



Reglas Oficiales de Baloncesto 2024

INTERPRETACIONES OFICIALES

(Principales cambios)

De aplicación a partir del 1 de octubre de 2024

Artículo 17 Saque

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

Después de una canasta o tiro libre convertido, el primer entrenador, después del tiempo muerto, decidirá si el saque se realizará desde la línea de saque situada en el lado de la mesa de oficiales o desde la del lado opuesto.

Después de una falta, violación (incluidos los fueros de banda) o un balón retenido, el saque se realizará desde la línea de saque situada en el mismo lado del campo (lado de la mesa de oficiales o lado opuesto) que el saque original.

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

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

17-14 Ejemplo: Con 44 segundos en el reloj de partido del 4º cuarto y 17 segundos en el reloj de tiro, A1 se encuentra regateando en su pista trasera cuando un jugador del equipo B palmea el balón fuera del terreno de juego, en la pista trasera del equipo A, a la altura de la línea de saque en el lado de la mesa de oficiales o en el lado opuesto a esta. En ese momento se concede un tiempo muerto:

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

Interpretación:

- En el supuesto a): El partido se reanudará con un saque para el equipo A, a la altura de la línea de saque en su pista trasera, desde donde el balón salió fuera de banda. El equipo A dispondrá de 17 segundos en el reloj de tiro.
- En los supuestos b) y c): Si el entrenador del equipo A decide realizar el saque desde la pista delantera, el juego se reanudará con un saque desde la línea de saque desde el lado de la mesