falta técnica a B1.

Interpretación: Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. Desde que un jugador del equipo A recibe el balón para su tiro libre, la dirección de la flecha de posesión alterna se colocará a favor del equipo B. El partido se reanudará con un saque de posesión alterna para el equipo B desde el lugar más cercano a donde se encontraba el balón cuando se produjo la falta técnica. Si el saque es desde la pista trasera del equipo B, el equipo B tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento; si el saque es desde la pista delantera del equipo B, el equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

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 antideportiva de A2 sobre B2.

Interpretación: B2 lanzará 2 tiros libres sin rebote. Desde que B2 recibe el balón para su primer tiro libre, la dirección de la flecha se colocará a favor del equipo A. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde la línea de saque en su pista delantera (como parte de la penalización de la falta antideportiva). El equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

12-8 Ejemplo: El equipo B tiene derecho a un saque por el procedimiento de 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.

12-9 Ejemplo: Simultáneamente con la señal del reloj de partido indicando el final del primer cuarto, B1 comete una falta antideportiva sobre A1. Los árbitros deciden que la señal del reloj del partido sonó antes de que ocurriera la falta de B1. El equipo A tiene derecho al saque de posesión alterna para comenzar el segundo cuarto.

Interpretación: La falta antideportiva ocurrió durante un intervalo de juego. Después de los 2 minutos del intervalo de juego, A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde la línea de saque de su pista delantera. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento. El equipo A no perderá su derecho al saque en la siguiente situación de posesión alterna. A1 permanecerá en el terreno de juego hasta la siguiente oportunidad de sustitución.

12-10 Ejemplo: Poco después de que suene la señal del reloj de partido para el final del tercer cuarto, se sanciona una falta técnica a B1. El equipo A tiene el derecho al saque por posesión alterna para comenzar el cuarto cuarto.

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

12-11 Ejemplo: A1 salta con el balón en sus 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: Esto es una situación de salto.

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

Interpretación: Esto es una situación de salto.

12-13 Ejemplo: A1 salta con el balón en sus manos desde su 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: Esto es una situación de salto.

12-14 Ejemplo: El árbitro principal lanza el balón para el salto entre dos inicial. Antes de que el balón alcance su punto más alto, el saltador A1 toca el balón.

Interpretación: Esto es una violación de A1 durante el salto entre dos. Se concederá un saque al equipo B desde su pista delantera, cerca de la línea central. El equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

12-15 Ejemplo: El árbitro principal lanza el balón para el salto entre dos inicial. Antes de que el balón alcance su punto más alto, A2 (no saltador) entra en el círculo desde su

- (a) pista trasera.
- (b) pista delantera.

Interpretación: En ambos casos, esto 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 su

- (a) pista delantera, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.
- (b) pista trasera, con 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

12-16 Situación. Se produce una situación de salto que implica un saque de 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. Bajo el procedimiento de la posesión alterna, el equipo tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento si el equipo atacante tiene derecho al saque o 24 segundos si el equipo defensor tiene derecho al saque.

12-17 Ejemplo: Durante un lanzamiento de A1 para una canasta de campo, 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 la línea de fondo

- (a) el equipo A tendrá 14 segundos
- (b) el equipo B tendrá 24 segundos

en el reloj de lanzamiento.

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

Interpretación: Esto es una situación de salto. Después del saque desde la línea de fondo, el equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

12-19 Ejemplo: Se sanciona a B2 con una falta antideportiva sobre A1 durante su acción de tiro a canasta de campo de 2 puntos. Durante el último tiro libre

- (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 reanuda con un saque para el equipo A desde la línea de saque desde su pista delantera. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

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

Interpretación: Esto es una situación de salto. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará inmediatamente a favor del equipo B. El partido se reanuda con un saque para el equipo B desde la línea de fondo, excepto directamente detrás del tablero. El equipo B tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

12-21 Ejemplo: La flecha de posesión alterna favorece al equipo A. Durante un intervalo de juego posterior al primer cuarto, se sanciona una falta antideportiva a B1 sobre A1. A1 lanza 2 tiros libres sin rebote, seguidos del saque del equipo A desde la línea de saque de su pista delantera para comenzar el segundo cuarto. La flecha de posesión alterna a favor del equipo A permanece sin cambiarse. Después del saque, el balón se encaja entre el aro y el tablero en la pista delantera del equipo A.

Interpretación: Esto es una situación de salto. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde la línea de fondo en su pista delantera, excepto directamente detrás del tablero. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará inmediatamente después de que el saque del equipo A **haya finalizado**.

12-22 Situación. Se produce un balón retenido cuando uno o más jugadores de equipos oponentes tienen una o ambas manos firmemente sobre el balón de modo que ningún jugador pueda obtener el control del balón sin una fuerza indebida.

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

Interpretación: Esto es una situación de salto.

12-24 Situación. Una violación de un equipo durante su saque de posesión alterna provoca que dicho equipo pierda el saque de posesión alterna.

12-25 Ejemplo: Con 4:17 en el reloj de partido en un cuarto, durante un saque de posesión alterna

- (a) el sacador A1 pisa el terreno de juego mientras tiene el balón en sus manos.
- (b) A2 mueve **su(s) mano(s)** 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, esto 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 alternancia se cambiará inmediatamente.

Artículo 13 **Cómo se juega el balón**

13-1 **Situación.** Durante el partido el balón se juega solo con la(s) mano(s). Es una violación colocar el balón entre las piernas para simular un pase o un tiro.

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

Interpretación: Esto es una violación de A1 por tocar el balón deliberadamente con la pierna.

13-3 **Situación.** No está permitido aumentar la altura o el alcance de un jugador. Es una violación auparse a un compañero para jugar el balón.

13-4 **Ejemplo:** A1 agarra con los brazos a su compañero de equipo A2 y lo aúpa debajo de la canasta de los oponentes. A3 pasa el balón a A2 que lo hunde dentro de la canasta.

Interpretación: Esto es una violación del equipo A. La canasta de campo de A2 no contará. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde la línea lateral en la prolongación de la línea de tiros libres en su pista trasera.

Artículo 14 Control del balón

14-1 Situación. El control del balón de un equipo comienza cuando un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo al sostenerlo o botarlo o tiene un balón vivo a su disposición para un saque o un tiro libre.

14-2 Ejemplo: A juicio de los árbitros, 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 terreno de juego junto al lugar más cercano del saque o de 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 en el aire se mueve por encima de la línea limítrofe. B1 intenta atrapar 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) agarra el balón con ambas manos o el balón llega a descansar en una mano.

y el balón vuelve al terreno de juego, donde es atrapado por A2.

Interpretación:

(a) El equipo A mantiene el control del balón. El equipo A tendrá el tiempo restante en el reloj de lanzamiento.

(b) B1 obtuvo el control del balón del equipo B. A2 recuperó el control del balón para el equipo A. El equipo A tendrá nuevos 24 segundos el reloj de lanzamiento.

Artículo 15 Jugador en acción de tiro.

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

15-2 Ejemplo: A1 en su movimiento hacia la canasta de los oponentes se detiene legalmente con ambos pies en el suelo sin mover el balón hacia arriba. En este momento, B1 hace falta a A1.

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

15-3 Situación. La acción de tiro en un movimiento continuo comienza cuando el balón ha llegado a descansar en la(s) mano(s) del jugador después de completar un regate o lo atrapa en el aire y el jugador empieza, a juicio de un árbitro, su movimiento de tiro anterior al lanzamiento del balón para una canasta de campo.

15-4 Ejemplo: A1 en su movimiento hacia la canasta finaliza su regate con el balón en sus manos y comienza su movimiento de tiro. En ese momento, B1 hace falta a 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 en el aire y lanza el balón en su intento para una canasta de campo de 3 puntos. B1 hace falta a A1 antes de que A1 caiga con ambos pies en el terreno de juego. El balón no entra en la canasta.

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

15-6 Situación. Cuando un jugador está en la acción de tiro y, tras haber recibido una falta pasa el balón, ya no está en acción de tiro.

15-7 Ejemplo: B1 hace falta a A1 en su acción de tiro. Esta es la tercera falta del equipo B en el cuarto. Después de la falta A1 pasa el balón a A2.

Interpretación: Cuando A1 pasó el balón a A2, la acción de tiro terminó. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde ocurrió la falta.

15-8 Situación. Si un jugador recibe una falta durante su acción de tiro, después de la cual encesta mientras comete una violación de avance ilegal, la canasta de campo no contará y se concederán 2 o 3 tiros libres.

15-9 Ejemplo: A1 con el balón en sus manos penetra hacia el cesto para una canasta de campo de 2 puntos. B1 hace falta a A1 y luego A1 comete una violación de avance ilegal. El balón entra en la canasta.

Interpretación: La canasta de campo de A1 no contará. Se concederán 2 tiros libres a A1.

Artículo 16 Canasta: Cuándo se convierte y su valor

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

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

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

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

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

16-4 Situación. Si el balón entra en la canasta de los oponentes, el valor de la canasta de campo se define por el lugar desde donde el balón fue lanzado. El balón puede entrar en la canasta directamente o indirectamente cuando durante un pase el balón ser tocado por cualquier jugador o tocar el terreno de juego antes de entrar en la canasta.

16-5 Ejemplo: A1 pasa el balón desde la zona de 3 puntos y el balón entra directamente en la canasta.

Interpretación: Se concederán 3 puntos al equipo A puesto que el pase de A1 se efectuó desde la zona de canasta de campo de 3 puntos.

16-6 Ejemplo: A1 pasa el balón desde la zona de canasta de campo de 3 puntos. El balón toca a cualquier jugador o el terreno de juego

(a) en la zona de canasta de campo de 2 puntos del equipo A, o

(b) en la zona de canasta de campo de 3 puntos del equipo A,

antes de que entre en la canasta.

Interpretación: En ambos casos se concederán 3 puntos a A1.

16-7 Ejemplo: A1 intenta una canasta de campo de 3 puntos. Después de que el balón haya salido de las manos de A1, toca el terreno de juego en el área de tiro de campo de 2 puntos del equipo A. El balón entra en la canasta.

Interpretación: La canasta de campo de A1 contará como de 3 puntos, ya que fue lanzada desde la zona de canasta de campo de 3 puntos. El partido se reanudará como después de cualquier canasta de campo convertida.

16-8 Ejemplo: B1 hace falta a A1 durante su acción de tiro para una canasta de campo de 3 puntos. El balón toca el terreno de juego y luego entra en la canasta.

Interpretación: La canasta de campo de A1 no contará. Un lanzamiento para una canasta de campo 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 para una canasta de campo, el balón pasa a estar muerto inmediatamente. A1 lanzará 3 tiros libres.

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

Interpretación: La canasta de campo de A1 no contará. Un lanzamiento para una canasta de campo finaliza cuando el balón toca el terreno de juego. Como el balón no se encuentra ya en un tiro para una canasta de campo, pasa a estar muerto cuando la señal del reloj del partido suena para el final del cuarto.

16-10 Situación. En una situación de saque o en un rebote después del último tiro libre, siempre hay un período de tiempo desde el momento en el que el jugador dentro del terreno de juego toca el balón hasta que el jugador lanza el balón en un tiro. Esto es particularmente importante para tenerlo en consideración cerca del final de un cuarto o una prórroga. Debe haber una mínima cantidad de tiempo disponible para ese lanzamiento antes de que finalice el tiempo. Si el reloj de partido o el reloj de lanzamiento muestra 0.3 segundos o más, es responsabilidad del/de los árbitro(s) determinar si el tirador lanzó el balón antes de que sonara la señal del reloj del partido o del reloj de lanzamiento indicando el final de un cuarto o de una prórroga. Si se muestra 0.2 o 0.1 segundos en el reloj de partido o en el reloj de lanzamiento, el único tipo de lanzamiento que puede ser anotado por un jugador en el aire es palmeando o hundiendo directamente el balón en el aro, de tal forma que la(s) mano(s) del jugador no se encuentran tocando el balón cuando el reloj de partido o el reloj de lanzamiento muestran 0.0.

16-11 Ejemplo: Se concede un saque al equipo A con

(a) 0.3

(b) 0.2 o 0.1

segundos visibles en el reloj de partido o en el reloj de lanzamiento.

Interpretación:

(a) Si durante un lanzamiento para una canasta de campo suena la señal del reloj de partido o del reloj de lanzamiento indicando el final del cuarto o prórroga, es la responsabilidad de los árbitros determinar si el balón se lanzó antes de que sonara la señal del reloj del partido o del reloj de lanzamiento indicando el final del cuarto o de la prórroga.

(b) Una canasta de campo solo puede anotarse si el balón, mientras está en el aire tras el pase desde el saque, es palmeado o directamente hundido dentro de la canasta.

16-12 Ejemplo: Al final de un cuarto, A1 hunde directamente el balón dentro de la canasta. El balón está todavía tocando la(s) mano(s) de A1 cuando el reloj de partido muestra 0.0 segundos.

Interpretación: La canasta de campo de A1 no será válida. El balón está todavía tocando la(s) mano(s) de A1 cuando la señal del reloj de partido sonó para el final de un cuarto.

16-13 Situación. Se convierte una canasta de campo 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 una canasta de campo, o

(b) el reloj del partido muestra 2:00 o menos del cuarto cuarto o en una prórroga

el reloj del partido se detendrá cuando el balón ha atravesado completamente el cesto, tal como se muestra en el Diagrama 2.

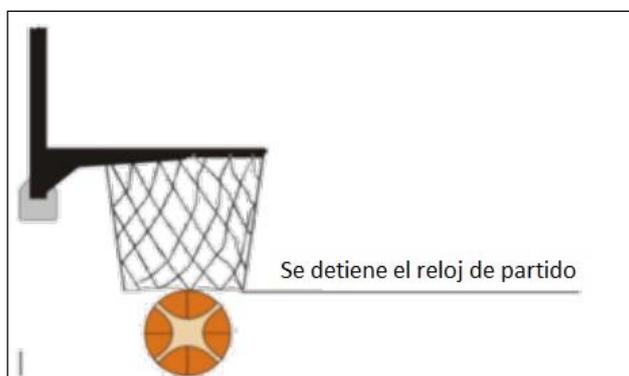


Diagrama 2 Canasta de campo convertida.

16-14 Ejemplo: Al inicio de un cuarto, el equipo A está defendiendo su propia canasta cuando B1 regatea por error hacia su propio cesto y anota una canasta de campo.

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

16-15 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento para una canasta de campo. B1 toca el balón, que está dentro de la canasta, pero no ha atravesado todavía el cesto completamente.

Interpretación: Esto es una violación de interferencia de B1. La canasta de campo de A1 de 2 o 3 puntos será válida.

Artículo 17 Saque

17-1 Situación. Antes de que el sacador lance el balón durante un saque, es posible que el movimiento de saque pueda provocar que la(s) mano(s) de ese jugador con el balón se muevan sobre la línea limítrofe que separa el terreno de juego del área de fuera de banda. En tales situaciones, continúa siendo la responsabilidad del defensor evitar interferir con el saque por tocar el balón mientras todavía siga estando en las manos del sacador.

17-2 Ejemplo: Con 4:37 en el reloj del partido en el tercer cuarto, se concede un saque al equipo A. Mientras agarra el balón

(a) el sacador A1 mueve su(s) mano(s) sobre la línea limítrofe de tal modo que el balón está encima del terreno de juego. B1 agarra el balón que está en la(s) mano(s) de A1 o palmea el balón de las manos de A1 para quitárselo sin ningún contacto físico con A1.

(b) B1 mueve su(s) mano(s) sobre la línea limítrofe hacia el sacador A1 para detener su 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. Además se dará un aviso verbal a B1 y se le comunicará al entrenador principal del equipo B. Este aviso se hará extensible a todos los jugadores del equipo B para lo que reste de partido. Cualquier repetición de una acción similar por cualquier jugador del equipo B puede dar lugar a una falta técnica.

17-3 Situación. Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga, el jugador del equipo defensor no moverá ninguna parte de su cuerpo sobre la línea limítrofe para interferir con el saque.

17-4 Ejemplo: Con 54 segundos en el reloj de partido en el cuarto cuarto, el equipo A tiene derecho a un saque. Antes de entregar el balón al sacador A1, el árbitro muestra la señal de aviso con una señal de aviso de "cruce ilegal de la línea limítrofe". B1 mueve entonces su cuerpo hacia A1 sobre la línea limítrofe antes de que el balón fuera lanzado sobre la línea limítrofe.

Interpretación: Se sancionará a B1 con una falta técnica.

17-5 Ejemplo: Con 51 segundos en el reloj de partido en el cuarto cuarto, el equipo A tiene derecho a un saque. Antes de entregar el balón al sacador A1, el árbitro no muestra la señal de aviso con una señal de aviso de "cruce ilegal de la línea limítrofe". B1 mueve entonces su cuerpo hacia A1 sobre la línea limítrofe antes de que el balón fuera lanzado sobre la línea limítrofe.

Interpretación: Como el árbitro no dio un aviso antes de entregar el balón a A1, el árbitro hará sonar su silbato y dará ahora un aviso a B1. Este aviso se comunicará también al entrenador principal del equipo B y se aplicará a todos los miembros del equipo B por acciones similares, en lo que reste de partido. Se repetirá el saque.

17-6 Situación. El sacador debe pasar el balón (no realizar un pase mano a mano) a un compañero que esté sobre el terreno de juego.

17-7 Ejemplo: El sacador A1 pasa el balón mano a mano a A2, que está en el terreno de juego.

Interpretación: Esto es una violación del saque de A1. El balón debe abandonar la(s) mano(s) de A1 en el saque. Se concederá un saque al equipo B desde el lugar del saque original.

17-8 Situación. Durante un saque, ningún otro jugador o jugadores tendrá(n) ninguna parte de su(s) cuerpo(s) sobre la línea limítrofe antes de que el balón sea pasado al terreno de juego.

17-9 Ejemplo: El sacador A1 recibe el balón del árbitro y:

(a) coloca el balón en el suelo y después lo recoge A2.

(b) pasa el balón mano a mano a A2, que está fuera del terreno de juego.

Interpretación: En ambos casos, esto es una violación de A2 por mover su cuerpo sobre la línea limítrofe antes de que A1 pase el balón por encima de la línea limítrofe.

17-10 Ejemplo: Después de que el equipo A anote una canasta de campo o un último tiro libre, se concede un tiempo muerto al equipo B. Después del tiempo muerto, B1 recibe el balón del árbitro en la línea de fondo. B1 entonces

(a) coloca el balón en el suelo y después lo recoge B2.

(b) pasa el balón mano a mano a B2, que está también detrás de la línea de fondo.

Interpretación: En ambos casos, esto es una jugada legal de B2. Después de una canasta de campo anotada o de un último tiro libre anotado, la única restricción para el equipo B es que sus jugadores deben pasar el balón hacia el terreno de juego como máximo en 5 segundos.

17-11 Situación. Si se concede un tiempo muerto al equipo al que le fue concedida la posesión del balón en su pista trasera cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el cuarto cuarto o en cualquier prórroga, el entrenador principal, después del tiempo muerto, tiene el derecho a decidir si el saque se efectuará desde la línea de saque en la pista delantera del equipo o desde la pista trasera del equipo.

Después de que el entrenador principal haya hecho su decisión, esta es final e irreversible. Posteriores peticiones de ambos entrenadores principales para cambiar el lugar de saque, después de tiempos muertos adicionales en el mismo período de reloj de partido parado, no provocarán un cambio de la decisión original.

Tras un tiempo muerto después de una falta antideportiva o descalificante, el partido se reanudará con un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo.

17-12 Ejemplo: Con 35 segundos en el reloj del partido en el cuarto cuarto, A1 regatea en su pista trasera cuando un jugador del equipo B palmea el balón fuera de banda en la prolongación de la línea de tiros libres. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: Como máximo después del tiempo muerto, el árbitro principal preguntará al entrenador principal del equipo A sobre su decisión acerca de dónde será administrado el saque. El entrenador principal dirá en voz alta en inglés "pista delantera" o "pista trasera" y al mismo tiempo mostrará con su brazo el lugar (pista delantera o pista trasera), desde donde el saque será administrado. La decisión del entrenador principal del equipo A es final e irreversible. El árbitro principal informará al entrenador principal del equipo B de la decisión del entrenador principal del equipo A.

El partido se reanudará con un saque del equipo A solamente si las posiciones de los jugadores de ambos equipos en el terreno de juego muestran claramente que entienden desde dónde se reanudará el partido.

17-13 Ejemplo: Con 44 segundos en el reloj del partido en el cuarto cuarto y con 17 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 regatea en su pista trasera cuando un jugador del equipo B palmea el balón fuera de banda a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres. Luego se concede un tiempo muerto

- (a) al equipo B.
- (b) al equipo A.
- (c) primero al equipo B e inmediatamente después al equipo A (o viceversa).

Interpretación:

- (a) El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde la prolongación de la línea de tiros libres en su pista trasera. El equipo A tendrá 17 segundos en su reloj de lanzamiento.
- (b) y (c) Si el entrenador principal del equipo A se decide por un saque desde su pista delantera, el partido se reanudará con un saque para el equipo A desde la línea de saque en su pista delantera con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

Si el entrenador principal del equipo A se decide por un saque desde su pista trasera, el equipo A tendrá 17 segundos en el reloj de lanzamiento.

17-14 Ejemplo: Con 57 segundos en el reloj de partido en el cuarto 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 entrenador principal del equipo B se decide por un saque desde

- (a) la línea de saque en su pista delantera, el equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.
- (b) su pista trasera, el equipo B tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

17-15 Ejemplo: Con 26 segundos en el reloj de partido en el cuarto cuarto, A1 ha regateado en su pista trasera durante 6 segundos cuando

- (a) B1 palmea el balón fuera de banda.
- (b) B1 comete la tercera 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 entrenador principal del equipo A se decide por un saque desde la línea de saque de su pista delantera, el equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

Si el entrenador principal del equipo A se decide por un saque desde su pista trasera, el equipo A tendrá

- (a) 18 segundos
- (b) 24 segundos

en el reloj de lanzamiento.

17-16 Ejemplo: Con 1:24 en el reloj de partido en el cuarto cuarto, A1 regatea en su 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 del terreno de juego en la pista trasera del equipo A con

- (a) 6 segundos
- (b) 17 segundos

en el reloj de lanzamiento. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: Tras el tiempo muerto:

Si el entrenador principal del equipo A decide el saque desde la línea de saque en su pista delantera, el equipo A tendrá

- (a) 6 segundos
- (b) 14 segundos

en el reloj de lanzamiento.

Si el entrenador principal del equipo A decide el saque desde su pista trasera, el equipo A tendrá

- (c) 6 segundos
- (d) 17 segundos

en el reloj de lanzamiento.

17-17 Ejemplo: Con 48 segundos en el reloj del partido en el cuarto cuarto, A1 bota el balón en su pista delantera cuando B1 palmea el balón hacia la pista trasera del equipo A donde A2 inicia otra vez un nuevo regate. Ahora B2 hace falta a A2, que es la tercera falta del equipo B con

- (a) 6 segundos
- (b) 17 segundos

en el reloj de lanzamiento. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: Tras el tiempo muerto:

En ambos casos, si el entrenador principal del equipo A decide sacar desde la línea de saque en su pista delantera, el equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

En ambos casos, si el entrenador principal del equipo A decide sacar desde la línea de saque en su pista trasera, el equipo A tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

17-18 Ejemplo: Con 1:32 en el reloj del partido en el cuarto cuarto, el equipo A tiene el control del balón en su pista trasera durante 5 segundos cuando se descalifica a A1 y B1 por pegarse entre sí. Antes de administrarse el saque, se concede un tiempo muerto al equipo A.

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

17-19 Ejemplo: Con 1:29 en el reloj del partido en el cuarto cuarto, y con 19 segundos en el reloj de lanzamiento, el equipo A tiene el control del balón en su 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 cancelan entre sí. Después del tiempo muerto el partido se reanuda con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando se inició el enfrentamiento. El equipo A tendrá 19 segundos en el reloj de lanzamiento.

17-20 Ejemplo: Con 1:18 en el reloj del partido en el cuarto cuarto, se concede un saque el equipo A desde su pista trasera. Se concede un tiempo muerto al equipo A. Después del tiempo muerto, el entrenador principal del equipo A se decide por un saque desde la línea de saque en su pista delantera. Antes de que se administre el saque, el entrenador principal del equipo B solicita un tiempo muerto.

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

17-21 Situación. Al principio de todos los cuartos a excepción del primer cuarto 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 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 sobre la línea central, el saque se administrará desde la pista delantera en el lugar más cercano a la línea central.

17-22 Ejemplo: Al comienzo de un cuarto el sacador A1 comete una violación en la prolongación de la línea central.

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

17-23 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 pista

- (a) delantera del equipo A.
- (b) trasera del equipo A.

Interpretación: El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera de banda en su pista

- (a) trasera con 24 segundos
- (b) delantera con 14 segundos

en el reloj de lanzamiento.

El saque del equipo A finalizó cuando A2 tocó el balón. La dirección de la flecha de posesión alterna se girará a favor del equipo B.

17-24 Ejemplo: Las siguientes infracciones pueden ocurrir sobre la línea central en el terreno de juego:

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

Interpretación: En todos los casos, el partido se reanudará con un saque para el equipo B desde su pista delantera en el lugar más cercano a la línea central. El equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

17-25 Situación. Un saque como resultado de una falta antideportiva o descalificante será siempre administrado desde la línea de saque en la pista delantera del equipo.

17-26 Ejemplo: A1 comete una falta antideportiva sobre B1 durante el intervalo de juego entre el primer y el segundo cuarto.

Interpretación: Antes del inicio del segundo cuarto, B1 lanzará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde la línea de saque de su pista delantera. El equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento. La dirección de la flecha de posesión permanece sin cambio.

17-27 Situación. Durante un saque, se pueden producir las siguientes situaciones:

- (a) El balón se pasa por encima de la canasta y un jugador de cualquier equipo lo toca introduciendo la mano por debajo de la canasta.
- (b) El balón se encaja entre el tablero y el aro.

17-28 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: Esto es una violación de interferencia. El partido se reanuda con un saque por parte de los oponentes desde 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 no se lanzó desde el interior del terreno de juego.

17-29 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: Esto es una situación de salto. El partido se reanuda aplicando el procedimiento de posesión alterna:

- Si el equipo A tiene derecho al saque, el partido se reanuda con un saque del equipo A desde la línea de fondo en su pista delantera, cerca del tablero. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.
- Si el equipo B tiene derecho al saque, el partido se reanuda con un saque del equipo B desde la línea de fondo en su pista trasera, cerca del tablero. El equipo B tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

17-30 Situación. Después de que se ponga el balón a disposición del sacador, el jugador no puede botar el balón de manera que el balón toque dentro del terreno de juego y el sacador vuelva 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.

17-31 Ejemplo: El sacador A1 bota el balón que toca

- (a) dentro del terreno de juego,
- (b) fuera del terreno de juego,

Y a continuación A1 atrapa de nuevo el balón.

Interpretación:

(a) Esto es una violación de A1. Después de que el balón abandone la(s) mano(s) 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 el bote del balón y cuando lo recupera otra vez, la acción de A1 es legal y la restricción de 5 segundos para pasar el balón continuará.

17-32 Situación. El jugador que efectúa un saque no provocará que el balón toque fuera del terreno de juego una vez que fue lanzado en el saque.

17-33 Ejemplo: El sacador A1 pasa el balón desde su

- (a) pista delantera,
- (b) pista trasera

a A2 dentro del terreno de juego. El balón sale fuera de banda sin tocar a ningún jugador en el terreno de juego.

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

- (a) trasera, con 24 segundos,
- (b) delantera, con 14 segundos

en el reloj de lanzamiento.

17-34 Ejemplo: El sacador A1 pasa el balón a A2. A2 recibe el balón con un pie pisando la línea limítrofe.

Interpretación: Esto es una violación de A2. El partido se reanuda con un saque del equipo B en el lugar más cercano al sitio donde A2 tocó la línea limítrofe.

17-35 Ejemplo: El sacador A1 desde la línea lateral

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

(b) en su pista delantera cerca de la línea central, tiene derecho a pasar el balón solo hacia su pista delantera.

(c) al comienzo de un cuarto desde la prolongación de la línea central, tiene derecho a pasar el balón hacia cualquier parte del terreno de juego.

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

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

17-36 Situación. Después de una canasta de campo convertida o un último tiro libre convertida, el jugador que saca desde su línea de fondo puede moverse lateralmente y/o hacia atrás y el balón puede pasarse entre compañeros detrás de la línea de fondo, pero el proceso del saque no puede sobrepasar los 5 segundos. Esto también es válido cuando se sanciona una violación de interferencia ilegal del equipo defensivo con el saque y, por tanto, el saque deberá repetirse.

17-37 Ejemplo: Después del último tiro libre convertida por uno de los oponentes en el segundo cuarto, A1 tiene el balón para el saque desde su línea de fondo. B2 mueve su(s) mano(s) por encima de la línea limítrofe antes de que el balón fuese lanzado sobre la línea limítrofe.

Interpretación: Esto es una violación de saque de B2. El saque se repetirá. Cualquier jugador del equipo A mantendrá su derecho a moverse a lo largo de la línea de fondo antes de sacar o pasar el balón a un compañero.

17-38 Ejemplo: Después del último tiro libre convertida por uno de los oponentes en el segundo cuarto, A1 tiene el balón para el saque desde su 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: Esto es una violación de pie de B2. El partido se reanuda con un saque del equipo A desde su 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 tendrá el derecho de moverse desde el lugar designado para el saque en la línea de fondo antes de lanzar el balón hacia el terreno de juego.

17-39 Ejemplo: Después de una canasta de campo convertida por uno de los oponentes en el primer cuarto, A1 tiene el balón para un saque desde su línea de fondo. A1 pasa el balón a A2 que también está detrás de su línea de fondo. B1 mueve su(s) mano(s) sobre la línea de fondo y toca el balón en el pase.

Interpretación: Se dará un aviso a B1 por retrasar el partido. El aviso de B1 se comunicará también al entrenador principal del equipo B y se aplicará a todos los miembros del equipo B en acciones similares para el resto del partido. El saque se repetirá.

17-40 Ejemplo: Después de una canasta de campo convertida por uno de los oponentes, A1 tiene el balón para un saque desde su línea de fondo. A2 salta desde fuera de banda desde detrás de su línea de fondo y mientras está en el aire, atrapa el balón desde el saque de A1. Después

- (a) A2 devuelve el balón a A1, que está todavía fuera de banda detrás de su línea de fondo.
- (b) A2 pasa el balón a A3 que está en el terreno de juego.
- (c) A2 vuelve a estar fuera de banda detrás de su línea de fondo.
- (d) A2 cae en el terreno de juego.
- (e) A2 cae en el terreno de juego y devuelve el balón a A1 que está todavía fuera de banda detrás de su línea de fondo.

Interpretación:

- (a), (b) y (c) Esto es una jugada legal del equipo A.
- (d) Esto es una violación de fuera de banda de A2.
- (e) Esto es una violación de fuera de banda del equipo A.

17-41 Situación: Durante el saque, salvo el sacador, ningún otro jugador tendrá ninguna parte de sus cuerpos sobre la línea límite.

17-42 Ejemplo: Con 21 segundos en el reloj de lanzamiento en el tercer cuarto, se concede un saque al equipo A desde su pista trasera. El sacador A1 sostiene el balón cuando B1 mueve su(s) mano(s) sobre la línea límite.

Interpretación: Esto es una violación de saque de B1. **Se repetirá el saque del equipo A.** El equipo A tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

17-43 Ejemplo: En el tercer cuarto, se concede un saque al equipo A en su pista delantera. El sacador A1 sostiene el balón cuando B1 mueve su(s) mano(s) sobre la línea límite, con

- a) 7 segundos
- b) 17 segundos

en el reloj de lanzamiento.

Interpretación: Esto es una violación de saque de B1. **Se repetirá el saque del equipo A.** El equipo A tendrá

- a) 14 segundos
- b) 17 segundos

en el reloj de lanzamiento.

17-44 Situación. 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 ocurrió la falta técnica, a menos que haya una situación de salto o antes del comienzo del primer cuarto.

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

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

Si la falta técnica se sanciona al equipo atacante, el equipo atacante tendrá el tiempo restante en el reloj de lanzamiento, independientemente de si el saque se administra desde su pista trasera o desde su pista 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 desde la línea de saque en la pista delantera del equipo con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

17-45 Ejemplo: A2 bota en su pista

- (a) trasera
- (b) 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 reanuda con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado cuando ocurrió la falta técnica. **El equipo A tendrá** el tiempo restante en el reloj de lanzamiento.

17-46 Ejemplo: A2 bota en su pista

- (a) trasera
- (b) 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 para el equipo A desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado cuando ocurrió la falta técnica. Si es en su pista

- (a) trasera, con 24 segundos en el reloj de lanzamiento.
- (b) delantera, con el tiempo restante en el reloj de lanzamiento, si se muestran 14 segundos o más en el reloj de lanzamiento o con 14 segundos, si se muestran 13 segundos o menos en el reloj de lanzamiento.

17-47 Ejemplo: Con 1:47 en el reloj del partido en el cuarto cuarto, A1 bota en su pista delantera y es sancionado con una falta técnica. Se concede un tiempo muerto al equipo.

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

17-48 Situación: Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el cuarto 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 tendrá el tiempo restante en el reloj de lanzamiento, si el saque se administra desde su pista trasera. Si el saque se administra desde la línea de saque de su pista delantera, el reloj de lanzamiento se ajustará del modo siguiente:

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

17-49 Ejemplo: Con 1:45 en el reloj del partido en el cuarto cuarto, A1 bota en su pista trasera y es sancionado con una falta técnica. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: Como máximo al final del tiempo muerto, el entrenador principal del equipo A informará al árbitro principal del lugar del saque (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 para el equipo A de acuerdo con la decisión del entrenador principal del equipo A.

Si el entrenador principal del equipo A decide sacar desde la línea de saque en su pista delantera, el equipo A tendrá 14 segundos si el reloj de lanzamiento mostraba 14 segundos o más, o el tiempo restante en el reloj de lanzamiento si quedaban 13 segundos o menos en el reloj de lanzamiento.

Si el entrenador principal del equipo A decide sacar desde su pista trasera, el equipo A tendrá el tiempo restante en el reloj de lanzamiento.

17-50 Ejemplo: Con 1:43 en el reloj del partido en el cuarto cuarto, A1 bota en su 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: Como máximo al final del tiempo muerto, el entrenador principal del equipo A informará al árbitro principal del lugar del saque (pista delantera o pista trasera). El partido se reanudará con un saque para el equipo A de acuerdo con la decisión del entrenador principal del equipo A.

Si el entrenador principal del equipo A decide sacar desde la línea de saque en su pista delantera, el equipo A tendrá 14 segundos si el reloj de lanzamiento mostraba 14 segundos o más, o el tiempo restante si quedaban 13 segundos o menos en el reloj de lanzamiento.

Si el entrenador principal del equipo A decide sacar desde su pista trasera, el equipo A tendrá el tiempo restante en el reloj de lanzamiento.

17-51 Ejemplo: Con 1:41 en el reloj del partido en el cuarto cuarto, A1 bota en su 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: Como máximo al final del tiempo muerto, el entrenador principal del equipo A informará al árbitro principal del lugar del saque (pista delantera o pista trasera). Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A de acuerdo con la decisión del entrenador principal del equipo A.

Si el entrenador principal del equipo A decide sacar desde la línea de saque en su pista delantera, el equipo A tendrá 14 segundos si el reloj de lanzamiento mostraba 14 segundos o más, o el tiempo restante si quedaban 13 segundos o menos en el reloj de lanzamiento.

Si el entrenador principal del equipo A decide sacar desde su pista trasera, el equipo A tendrá el tiempo restante en el reloj de lanzamiento.

17-52 Ejemplo: Con 58 segundos en el reloj del partido en el cuarto cuarto, en la pista trasera de A1

- a) B1 golpea el balón con la pierna de forma deliberada.
- b) B1 hace falta a A1. Estas es la tercera falta del equipo B en el cuarto.
- c) B1 palmea el balón fuera de banda.

Con 19 segundos en el reloj de lanzamiento, se concede un tiempo muerto al equipo A.

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

En todos los casos, si el saque es desde su línea delantera, el equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

a) y b) Si el saque es desde su pista trasera, el equipo A tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

c) Si el saque es desde su pista trasera, el equipo A tendrá 19 segundos en el reloj de lanzamiento.

17-53 Situación: Siempre que el balón entre en la canasta, pero la canasta de campo o el último tiro libre no es válido, el partido se reanudará con un saque desde la prolongación de la línea de tiros libres.

17-54 Ejemplo: A1 comete una violación de avance ilegal durante su acción de tiro y luego anota una canasta de campo.

Interpretación: La canasta de campo de A1 no contará. Se concederá un saque al equipo B desde la prolongación de la línea de tiros libres en su pista trasera. El equipo B tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

17-55 Ejemplo: A1 lanza una canasta de campo. Mientras el balón está en su trayectoria descendente, A2 toca el balón, que luego entra en la canasta.

Interpretación: La canasta de campo de A1 no contará. Se concederá un saque al equipo B desde la prolongación de la línea de tiros libres en su pista trasera. El equipo B tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

Artículos 18/19 Tiempo muerto/Sustituciones

18/19-1 Situación. No se puede conceder un tiempo muerto antes de que haya comenzado el tiempo de juego de un cuarto o una prórroga ni después de que haya finalizado el tiempo de juego de un cuarto o una prórroga.

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

18/19-2 Ejemplo: Después de que el balón haya abandonado las manos del árbitro principal en el salto entre dos 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 puede conceder el tiempo muerto ni la sustitución porque el reloj de partido aún no se ha puesto en marcha.

18/19-3 Situación. Si la señal del reloj de lanzamiento suena mientras el balón está en el aire durante un lanzamiento a cesto, no se trata de una violación y no se detiene el reloj de partido. Si se convierte el lanzamiento se trata, bajo ciertas circunstancias, de una oportunidad de tiempo muerto o sustitución para ambos equipos.

18/19-4 Ejemplo: El balón está en el aire durante un lanzamiento a cesto para una canasta de campo cuando suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón entra en el cesto. Uno o ambos equipos solicitan

- (a) un tiempo muerto.
- (b) una sustitución.

Interpretación:

(a) Esta 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 podrá conceder un tiempo muerto al otro equipo y se puede conceder también una sustitución a ambos equipos, si la solicitan.

(b) Esta 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 del 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.

18/19-5 Situación. Los artículos 18 y 19 aclaran cuándo comienza o finaliza una oportunidad de tiempo muerto o de sustitución. Si la solicitud para un tiempo muerto o una sustitución (para cualquier jugador, incluyendo al lanzador de tiros libres) se realiza 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 está 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 pase a estar muerto después del último tiro libre.

Cuando ocurre una falta técnica entre dichos tiros libres, el tiro libre sin rebote se administrará inmediatamente. No se concederá un tiempo muerto o una sustitución para cualquiera de los equipos antes y/o después del tiro libre, a menos que el sustituto pase a ser el jugador que lance el tiro libre para la falta técnica. En este caso, los oponentes tiene derecho a sustituir a 1 jugador si lo desean.

18/19-6 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 pero 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.

18/19-7 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) Se concederá de inmediato el tiempo muerto o la sustitución.
- (e) A1 lanzará un nuevo tiro libre y, si lo convierte, se concederá de inmediato el tiempo muerto o la sustitución.

18/19-8 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 e interrumpe el juego.

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

18/19-9 Ejemplo: Se produce una violación de interposición o interferencia durante el partido. Cualquiera de los entrenadores solicitó un tiempo muerto o se solicitó una sustitución por parte de cualquier equipo.

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

18/19-10 Ejemplo: B1 hace falta a A1 en su intento de canasta de campo de 2 puntos no convertida. Después del primero de los 2 tiros libres de A1, se sanciona una falta técnica a A2. Cualquier equipo solicita ahora 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 a un 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 a 1 jugador, ellos no pueden ser sustituidos hasta que haya finalizado el siguiente periodo de funcionamiento del reloj del partido. A1 lanzará su segundo tiro libre y el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre. El tiempo muerto o la sustitución se concederá a ambos equipos en la siguiente oportunidad de tiempo muerto o sustitución.

18/19-11 Ejemplo: B1 hace falta a A1 en su intento de canasta de campo de 2 puntos no convertida. Después del primero de los 2 tiros libres de A1, se sanciona una falta técnica a A2. Cualquier jugador del equipo B lanzará un tiro libre sin rebote. Cualquier equipo solicita ahora un tiempo muerto o una sustitución.

Interpretación: A1 lanzará su segundo tiro libre y el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre. El tiempo muerto o la sustitución se concederá a ambos equipos en la siguiente oportunidad de tiempo muerto o sustitución.

18/19-12 Ejemplo: B1 hace falta a A1 en su intento de canasta de campo de 2 puntos no convertida. Después del primero de los 2 tiros libres de A1, se sanciona una falta técnica a A2. Esta es la quinta 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 un jugador para lanzar el tiro libre, el equipo A también tiene derecho a sustituir a 1 jugador, si lo desea. Si el tiro libre fue lanzado por un sustituto del equipo B, que se ha convertido en jugador para lanzar el tiro libre o si el equipo A también sustituyó a un jugador, no pueden ser sustituidos hasta que haya finalizado el siguiente periodo de funcionamiento del reloj de partido. Después del tiro libre de un jugador del equipo B por la falta técnica de A2, A1 lanzará su segundo tiro libre y el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre. El tiempo muerto o sustitución adicional se concederá para ambos equipos en la siguiente oportunidad de tiempo muerto o sustitución.

18/19-13 Ejemplo: Se sanciona una falta técnica a A1 mientras bota el balón. B6 solicita convertirse en jugador para lanzar el tiro libre.

Interpretación: Esta 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 período de funcionamiento del reloj de partido.

18/19-14 Situación. 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 esa falta con la mesa de oficiales. En el caso de una quinta 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.

18/19-15 Ejemplo: Durante el partido el entrenador principal del equipo A solicita un tiempo muerto y después B1 comete su quinta falta.

Interpretación: El período del tiempo muerto no comenzará hasta que se complete toda la comunicación con la mesa de oficiales y un sustituto de B1 pase a ser jugador.

18/19-16 Ejemplo: Durante el partido el entrenador principal del equipo A solicita un tiempo muerto, tras lo cual cualquier jugador comete una falta.

Interpretación: Se permitirá que los equipos se retiren a sus bancos si son conscientes de que se ha solicitado un tiempo muerto, aunque el tiempo muerto no haya comenzado aún formalmente.

18/19-17 Situación: Cada tiempo muerto durará 1 minuto. Los equipos deben regresar puntualmente al terreno de juego después de que el árbitro haga sonar su silbato y les invite a reincorporarse al terreno de juego. Si un equipo prolonga el tiempo muerto más allá de un minuto, está obteniendo una ventaja por prolongar dicho tiempo muerto y ocasionando también un retraso en el partido. Un árbitro debe advertir al entrenador principal de ese equipo. Si ese entrenador principal no reacciona al aviso, se cargará otro tiempo muerto al equipo infractor. Si el equipo no dispusiese de más tiempos muertos, puede sancionarse al entrenador principal una falta técnica por retrasar el partido, anotada como 'B₁'. Si ese equipo no regresa al terreno de juego puntualmente después del intervalo de juego de la media parte, se cargará un tiempo muerto al equipo infractor. Dicho tiempo muerto no durará 1 minuto y el partido se reanudará inmediatamente.

18/19-18 Ejemplo: El tiempo muerto finaliza y el árbitro invita al equipo A para que se reincorpore al terreno de juego. El entrenador principal del equipo A sigue dando instrucciones a su equipo, que continúa todavía en la zona de banquillo del equipo. El árbitro vuelve a invitar al equipo A para 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 regresar a la pista, el árbitro advierte al entrenador principal 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 restantes, se sancionará al entrenador A una falta técnica por retrasar el partido, anotada como 'B₁'.

18/19-19 Ejemplo: Después del intervalo de juego de la media parte, el equipo A está todavía en su vestuario y, por lo tanto, se retrasa el inicio del tercer cuarto.

Interpretación: Después de que el equipo A entre finalmente 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.

18/19-20 Situación. Si no se le concedió a un equipo un tiempo muerto durante la segunda parte antes de que el reloj de partido muestre 2:00 del cuarto cuarto, el anotador trazará 2 líneas horizontales en el acta, 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 consumido.

18/19-21 Ejemplo: Con 2:00 en el reloj de partido en el cuarto cuarto, ninguno de los equipos ha consumido ningún tiempo muerto en la segunda parte.

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

18/19-22 Ejemplo: Con 2:09 en el reloj de partido en el cuarto cuarto, el entrenador principal del equipo A solicita su primer tiempo muerto de la segunda parte mientras se juega el partido. Con 1:58 en el reloj de partido, el balón sale fuera de banda y se detiene el reloj de partido. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: El anotador trazará 2 líneas horizontales en el acta en la primera casilla del equipo A puesto que el tiempo muerto no se concedió antes de que el reloj del partido mostrara 2:00 en el cuarto 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 consumidos.

18/19-23 Situación. 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 se complete el tiempo muerto.

18/19-24 Ejemplo: El entrenador principal del equipo B solicita un tiempo muerto. A1 comete una falta antideportiva sobre B1, seguida de una falta técnica de A2.

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

18/19-25 Ejemplo: El entrenador principal del equipo B solicita un tiempo muerto. A1 comete una falta antideportiva 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. B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

Artículo 23 Jugador fuera de banda y balón fuera de banda.

23-1 Situación. Si el balón está fuera de banda 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 de banda.

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

Interpretación: Esto es una jugada legal de A1. Un jugador está fuera de banda cuando cualquier parte de su cuerpo está en contacto con cualquier otra persona que no sea un jugador. El partido continuará.

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

Interpretación: Esto es una violación de fuera de banda de B1. El balón está fuera de banda cuando toca a un jugador que está fuera de banda. El partido se reanuda con un saque de banda para el equipo A en el lugar más cercano a donde se cometió el balón se puso fuera de banda, excepto directamente detrás del tablero. **El equipo A tendrá** el tiempo restante en el reloj de lanzamiento.

23-4 Ejemplo: A1 bota cerca de una línea lateral frente a la mesa de anotadores. El balón rebota alto desde 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 de banda cuando toca a B6 que está fuera de banda. A1 provocó que el balón saliera fuera de banda porque tocó el balón antes de que fuese fuera de banda. El partido se reanuda con un saque para el equipo B desde el lugar más cercano donde el balón salió fuera de banda, excepto directamente detrás del tablero.

Artículo 24 Regate

24-1 Situación. No es un regate si un jugador lanza intencionadamente el balón contra su propio tablero o contra el de sus oponentes.

24-2 Ejemplo: A1 no ha botado todavía y permanece de pie cuando lanza el balón contra el tablero y atrapa de nuevo el balón o lo toca antes de que toque a cualquier otro jugador.

Interpretación: Esto es una jugada legal de A1. Después de atrapar el balón, A1 puede lanzar, pasar o comenzar un regate.

24-3 Ejemplo: Después de finalizar un regate tanto en el movimiento continuo como todavía de pie, A1 lanza el balón contra el tablero y atrapa de nuevo el balón o lo toca antes de que toque a cualquier otro jugador.

Interpretación: Esto es una jugada legal de A1. Después de atrapar el balón, A1 puede lanzar o pasar, pero no puede comenzar un nuevo regate.

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

Interpretación: Esto es una jugada legal de A1. Después de atrapar el balón, A1 puede lanzar, pasar o comenzar un nuevo regate.

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

(a) Después A1 pierde su equilibrio y sin mover el pie de pivote, A1 toca el suelo con el balón una o dos veces mientras sostiene el balón en su(s) mano(s).

(b) Después A1 lanza el balón de 1 mano a otra sin mover el pie de pivote.

Interpretación: En ambos casos, esto 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 su oponente.

(b) unos metros por delante de él.

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

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

24-7 Ejemplo: A1 finaliza su regate y lanza el balón de forma deliberada sobre la pierna de B1. A1 atrapa el balón y comienza a botar de nuevo.

Interpretación: Esto es una violación de doble regate de A1. El regate de A1 finalizó porque el balón no fue tocado por B1. Fue el balón el que tocó a B1. A1 no puede botar otra vez.

Artículo 25 Avance ilegal

25-1 Situación. Es legal si un jugador que está caído en el suelo obtiene el control del balón. Es legal si un jugador que sostiene el balón cae al terreno de juego. También es legal si un jugador, después de caer al terreno de juego con el balón se desliza debido a su momento. Sin embargo, si el jugador luego rueda o intenta levantarse mientras sostiene el balón, esto es una violación.

25-2 Ejemplo: A1, con el balón en sus manos, pierde el equilibrio y cae al terreno de juego.

Interpretación: Esto es una jugada legal de A1. Caerse al terreno de juego no es una violación de avance ilegal.

25-3 Ejemplo: A1, con el balón en sus manos, cae sobre el terreno de juego y su momento provoca que se deslice.

Interpretación: Esto es una acción legal de A1. Sin embargo, si A1 a continuación rueda para evitar la defensa o intenta levantarse con el balón en sus manos, se produce una violación de avance ilegal.

25-4 Ejemplo: A1, mientras está caído 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) Esto es una acción legal de A1.

(d) Esto es una violación de avance ilegal de A1.

25-5 Situación. Un jugador no puede tocar el terreno de juego de forma consecutiva con el mismo pie o con ambos pies después de terminar su regate o de obtener el control del balón.

25-6 Ejemplo: A1 finaliza el regate con el balón en sus manos. En su movimiento continuo, A1 salta con su pie izquierdo, cae sobre su pie izquierdo, luego sobre su pie derecho e intenta un lanzamiento de campo.

Interpretación: Esto es una violación de avance ilegal de A1. Un jugador no puede tocar el suelo de forma consecutiva con el mismo pie después de finalizar su regate.

Artículo 26 3 segundos

26-1 Situación. 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 el área restringida.

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

Interpretación: Esto es una violación de 3 segundos de A1.

Artículo 28 8 segundos

28-1 Situación. El reloj de lanzamiento se detiene por una situación de salto. Si el saque de posesión alterna resultante se concede al equipo que tenía el control del balón en su pista trasera, el período de 8 segundos continuará.

28-2 Ejemplo: A1 bota el balón en su 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 tendrá solo 3 segundos para pasar el balón a su pista delantera.

28-3 Situación. Durante un regate desde la pista trasera a la pista delantera, el balón pasa a la pista delantera de un equipo cuando ambos pies del jugador que bota 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 su pista trasera. A1 devuelve el balón a A2, que todavía se encuentra en su pista trasera.

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

28-5 Ejemplo: A1 bota el balón desde su pista trasera y finaliza su regate sosteniendo el balón mientras tiene un pie a cada lado de la línea central. Después A1 pasa el balón a A2, que también tiene un pie a cada lado de la línea central.

Interpretación: Esto es una jugada legal del equipo A. A1 no tiene ambos pies completamente en contacto con su pista delantera y por lo tanto A1 tiene derecho a pasar el balón a A2 que tampoco está en su pista delantera. El período de 8 segundos continuará.

28-6 Ejemplo: A1 bota el balón desde su pista trasera y tiene un pie en su pista delantera. A1 pasa el balón a A2, que tiene un pie a cada lado de la línea central. A2 comienza un regate hacia su pista trasera.

Interpretación: Esto es una jugada legal del equipo A. A1 no tiene ambos pies completamente en contacto con su pista delantera y por lo tanto A1 tiene derecho a pasar el balón a A2 que tampoco está en su pista delantera. A2 tiene derecho a comenzar un regate en su pista trasera. El período de 8 segundos continuará.

28-7 Ejemplo: A1 bota el balón desde su pista trasera y finaliza su movimiento hacia delante pero continúa botando mientras

(a) tiene un pie a cada lado de la línea central.

(b) ambos pies están en su pista delantera, mientras bota el balón en su pista trasera.

(c) ambos pies están en su pista delantera mientras bota el balón en su pista trasera, tras lo cual A1 vuelve con ambos pies en su pista trasera.

(d) ambos pies están en su pista trasera, mientras bota el balón en su pista delantera.

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

28-8 Situación. Cada vez que la cuenta de 8 segundos continúe con el tiempo restante y el mismo equipo que tenía previamente el control del balón deba efectuar un saque desde su 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.

28-9 Ejemplo: A1 bota durante 6 segundos en su pista trasera cuando se produce una falta doble en la

- (a) pista trasera.
- (b) pista delantera.

Interpretación:

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

28-10 Ejemplo: A1 bota en su pista trasera durante 4 segundos cuando B1 palmea el balón fuera de banda en la pista trasera del equipo A.

Interpretación: El partido se reanuda con un saque del equipo A desde su pista trasera. El árbitro informará al sacador del equipo A que su equipo tiene 4 segundos para pasar el balón a su pista delantera.

28-11 Situación. Si un árbitro detiene el partido por cualquier razón válida sin conexión con ninguno de los equipos y, si a juicio de los árbitros los oponentes serían puestos en una desventaja, el período de 8 segundos **continuará**.

28-12 Ejemplo: Con 25 segundos en el reloj del partido en el cuarto cuarto y con el resultado A 72 – B 72, el equipo A obtiene el control del balón. A1 bota en su pista trasera durante 4 segundos cuando los árbitros detienen el partido debido a que

- (a) el reloj de partido o el reloj de lanzamiento no se ponen en marcha.
- (b) se lanza una botella al terreno de juego.
- (c) el reloj de lanzamiento se reinicia por error.

Interpretación: En todos los casos, el partido se reanuda con un saque del equipo A desde su pista trasera, con 4 segundos restantes en el período de 8 segundos. El equipo B sería puesto en desventaja si se reanudara el partido con un nuevo período de 8 segundos.

28-13 Situación: Después de una violación de 8 segundos, el lugar del saque se determina por la posición del balón donde ocurrió la violación.

28-14 Ejemplo: Finaliza el periodo de 8 segundos para el equipo A y la violación ocurre cuando

- (a) el equipo A controla el balón en su pista trasera.
- (b) el balón está en el aire en un pase de A1 desde su pista trasera hacia su pista delantera.

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

- (a) posición del balón cuando se produjo la violación de 8 segundos, excepto directamente detrás del tablero.
- (b) línea central.

El equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

Artículo 29/50 24 segundos

29/50-1 Situación. Se intenta un lanzamiento para una canasta de campo cerca del final del período del reloj de lanzamiento y la señal del reloj de lanzamiento suena mientras el balón está en el aire. Si el balón no toca el aro, ocurre una violación a menos que los oponentes hayan obtenido un control del balón inmediato y claro. 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.

29/50-2 Ejemplo: El lanzamiento de A1 para una canasta de campo está en el aire cuando suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón toca el tablero y luego rueda por el suelo, donde primero es tocado por B1, después por A2 y finalmente es controlado por B2.

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

29/50-3 Ejemplo: Durante el lanzamiento de campo 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 lanzamiento.

Interpretación: Esto es una violación del reloj de lanzamiento del equipo A.

29/50-4 Ejemplo: El lanzamiento para una canasta de campo de A1 al final del período del reloj de lanzamiento es taponado legalmente por B1. La señal del reloj de lanzamiento suena. B1 comete falta sobre A1.

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

29/50-5 Ejemplo: El lanzamiento para una canasta de campo de A1 está en el aire cuando suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón no toca el aro, después se produce un balón retenido entre A2 y B2.

Interpretación: Esto es una violación del reloj de lanzamiento del equipo A. El equipo B no obtuvo un control del balón inmediato y claro.

29/50-6 Ejemplo: El lanzamiento para una canasta de campo de A1 está en el aire cuando suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón no toca el aro y luego es palmeado por B1 provocando que el balón salga fuera de banda.

Interpretación: Esto es una violación del reloj de lanzamiento del equipo A. El equipo B no obtuvo un control claro del balón.

29/50-7 Ejemplo: B1 hace falta a A1 en su acción de tiro para una canasta de campo. Después de la falta, suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón entra en la canasta.

Interpretación: La canasta de A1 es válida. El reloj de lanzamiento debe detenerse simultáneamente con la falta sancionada y por ello la señal del reloj de lanzamiento no se tendrá en cuenta. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

29/50-8 Situación. Si suena la señal del reloj de lanzamiento y, a juicio de los árbitros, los oponentes obtienen un control del balón inmediato y claro, se ignorará la señal. El partido continuará.

29/50-9 Ejemplo: Cerca del final del período del reloj de lanzamiento, A2 no logra recibir el pase de A1 (ambos jugadores están en su pista delantera) y el balón rueda hacia la pista trasera del equipo A. Antes de que B1 obtenga el control del balón con un pasillo abierto hacia la canasta de los oponentes, suena la señal del reloj de lanzamiento.

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

29/50-10 Situación. Si a un equipo que tenía el control de balón se le concede un saque por posesión alterna, ese equipo solo dispondrá del tiempo que quedase en el reloj de lanzamiento cuando se produjo la situación de salto.

29/50-11 Ejemplo: El equipo A tiene el control del balón en su pista delantera con 10 segundos en el reloj de lanzamiento cuando ocurre una situación de salto. Se concede el saque por posesión alterna al

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

Interpretación:

- (a) El equipo A tendrá 10 segundos en el reloj de lanzamiento.
- (b) El equipo B tendrá 24 segundos del reloj de lanzamiento.

29/50-12 Situación. Si un árbitro detiene el partido a consecuencia de una falta o violación (no porque el balón salga fuera de banda) cometida por el 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 su pista delantera, el reloj de lanzamiento se reiniciará del siguiente modo:

- Si el reloj de lanzamiento 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 lanzamiento.
- Si el reloj de lanzamiento muestra 13 segundos o menos en el momento en que se detuvo el partido, el equipo tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-13 Ejemplo: A1 bota el balón cuando B1 palmea el balón fuera de banda en la pista delantera del equipo A. El reloj de lanzamiento muestra 8 segundos.

Interpretación: El equipo A tendrá 8 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-14 Ejemplo: A1 bota en su pista delantera. B1 hace falta a A1. Esta es la segunda falta del equipo B en este cuarto. El reloj de lanzamiento muestra 3 segundos.

Interpretación: El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-15 Ejemplo: Con 4 segundos en el reloj de lanzamiento, el equipo A tiene el control del balón en su pista delantera cuando

- (a) A1
- (b) B1

se lesiona. Los árbitros detienen el partido.

Interpretación: El equipo A tendrá

- (a) 4 segundos
- (b) 14 segundos

en el reloj de lanzamiento.

29/50-16 Ejemplo: Con 6 segundos en el reloj de lanzamiento, el tiro de campo de A1 está en el aire cuando ocurre una falta doble de A2 y B2. El balón no toca el aro. La flecha de posesión alterna favorece al equipo A.

Interpretación: El equipo A tendrá 6 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-17 Ejemplo: Con 5 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 está regateando cuando se sanciona una falta técnica a B1, seguida de una falta técnica al entrenador principal del equipo A.

Interpretación: Después de la cancelación de las penalizaciones iguales, el partido se reanudará con un saque para el equipo A. El equipo A tendrá 5 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-18 Ejemplo: Con

a) 16 segundos

b) 12 segundos

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

Interpretación: En ambos casos, esto es una violación de B1. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde su pista delantera con

a) 16 segundos

b) 14 segundos

en el reloj de lanzamiento.

29/50-19 Ejemplo: Durante un saque de A1 desde su pista delantera en el tercer cuarto, B1 mueve **su(s) brazo(s)** por encima de la línea limítrofe e intercepta el pase de A1 con

a) 19 segundos

b) 11 segundos

en el reloj de lanzamiento.

Interpretación: En ambos casos, esto es una violación de B1. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde su pista delantera con

(a) 19 segundos

(b) 14 segundos

en el reloj de lanzamiento.

29/50-20 Ejemplo: Con 6 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 bota en su 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 desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

La misma interpretación es válida para una falta descalificante.

29/50-21 Situación. Si un árbitro detiene el partido por cualquier razón válida sin conexión con ninguno de los equipos y si, a juicio de los árbitros, se pondría en desventaja a los oponentes, el reloj de lanzamiento continuará desde el tiempo restante.

29/50-22 Ejemplo: Con 25 segundos en el reloj del partido en el cuarto cuarto y con el marcador A 72 – B 72, el equipo A obtiene el control del balón en su pista delantera. A1 regatea durante 20 segundos cuando los árbitros detienen el partido debido a que

(a) el reloj de partido o el reloj de lanzamiento dejan de funcionar o no se inician.

(b) se arroja una botella al terreno de juego.

(c) se reinicia por error el reloj de lanzamiento.

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 tendrá 4 segundos en el reloj de lanzamiento. Se pondría en desventaja al equipo B si el partido se reanudase con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-23 Ejemplo: El lanzamiento para una canasta de campo de A1 toca el aro. A2 consigue el rebote y 9 segundos después, el reloj de lanzamiento suena por error. Los árbitros detienen el partido.

Interpretación: Se pondría en desventaja al equipo A, con el control del balón, si se tratase de una violación del reloj de lanzamiento. Tras consultar con el comisario, si está presente, y con el operador del reloj de lanzamiento, el partido se reanuda con un saque para el equipo A. El equipo A tendrá 5 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-24 Ejemplo: Con 4 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 lanza para una canasta de campo. El balón no toca el aro pero el operador del reloj de lanzamiento reinicia el reloj por error. A2 consigue el rebote y después de cierto tiempo, A3 anota una canasta. En ese momento, los árbitros reconocen el error.

Interpretación: Los árbitros, después de consultar con el comisario, si está presente, confirmarán que el balón no tocó el aro tras el lanzamiento a canasta de campo de A1. Si es así, decidirán entonces si el balón **había abandonado** la(s) mano(s) de A3 antes de que hubiese sonado la señal del reloj de lanzamiento si no se hubiese reiniciado. Si es así, la canasta de campo será válida; si no, ocurrió una violación del reloj de lanzamiento y la canasta de campo de A3 no será válida.

29/50-25 Situación. Un saque como consecuencia de la penalización de una falta antideportiva o descalificante, se administrará siempre desde la línea de saque de la pista delantera del equipo. El equipo tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-26 Ejemplo: Con 1:12 en el reloj de partido y con 6 segundos en el reloj de lanzamiento en el cuarto cuarto, A1 regatea en su pista delantera cuando B1 comete una falta antideportiva sobre A1. Después del primer tiro libre de A1, el entrenador principal del equipo A o del equipo B solicita un tiempo muerto.

Interpretación: A1 lanzará su segundo tiro libre sin rebote. Se concede el tiempo muerto. Después del tiempo muerto el partido se reanuda con un saque del equipo A desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-27 Ejemplo: Con 19 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 bota en su pista delantera cuando se sanciona a B2 con una falta antideportiva sobre A2.

Interpretación: Después de los dos tiros libres de A2 sin rebote, independientemente de si fueron o no convertidos, el partido se reanuda con un saque para el equipo A desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

La misma interpretación es válida para una falta descalificante.

29/50-28 Situación. Cuando se haya efectuado un lanzamiento para una canasta de campo y se sancione una falta al equipo defensor en su pista trasera, si el partido se reanuda con un saque, **el reloj de lanzamiento se reanuda de la forma siguiente:**

· Si se muestran 14 segundos o más en el reloj de lanzamiento en el momento en el que el partido fue detenido, el reloj de lanzamiento no se reiniciará, pero continuará desde el tiempo en el que fue detenido.

· Si se muestran 13 segundos o menos en el reloj de lanzamiento en el momento en el que el partido fue detenido, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

29/50-29 Ejemplo: Con 17 segundos en el reloj de lanzamiento, el lanzamiento de A1 para una canasta de campo está en el aire cuando B2, en su pista trasera, comete una falta sobre A2. Esta es la segunda falta del equipo B en el cuarto. El balón

- (a) entra en la canasta.
- (b) rebota en el aro pero no entra en la canasta.
- (c) no toca el aro.

Interpretación:

- (a) La canasta de campo de A1 será válida.

En todos los casos, el partido se reanudará con un saque para el equipo A en su pista delantera, desde el lugar más cercano a donde ocurrió la falta de B2. El equipo A tendrá 17 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-30 Ejemplo: Con 10 segundos en el reloj de lanzamiento, el lanzamiento de A1 para una canasta de campo está en el aire cuando B2, en su pista trasera, comete una falta sobre A2. Esta es la segunda falta del equipo B en el cuarto. El balón

- (a) entra en la canasta.
- (b) rebota en el aro pero no entra en la canasta.
- (c) no toca el aro.

Interpretación:

- (a) La canasta de campo de A1 será válida.

En todos los casos, el partido se reanudará con un saque para el equipo A en su pista delantera desde el lugar más cercano a donde ocurrió la falta de B2. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-31 Ejemplo: El lanzamiento de A1 para una canasta de campo está en el aire cuando suena la señal del reloj de lanzamiento. B2, en su pista trasera, hace falta a A2. Esta es la segunda 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, esto es una violación del reloj de lanzamiento del equipo A. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde ocurrió la falta de B2. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-32 Ejemplo: Con 10 segundos en el reloj de lanzamiento, el lanzamiento de A1 para una canasta de campo está en el aire cuando B2, en su pista trasera, hace falta a A2. Esta es la quinta falta del equipo B en el cuarto. El balón

- (a) entra en la canasta.
- (b) rebota en el aro pero no entra en la canasta.
- (c) no toca el aro.

Interpretación:

- (a) La canasta de campo de A1 será válida.

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

29/50-33 Ejemplo: El lanzamiento de A1 para una canasta de campo está en el aire cuando suena la señal del reloj de lanzamiento y B2 hace falta a A2. Esta es la quinta 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, esto es una violación del reloj de lanzamiento. A2 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

29/50-34 Ejemplo: El lanzamiento de A1 para una canasta de campo está en el aire cuando suena la señal del reloj de lanzamiento. Se sanciona a A2 o a B2 con una falta técnica. El balón

- (a) entra en la canasta.
- (b) rebota en el aro pero no entra en la canasta.
- (c) no toca el aro.

Interpretación:

En todos los casos, cualquier jugador del equipo A o del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote.

- (a) Esto no es una violación del reloj de lanzamiento del equipo A. La canasta de A1 será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde su línea de fondo.
- (b) Esto no es una violación del reloj de lanzamiento del equipo A. Esto es una situación de salto. El partido se reanudará con un saque de posesión alterna desde la línea de fondo, excepto inmediatamente detrás del tablero.
- (c) Esto es una violación del reloj de lanzamiento del equipo A. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde su línea de fondo, excepto inmediatamente detrás del tablero.

29/50-35 Situación. Después de que el balón toque en el aro de la canasta de los oponentes por cualquier razón, el equipo tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento 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.

29/50-36 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 lanzamiento mostrará 14 segundos tan pronto como A3 obtenga el control del balón en cualquier lugar del terreno de juego.

29/50-37 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento a canasta con

- (a) 4 segundos
- (b) 20 segundos

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

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

29/50-38 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento para una canasta de campo. El balón toca el aro. B1 toca el balón y luego A2 obtiene el control del balón.

Interpretación: El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento tan pronto como A2 obtenga el control del balón en cualquier lugar del terreno de juego.

29/50-39 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento para una canasta de campo. El balón toca el aro. B1 toca el balón antes de que salga fuera de banda.

Interpretación: El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el punto más cercano a donde el balón salió fuera de banda. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento independientemente del lugar del terreno de juego desde donde se administrará el saque.

29/50-40 Ejemplo: Con 4 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 lanza el balón hacia el aro para reiniciar el reloj de lanzamiento. El balón toca el aro. Luego B1 toca el balón, que a continuación sale fuera del terreno de juego en la pista trasera del equipo A.

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

29/50-41 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento para una canasta de campo. El balón toca el aro. A2 palmea el balón y a continuación A3 obtiene el control del balón.

Interpretación: El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento tan pronto como A3 obtenga el control del balón en cualquier parte del terreno de juego.

29/50-42 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento para una canasta de campo. El balón toca el aro y entonces B2 hace falta a A2 durante el rebote. Esta es la tercera falta del equipo B en el cuarto.

Interpretación: El partido se reanuda con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde ocurrió la falta de B2. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-43 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento para una canasta de campo. El balón entra en el cesto. B2 hace falta a A2. Esta es la tercera falta del equipo B en el cuarto.

Interpretación: La canasta de campo de A1 será válida. El partido se reanuda con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde ocurrió la falta de B2. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-44 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento para una canasta de campo. El balón toca el aro y en el rebote ocurre un balón retenido entre A2 y B2. La flecha de posesión alterna favorece al equipo A.

Interpretación: El partido se reanuda con un saque para el equipo A desde el punto más próximo a donde se produjo el balón retenido. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-45 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento para una canasta de campo con

(a) 8 segundos

(b) 17 segundos

en el reloj de lanzamiento. 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 para el equipo A en su pista delantera desde la línea de fondo más cercana al tablero. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-46 Ejemplo: A1 en su pista delantera pasa el balón para un alley-hoop de A2, que no atrapa el balón. El balón toca el aro y después A3 obtiene el control del balón.

Interpretación:

Si A3 obtiene el control del balón en su pista delantera, el equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

Si A3 toca el balón en su pista trasera, esto es una violación de balón devuelto a pista trasera del equipo A porque el equipo A no perdió el control del balón con el pase de A1.

29/50-47 Ejemplo: El lanzamiento para una canasta de campo de A1 toca el aro. B1 consigue el balón en el rebote y regresa al terreno de juego. A2 palmea el balón fuera de las manos de B1. A3 ahora controla el balón.

Interpretación: El equipo (B) que obtuvo un claro control del balón no es el mismo equipo (A) que tenía el control del balón antes de que el balón tocara el aro. El equipo A tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-48 Ejemplo: Con 6 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 intenta un lanzamiento para una canasta de campo. El balón toca el aro y A2 obtiene el control del balón en su pista trasera. B1 hace falta a A2. Esta es la tercera falta del equipo B en el cuarto.

Interpretación: El partido se reanuda con un saque de banda para el equipo A desde su pista trasera desde el lugar más cercano a donde ocurrió la falta de B1. El equipo A tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-49 Ejemplo: Con 5 segundos en el reloj de lanzamiento, 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 del partido y el reloj de lanzamiento se iniciarán simultáneamente tan pronto como el balón **toca o** es tocado por cualquier jugador en el terreno de juego.

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

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

29/50-50 Situación: Durante el partido, siempre que un equipo obtenga una nueva posesión de un balón vivo tanto en su pista delantera como en su pista trasera, ese equipo tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-51 Ejemplo: Mientras el reloj de partido está funcionando, A1 obtiene un nuevo control del balón en el terreno de juego en su

- (a) pista trasera.
- (b) pista delantera.

Interpretación: En ambos casos, el equipo A tendrá 24 en el reloj de lanzamiento.

29/50-52 Ejemplo: Después de un saque del equipo B, A1 obtiene una inmediata y clara nueva posesión del balón en el terreno de juego en su

- (a) pista trasera
- (b) pista delantera

Interpretación: En ambos casos, el equipo A tendrá 24 en el reloj de lanzamiento.

29/50-53 Situación: Un árbitro detiene el partido por una falta o violación (incluyendo el caso de balón que sale fuera de banda) cometida por el equipo que tiene el control del balón. Si se concede el balón para un saque de los oponentes desde su pista delantera, ese equipo tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-54 Ejemplo: A1 en su pista trasera pasa el balón a A2 que también está en su pista trasera. A2 toca pero no controla el balón antes de que salga fuera de banda en su pista trasera.

Interpretación: El partido se reanuda con un saque para el equipo B en su pista delantera desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera de banda. El equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-55 Situación. Siempre que un equipo obtenga un nuevo control, o gane un control o vuelva a ganar un control de un balón vivo en cualquier lugar del terreno de juego con menos de 24 **segundos** en el reloj del partido, el reloj de lanzamiento no tendrá ningún dígito visible.

Después de que el balón toque el aro de la canasta de los oponentes y un equipo vuelva a ganar el control de un balón vivo en cualquier lugar del terreno de juego con menos de 24 **segundos** y más de 14 segundos en el reloj del partido, el equipo tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento. Si hay 14 segundos o menos en el reloj del partido, el reloj de lanzamiento no tendrá ningún dígito visible.

29/50-56 Ejemplo: Con 12 segundos en el reloj de partido, el equipo A gana una nueva posesión del balón.

Interpretación: El reloj de lanzamiento no tendrá ningún dígito visible.

29/50-57 Ejemplo: Con 23 segundos en el reloj de partido, A1 gana un nuevo control del balón en el terreno de juego. Con 18 segundos en el reloj del partido, B1 en su pista trasera golpea deliberadamente el balón con el pie.

Interpretación: El partido se reanudará con un saque para el equipo A en su pista delantera desde el lugar más cercano a donde B1 golpeó el balón con el pie. El reloj del partido mostrará 18 segundos. El reloj de lanzamiento no tendrá ningún dígito visible.

29/50-58 Ejemplo: Con 23 segundos en el reloj de partido, A1 gana un nuevo control del balón en el terreno de juego. El reloj de lanzamiento no tiene ningún dígito visible. Con 19 segundos en el reloj del partido, A1 intenta un lanzamiento para una canasta de campo. El balón toca el aro. El equipo A vuelve a obtener el control del balón cuando A2 consigue el rebote, con 16 segundos en el reloj del partido.

Interpretación: El partido continuará con 16 segundos en el reloj del partido. El reloj de lanzamiento comenzará a funcionar. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento porque quedaban más de 14 segundos en el reloj del partido.

29/50-59 Ejemplo: Con 23 segundos en el reloj de partido, A1 gana un nuevo control del balón en el terreno de juego. El reloj de lanzamiento no tiene ningún dígito visible. Con 15 segundos en el reloj del partido, A1 intenta un lanzamiento para una canasta de campo. El balón toca el aro y B1 lo palmea fuera de banda en su pista trasera, con 12 segundos en el reloj del partido.

Interpretación: El partido se reanudará con un saque para el equipo A en su pista delantera desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera de banda, con 12 segundos en el reloj del partido. El reloj de lanzamiento continuará sin ningún dígito visible porque quedaban menos de 14 segundos en el reloj del partido.

29/50-60 Ejemplo: Con 22 segundos en el reloj de partido, A1 gana un nuevo control del balón en el terreno de juego. El reloj de lanzamiento no tiene ningún dígito visible. Con 18 segundos en el reloj del partido, A1 intenta un lanzamiento para una canasta de campo. El balón no toca el aro y B1 lo palmea fuera de banda en su pista trasera, con 15.5 segundos en el reloj del partido.

Interpretación: El partido se reanudará con un saque para el equipo A en su pista delantera desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera de banda, con 15.5 segundos en el reloj del partido. El reloj de lanzamiento no tendrá ningún dígito visible.

29/50-61 Ejemplo: Con 22 segundos en el reloj de partido, A1 gana un nuevo control del balón en el terreno de juego. El reloj de lanzamiento no tiene ningún dígito visible. Con 15 segundos en el reloj del partido, A1 intenta un lanzamiento para una canasta de campo. El balón no toca el aro y B1 lo palmea fuera de banda en su pista trasera, con 12 segundos en el reloj del partido.

Interpretación: El partido se reanudará con un saque para el equipo A en su pista delantera desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera de banda, con 12 segundos en el reloj del partido. El reloj de lanzamiento continuará sin ningún dígito visible, porque el equipo A ha obtenido un nuevo control del balón con menos de 24 segundos en el reloj del partido.

29/50-62 Situación: Se intenta un lanzamiento para una canasta de campo cerca del final del período de 24 segundos y la señal del reloj de lanzamiento suena mientras el balón está en el aire. Si el balón no toca el aro, los árbitros esperarán para ver, si los oponentes

- obtienen un claro e inmediato control del balón, la señal del reloj de lanzamiento se ignorará.
- no obtienen un claro e inmediato control del balón, el árbitro sancionará la violación.

29/50-63 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 lanzamiento, A1 intenta un lanzamiento para una canasta de campo. Mientras el balón está en el aire, suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón no toca el aro y después de otros 1.2 segundos, suena la señal del reloj del partido para el final del cuarto.

Interpretación: Esto no es una violación del reloj de lanzamiento del equipo A. El árbitro no sancionó una violación porque estaba esperando a ver si el equipo B conseguía un control de balón claro e inmediato. El cuarto ha finalizado.

29/50-64 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 lanzamiento, A1 intenta un lanzamiento para una canasta de campo. Mientras el balón está en el aire, suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón no toca el aro y A2 atrapa el balón en el rebote. El árbitro sanciona la violación con el reloj del partido mostrando 0.8 segundos.

Interpretación: Esto es una violación del reloj de lanzamiento del equipo A. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde **el lugar más cercano a donde se detuvo el partido**, con 0.8 segundos en el reloj de partido.

29/50-65 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 del partido y teniendo A1 el balón en su(s) mano(s), suena la señal del reloj de lanzamiento. El árbitro sanciona la violación con el reloj del partido mostrando 0.8 segundos.

Interpretación: Esto es una violación del reloj de lanzamiento del equipo A. Como la violación ocurrió con 1.2 segundos en el reloj del partido, los árbitros decidieron corregir el reloj del partido. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde **el lugar más cercano a donde se detuvo el partido**, con 1.2 segundos en el reloj de partido.

Art.30 Balón devuelto a pista trasera.

30-1 Situación. Un jugador conserva el mismo estatus en relación al terreno de juego que donde estuvo la última vez que tocó el terreno de juego antes de estar en el aire al saltar.

Sin embargo, cuando un jugador salta desde su pista delantera y obtiene un nuevo control del balón para su equipo mientras todavía está en el aire, el jugador puede caer con el balón en cualquier lugar del terreno de juego. No puede pasar el balón a un compañero en su pista trasera antes de llegar al suelo.

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

- (a) con ambos pies en su pista trasera.
- (b) con un pie a cada lado de la línea central.
- (c) con un pie a cada lado de la línea central y luego bota o pasa el balón a su pista trasera.

Interpretación: Esto 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 su pista trasera.

30-3 Ejemplo: Durante el salto entre dos entre A1 y B1 con el que da comienzo al primer cuarto, el balón es palmeado legalmente. A2 salta desde su pista delantera, atrapa el balón mientras está en el aire y cae

- (a) con ambos pies en su pista trasera
- (b) con un pie a cada lado de la línea central.
- (c) con un pie a cada lado de la línea central y luego bota o pasa el balón a su pista trasera.

Interpretación: Esto 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 su pista delantera pasa el balón a A2. A2 salta desde su pista delantera, atrapa el balón mientras está en el aire y cae

- (a) con ambos pies en su pista trasera.
- (b) con un pie a cada lado de la línea central.
- (c) con un pie a cada lado de la línea central y luego bota o pasa el balón a su pista trasera.

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

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

Interpretación: Esto es una violación de campo atrás del equipo B. Cuando B1 salta desde su pista delantera y obtiene un nuevo control mientras está en el aire, puede caer en cualquier lugar del terreno de juego. Sin embargo no puede pasar el balón a un compañero en su 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 su pista delantera. A2 salta, atrapa el balón mientras todavía está en el aire y antes de caer al terreno de juego pasa el balón a A1 en su pista trasera.

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

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

30-8 Ejemplo: A1 y A2 están ambos estacionarios en su pista delantera con ambos pies en su 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 su pista delantera.

Interpretación: Esto es una violación de campo atrás del equipo A.

30-9 Ejemplo: A1 está estacionario con ambos pies en su pista trasera cerca de la línea central, cuando A1 da un pase picado a A2, que también está estacionario con ambos pies en su 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: Esto no es una violación de campo atrás del equipo A puesto que ningún jugador del equipo A con el balón estaba en su pista delantera. Sin embargo, el período de 8 segundos se detuvo cuando el balón tocó la pista delantera del equipo A. Un nuevo período de 8 segundos comenzará tan pronto como A2 toque el balón en su pista trasera.

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

Interpretación: Esto no es una violación de campo atrás del equipo A porque ningún jugador del equipo A con el balón estuvo en su pista delantera. Sin embargo, el período de 8 segundos se detuvo cuando el balón tocó al árbitro en la pista delantera del equipo A. Un nuevo período de 8 segundos comenzará tan pronto como A2 toque el balón en su pista trasera.

30-11 Ejemplo: El equipo A tiene el control del balón en su 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: Esto es una violación de campo atrás del equipo A.

30-12 Ejemplo: A1 bota desde su pista trasera hacia su pista delantera. A1 con ambos pies en su pista delantera bota todavía en su pista trasera. El balón toca entonces su pierna y bota en su pista trasera donde A2 comienza un regate.

Interpretación: Esto es una jugada legal del equipo A. A1 no ha establecido aún el control del balón en su pista delantera.

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

Interpretación: Esto es una jugada legal del equipo A. A2 no ha establecido aún el control del balón en su pista delantera.

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

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

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

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

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

- (a) con ambos pies en su pista trasera.
- (b) tocando la línea central.
- (c) con un pie a cada lado de la línea central.

Interpretación: En todos los casos, esto 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.

Art.31 Interposición e Interferencia

31-1 Situación. Cuando el balón está por encima del aro durante un lanzamiento de campo o un tiro libre, es una interferencia si un jugador introduce la mano por debajo a través 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 todavía tiene la posibilidad de que entre en el cesto, B1 introduce la mano por debajo a través de la canasta y toca el balón.

Interpretación: En ambos casos, esto 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 Situación. 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 a través de la canasta y toca el balón.

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

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

31-5 Situación. 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 lanzamiento de campo 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: Esto es una acción legal al palmeo el balón en su propia canasta. Se concederán 2 puntos al capitán del equipo A en el terreno de juego.

31-7 Situación. Después de que el balón toque el aro

- en un intento de lanzamiento de campo,
- en un último tiro libre no convertido,
- después de que suene la señal del reloj del partido para el final del cuarto o de la prórroga

y el balón todavía tiene la oportunidad 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 hace falta a A2. Esta es la tercera falta del equipo B en el cuarto. El balón tiene todavía la oportunidad 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 de banda se cancelarán entre sí. El partido se reanuda con un saque por posesión alterna desde la línea de fondo, desde el lugar más cercano a donde ocurrió 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 para el equipo A desde la línea de fondo más cercana a donde ocurrió 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 hace falta a A2. Esta es la quinta falta del equipo B en el cuarto. El balón tiene todavía la oportunidad 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. Como resultado de la falta de B2, A2 lanzará 2 tiros libres y el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.
- (b) Se concederá 1 punto a A1. Como resultado de la falta de B2, A2 lanzará 2 tiros libres y el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

31-10 Ejemplo: Después del último tiro libre de A1, el balón rebota en el aro. Durante el rebote A2 hace falta a B2. Esta es la quinta falta del equipo A en el cuarto. El balón tiene todavía la oportunidad 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.
- (b) Se concederá 1 punto a A1.

En ambos casos, como resultado de la falta de A2, B2 lanzará 2 tiros libres. El partido continuará 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 produce una falta doble entre B2 y A2. El balón tiene todavía la oportunidad 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 y de B3. Las faltas se anotarán en el acta a cada infractor.

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

31-12 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento de campo. El balón rebota en el aro y todavía tiene la oportunidad de entrar en la canasta cuando suena la señal del reloj del partido para el final del tercer 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, esto es una violación de interferencia de A2 o de B2. Después de que suene la señal del reloj del partido para el final del cuarto, ningún jugador tocará el balón después de que toque el aro y todavía tenga una oportunidad de entrar en la canasta.

- (a) La canasta de campo de A1 no contará.
- (b) La canasta de campo de A1 contará como de 2 o de 3 puntos.
- (c) El cuarto ha finalizado.
- (d) La canasta de campo de A1 contará como de 2 o de 3 puntos.

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

31-13 Situación. Si, durante un lanzamiento para una canasta de campo, un jugador toca el balón en su trayectoria hacia la canasta, se aplicarán todas las restricciones relativas a interposición e interferencia.

31-14 Ejemplo: A1 lanza un tiro para una canasta de campo de 2 puntos. El balón está en su trayectoria ascendente cuando es tocado por A2 o por B2. En su trayectoria descendente hacia la canasta el balón es tocado por

- (a) A3.
- (b) B3.

Interpretación: Esto es una jugada legal cuando A2 o B2 tocan el balón en su trayectoria ascendente. Es una violación de interposición solamente cuando A3 o B3 tocan el balón en su trayectoria descendente.

- (a) Se concederá un saque para el equipo B desde la prolongación de la línea de tiros libres.
- (b) Se concederán 2 puntos a A1.

31-15 Ejemplo: A1 lanza un tiro para una canasta de campo. El balón es tocado por A2 o por B2 en su punto de máxima altura, sobre el nivel del aro.

Interpretación: Esto es una jugada legal de A2 o de B2. El balón es tocado ilegalmente solo después de que ha llegado a su punto de máxima altura y comienza su trayectoria descendente.

31-16 Situación. 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.

31-17 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento de campo de 3 puntos cerca del 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, B1 hace que vibre el tablero o el aro y por consiguiente, a juicio de un árbitro, se impide que el balón entre en la canasta.

Interpretación: Esto es una violación de interferencia de B1. Incluso después de que suene la señal del reloj de partido para el final del partido, el balón permanece vivo. Se concederán 3 puntos a A1.

31-18 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento de campo de 3 puntos cerca del 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, A2 hace que vibre el tablero o el aro y por consiguiente, a juicio de un árbitro, el balón entra en la canasta.

Interpretación: Esto es una violación de interferencia de A2. Incluso después de que suene la señal del reloj de partido para el final del partido, el balón permanece vivo. La canasta de A1 no contará.

31-19 Situación. Se comete una violación de interferencia por un defensor o un atacante durante un lanzamiento a cesto cuando un jugador toca la canasta (aro o red) o el tablero mientras el balón está en contacto con el aro y tiene todavía la posibilidad de entrar en el cesto.

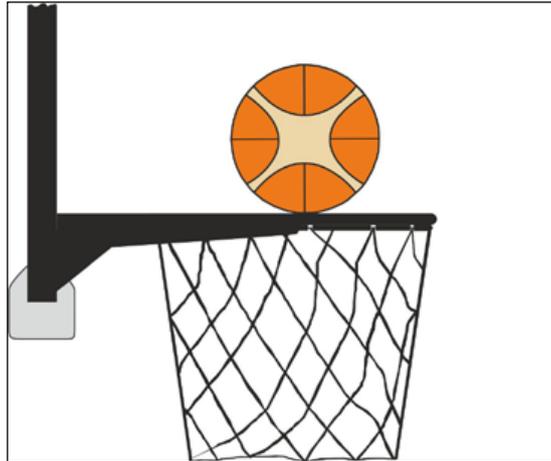


Diagrama 3 Balón en contacto con el aro.

31-20 Ejemplo: Después del lanzamiento para una canasta de campo de A1, el balón rebota en el aro y a continuación cae sobre el aro. B1 toca la canasta o el tablero mientras el balón está sobre el aro.

Interpretación: Esto es una violación de interferencia de B1. Las restricciones de interferencia se aplican mientras exista la posibilidad de que el balón entre en el cesto.

31-21 Ejemplo: El lanzamiento para una canasta de campo de A1 está en su 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: Esto es una violación de interposición de A2 y B2. En ninguno de los casos se concederá ningún punto. Esta es una situación de salto.

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

31-23 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento para una canasta de campo. El balón rebota en la canasta 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 la oportunidad 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 la oportunidad de entrar en la canasta. El balón no entra en la canasta.

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

(a) y (b) No se concederán puntos. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde 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 para el equipo B desde su línea de fondo como después de cualquier canasta de campo convertida.

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

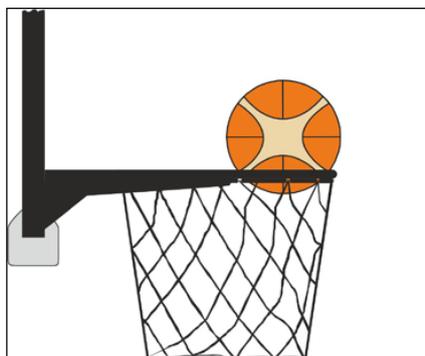


Diagrama 4 Balón dentro de la canasta.

31-25 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento para una canasta de campo de 2 puntos. El balón gira alrededor del aro con su mínima parte dentro de la canasta cuando B1 toca el balón.

Interpretación: Esto es una violación de interferencia de B1. El balón está dentro de la canasta cuando una mínima parte del balón está dentro y por debajo del nivel del aro. Se concederán 2 puntos a A1.

Art.33 Contacto: principios generales

33-1 Situación. 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 lanzamiento para una canasta de campo de 3 puntos. A1 extiende su pierna derecha que toca a su defensor B1.

Interpretación: Esto es una falta de A1 por mover su pierna fuera de los límites de su cilindro y contactar a su defensor B1.

33-3 Situación. El propósito de la regla del semicírculo de no-carga (Art. 33.10) es no premiar a un defensor que adopta una posición debajo de su propia canasta en un intento de obtener una falta por carga de un atacante que tiene el control del balón y que penetra hacia el cesto.

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 el área de semicírculo (ver Diagrama 5). La línea de semicírculo forma parte del área de semicírculo.

b) El atacante se dirigirá hacia la canasta a través de la línea de semicírculo y lanzará para una canasta de campo o pasará 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 el principio del cilindro, el principio de carga/bloqueo:

a) Para todas las situaciones de juego fuera de la zona de semicírculo de no-carga, también en las jugadas que evolucionen en el espacio comprendido entre la zona de semicírculo y la línea de fondo.

b) Para todas las situaciones de rebote cuando, después de un lanzamiento para una canasta de campo, el balón rebota y ocurra un contacto ilegal.

c) Para cualquier uso ilegal de las manos, brazos, piernas o cuerpo por cualquier atacante o defensor.

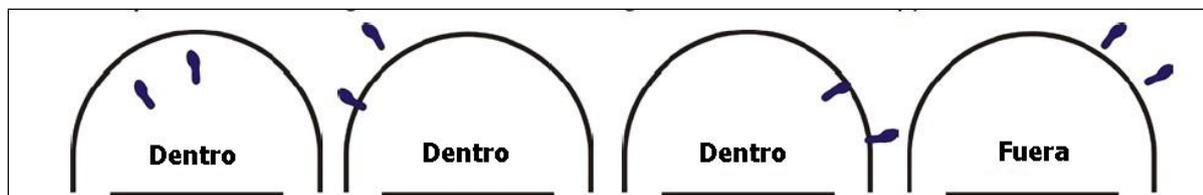


Diagrama 5 Posición de un jugador dentro/fuera de la zona de semicírculo de no-carga

33-4 Ejemplo: A1 lanza un tiro en suspensión que comienza fuera de la zona de semicírculo. A1 carga contra B1, que está en contacto con la zona de semicírculo.

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

33-5 Ejemplo: A1 bota por la línea de fondo y, tras llegar a la zona que se encuentra detrás del tablero, salta en diagonal o hacia atrás hacia el terreno de juego. A1 carga contra B1 que tiene una posición legal de defensa en contacto con la zona de semicírculo.

Interpretación: Esto es una falta ofensiva de A1. La regla del semicírculo de no-carga no se aplicará. A1 entró en la zona de 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 lanzamiento para una canasta de campo 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 de semicírculo.

Interpretación: Esto es una falta ofensiva de A2. La regla del semicírculo de no-carga no se aplicará.

33-7 Ejemplo: A1 penetra hacia canasta en su acción de tiro. En lugar de finalizar su lanzamiento para una canasta de campo, pasa el balón a A2, que le va siguiendo justo detrás. Entonces A1 carga contra B1, que está en contacto con la zona de semicírculo de no-carga. Aproximadamente al mismo tiempo, A2 con el balón en sus manos, está en una penetración directa hacia canasta en su intento para encestar.

Interpretación: Esto es una falta ofensiva de A1. La regla del semicírculo de no-carga no se aplicará. A1 usa ilegalmente su cuerpo para aclarar el camino a canasta de A2.

33-8 Ejemplo: A1 penetra hacia la canasta en su acción de tiro. Mientras está todavía en el aire, en lugar de finalizar el lanzamiento para una canasta de campo, A1 pasa el balón a A2 que se encuentra en la esquina del terreno de juego. Entonces A1 carga contra B1, que se encuentra en contacto con la zona de semicírculo de no-carga.

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

Art.35 Falta doble

35-1 Situación. Una falta puede ser personal, antideportiva, descalificante o técnica. Para ser consideradas como una falta doble, ambas faltas deben ser faltas de jugadores y pertenecer a la misma categoría, ya sea las dos faltas personales o las dos cualquier combinación de falta antideportiva y descalificante. La falta doble debe involucrar 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 cancelarán 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 bota cuando se sanciona con faltas técnicas a A2 y B2.

Interpretación: Las faltas técnicas no son parte de una falta doble. Las penalizaciones se cancelarán entre sí. El partido se reanuda con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde se encontraba el balón cuando ocurrió la primera falta técnica. El equipo A tendrá el tiempo restante en el reloj de lanzamiento.

35-3 Ejemplo: A1 (que bota el balón) y B1 se hacen falta el uno al otro aproximadamente al mismo tiempo. Esta es la segunda falta del equipo A y la quinta falta del equipo B en el cuarto.

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

35-4 Ejemplo: A1, con el balón todavía en sus manos en su acción de tiro, y B1 son sancionados con faltas personales que comete 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 se convierte el lanzamiento, la canasta de campo no contará. El partido se reanuda con un saque para el equipo A desde la prolongación de la línea de tiros libres. Si el tiro de A1 no se convierte, el partido se reanuda con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde ocurrió la falta doble. El equipo A tendrá el tiempo restante en el reloj de lanzamiento.

35-5 Ejemplo: El lanzamiento para una canasta de campo de A1 está en el aire cuando se sanciona una falta doble a A1 y B1, cometida el uno sobre el otro aproximadamente al mismo tiempo.

Interpretación: Ambas faltas de A1 y B1 son de la misma categoría (faltas personales), por tanto se trata de una falta doble.

Si el balón entra en el cesto, la canasta de campo de A1 contará. El partido se reanuda con un saque para el equipo B desde la línea de fondo como después de cualquier canasta de campo convertida.

Si el balón no entra en el cesto, esto es una situación de salto. El partido se reanuda con un saque de 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 bota el balón, A1 y B1 se están empujando mutuamente en la posición de poste.

(b) durante un rebote, A1 y B1 se están empujando mutuamente.

(c) mientras A1 recibe un pase de A2, A1 y B1 se están empujando mutuamente.

Interpretación: En todos los casos, esto es una falta doble. El partido se reanuda con

(a) y (c) un saque para el equipo A en el lugar más cercano a donde ocurrió la falta doble.

(b) un saque de posesión alterna.

35-7 Ejemplo: Se sanciona a B1 con una falta personal por empujar a A1, que bota el balón. Esta es la tercera falta del equipo B en el cuarto. Se sanciona aproximadamente al mismo tiempo a A1 con una falta antideportiva por golpear a B1 con su 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 cancelarán entre sí. La penalización de saque para el equipo A se cancelará puesto que hay una penalización de falta posterior para ser administrada. B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

35-8 Ejemplo: Se sanciona a B1 con una falta personal por empujar a A1, que bota el balón. Esta es la quinta falta del equipo B en el cuarto. Aproximadamente al mismo tiempo se sanciona a A1 con una falta antideportiva por golpear a B1 con su 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 cancelarán 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 para el equipo B desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

35-9 Ejemplo: A1 bota el balón y es sancionado con una falta ofensiva sobre B1. Esta es la quinta falta del equipo A en el cuarto. Aproximadamente al mismo tiempo, se sanciona a B1 con una falta antideportiva por golpear a A1 con su 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 cancelarán entre sí. La falta personal se considerará siempre como ocurrida en primer lugar. La penalización de 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 para el equipo A desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

35-10 Ejemplo: A1 bota cuando se sanciona a A1 y B1 con una falta cometida el uno sobre el otro aproximadamente al mismo tiempo.

- a) Ambas faltas son faltas antideportivas.
- b) La falta de A1 es una falta antideportiva y la falta de B1 es una falta descalificante.
- c) 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 antideportivas/descalificantes), por lo tanto es una falta doble. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano donde ocurrió la doble falta. El equipo A tendrá el tiempo restante en el reloj de lanzamiento.

Art.36 Falta técnica

36-1 Situación. Se comunica un aviso oficial a un jugador por una acción o comportamiento que, en caso de repetirse, puede conllevar una falta técnica. Esa advertencia debe comunicarse también al entrenador principal de ese equipo y se aplicará a cualquier miembro de ese equipo por cualquier acción similar durante el resto del partido. Un aviso oficial solo se comunicará cuando el balón pase a estar 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 conllevar una falta técnica.

Interpretación: La advertencia a A1 se comunicará también al entrenador principal del equipo A y se aplicará a todos los miembros del equipo A por acciones similares, durante el resto del partido.

36-3 Ejemplo: A1 penetra hacia la canasta cuando el defensor B1 cae al suelo hacia atrás sin que se haya producido contacto entre ambos jugadores o con un contacto insignificante de A1 que es seguido por una exhibición teatral de B1. Ya se había comunicado un aviso por este hecho a los jugadores del equipo B a través del entrenador principal del equipo B.

Interpretación: Se sancionará una falta técnica a B1. El comportamiento de B1 es obviamente antideportivo y enturbia el buen discurrir del partido.

36-4 Ejemplo: A1 bota y contacta ilegalmente sobre el torso de B1, que tiene una posición legal de defensa. Se sanciona una falta ofensiva a A1. Después de sancionar la falta ofensiva de A1, B1 cae al suelo y luego exagera el contacto ilegal con una actuación teatral.

Interpretación: La falta atacante de A1 se considerará válida. El balón pasó a estar muerto cuando se sancionó la falta ofensiva de A1. La actuación teatral de B1 no puede ser ignorada porque su comportamiento no cumple con el espíritu e intención de las reglas. Puede darse un aviso a B1 por su comportamiento. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde el lugar más cercano a donde ocurrió la falta ofensiva de A1.

36-5 Situación. Mientras un jugador está en la acción de tiro, no se permitirá que los oponentes lo desconcierten mediante acciones tales como colocar la(s) mano(s) cerca de los ojos del lanzador, gritar en voz alta, pisar fuertemente con los pies en el suelo o aplaudir cerca del lanzador. Hacer eso puede conllevar una falta técnica si dicha acción pone al lanzador en desventaja, o puede darse un aviso si no se pone al lanzador en desventaja.

36-6 Ejemplo: A1 está en su acción de tiro para una canasta de campo con el balón todavía en sus manos cuando B1 distrae a A1 gritando fuerte o pisando fuertemente en el suelo. El lanzamiento de A1 para una canasta de campo es

(a) convertido.

(b) no convertido.

Interpretación:

(a) La canasta de campo de A1 contará. Se dará un aviso a B1 y se comunicará esta advertencia al entrenador principal del equipo B. Si cualquier miembro del equipo B había sido advertido previamente por un comportamiento similar, B1 será sancionado con una falta técnica. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde su línea de fondo.

(b) 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 para el equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba situado el balón cuando ocurrió la falta técnica.

36-7 Situación. Si los árbitros descubren que están jugando más de 5 jugadores del mismo equipo en el terreno de juego simultáneamente, el error debe corregirse lo antes posible sin poner en desventaja a los oponentes.

Asumiendo que los árbitros y los oficiales de mesa están desarrollando su labor de modo correcto, 1 jugador debe haber reingresado o permanecido en el terreno de juego ilegalmente. Por tanto, los árbitros deben ordenar a 1 jugador que abandone el terreno de juego inmediatamente y sancionar una falta técnica al entrenador principal de ese equipo, anotada como tipo 'B₁'. El entrenador principal es responsable de asegurarse de que una sustitución se realiza correctamente y de que el jugador sustituido abandona el terreno de juego inmediatamente después de la sustitución.

36-8 Ejemplo: Con el reloj de partido funcionando, el equipo A tiene más de 5 jugadores en el terreno de juego. Cuando se descubre

- (a) el equipo B (con 5 jugadores)
- (b) el equipo A (con más de 5 jugadores)

tiene el control del balón.

Interpretación:

- (a) El partido se detendrá inmediatamente a menos que se coloque al equipo B en desventaja.
- (b) El partido se detendrá inmediatamente.

En ambos casos, el jugador que ha reingresado (o que ha permanecido) ilegalmente en el partido debe abandonar el terreno de juego. Se sancionará una falta técnica al entrenador principal del equipo A, anotada como tipo 'B₁'.

36-9 Situación. Se descubre que un equipo está jugando ilegalmente con más de 5 jugadores. Hasta que los árbitros se den cuenta, todos los puntos anotados por cualquier jugador serán válidos. Todas las faltas cometidas por cualquier jugador serán válidas y consideradas como faltas de jugador.

36-10 Ejemplo: Con el reloj del partido funcionando, el equipo A tiene 6 jugadores en el terreno de juego. Esto se descubre después de que

- (a) A1 cometa una falta de ataque.
- (b) A1 anote una canasta de campo.
- (c) B1 haga una falta a A1 durante su lanzamiento de campo no convertido.
- (d) el sexto jugador del equipo A haya abandonado el terreno de juego.

Interpretación:

- (a) La falta de A1 es una falta de jugador.
- (b) La canasta de campo de A1 será válida.
- (c) A1 lanzará 2 o 3 tiros libres.
- (a), (b) y (c) El sexto jugador debe abandonar el terreno de juego. En todos los casos, además se sancionará una falta técnica al entrenador principal del equipo A, anotada como "B₁".
- (d) Se sancionará una falta técnica al entrenador principal del equipo A, anotada como "B₁".

36-11 Situación. Después de haberle comunicado que ya no está facultado para jugar debido a una quinta falta, un jugador vuelve a participar en el partido. La participación ilegal será penalizada inmediatamente después de descubrirse, sin colocar a los oponentes en una desventaja.

36-12 Ejemplo: Tras cometer su quinta falta, se comunica a B1 que ya no está facultado para jugar. Más tarde, B1 vuelve al terreno como un sustituto. La participación ilegal de B1 se descubre antes de que

(a) el balón pasa a estar vivo para la reanudación del partido.

o después de que

(b) el balón pase a estar vivo otra vez mientras el equipo A tiene el control del balón.

(c) el balón pase a estar vivo otra vez mientras el equipo B tiene el control del balón.

(d) el balón pase a estar muerto otra vez después de que B1 reingresara en el terreno de juego.

Interpretación:

(a) B1 se retirará del partido inmediatamente.

(b) Se detendrá el partido de inmediato a menos que se coloque al equipo A en desventaja. B1 se retirará del partido.

(c) y (d) Se detendrá el partido de inmediato. B1 se retirará del partido.

En todos los casos, se cargará una falta técnica al entrenador principal del equipo B, anotada como 'B₁'.

36-13 Situación. Después de haberle comunicado que ya no está facultado para jugar debido a su quinta falta, un jugador vuelve a participar en el partido. Hasta que se descubra su participación ilegal, todos los puntos anotados por ese jugador se considerarán válidos. Todas las faltas de los oponentes cometidas sobre ese jugador se considerarán válidas. Todas las faltas cometidas por esos jugador se considerarán válidas y como faltas de jugador.

36-14 Ejemplo: Tras haber sido sancionado con su quinta falta se notifica a A1 que ya no está facultado para jugar. A1 vuelve posteriormente al terreno de juego como sustituto. La participación ilegal de B1 se descubre después de que

(a) A1 convierte una canasta de campo.

(b) A1 comete una falta sobre B1.

(c) B1 comete una falta sobre A1 cuando está botando. Esta es la quinta falta del equipo B en el cuarto.

Interpretación:

(a) La canasta de campo de A1 será válida.

(b) La falta de A1 es una falta de jugador. Se anotará en el acta en el espacio detrás de su quinta falta.

(c) El sustituto de A1 lanzará 2 tiros libres.

En todos los casos, se sancionará una falta técnica al entrenador principal del equipo A, anotada como 'B₁'.

36-15 Situación. Después de que no ser notificado de que ya no está facultado para jugar por haber cometido su quinta falta, un jugador permanece o vuelve a entrar en el partido. Ese jugador deberá retirarse del partido tan pronto como se descubra el error, sin colocar a los oponentes en desventaja. No se aplicará una penalización por la participación ilegal del jugador. Hasta que se descubra su participación ilegal, todos los puntos anotados por ese jugador se considerarán válidos. Todas las faltas de los oponentes cometidas sobre ese jugador se considerarán válidas. Todas las faltas cometidas por ese jugador se considerarán válidas y como faltas de jugador.

36-16 Ejemplo: A1 hace falta a B1. A6 solicita una sustitución por A1. A6 entra en el terreno de juego. Los árbitros no comunican a A1 que la falta es su quinta falta. Posteriormente, A1 vuelve al terreno de juego como sustituto. La participación ilegal de A1 se descubre después de que comenzó el reloj de partido cuando

- (a) A1 anota una canasta de campo.
- (b) A1 hace falta a B1.
- (c) B1 hace falta a A1 durante su lanzamiento de campo no convertido.

Interpretación:

No se aplicará ninguna penalización por la participación ilegal de A1. Se detendrá el partido sin colocar al equipo B en desventaja. A1 se retirará inmediatamente del partido y será reemplazado por un sustituto.

- (a) La canasta de campo de A1 es válida.
- (b) La falta cometida por A1 es una falta de jugador. Se penalizará consecuentemente y se anotará en el acta en el espacio detrás de su quinta falta.
- (c) El sustituto de A1 lanzará 2 o 3 tiros libres.

36-17 Ejemplo: Nueve minutos antes del inicio del partido, se sanciona una falta técnica a A1. El entrenador principal del equipo B designa a B6 para lanzar 1 tiro libre, sin embargo, B6 no es uno de los 5 jugadores iniciales del equipo B.

Interpretación: Uno de los 5 jugadores iniciales del equipo B debe lanzar el tiro libre. Una sustitución no puede concederse antes de que comience el tiempo de juego.

36-18 Situación. Cuando un jugador simule una falta se aplicará el procedimiento siguiente:

- Sin interrumpir el partido, el árbitro identifica la simulación mostrando dos veces la señal de "levantar el antebrazo".
- Tan pronto como se detenga el partido, se comunicará un aviso al jugador y al entrenador principal de su equipo. Ambos equipos tienen derecho a 1 aviso cada uno.
- La próxima vez que cualquier jugador de ese equipo simule una falta, se sancionará una falta técnica. Esto también se aplica si el partido no se detuvo anteriormente para comunicar el aviso a cualquier jugador o al entrenador principal de ese equipo.
- Si ocurre una simulación excesiva sin ningún contacto, se puede sancionar una falta técnica inmediatamente sin un aviso previo.

36-19 Ejemplo: B1 defiende a A1, que bota el balón. A1 hace un movimiento repentino con su cabeza intentando dar la impresión de haber recibido una falta de B1. Después en el partido, dentro del mismo periodo de funcionamiento del reloj de partido, A1 cae al suelo intentando dar la impresión de que fue empujado por B1.

Interpretación: El árbitro dio un aviso a A1 por su primera simulación con la cabeza mostrándole dos veces la señal de "levantar el antebrazo". A1 será sancionado con una falta técnica por su segunda simulación al dejarse caer al suelo, incluso sin haber una interrupción del partido para comunicar el aviso para la primera simulación de A1 ni a A1 ni al entrenador principal del equipo A.

36-20 Ejemplo: B1 defiende a A1, que bota el balón. A1 hace un movimiento repentino con su cabeza intentando dar la impresión de haber recibido una falta de B1. Después en el partido, B2 cae al suelo intentando dar la impresión de haber sido empujado por A2.

Interpretación: El árbitro da los primeros avisos tanto a A1 como a B2 por sus simulaciones mostrándoles dos veces la señal de "levantar el antebrazo". Cuando se detenga el reloj del partido, se comunicarán los avisos a A1, B2 y a ambos entrenadores principales.

36-21 Ejemplo: A1 bota y contacta ilegalmente sobre el torso de B1, que tiene una posición legal de defensa. Se sanciona una falta ofensiva a A1. Al mismo tiempo, B1 hace un movimiento exagerado intentando dar la impresión de que recibió una falta de A1.

Interpretación: La falta ofensiva de A1 permanece válida. Los árbitros no pueden sancionar una falta de A1 y al mismo tiempo dar un aviso a B1 por una simulación. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde el lugar más cercano a donde ocurrió la falta ofensiva de A1.

36-22 Ejemplo: A1 bota y contacta sobre el torso de B1 en su posición legal de defensa. Al mismo tiempo, B1 hace un movimiento exagerado intentando dar la impresión de que recibió una falta de A1.

Interpretación: El árbitro dará un aviso, mostrándole 2 veces la señal de “levantar el antebrazo” a B1 por simular haber recibido una falta. Cuando el partido se detenga la próxima vez y el balón esté muerto, el aviso se comunicará también a su entrenador principal y se aplicará también a cualquier miembro de su equipo.

36-23 Situación. Cuando se balancean excesivamente los codos puede producirse una grave lesión, especialmente en situaciones de rebote y de jugadores estrechamente defendidos. Si tales acciones provocan un contacto, entonces puede sancionarse una falta personal, antideportiva o incluso descalificante. Si las acciones no producen contacto, puede sancionarse una falta técnica.

36-24 Ejemplo: A1 consigue el balón en un rebote e inmediatamente es estrechamente defendido por B1. Sin contactar con B1, A1 balancea excesivamente los codos en un intento de intimidar a B1 o para crear un espacio suficiente para él 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.

36-25 Situación. Se descalificará a un jugador que sea sancionado con 2 faltas técnicas.

36-26 Ejemplo: En la primera parte, A1 es sancionado con su primera falta técnica por colgarse del aro. En la segunda parte, A1 es sancionado con una segunda falta técnica por su comportamiento antideportivo.

Interpretación: A1 será descalificado automáticamente. Solamente la segunda falta técnica será penalizada y no se administrará ninguna penalización adicional por su descalificación. El anotador debe notificar a un árbitro de forma inmediata cuando un jugador haya cometido 2 faltas técnicas y deba ser descalificado.

36-27 Situación: Después de haber sido sancionado con su quinta falta personal un jugador se convierte en un jugador excluido. Después de su quinta falta cualquier otra falta técnica adicional sancionada a él se anotará a su entrenador como “B₁”.

El jugador excluido no es un jugador descalificado y puede permanecer en su área de banquillo de equipo.

36-28 Ejemplo: En el primer cuarto, se sanciona una falta técnica a B1. En el cuarto cuarto, B1 es sancionado con su quinta falta. Esta es la segunda falta del equipo B en el cuarto. Mientras va hacia su banquillo de equipo, se sanciona a B1 con una falta técnica.

Interpretación: Con su quinta falta B1 se convirtió en un jugador excluido. Cualquier otra falta técnica sancionada a B1 se anotará a su entrenador principal, registrada como “B₁”. B1 no está descalificado. Cualquier jugador del equipo A intentará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado cuando se sancionó la falta técnica.

36-29 Ejemplo: En el tercer cuarto, se sanciona a B1 con una falta antideportiva. En el cuarto cuarto, B1 hace falta a A1, que bota el balón. Esta es la quinta falta de B1 y la tercera falta del equipo B en el cuarto. Mientras va hacia su banquillo de equipo, se sanciona a B1 con una falta técnica.

Interpretación: Con su quinta falta B1 se convirtió en un jugador excluido. Cualquier otra falta técnica con la que sea sancionado B1 se anotará a su entrenador principal, registrada como "B₁". B1 no está descalificado. Cualquier jugador del equipo A intentará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado cuando ocurrió la falta de B1.

36-30 Ejemplo: B1 hace falta a A1, que bota el balón. Esta es la quinta falta personal de B1 y la segunda falta del equipo B en el cuarto. Mientras va hacia su banquillo de equipo se sanciona a B1 con una falta descalificante.

Interpretación: B1 está descalificado y se irá a su vestuario o, si lo desea, abandonará la instalación. La falta descalificante de B1 se anotará en el acta a B1 con una "D" en el espacio detrás de su quinta falta y en el espacio del entrenador principal del equipo B como "B₂". Cualquier jugador del equipo A lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

36-31 Ejemplo: B1 hace falta a A1, que bota el balón. Esta es la quinta falta personal de B1 y la quinta falta del equipo B en el cuarto. Mientras va hacia su banquillo de equipo se sanciona a B1 con una falta descalificante.

Interpretación: B1 está descalificado y se irá a su vestuario o, si lo desea, abandonará la instalación. La falta descalificante de B1 se anotará en el acta a B1 con una "D" en el espacio detrás de su quinta falta y en el espacio del entrenador principal 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 para el equipo A desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

36-32 Situación: Un jugador será descalificado cuando cometa 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.

36-33 Ejemplo: En la primera parte se sancionó a A1 con una falta técnica por retrasar el partido. En la segunda parte se sancionó a A1 con una falta antideportiva por un contacto duro sobre B1.

Interpretación: A1 será automáticamente descalificado. Solamente la falta antideportiva de A1 será penalizada y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación de A1. El anotador debe notificar a un árbitro inmediatamente cuando un jugador es sancionado con 1 falta técnica y 1 falta antideportiva y debe ser automáticamente descalificado. B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

36-34 Ejemplo: En la primera parte, se sancionó a A1 con una falta antideportiva por detener con un contacto innecesario el progreso del equipo atacante en la transición. En la segunda parte A2 bota en su pista trasera cuando se sanciona una falta técnica a A1 por simular haber recibido una falta lejos del balón.

Interpretación: A1 será automáticamente descalificado. Solamente la falta técnica de A1 será penalizada y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación de A1. El anotador debe notificar a un árbitro inmediatamente cuando un jugador es sancionado con 1 falta antideportiva y 1 falta técnica y debe ser automáticamente descalificado. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba situado el balón cuando se sancionó la falta técnica. El equipo A tendrá el tiempo restante en el reloj de lanzamiento.

36-35 Situación: Un jugador-entrenador principal será 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 entrenador principal, anotada como "C₁" y 1 falta antideportiva o 1 falta técnica como jugador.
- 1 falta técnica como entrenador principal, anotada como "B₁" o "B₂", 1 falta técnica como entrenador principal, anotada como "C₁" y 1 falta antideportiva o falta técnica como jugador.
- 2 faltas técnicas como entrenador principal, anotadas como "B₁" o "B₂" y 1 falta antideportiva o 1 falta técnica como jugador.
- 2 faltas técnicas como entrenador principal, anotadas como "C₁".
- 1 falta técnica como entrenador principal, anotada como "C₁" y 2 faltas técnicas como entrenador principal, anotadas como "B₁" o "B₂".
- 3 faltas técnicas como entrenador principal, anotadas como "B₁" o "B₂".

36-36 Ejemplo: En el primer cuarto, el jugador-entrenador principal A1 es sancionado con una falta técnica por simular una falta como jugador. En el cuarto cuarto, A2 bota cuando el jugador-entrenador principal A1 es sancionado con una falta técnica por su comportamiento personal antideportivo como entrenador principal, anotada como "C₁".

Interpretación: El jugador-entrenador principal A1 será descalificado automáticamente. Solamente su segunda falta técnica será penalizada y no se administrará una penalización adicional por su descalificación. El anotador debe notificar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador-entrenador principal es sancionado con 1 falta técnica como jugador y 1 falta técnica como entrenador principal y deba ser descalificado automáticamente. Cualquier jugador del equipo B intentará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde se encontraba el balón, cuando ocurrió la falta técnica de A1. El equipo A tendrá el tiempo restante en el reloj de lanzamiento.

36-37 Ejemplo: En el segundo cuarto, el jugador-entrenador principal A1 es sancionado con una falta antideportiva sobre B1 como jugador. En el tercer cuarto, el jugador-entrenador principal A1 es sancionado con una falta técnica por un comportamiento antideportivo de su fisioterapeuta, anotada como "B₁". En el cuarto cuarto, A2 bota cuando se sanciona con una falta técnica a A6. La falta técnica de A6 se anotará en la casilla del entrenador principal A1 como "B₁".

Interpretación: El jugador-entrenador principal A1 será descalificado automáticamente. Solamente su segunda falta técnica (por la falta técnica de A6) será penalizada y no se administrará una penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar inmediatamente a un árbitro cuando el jugador-entrenador principal A1 es sancionado con 1 falta antideportiva como jugador y es sancionado con 2 faltas técnicas como entrenador principal por su personal de banquillo de equipo y deba ser automáticamente descalificado. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde se encontraba el balón cuando ocurrió la falta técnica de A6. El equipo A tendrá el tiempo restante en el reloj de lanzamiento.

36-38 Ejemplo: En el segundo cuarto, el jugador-entrenador principal A1 es sancionado con una falta técnica por su comportamiento personal antideportivo como entrenador principal, anotada como "C₁". En el cuarto cuarto el jugador-entrenador principal A1 es sancionado con una falta antideportiva sobre B1 como jugador.

Interpretación: El jugador-entrenador principal A1 será descalificado automáticamente. Solamente su falta antideportiva es la única falta que se penalizará y no se administrará una penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador-entrenador principal fue sancionado con 1 falta técnica como entrenador principal 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 para el equipo B desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

36-39 Situación. Cuando el reloj del partido muestra 2:00 o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga, y hay un saque para ser administrado con un jugador defendiendo al sacador, se aplicará el siguiente procedimiento:

- Los árbitros usarán una "señal de cruce ilegal de línea limítrofe" como un aviso antes de entregar el balón al sacador.
- Si después el defensor mueve cualquier parte de su cuerpo sobre la línea limítrofe para interferir con el saque, se sancionará una falta técnica sin más avisos.

Se aplicará también el mismo procedimiento después de una canasta de campo o último tiro libre convertido, cuando el balón no es entregado por el árbitro o no se entrega al sacador por el árbitro.

36-40 Ejemplo: Con 1:08 en el reloj del partido en el cuarto cuarto y con 11 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 tiene el balón en sus manos para un saque desde su pista delantera. B1 mueve **su(s) mano(s)** sobre la línea limítrofe para impedir el saque de A1.

Interpretación: Como el árbitro dio un aviso 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 para el equipo A desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado cuando ocurrió la falta técnica. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

36-41 Ejemplo: Con 1:06 en el reloj del partido en el cuarto cuarto y con 21 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 tiene el balón en sus manos para un saque desde su pista trasera. B1 mueve **su(s) mano(s)** sobre la línea limítrofe para impedir el saque de A1.

Interpretación: Como el árbitro ha dado un aviso 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 para el equipo A desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado cuando ocurrió la falta técnica. El equipo A tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

36-42 Situación. 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 el balón estaba situado cuando ocurrió la falta técnica.

36-43 Ejemplo: Con 21 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 bota en su pista trasera cuando se sanciona a B1 con una falta técnica.

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 situado el balón cuando ocurrió la falta técnica. El equipo A tendrá un nuevo período de 8 segundos y 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

36-44 Ejemplo: Con 21 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 bota en su pista trasera cuando se sanciona a A2 con una falta técnica.

Interpretación: Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará desde el lugar más cercano a donde estaba el balón situado cuando ocurrió la falta técnica. El equipo A tendrá 5 segundos para pasar el balón a su pista delantera. El equipo A tendrá 21 segundos en el reloj de lanzamiento.

36-45 Ejemplo: B1 hace falta a A1 durante su lanzamiento para una canasta de campo de 2 puntos. El balón no entra en la canasta. Antes del primero de los 2 tiros libres de A1, A2 es sancionado con una falta técnica.

Interpretación: Cualquier jugador del equipo B o sustituto lanzará 1 tiro libre sin rebote. Después, A1 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

36-46 Ejemplo: B1 hace falta a A1 durante su lanzamiento para una canasta de campo de 2 puntos. El balón no entra en la canasta. Después del primero de los 2 tiros libres de A1, A2 es sancionado con una falta técnica.

Interpretación: Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote.

Después, A1 lanzará su segundo tiro libre. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

36-47 Ejemplo: Durante un tiempo muerto, se sanciona una falta técnica a A2.

Interpretación: Se completará el tiempo muerto. Después del tiempo muerto, cualquier jugador del equipo B o sustituto lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará desde el lugar más cercano a donde el partido fue detenido antes del tiempo muerto.

36-48 Ejemplo: El lanzamiento para una canasta de campo de A1 está en el aire cuando se sanciona una falta técnica a

- a) B1.
- b) A2.

Interpretación: Después del tiro libre de

- a) cualquier jugador del equipo A por la falta técnica de B1,
- b) cualquier jugador del equipo B por la falta técnica de A2,

si el lanzamiento de campo de A1 entró en el cesto, la canasta de campo contará. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo.

Si el lanzamiento de campo de A1 no entró en la canasta, el partido se reanudará con un saque de posesión alterna.

36-49 Ejemplo: El lanzamiento para una canasta de campo de A1 está en el aire cuando se sanciona una falta técnica al médico del

- a) equipo B.
- b) equipo A.

Interpretación: Después de la administración del tiro libre por

- a) cualquier jugador del equipo A por la falta técnica del médico del equipo B,
- b) cualquier jugador del equipo B por la falta técnica del médico del equipo A,

si el lanzamiento de A1 entró en el cesto, la canasta de campo contará. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo.

Si el lanzamiento de A1 no entró en la canasta, el partido se reanudará con un saque de posesión alterna.

36-50 Ejemplo: A1 tiene el balón en sus manos durante su 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: Después de la administración del tiro libre por:

- a) cualquier jugador del equipo A por la falta técnica de B1 o del médico del equipo B:
 - Si el tiro de A1 entró en el cesto, la canasta de campo contará. 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 entró en el cesto, el partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se encontraba el balón cuando ocurrió la falta técnica.
- b) cualquier jugador del equipo B por la falta técnica de A2 o del médico del equipo A:
 - Si el tiro de A1 entró en el cesto, la canasta de campo no contará. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde la prolongación de la línea de tiros libres.
 - Si el tiro de A1 no entró en el cesto, el partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se encontraba el balón cuando ocurrió la falta técnica.

Art.37 Falta antideportiva

37-1 Situación. El reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos del cuarto cuarto o de cualquier prórroga, y el balón está todavía fuera de banda para un saque en las manos del árbitro o ya a la disposición del sacador. Si en este momento un defensor en el terreno de juego contacta con un jugador del equipo atacante en el terreno de juego y se sanciona una falta, esto es una falta antideportiva.

37-2 Ejemplo: Con 51 segundos en el reloj del partido en el cuarto cuarto, el sacador A1 tiene el balón en sus manos o a su disposición cuando B2 contacta a A2 en el terreno de juego. Se sanciona una falta a B2 sobre A2.

Interpretación: B2 obviamente no realizó ningún esfuerzo por jugar el balón e intentó obtener una ventaja no permitiendo reiniciar el reloj de partido. Se sancionará una falta antideportiva a B2 sin efectuar ninguna advertencia. A2 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

37-3 Ejemplo: Con 53 segundos en el reloj del partido en el cuarto cuarto, el sacador A1 tiene el balón en sus manos o a su disposición cuando A2 contacta a B2 en el terreno de juego. Se sanciona una falta a A2.

Interpretación: A2 no obtuvo ninguna ventaja al cometer la falta. Se sancionará una falta personal de A2, a menos que se produzca un contacto duro sancionado como una falta antideportiva o descalificante. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde el punto más cercano a donde ocurrió la falta.

37-4 Situación. El reloj de partido muestra 2:00 o menos en el cuarto cuarto y en cualquier prórroga y el balón ha abandonado las manos del jugador que saca. Un defensor, para detener o no reiniciar el reloj del partido, contacta con un atacante que está a punto de recibir o recibió el balón en el terreno de juego. Si tal contacto es un legítimo intento de jugar directamente el balón, el contacto debería sancionarse como una falta personal, a menos que sea un contacto duro sancionado como una falta antideportiva o descalificante.

37-5 Ejemplo: Con 1:04 en el reloj del partido del cuarto cuarto y con el resultado de A 83 – B 80, el balón ha abandonado las manos de A1 en un saque, cuando B2 contacta a A2 en el terreno de juego, que está a punto de recibir el balón. Se sanciona una falta de B2. Esta es la segunda falta del equipo B en el cuarto.

Interpretación: Se sancionará una falta personal a B2 a menos que el contacto de B2 no sea un legítimo intento de jugar directamente el balón o la gravedad del contacto de B2 requiera la sanción de una falta antideportiva o descalificante. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde ocurrió la falta de B2.

37-6 Ejemplo: Con 1:02 en el reloj del partido del cuarto cuarto y con el resultado de A 83 – B 80, el balón ha abandonado las manos de A1 en un saque, cuando A2 contacta a B2 en el terreno de juego. Se sanciona falta de A2 sobre B2.

Interpretación: A2 no obtuvo ninguna ventaja al cometer la falta. Se sancionará una falta personal de A2 sobre B2, a menos que haya un contacto duro sancionado como una falta antideportiva o descalificante. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el punto más cercano a donde ocurrió la falta.

37-7 Ejemplo: Con 1:00 en el reloj del partido en el cuarto cuarto y con el resultado de A 83 – B 80, el balón ha abandonado las manos de A1 en un saque, cuando B2 contacta a A2 en una zona del terreno de juego distinta de donde se administra el saque. Se sanciona una falta de B2 sobre A2.

Interpretación: B2 obviamente no ha realizado ningún esfuerzo por jugar el balón y ha intentado obtener una ventaja al no permitir reiniciar el reloj de partido. Se sancionará una falta antideportiva a B2, sin efectuar ninguna advertencia. A2 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

37-8 Situación. Cualquier contacto ilegal de un jugador desde atrás o lateralmente sobre un oponente, que está progresando hacia la canasta de los oponentes y sin jugadores oponentes entre el jugador que progresa, el balón y la canasta, se sancionará como una falta antideportiva hasta que el atacante comience su acción de tiro. Sin embargo, un intento ilegítimo de jugar directamente el balón o cualquier contacto duro puede ser sancionado como falta antideportiva en cualquier momento del partido.

37-9 Ejemplo: A1 bota hacia la canasta durante un contraataque y no hay un jugador oponente entre A1 y la canasta de los oponentes. B1 contacta a A1 ilegalmente por detrás y se sanciona una falta a B1.

Interpretación: Esto es una falta antideportiva de B1.

37-10 Ejemplo: Terminando su contraataque y antes de que A1 tenga el balón en sus manos para comenzar su acción de tiro, B1 contacta al brazo de A1 por detrás

(a) tratando de robar el balón.

(b) con un excesivo contacto duro.

Interpretación: En ambos casos, esto es una falta antideportiva de B1.

37-11 Ejemplo: Terminando su contraataque, A1 comienza su acción de tiro cuando B1 contacta el brazo de A1 desde detrás

(a) tratando de taponar el balón.

(b) con un excesivo contacto duro.

Interpretación:

(a) Esto es una falta personal de B1.

(b) Esto es una falta antideportiva de B1.

37-12 Ejemplo: A1 bota en su pista delantera cuando B1 palmea el balón fuera de las manos de A1 hacia la pista delantera del equipo B. Antes de que B1 obtenga el control del balón, A1 lo empuja desde atrás para detener el contraataque. No hay oponente entre B1 y el balón y la canasta de los oponentes.

Interpretación: Esto es una falta antideportiva ofensiva de A1.

37-13 Situación: Después de que un jugador haya sido sancionado con su quinta falta personal, se convierte en un jugador excluido. Cualquier otra falta técnica o falta descalificante o falta por comportamiento antideportivo posterior de este jugador se anotará al entrenador principal como "B" y se penalizará en consecuencia.

37-14 Ejemplo: B1 hace falta a A1, que bota el balón. Esta es la quinta falta personal de B1 y la segunda falta del equipo B en el cuarto. Mientras va hacia su banquillo, B1 empuja a A2.

Interpretación: Con su quinta falta personal, B1 se ha convertido en un jugador excluido. El comportamiento antideportivo de B1 se sancionará como una falta técnica del entrenador principal del equipo B, anotada como "B₁". Cualquier jugador del equipo A intentará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado cuando ocurrió el comportamiento antideportivo de B1.

37-15 Ejemplo: A1 hace falta a B1. Esta es la quinta falta de A1. Esta es la tercera falta del equipo A en el cuarto. Mientras va hacia su banquillo de equipo, se sanciona una falta técnica a A1 por abusar verbalmente de un árbitro.

Interpretación: Con su quinta falta, A1 se ha convertido en un jugador excluido. La falta técnica de A1 se sancionará al entrenador principal 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 el lugar más cercano a donde el balón estaba situado cuando ocurrió la falta personal de A1.

37-16 Ejemplo: A1 hace falta a B1. Esta es la quinta falta de A1 y la segunda falta del equipo A en el cuarto. Mientras va hacia su banquillo de equipo, A1 empuja a B1. B1 empuja luego a A1. Se sanciona a B1 con una falta antideportiva.

Interpretación: Con su quinta falta, A1 se ha convertido en un jugador excluido. El comportamiento antideportivo de A1 se sancionará como una falta técnica del entrenador principal del equipo A, anotada como "B₁". La falta antideportiva de B1 se anotará a él, 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 desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

Art.38 Falta descalificante

38-1 Situación. Cualquier persona descalificada ya no es una persona con permiso para sentarse en su banquillo de equipo. Por lo tanto, ya no puede ser penalizada por su posterior comportamiento antideportivo.

38-2 Ejemplo: A1 es descalificado por su flagrante comportamiento antideportivo. A1 abandona el terreno de juego y abusa verbalmente de un árbitro.

Interpretación: A1 ya está descalificado y no puede ser más penalizado por sus abusos verbales. El árbitro principal o el comisario, si está presente, enviarán un informe describiendo el incidente a la institución organizadora de la competición.

38-3 Situación. Cuando se descalifica a un jugador por un comportamiento flagrante antideportivo la penalización es la misma que para cualquier otra falta descalificante.

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 a él como "D₂". Cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

38-5 Situación. Cuando el entrenador principal es sancionado con una falta descalificante, se anotará como "D₂".

Cuando cualquier otra persona con permiso para sentarse en su banquillo de equipo es descalificada, se sancionará una falta técnica al entrenador principal, anotada como "B₂". La penalización será la misma que para cualquier otra falta descalificante.

38-6 Ejemplo: Se sanciona a A1 con su quinta falta personal. Esta es la segunda falta del equipo A en el cuarto. Mientras se dirige a su banquillo de equipo, A1 abusa verbalmente de un árbitro. Se sanciona una falta descalificante a A1.

Interpretación: Con su quinta falta personal, A1 se convirtió en un jugador excluido. A1 se convirtió en un jugador descalificado por abusar verbalmente de un árbitro. La falta descalificante de A1 se anotará en el acta a A1 como "D" y al entrenador del equipo A como "B₂". Cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

38-7 Ejemplo: Se sanciona a A1 con su quinta falta personal. Esta es la segunda falta del equipo A en el cuarto. Mientras se dirige a su banquillo de equipo, A1 da un puñetazo en la cara a B2. Se sanciona una falta descalificante a A1.

Interpretación: Con su quinta falta personal, A1 se convirtió en un jugador excluido. A1 se convirtió en un jugador descalificado por dar un puñetazo a B2. La falta descalificante de A1 se anotará en el acta a A1 como "D" y al entrenador del equipo A como "B₂". B2 lanzará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

38-8 Situación. Una falta descalificante es cualquier acción flagrante antideportiva de un jugador o de una persona con permiso para sentarse en su banquillo de equipo. La falta descalificante puede ser por el resultado de sus acciones

- dirigidas hacia una persona del equipo contrario, los árbitros, los oficiales de mesa y el comisario.
- dirigidas hacia cualquier miembro de su propio equipo.
- por dañar intencionadamente el equipamiento del partido.

38-9 Ejemplo: Las siguientes acciones flagrantes antideportivas pueden ocurrir:

- (a) A1 golpea a su compañero de equipo A2.
- (b) A1 sale del terreno de juego y golpea a un espectador.
- (c) A6 en su zona de banquillo de equipo golpea a su compañero de equipo A7.
- (d) A6 golpea la mesa del anotador y daña el reloj de lanzamiento.

Interpretación:

En (a) y (b) A1 será descalificado. La falta descalificante de A1 se anotará a él como una "D₂".

En (c) y (d) A6 será descalificado. La falta descalificante de A6 se anotará a él como "D" y a su entrenador principal como una "B₂".

Cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

38-10 Situación. Si se descalifica a un jugador y en su camino hacia su vestuario actúa de forma compatible para ser sancionado con una falta antideportiva o descalificante sobre un oponente, esas acciones adicionales no se penalizarán y solamente se informará a la institución organizadora de la competición.

38-11 Ejemplo: Se sanciona a A1 con una falta descalificante por abusar verbalmente de un árbitro. En su camino hacia su vestuario

- (a) A1 empuja a B1 de una forma que encaja con el criterio de una falta antideportiva.
- (b) A1 da con el puño a B1 de una forma que encaja con el criterio de una falta descalificante.

Interpretación: Después de que A1 está descalificado, sus faltas adicionales no pueden registrarse ni penalizarse. La acción de A1 se comunicará en un informe por parte del árbitro principal o del comisario, si está presente, a la institución organizadora 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 para el equipo B desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

Art.39 Enfrentamiento

39-1 Situación. Si después del enfrentamiento todas las penalizaciones se cancelan 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 situado el balón cuando comenzó el enfrentamiento. El equipo tendrá el tiempo restante en el reloj de lanzamiento cuando se detuvo el partido.

39-2 Ejemplo: El equipo A tiene la posesión del balón durante

- (a) 20 segundos
- (b) 5 segundos

cuando sucede 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 áreas de banquillo de equipo.

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 situado el balón cuando comenzó el enfrentamiento con

- (a) 4 segundos
- (b) 19 segundos

en el reloj de lanzamiento.

39-3 Situación. Un entrenador principal será sancionado con una falta técnica por su descalificación, la de su primer ayudante de entrenador (si uno o ambos no ayudan a los árbitros a mantener o restablecer el orden), sustituto, jugador excluido o un acompañante miembro de la delegación por abandonar la zona de banquillo de equipo durante un enfrentamiento. Si la falta técnica incluye la descalificación del entrenador principal, se anotará en el acta como "D₂". Si la falta técnica incluye solamente las descalificaciones de otras personas con permiso a sentarse en el banquillo de equipo, se anotará como "B₂". La penalización será 2 tiros libres y posesión de balón para los oponentes.

Por cada falta descalificante adicional, la penalización será 2 tiros libres y posesión del balón para los oponentes.

Todas las penalizaciones se administrarán, a menos que haya penalizaciones iguales para ambos equipos que serán canceladas. En este caso el partido se reanuda desde la línea de saque en la pista delantera del equipo como para cualquier otra falta descalificante. El **equipo oponente** tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

39-4 Ejemplo: Durante un enfrentamiento, A6 entró en el terreno de juego. A6 será descalificado.

Interpretación: La descalificación de A6 se anotará con una "D" y sus espacios restantes de falta se rellenarán con una "F". El entrenador principal 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 para el equipo B desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

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 su cara.

Interpretación: A1 y B1 serán descalificados, faltas anotadas como "D_C". A7 será descalificado, falta anotada como D₂. Los espacios restantes de falta de A7 en el acta se rellenarán con una "F". A6 y B6 serán descalificados por entrar al terreno de juego durante un enfrentamiento, faltas anotadas como "D". Los espacios de falta restantes de A6 y B6 en el acta se rellenarán con una "F". El entrenador principal del equipo A y el entrenador principal del equipo B serán sancionados con faltas técnicas anotadas como "B_C". Las penalizaciones de ambas faltas descalificantes (A1, B1) y de ambas faltas técnicas (A6, B6) se cancelarán entre ellas. La penalización de la descalificación de A7 por su participación activa en el enfrentamiento, anotada como "D₂", se administrará. El sustituto de B1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanuda con un saque para el equipo B desde la línea de saque de su pista delantera. El equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

39-6 Ejemplo: A1 y B1 comienzan un enfrentamiento en el terreno de juego. A6 y el mánager del equipo A entran al terreno de juego y participan activamente en el enfrentamiento.

Interpretación: A1 y B1 serán descalificados, faltas anotadas como "D_C". Las penalizaciones de ambas faltas descalificantes (A1, B1) se cancelarán entre ellas. El entrenador principal del equipo A será sancionado con una falta técnica, anotada como "B₂", por la salida de la zona de banquillo de equipo de A6 y del mánager del equipo A. A6 será descalificado por su participación activa en el enfrentamiento, falta anotada como "D₂". Los restantes espacios de falta de A6 en el acta se rellenarán con una "F". La falta descalificante del mánager del equipo A por su participación activa en el enfrentamiento será anotada al entrenador del equipo A como una "B₂" rodeada de una circunferencia y no contará para la posible descalificación del partido del entrenador principal.

Cual(es)quier jugador(es) del equipo B intentará(n) 6 tiros libres (2 tiros libres por la falta técnica del entrenador principal del equipo A porque A6 y el mánager del equipo A abandonaron su área de banquillo de equipo, 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 entrenador principal del equipo A porque el mánager del equipo A ha sido descalificado por su participación activa en el enfrentamiento).

El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde la línea de saque de su pista delantera. El equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

39-7 Ejemplo: El entrenador principal del equipo A abandona el área de banquillo de equipo y participa activamente en un enfrentamiento en el terreno de juego empujando fuertemente a B1.

Interpretación: Se sancionará al entrenador principal del equipo A con una falta descalificante por abandonar el área de banquillo de equipo y no ayudar a los árbitros a restablecer el orden, anotada en el acta como "D₂". El entrenador principal del equipo A no será sancionado con otra falta descalificante por su participación activa en el enfrentamiento. Los restantes espacios de falta del entrenador principal del equipo A en el acta 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 desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

Artículo 42 Situaciones especiales

42-1 Situación. En situaciones especiales del partido con un número de 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 cancelarán.

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 lanzamiento. 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, la falta antideportiva de B1 se cancelará.

- (a) La violación del reloj de lanzamiento 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) Esto no es una violación del reloj de lanzamiento del equipo A. A1 lanzará 2 o 3 tiros libres, sin rebote.
- (c) Se concederá a A1 2 o 3 puntos y 1 tiro libre adicional, sin rebote.

En todos los casos, el partido se reanudará con un saque para el equipo A desde la línea de saque de su pista delantera. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

42-3 Ejemplo: B1 hace falta a A1 durante su acción de tiro para una canasta de campo. Después de la falta, mientras A1 todavía está en su acción de tiro, B2 hace falta a 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 bota el balón. Tras la falta, el entrenador principal del equipo A y el entrenador principal del equipo B son sancionados con sendas faltas técnicas.

Interpretación: Las penalizaciones iguales por las 2 faltas técnicas de los entrenadores principales se cancelarán. A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde la línea de saque de su pista delantera. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de posesión.

42-5 Ejemplo: B1 hace falta a A1 durante su lanzamiento de campo convertido. Después se sanciona una falta técnica a A1.

Interpretación: La canasta de campo de A1 contará. Las penalizaciones para ambas faltas son iguales y se cancelarán entre sí. El partido se reanudará como después de cualquier canasta de campo convertida.

42-6 Ejemplo: B1 hace falta a A1 durante su lanzamiento de campo convertido. Después se sanciona una falta técnica a A1, seguida de una falta técnica al entrenador principal del equipo B.

Interpretación: La canasta de campo de A1 contará. Las penalizaciones de todas las faltas son iguales y se cancelarán entre sí en el orden en el que fueron sancionadas. Las penalizaciones de la falta de B1 y de la falta técnica de A1 se cancelarán entre sí. Para la falta técnica al entrenador del equipo B, cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará como después de cualquier canasta de campo convertida.

42-7 Ejemplo: B1 hace una falta antideportiva a A1 durante su acción de tiro, que convierte. A continuación se sanciona una falta técnica a A1.

Interpretación: La canasta de campo de A1 contará. Las penalizaciones de ambas faltas no son iguales y no se cancelarán entre sí. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre, sin rebote. A1 intentará 1 tiro libre, sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

42-8 Ejemplo: B1 hace falta a A1, que bota el balón en la pista delantera del equipo A. Esta es la tercera falta del equipo B en el cuarto. Después de eso, A1 lanza el balón contra el cuerpo de B1 (manos, piernas, torso, etc.).

Interpretación: Se sanciona una falta personal a B1. Se sanciona una falta técnica a A1. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde su pista delantera en el lugar más cercano a donde ocurrió la falta de B1. El equipo A tendrá el tiempo restante en el reloj de lanzamiento, si el reloj de lanzamiento mostraba 14 segundos o más. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento si el reloj de lanzamiento mostraba 13 segundos o menos.

42-9 Ejemplo: B1 hace falta a A1, que bota el balón. Esta es la quinta falta del equipo B en el cuarto. Después, A1 lanza el balón desde una corta distancia directamente a la cara (cabeza) de B1.

Interpretación: Se sanciona una falta personal a B1. Se sanciona una falta descalificante a A1. El sustituto de A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. Tras esto, cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde la línea de saque de su pista delantera. El equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

42-10 Ejemplo: B1 hace falta a A1, que bota el balón. Esta es la tercera falta del equipo B en el cuarto. Después, A1 lanza el balón desde una corta distancia directamente a la cara (cabeza) de B1.

Interpretación: Se sanciona una falta personal a B1. Se sanciona una falta descalificante a A1. La posesión de balón del equipo A se cancelará porque hay una penalización adicional para administrar. Cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

42-11 Ejemplo: B1 hace falta a A1, que bota el balón. Esta es la quinta falta del equipo B en el cuarto. Después de eso, A1 lanza el balón contra el cuerpo de B1 (manos, piernas, torso, etc.).

Interpretación: Se sanciona una falta personal a B1. Se sanciona una falta técnica a A1. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. A1 lanzará 2 tiros libres y el partido continuará como después de cualquier último tiro libre.

42-12 Ejemplo: Con 8 segundos en el reloj de lanzamiento, B1 en su pista trasera hace falta a A1. Después, se sanciona una falta técnica a B2.

- (a) La falta de B1 es la cuarta falta del equipo B y la falta técnica de B2 es la quinta falta del equipo B en el cuarto.
- (b) La falta de B1 es la quinta 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 su acción de tiro y el balón no entró en la canasta.
- (d) A1 recibió la falta en su 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 para el equipo A en su pista delantera desde el lugar más cercano a donde ocurrió la falta sobre A1. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.
- (b) A1 lanzará 2 tiros libres y el partido continuará como después de cualquier último tiro libre.
- (c) A1 lanzará 2 o 3 tiros libres y el partido continuará como después de cualquier último tiro libre.
- (d) la canasta de campo de A1 contará. A1 lanzará 1 tiro libre y el partido continuará como después de cualquier último tiro libre.

42-13 Ejemplo: Con 8 segundos en el reloj de lanzamiento, B1 comete una falta antideportiva sobre A1.

- (a) A2
- (b) B2

después es sancionado con una falta técnica.

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 de A2 o de B2, A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

42-14 Situación. Si se comete una falta doble o faltas con iguales penalizaciones durante una actividad de tiros libres, las faltas se anotarán en el acta, sin embargo no se administrarán las penalizaciones.

42-15 Ejemplo: Se conceden 2 tiros libres a A1. Tras el primer tiro libre

- (a) se sanciona una falta doble a A2 y a B2.
- (b) se sanciona con faltas técnicas a A2 y a B2.

Interpretación: Se cancelarán las penalizaciones iguales de las faltas de A2 y B2. A1 lanzará su segundo tiro libre. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

42-16 Ejemplo: Se conceden 2 tiros libres a A1. Se convierten ambos tiros libres. Antes de que el balón pase a estar vivo tras el último tiro libre

- (a) se sanciona una falta doble a A2 y a B2.
- (b) se sanciona con faltas técnicas a A2 y a B2.

Interpretación: Se cancelarán las penalizaciones iguales de las faltas de A2 y B2. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde la línea de fondo como después de cualquier último tiro libre convertido.

42-17 Situación: Si se sanciona una falta técnica, el tiro libre de penalización se administrará inmediatamente sin rebote. Esto no es válido para una falta técnica sancionada al entrenador principal por la descalificación de cualquier otra persona con permiso para sentarse en su banquillo de equipo. La penalización para dicha falta técnica (2 tiros libres y saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo) se administrará en el orden en el que ocurrieron todas las faltas y violaciones a menos que se hayan cancelado.

42-18 Ejemplo: B1 hace falta a A1. Esta es la quinta falta del equipo B en el cuarto. Se produce una situación en el terreno de juego que puede conducir a un enfrentamiento. A6 entra en el terreno de juego pero no participa activamente en el enfrentamiento.

Interpretación: Se descalificará a A6 por entrar al terreno de juego durante un enfrentamiento. Se sancionará al entrenador principal 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 entrenador principal del equipo A. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

42-19 Situación. En el caso de una falta doble y tras cancelar las penalizaciones iguales contra ambos equipos, si no queda ninguna penalización pendiente de administrarse, el partido se reanudará mediante un saque del equipo que tenía control del balón o derecho al balón antes de la primera infracción.

En caso de que ningún equipo tuviera el control del balón o derecho al balón antes de la primera infracción, esto es una situación de salto. El partido se reanudará con un saque por posesión alterna.

42-20 Ejemplo: Durante el intervalo de juego entre el primer y segundo cuarto se descalifica a los jugadores A1 y B1 o se sancionan sendas faltas técnicas al entrenador principal del equipo A y al entrenador principal del equipo B.

La flecha de posesión alterna favorece

- (a) al equipo A.
- (b) al equipo B.

Interpretación:

(a) El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde la prolongación de la línea central. 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 B.

(b) El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde la prolongación de la línea central. 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 A.

42-21 Ejemplo: A1 bota el balón y comete

- (a) Una falta por cargar sobre B1.
- (b) Una violación de doble regate.

Antes de que el balón esté a disposición para el saque del equipo B, B2 hace falta a A2. Esta es la tercera falta del equipo B en el cuarto.

Interpretación: Ambas infracciones tuvieron lugar en el mismo período de reloj parado y antes de que el balón pasara a estar vivo por la segunda infracción. Por tanto, las mismas penalizaciones se cancelarán.

Como el equipo A tenía el control del balón antes de la primera infracción, el partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde A1 cometió

- (a) La falta.
- (b) La violación de doble regate.

Artículo 44 Errores rectificables

44-1 Situación. Para ser rectificable, 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 rectificable
Balón vivo	El error es rectificable
El reloj se pone o continúa en marcha	El error es rectificable
Balón muerto	El error es rectificable
Balón vivo	El error ya no es rectificable

Tras la corrección del error, el partido se reanudará y se concederá el balón al equipo que tenía derecho al balón cuando fue detenido el partido para efectuar la corrección.

44-2 Ejemplo: B1 hace falta a A1. Esta es la cuarta falta del equipo B en el cuarto. Se conceden erróneamente 2 tiros libres a A1. Después del último tiro libre convertido, el partido continúa. B2 en el terreno de juego, bota 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 la línea de fondo.

Interpretación:

La canasta de campo 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 en su línea de fondo desde el lugar más cercano a donde el partido fue detenido para corregir el error.

(b) El error ya no es rectificable y el partido continúa.

44-3 Ejemplo: B1 hace falta a A1. Esta es la quinta 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 lo pasa desde detrás de la línea de fondo a B3. Con 18 segundos en el reloj de lanzamiento, B3 bota en su pista delantera cuando se descubre el error de no haber lanzado el segundo tiro libre de A1.

Interpretación: El partido se detendrá inmediatamente. A1 lanzará su segundo tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde el lugar más cercano a donde el partido fue detenido. El equipo B tendrá 18 segundos en el reloj de lanzamiento.

44-4 Situación. Si el error consiste en uno o más tiros libres lanzados por el jugador equivocado, el/los tiro(s) libre(s) se cancelará(n). Si el partido no se ha reanudado todavía se concederá el balón a los oponentes para un saque desde 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 para el primer tiro libre, que un jugador equivocado tiene la intención de lanzar el/los tiro(s) libre(s), será inmediatamente reemplazado por el correcto lanzador de tiros libres sin ninguna penalización.

44-5 Ejemplo: B1 hace falta a A1. Esta 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

- (a) antes de que el balón salga de las manos de A2 para el primer tiro libre.
- (b) después de que el balón salga de las manos de A2 durante el primer tiro libre
- (c) después del segundo tiro libre convertido.

Interpretación:

- (a) El error se corregirá inmediatamente. A1 lanzará los 2 tiros libres, sin ninguna penalización para el equipo A.
- (b) y (c) Se cancelarán los 2 tiros libres. El partido se reanudará con un saque de lateral para el equipo B desde la prolongación de la línea de tiros libres en su pista trasera.

Si la falta de B1 es 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 desde la prolongación de la línea de tiros libres en su pista trasera.

44-6 Ejemplo: B1 hace falta a A1 durante su acción de tiro. Se conceden 2 tiros libres a A1. En lugar de A1, es A2 el que lanza 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 su línea de fondo.

Interpretación: Los 2 tiros libres se cancelarán, tanto si se convierten como si se fallan. La canasta de campo de A3 permanecerá válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde fue detenido para corregir el error, en este caso desde la línea de fondo del equipo B.

44-7 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 durante su lanzamiento de campo de 2 puntos no convertido. Después de esto se sanciona una falta técnica al entrenador principal 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 **ha abandonado** las manos de A2 para su tercer tiro libre.

Interpretación: El primer tiro libre de A2 para la penalización de la falta técnica del entrenador principal del equipo B fue legal. Los siguientes 2 tiros libres, tanto si fueron convertidos como si no, lanzados por A2 en lugar de A1, se cancelarán. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde la prolongación de la línea de tiros libres en su pista trasera.

44-8 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que bota el balón cuando suena la señal del reloj de partido para el final del tercer cuarto. Esta es la sexta falta del equipo B en el cuarto. Los árbitros deciden que la falta de B1 ocurrió 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 2 tiros libres. El error se descubre después de que el balón **ha abandonado** las manos de A2 para su primer tiro libre.

Interpretación: Se cancelarán los 2 tiros libres de A2. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde la prolongación de la línea de tiros libres en su pista trasera, con 0.3 segundos en el reloj de partido.

44-9 Situación. Después de que se corrija el error, el partido se reanudará desde el lugar más cercano a donde fue detenido para corregir el error, a menos que la corrección implique no haber concedido tiros libres merecidos y

- a) si no hubo cambio de posesión de equipo después de que se cometiera el error, el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.
- b) si no hubo cambio de posesión de equipo después de que se cometiera el error y el mismo equipo anota una canasta de campo, se ignorará el error y el partido se reanudará como después de cualquier canasta de campo convertida.

44-10 Ejemplo: B1 hace falta a A1. Esta es la quinta falta del equipo B en el cuarto. Por error, se concede al equipo A un saque en lugar de los 2 tiros libres de A1. A2 regatea cuando B2 palmea el balón y lo desvía fuera de banda. El entrenador principal del equipo A solicita un tiempo muerto. Durante el tiempo muerto, los árbitros reconocen el error de 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.

44-11 Ejemplo: Con 2 segundos en el reloj del partido en el primer cuarto, B1 hace falta a A1. Esta es la quinta 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 siguiente intervalo de juego, los árbitros descubren el error de que deberían haber concedido 2 tiros libres a A1. La flecha favorece al equipo A.

Interpretación: El error todavía es corregible. A1 lanzará 2 tiros libres sin rebote. El segundo cuarto comenzará con un saque de posesión alterna para el equipo A desde la prolongación de la línea central.

44-12 Ejemplo: B1 hace falta a A1. Esta es la quinta 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 hace falta a A2 durante su lanzamiento no convertido de tiro de campo. Se conceden 2 tiros libres a A2. Se concede un tiempo muerto al equipo A. Durante el tiempo muerto, los árbitros reconocen el error de que deberían haber concedido 2 tiros libres a A1.

Interpretación: A1 lanzará 2 tiros libres, sin rebote. Posteriormente A2 lanzará luego 2 tiros libres y el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

44-13 Ejemplo: B1 hace falta a A1. Esta es la quinta 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 de campo. Antes de que el balón pase a estar vivo, los árbitros reconocen el error.

Interpretación: Se ignorará el error. El partido se reanudará como después de cualquier cesto de campo convertido.

44-14 Ejemplo: B1 hace falta a A1, que bota el balón. Esta es la quinta falta del equipo B en el cuarto. Los árbitros se dan cuenta en ese momento que A1 tiene el logo equivocado en su camiseta. A1 recibe una asistencia de su delegado de equipo para cubrir 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 reconocen el error después del saque y detienen el partido.

Interpretación: El error todavía es corregible. A1 fue sustituido por recibir una asistencia de su acompañante miembro de la delegación. Si la camiseta de A1 ahora está correcta, A1 reentrará al terreno de juego y lanzará 2 tiros libres. Si la camiseta de A1 todavía no está correcta, A6 lanzará los 2 tiros libres. En ambos casos, el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

44-15 Situación. Un error en el cronometraje relacionado con el tiempo consumido u omitido del reloj de partido puede corregirse por los árbitros en cualquier momento antes de que el árbitro principal haya firmado el acta.

44-16 Ejemplo: Con 7 segundos en el reloj del partido en el cuarto cuarto y con el tanteo A 76 –B 76, se concede un saque al equipo A desde su pista delantera. Después de que el balón toque a un jugador en el terreno de juego, el reloj del partido comienza 3 segundos tarde. Después de otros 4 segundos más, A1 anota una canasta. En ese instante, los árbitros reconocen el error de que el reloj del partido comenzó 3 segundos más tarde.

Interpretación: Si los árbitros están de acuerdo en que la canasta de campo de A1 se anotó dentro del tiempo restante de 7 segundos, la canasta de campo de A1 será válida. Además, si los árbitros están de acuerdo en que el reloj del partido comenzó 3 segundos más tarde, no queda tiempo restante. Los árbitros deciden que el partido ha finalizado.

B - El Acta – Faltas descalificantes
B-1 Ejemplos para faltas descalificantes de varias personas:

Por abandonar el área de banquillo de equipo y no ayudar o intentar ayudar a los árbitros.

Por la participación activa en el enfrentamiento.

1. Solamente es descalificado el **entrenador principal**

Entrenador principal	D2	F	F
1er ayudante de entrenador			
Penalización: 2 TL + posesión			

Entrenador principal	D2	F	F
1er ayudante de entrenador			
Penalización: 2 TL + posesión			

2. Solamente es descalificado el **1er ayudante de entrenador**

Entrenador principal	B2		
1er ayudante de entrenador	D	F	F
Penalización: 2 TL + posesión			

Entrenador principal	B2		
1er ayudante de entrenador	D2	F	F
Penalización: 4 TL + posesión			

3. Son descalificados tanto el **entrenador principal** como el **1er ayudante de entrenador**

Entrenador principal	D2	F	F
1er ayudante de entrenador	D	F	F
Penalización: 2 TL + posesión			

Entrenador principal	D2	F	F
1er ayudante de entrenador	D2	F	F
Penalización: 4 TL + posesión			

4. Se descalifica a un **sustituto**

Entrenador principal	B2		
1er ayudante de entrenador			

Entrenador principal	B2		
1er ayudante de entrenador			

Jugador 7	P2	P2	D	F	F
Penalización: 2 TL + posesión					

Jugador 7	P2	P2	D2	F	F
Penalización: 4 TL + posesión					

5. Se descalifica a dos **sustitutos** y a un **jugador excluido**

Entrenador principal	B2		
1er ayudante de entrenador			

Entrenador principal	B2		
1er ayudante de entrenador			

Jugador 7	P2	P2	D	F	F
Jugador 10	P2	T1	P	P	D
Jugador 11	P3	T1	P	P	P
Penalización: 2 TL + posesión					

Jugador 7	P2	P2	D2	F	F
Jugador 10	P2	T1	P	P2	D2
Jugador 11	P3	T2	P	P	P
Penalización: 8 TL + posesión					

6. Se descalifica a un **acompañante miembro de la delegación**

Entrenador principal	B2	B	
1er ayudante de entrenador			
Penalización: 2 TL + posesión			

Entrenador principal	B2	B2	
1er ayudante de entrenador			
Penalización: 4 TL + posesión			

7. Se descalifica a dos **acompañantes miembros de la delegación**

Entrenador principal	B2	B	B
1er ayudante de entrenador			
Penalización: 2 TL + posesión			

Entrenador principal	B2	B2	B2
1er ayudante de entrenador			
Penalización: 6 TL + posesión			

B-2 Ejemplos de las faltas técnicas al entrenador principal por su comportamiento personal antideportivo o por cualquier otra razón, combinadas con la descalificación de un acompañante miembro de la delegación por salir del área de banquillo de equipo durante un enfrentamiento:

1. En el primer cuarto hay una situación de enfrentamiento con una descalificación de un **acompañante miembro de la delegación**.

En el tercer cuarto se sanciona una falta técnica al **entrenador principal** por su comportamiento personal antideportivo.

Entrenador principal	B2	B	C1
1er ayudante de entrenador			
Penalización: 1 TL			

El entrenador principal **no es descalificado**

2. En el primer cuarto hay una situación de enfrentamiento con una descalificación de un **acompañante miembro de la delegación**.

En el tercer cuarto se sanciona una falta técnica al **entrenador principal** por cualquier otra razón.

Entrenador principal	B2	B	B1
1er ayudante de entrenador			
Penalización: 1 TL			

El entrenador principal **no es descalificado**

3. En el primer cuarto hay una situación de enfrentamiento con una descalificación de un **acompañante miembro de la delegación**.

En el tercer cuarto se sanciona una falta técnica al **entrenador principal** por su comportamiento personal antideportivo. En el cuarto cuarto, se sanciona otra falta técnica al **entrenador principal** por su comportamiento personal antideportivo.

Entrenador principal	B2	B	C1	C1 GD
1er ayudante de entrenador				
Penalización: 1 TL				

El entrenador principal **es descalificado** por 2 faltas técnicas tipo C

4. En el primer cuarto hay una situación de enfrentamiento con una descalificación de un **acompañante miembro de la delegación**.

En el tercer cuarto se sanciona una falta técnica al **entrenador principal** por cualquier otra razón. En el cuarto cuarto se sanciona otra falta técnica al **entrenador principal** por cualquier otra razón.

Entrenador principal	B2	B	B1	B1 GD
1er ayudante de entrenador				
Penalización: 1 TL				

El entrenador principal **es descalificado** por 3 faltas técnicas tipo B

F – Instant Replay System (IRS)

1. Principios generales

F-1.1 Situación. Los árbitros mantendrán a ambos equipos en el terreno de juego al final del cuarto o de la prórroga si debe realizarse una revisión de IRS.

F-1.2 Ejemplo: A1 convierte su lanzamiento de campo. Aproximadamente al mismo tiempo el reloj del partido suena para el final del cuarto. Los árbitros no están seguros de si el lanzamiento se efectuó durante el tiempo de juego y deciden utilizar la revisión de IRS. Los equipos se mueven 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 su decisión final.

F-1.3 Situación. Antes del partido el árbitro principal aprueba el IRS e informa a ambos entrenadores principales acerca de su disponibilidad. Solamente el sistema de IRS aprobado por el árbitro principal puede utilizarse para la revisión del IRS.

F-1-4 Ejemplo: A1 convierte un lanzamiento de campo cuando la señal del reloj de partido suena indicando el final del partido. No hay disponible un sistema de IRS aprobado pero el delegado del equipo B afirma que ellos grabaron el partido con la cámara de video del equipo desde una posición elevada y presenta a los árbitros el material de video para una revisión.

Interpretación: La petición del delegado del equipo B para usar el material de video para una revisión de IRS se denegará.

F.1-5 Situación. Cuando los árbitros utilicen una revisión de IRS para decidir si una canasta de campo convertida contará como de 2 o de 3 puntos, la revisión de IRS se realizará a la primera oportunidad cuando el reloj de partido está parado y el balón esté muerto.

Cuando el reloj del partido muestre 2:00 o menos en el cuarto cuarto y en cualquier prórroga, la revisión de IRS se utilizará tan pronto como el balón entre en la canasta y se detiene el reloj de partido.

F.1-6 Ejemplo: A1 convierte un lanzamiento de campo de 3 puntos. Los árbitros no están seguros de si el tiro de A1 se lanzó desde el área de tiro de campo de 3 puntos.

Interpretación: La revisión de IRS se realizará en la primera oportunidad cuando el reloj del partido está detenido y el balón está muerto.

La primera oportunidad es siempre que los árbitros detengan el partido por cualquier razón.

Sin embargo, cuando el reloj del partido muestra 2:00 o menos en el cuarto cuarto y en cualquier prórroga, la revisión de IRS se realizará tan pronto como el balón atraviese la canasta y se detenga el reloj del partido.

F.1-7 Situación. Una petición para un tiempo muerto o para una sustitución puede cancelarse después de que termine la revisión de IRS y el árbitro comunique su decisión final.

F.1-8 Ejemplo: A1 convierte un lanzamiento de campo. El entrenador principal del equipo B solicita un tiempo muerto. Los árbitros no están seguros de si el tiro de A1 se lanzó desde el área de tiro de campo de 3 puntos y deciden utilizar la revisión de IRS. Durante la revisión el entrenador principal del equipo B quiere cancelar su petición de tiempo muerto.

Interpretación: La petición del entrenador principal del equipo B puede cancelarse después de que el árbitro comunique la decisión final del IRS.

F.1-9 Ejemplo: Se sanciona una falta antideportiva a B1. Los árbitros no están seguros de si la falta de B1 fue una falta antideportiva. B6 solicita una sustitución por B1. Durante la revisión B6 regresa a su banquillo de equipo.

Interpretación: La petición de B6 para una sustitución puede cancelarse después de que el árbitro comunique la decisión final del IRS.

2. Al final del cuarto o de cada prórroga

F-2.1 Ejemplo: A1 convierte un lanzamiento de campo 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: La revisión de IRS puede usarse para decidir, al final del cuarto, si la canasta de campo convertida de A1 se lanzó antes de que la señal de final de partido sonase para el final del cuarto.

Si la revisión de IRS confirma que el balón se lanzó después del final del tiempo de juego del cuarto, se cancelará la canasta de campo de A1.

Si la revisión de IRS confirma que el balón se lanzó antes del final del tiempo de juego del cuarto, el árbitro principal confirmará la canasta anotada de A1.

F-2.2 Ejemplo: A1 convierte un lanzamiento de campo de 3 puntos cuando suena la señal del reloj de partido para el final del cuarto. Los árbitros no están seguros si A1 tocó la línea límite en su tiro.

Interpretación: La revisión de IRS puede usarse para decidir, al final del cuarto, si la canasta de campo convertida de A1 se lanzó antes de que la señal de final de partido sonase para el final del cuarto. Si es así, la revisión de IRS puede usarse también para decidir, si ocurrió una fuera de banda y si es así, cuánto tiempo se mostrará en el reloj del partido.

F-2.3 Ejemplo: Con 2.5 segundos en el reloj de partido, A1 lanza una canasta de campo. El balón toca en el aro, B1 obtiene el rebote y comienza a botar el balón. En este momento, suena la señal del reloj de partido para el final del partido. Los árbitros no están seguros de si B1 pisó fuera de banda cuando cayó con el balón en el terreno de juego.

Interpretación: La revisión de IRS no puede usarse para comprobar si un jugador que no lanza a canasta está fuera de banda.

F-2.4 Ejemplo: A1 convierte un lanzamiento de campo cuando la señal del reloj del partido suena para el final del cuarto. Los árbitros no están seguros de si ocurrió una violación del reloj de lanzamiento del equipo A.

Interpretación: La revisión de IRS puede utilizarse para decidir, al final de un cuarto, si un tiro de campo convertido se lanzó antes de que sonara la señal del reloj de partido para el final del cuarto. La revisión de IRS puede usarse además para decidir, si ocurrió una violación del reloj de lanzamiento del equipo A.

Si la revisión de IRS confirma que la canasta de campo convertida de A1 se lanzó 0.4 segundos antes de que la señal del reloj del partido sonara para el final del cuarto y si la revisión IRS confirma además que el balón estaba todavía en las manos de A1 y que la señal del reloj de lanzamiento sonó 0.2 segundos antes de que el lanzamiento de campo encestado por A1 fuera lanzado, la canasta de campo de A1 no contará. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde ocurrió la violación del reloj de lanzamiento. El equipo B tendrá 0.6 segundos en el reloj del partido. El reloj de lanzamiento se apagará.

F-2.5 Ejemplo: A1 convierte un lanzamiento de campo cuando la señal del reloj del partido suena para el final del segundo cuarto. Los árbitros no están seguros de si el equipo A cometió una violación de 8 segundos.

Interpretación: La revisión de IRS puede utilizarse para decidir, al final de un cuarto, si el tiro de campo convertido de A1 se lanzó antes de que sonara la señal del reloj de partido para el final del cuarto. La revisión de IRS puede usarse además para decidir si ocurrió una violación de 8 segundos del equipo A.

Si la revisión de IRS confirma que la canasta de campo convertida de A1 se lanzó antes de que la señal del reloj del partido sonara para el final del cuarto y si la revisión de IRS confirma además que antes del lanzamiento de campo encestado de A1, el equipo A cometió una violación de 8 segundos cuando el reloj de partido mostraba 0.8 segundos, la canasta de campo de A1 no contará. El partido se reanudará con un saque del equipo B en su pista delantera desde el lugar más cercano a donde ocurrió la violación de 8 segundos. El equipo B tendrá 0.8 segundos en el reloj del partido. El reloj de lanzamiento se apagará.

Si la revisión de IRS confirma que el equipo A no cometió violación de la regla de 8 segundos, la canasta de campo de A1 contará. El segundo cuarto ha finalizado. La segunda parte comenzará con un saque de posesión alterna desde la prolongación de la línea central.

F-2.6 Ejemplo: El equipo B está ganando por 2 puntos. B1 hace falta a A1 cuando suena la señal del reloj del partido para el final de la primera prórroga. Esta es la quinta falta del equipo B en el cuarto. Los árbitros no están seguros de si la falta de B1 ocurrió antes del final de la primera prórroga.

Interpretación: La revisión de IRS puede utilizarse para decidir, al final de cada prórroga, si la falta ocurrió antes del final del tiempo de juego. Si es así, A1 lanzará 2 tiros libres. El reloj de partido mostrará el tiempo de juego restante.

F-2.7 Ejemplo: B1 hace falta a A1 en su lanzamiento para una canasta de campo de 2 puntos no convertido cuando suena la señal del reloj de partido para el final la segunda prórroga.

Interpretación: La revisión de IRS puede utilizarse para decidir, al final de la segunda prórroga si la falta de B1 ocurrió antes de que sonara la señal del reloj de partido para el final de la segunda prórroga.

Si la revisión de IRS confirma que la falta ocurrió antes del final de la segunda prórroga, A1 lanzará dos tiros libres. El reloj del partido mostrará el tiempo de juego restante.

Si la revisión de IRS confirma que la falta ocurrió después del final de la segunda prórroga, la falta de B1 no se tendrá en cuenta. A1 no lanzará tiros libres a menos que la falta de B1 fuera sancionada como una falta antideportiva o una falta descalificante y haya todavía una tercera prórroga por jugarse.

3. El reloj de partido muestra 2:00 o menos en el cuarto cuarto o en cada prórroga

F-3.1 Ejemplo: Con 1:41 en el reloj de partido en el cuarto cuarto, A1 convierte un lanzamiento de campo cuando suena la señal del reloj de lanzamiento. Los árbitros no están seguros de si el balón estaba todavía en las manos de A1 cuando sonó la señal del reloj lanzamiento.

Interpretación: La revisión del IRS puede utilizarse para decidir, cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el cuarto cuarto, si el tiro convertido de A1 para una canasta de campo se lanzó antes de que haya sonado la señal del reloj de lanzamiento.

Si la revisión de IRS confirma que el balón estaba todavía en las manos de A1 cuando sonó la señal del reloj de lanzamiento, esto es una violación del reloj de lanzamiento del equipo A. La canasta de campo del equipo A no contará. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde el lugar más cercano a donde ocurrió la violación del reloj de lanzamiento.

Si la revisión de IRS confirma que el balón había salido de las manos de A1 en su lanzamiento a canasta antes de que sonara la señal del reloj de lanzamiento, esto no es una violación del reloj de lanzamiento del equipo A. La canasta de campo de A1 contará. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde su línea de fondo como después de cualquier canasta de campo convertida.

F-3.2 Ejemplo: Con 1:37 en el reloj de partido en el cuarto cuarto, suena la señal del reloj de lanzamiento. Aproximadamente al mismo tiempo, A1 anota una canasta de campo desde su pista delantera y A2 hace falta a B2 lejos del balón en cualquier lugar del terreno de juego en la pista delantera del equipo A. Esta es la tercera falta del equipo A en el cuarto. Los árbitros no están seguros de si el balón estaba todavía en las manos de A1 cuando sonó la señal del reloj lanzamiento y cuando ocurrió la falta de A2.

Interpretación: La revisión de IRS puede utilizarse para decidir, cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el cuarto cuarto, si el balón estaba todavía en la(s) mano(s) del lanzador cuando sonó la señal del reloj de lanzamiento, y cuando se cometió una falta lejos de la situación de lanzamiento.

Si la revisión de IRS confirma que el balón había salido de las manos de A1 en su tiro para una canasta de campo antes de que sonara la señal del reloj de lanzamiento y si la revisión de IRS confirma además que el balón había salido de las manos de A1 en su lanzamiento a canasta antes de que ocurriera la falta de A2, la canasta de campo de A1 contará. La falta de A2 se anotará. Esto no es una violación del reloj de lanzamiento del equipo A. La señal del reloj de lanzamiento no se tendrá en cuenta. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde su línea de fondo como después de cualquier canasta de campo convertida. El equipo B tendrá el tiempo restante en el reloj del partido y 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

Si la revisión de IRS confirma que la falta de A2 ocurrió antes de que el balón había salido de las manos de A1 en su lanzamiento para una canasta de campo y si la revisión de IRS confirma además que la falta de A2 ocurrió antes de que sonara la señal del reloj de lanzamiento, la falta de A2 se anotará. La canasta de campo de A1 no contará. Esto no es una violación del reloj de lanzamiento del equipo A. La señal del reloj de lanzamiento se obviará. El partido se reanudará con un saque del equipo B en su pista trasera desde el lugar más cercano a donde ocurrió la falta de A2. El equipo B tendrá el tiempo restante en el reloj del partido y 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

Si la revisión de IRS confirma que la señal del reloj de lanzamiento sonó antes de que el balón había salido de las manos de A1 en su lanzamiento para una canasta de campo y si la revisión de IRS confirma además que la señal del reloj de lanzamiento sonó antes de que ocurriera la falta de A2, esto es una violación del reloj de lanzamiento del equipo A. La canasta de campo de A1 no contará. La falta de A2 no se tendrá en cuenta, a menos que se haya sancionado como una falta antideportiva o descalificante. El partido se reanudará con un saque del equipo B en su pista trasera desde el lugar más cercano a donde ocurrió la violación del reloj de lanzamiento. El equipo B tendrá el tiempo restante en el reloj del partido y 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

F-3.3 Ejemplo: Con 1:34 en el reloj de partido en el cuarto cuarto suena la señal del reloj de lanzamiento. Aproximadamente al mismo tiempo A1 anota una canasta de campo y B2 hace falta a A2 lejos del balón en cualquier lugar del terreno de juego en la pista delantera del equipo A. Esta es la tercera falta del equipo B en el cuarto. Los árbitros no están seguros de si el balón estaba todavía en las manos de A1 cuando sonó la señal del reloj de lanzamiento y cuando ocurrió la falta de B2.

Interpretación: La revisión de IRS puede usarse cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el cuarto cuarto para confirmar si el balón estaba todavía en la(s) mano(s) del tirador cuando sonó la señal del reloj de lanzamiento, y cuando se ha cometido una falta lejos de una situación de lanzamiento.

Si la revisión de IRS confirma que la falta de B2 ocurrió antes de que sonase la señal del reloj de lanzamiento y si la revisión de IRS confirma además que la falta de B2 ocurrió cuando A1 estaba en su acción de tiro para una canasta de campo, esto no es una violación del reloj de lanzamiento del equipo A. La señal del reloj de lanzamiento se obviará. La falta de B2 se anotará. La canasta de campo de A1 contará. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde su pista delantera en el lugar más cercano a donde ocurrió la falta de B2. El equipo A tendrá el tiempo restante en el reloj del partido y 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

Si la revisión de IRS confirma que el balón estaba todavía en la(s) mano(s) de A1 cuando sonó la señal del reloj de lanzamiento y si la revisión de IRS confirma además que la señal del reloj de lanzamiento sonó antes de ocurriera la falta de B2, esto es una violación del reloj de lanzamiento del equipo A. La canasta de campo de A1 no contará. La falta de B2 se obviará, a menos que haya sido sancionada como una falta antideportiva o descalificante. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde su pista trasera desde el lugar más cercano a donde ocurrió la violación del reloj de lanzamiento. El equipo B tendrá el tiempo restante en el reloj del partido y 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

F-3.4 Ejemplo: Con 7.5 segundos en el reloj de partido en el cuarto cuarto y justo antes de que el sacador A1 pase el balón desde su 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 el orden en el que ocurrieron las faltas.

Interpretación: La revisión de IRS no puede usarse para decidir qué falta ocurrió primero. Ambas faltas se mantendrán. La penalización para una 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 reanudará después con un saque del equipo A desde la línea de saque en su pista delantera.

F-3.5 Ejemplo: Con 1:16 en el reloj de partido en el cuarto cuarto, A1 lanza para una canasta de campo. El árbitro sanciona una violación de interposición. Los árbitros no están seguros de si el balón estaba ya en su trayectoria descendente hacia la canasta.

Interpretación: La revisión de IRS puede usarse para decidir, cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el cuarto cuarto, si una violación de interposición se sancionó correctamente.

Si la revisión de IRS confirma que el balón estaba en su trayectoria descendente hacia la canasta, la violación de interposición se mantendrá.

Si la revisión de IRS confirma que el balón no estaba todavía en su trayectoria descendente hacia la canasta, la decisión de interposición se cancelará y ocurre una situación de salto.

F-3.6 Ejemplo: Con 38 segundos en el reloj de partido en el cuarto cuarto, A1 lanza un tiro para una canasta de campo. 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 de IRS puede usarse solo si los árbitros han sancionado una violación de interposición.

F-3.7 Ejemplo: Con 36 segundos en el reloj de partido en el cuarto cuarto, B1 hace falta a A1 en su 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 de si el balón fue tocado ilegalmente por B2.

Interpretación: La revisión de IRS puede usarse solo si los árbitros han sancionado una violación de interposición.

F-3.8 Ejemplo: Con 28 segundos en el reloj de partido en el cuarto cuarto, B1 hace falta a A1 durante su acción de tiro para una canasta de 2 puntos. En su trayectoria hacia la canasta, B2 toca el balón. El árbitro sanciona una violación de interposición. El balón no entra en la canasta. Los árbitros no están seguros de si el balón fue tocado ilegalmente por B2.

Interpretación: La revisión de IRS puede usarse para decidir, cuando el reloj del partido muestra 2:00 o menos en el cuarto cuarto, si los árbitros sancionaron correctamente la interposición de B2.

Si la revisión de IRS confirma que B2 tocó el balón en su 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 de IRS confirma que B2 tocó el balón en su trayectoria ascendente, se cancelará la decisión de interposición. A1 lanzará 2 tiros libres y el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

F-3.9 Ejemplo: Con 1:37 en el reloj de partido en el cuarto cuarto, el balón sale fuera de banda. 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 de banda.

Interpretación: La revisión de IRS puede utilizarse para identificar, cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el cuarto cuarto, al jugador que provocó que el balón saliera fuera de banda. El período de 1 minuto del tiempo muerto no comenzará hasta que finalice la revisión de IRS y el árbitro comunique su decisión final.

F-3.10 Ejemplo: Con 5:53 en el reloj de partido en el primer 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 de banda. Se concede un saque al equipo A. Los árbitros no están seguros del jugador que provocó que el balón saliera fuera de banda.

Interpretación: La revisión de IRS no puede usarse en este momento. Puede usarse para identificar al jugador que provocó que el balón saliera fuera de banda solo cuando el reloj de partido muestre 2:00 o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga.

F-3.11 Ejemplo: Con 1:45 en el reloj del partido en la prórroga, A1 cerca de la línea lateral pasa el balón a A2. Durante el pase B1 palmea el balón fuera de banda. Los árbitros no están seguros de si A1 estaba ya fuera de banda cuando cuando pasaba el balón a A2.

Interpretación: La revisión de IRS no puede utilizarse para decidir si un jugador o el balón estaba fuera de banda.

4. Durante cualquier momento del partido

F-4.1 Ejemplo: B1 hace falta a A1 durante su acción de tiro. A1 anota una canasta de campo. Los árbitros no están seguros de si A1 comenzó su acción de tiro cuando ocurrió la falta de B1.

Interpretación: La revisión de IRS no puede usarse en ningún momento del partido para comprobar si el tirador recibió una falta.

F-4.2 Ejemplo: B1 hace falta a A1 durante su acción de tiro. A1 anota una canasta de campo. Los árbitros no están seguros de si el balón **había salido** de las manos de A1 en su tiro a canasta cuando ocurrió la falta de B1.

Interpretación: La revisión de IRS no puede usarse en ningún momento del partido para comprobar si el balón salió de las manos de A1 en su lanzamiento a canasta antes de que A1 recibiera la falta.

F-4.3 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento para una canasta de 3 puntos. El balón toca en el aro y todavía tiene una oportunidad de entrar en la canasta cuando es tocado por A2 o por B2. El balón entra en la canasta. Los árbitros no están seguros de si la canasta contará como 2 o 3 puntos.

Interpretación: La revisión de IRS no puede usarse para decidir, en cualquier momento del partido, si el balón que tiene todavía la oportunidad de entrar en la canasta fue tocado por A2 o por B2.

La revisión de IRS puede usarse para decidir, en cualquier momento del partido, si la canasta de campo de A1 contará como 2 o 3 puntos.

F-4.4 Ejemplo: B1 hace falta a A1 durante su acción de tiro. Se conceden 3 tiros libres a A1. Los árbitros no están seguros de si el tiro de A1 fue lanzado desde el área de canasta de 3 puntos.

Interpretación: La revisión de IRS puede usarse en cualquier momento del partido para comprobar si se concederán 2 o 3 puntos al lanzador de una canasta de campo.

F-4.5 Ejemplo: Con 40 segundos en el reloj de partido durante el cuarto cuarto, el sacador A1 tiene el balón en sus manos o a su disposición cuando B2 contacta a A2 en el terreno de juego. Se sanciona una falta antideportiva a B2. Los árbitros no están seguros si el balón estaba todavía en las manos del sacador A1 cuando ocurrió la falta.

Interpretación: La revisión de IRS puede utilizarse para decidir, en cualquier momento del partido si una falta antideportiva será actualizada a una falta personal.

Si la revisión de IRS establece que la falta sucedió antes de que se lanzara el balón en el saque, la falta de B2 permanecerá como antideportiva.

Si la revisión de IRS establece que la falta sucedió después de que se lanzara el balón en el saque, la falta de B2 será actualizada a una falta personal.

F-4.6 Ejemplo: Se sanciona una falta antideportiva a B1 por golpear con su codo a A1. Los árbitros no están seguros de si B1 golpeó a A1 **con** su codo.

Interpretación: La revisión de IRS puede utilizarse para decidir, durante cualquier momento del partido, si una falta personal, antideportiva o descalificante será considerada como una falta técnica.

Si la revisión de IRS establece que **no hay contacto de B1 sobre A1** al balancear los codos, la falta de B1 se cambiará por una falta técnica.

F-4.7 Ejemplo: Se sanciona una falta personal a B1. Los árbitros no están seguros de si la falta es antideportiva o de si se produjo una falta.

Interpretación: La revisión de IRS puede utilizarse para decidir, en cualquier momento del partido, si una falta personal se actualizará a una falta antideportiva. Sin embargo, si la revisión de IRS confirma que no hubo contacto, la falta personal no puede cancelarse.

F-4.8 Ejemplo: A1 bota hacia la canasta en un contraataque sin ningún defensor entre él y la canasta de los oponentes. B1 usa su brazo para desviar el balón y contacta lateralmente a A1. Se sanciona una falta antideportiva a B1. Los árbitros no están seguros de si la falta de B1 fue correctamente sancionada como una falta antideportiva.

Interpretación: La revisión de IRS puede usarse para decidir, durante cualquier momento del partido si una falta antideportiva puede actualizarse a una falta personal o a una falta descalificante. Sin embargo, si la revisión de IRS confirma que el responsable del contacto fue A1 por golpear el brazo de B1, la falta antideportiva defensiva de B1 puede actualizarse a una falta personal pero no cambiarse por la falta ofensiva de A1.

F-4.9 Ejemplo: B1 hace falta a A1, que bota el balón. Los árbitros no están seguros de si la falta de B1 debería actualizarse a una falta antideportiva.

Interpretación: La revisión de IRS puede usarse para decidir, durante cualquier momento del partido si una falta personal puede actualizarse a una falta antideportiva. Sin embargo, si la revisión de IRS confirma que el responsable del contacto fue A1 por cargar sobre B1, la falta defensiva de B1 no puede cambiarse por una falta ofensiva de A1.

F-4.10 Ejemplo: A1 bota el balón y comete una violación de pasos seguida de una falta antideportiva de B1 sobre A1. Los árbitros no están seguros de si la falta de B1 fue correctamente sancionada como una falta antideportiva.

Interpretación: La revisión de IRS puede usarse para decidir, durante cualquier momento del partido si una falta antideportiva puede actualizarse a una falta personal o a una falta descalificante.

Si la revisión de IRS confirma que la falta de B1 fue una falta antideportiva, la falta contará como antideportiva.

Si la revisión de IRS confirma que la falta de B1 fue una falta personal, no se tendrá en cuenta porque se produjo después de la violación de avance ilegal.

F-4.11 Ejemplo: B1 hace falta a A1 durante su intento para una canasta de campo, seguida de una falta antideportiva de B2 sobre A1 que está todavía en su acción de tiro. El balón no entra en la canasta. Los árbitros no están seguros de si la falta de B2 fue una falta antideportiva.

Interpretación: La revisión de IRS puede usarse para decidir, durante cualquier momento del partido si una falta antideportiva puede actualizarse a una falta personal o a una falta descalificante.

Si la revisión de IRS confirma que la falta de B2 fue una falta antideportiva, la falta contará como 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 para el equipo A desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

Si la revisión de IRS confirma que la falta de B2 fue una falta personal, no se tendrá en cuenta porque se produjo después de la primera 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-4.12 Ejemplo: En el tercer cuarto se sanciona una falta antideportiva de B1 sobre A2. En el cuarto cuarto, B1 hace una falta a A1 durante su lanzamiento de campo, que convierte. Los árbitros no están seguros de si la falta de B1 será actualizada a una falta antideportiva. Durante la revisión de IRS, se sanciona una falta técnica a B1.

Interpretación: Si la revisión de IRS confirma que la falta de B1 sobre A1 era una falta antideportiva, B1 será descalificado automáticamente por su segunda falta antideportiva. La falta técnica de B1 se cancelará y no será anotada ni a él ni al entrenador principal del equipo B. A1 lanzará 1 tiro libre sin rebote por la falta antideportiva de B1. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

F-4.13 Ejemplo: Con 42.2 segundos en el reloj de partido en el segundo cuarto, A1 bota hacia su pista delantera. En ese momento, los árbitros se dan cuenta que el reloj de partido y el reloj de lanzamiento no tienen ningún dígito visible.

Interpretación: El partido se detendrá inmediatamente. La revisión de IRS puede usarse para decidir, durante cualquier momento del partido, cuánto tiempo deberá mostrarse en ambos relojes. Después de la revisión de IRS, el partido se reanudará con un saque del equipo A desde el lugar más cercano a donde se encontraba el balón cuando el partido fue interrumpido. El equipo A tendrá el tiempo restante en el reloj de partido y en el reloj de lanzamiento.

F-4.14 Ejemplo: A2 lanza su segundo tiro libre. El balón entra en la canasta. En ese momento, los árbitros no están seguros de si A2 era el correcto lanzador de los tiros libres.

Interpretación: La revisión de IRS puede usarse para identificar, durante cualquier momento del partido, al correcto lanzador de tiros libres antes de que el balón pase a estar vivo siguiendo al primer balón muerto después de que comenzara el reloj del partido, con posterioridad al error.

Si la revisión de IRS identifica a un lanzador de tiros libres equivocado, ha ocurrido un error corregible por permitir lanzar un tiro libre al jugador equivocado. Los tiros libres lanzados por A2, independientemente de si fueron o no convertidos, se cancelarán. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde la prolongación de la línea de tiros libres en su pista trasera. El equipo B tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

F-4.15 Ejemplo: A1 y B1 comienzan golpearse entre sí seguidos de más jugadores y de personas con permiso para sentarse en los banquillos de equipo, todos participando en un 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 de IRS para identificar, durante cualquier momento del partido, la participación de otros jugadores y de todas las personas con permiso para sentarse en los banquillos de equipo durante cualquier acto de violencia. Después de obtener una clara y concluyente evidencia del enfrentamiento, el árbitro principal informará claramente de su decisión final enfrente de la mesa de oficiales y la comunicará a ambos entrenadores principales.

F-4.16 Ejemplo: Dos oponentes comienzan a hablar 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 involucrados.

Interpretación: Una vez restaurado el orden, los árbitros pueden usar la revisión de IRS para identificar, durante cualquier momento del partido, la participación de jugadores durante cualquier acto de violencia. Después de obtener una clara y concluyente evidencia del enfrentamiento, el árbitro principal informará claramente de su decisión final enfrente de la mesa de oficiales y la comunicará a ambos entrenadores principales.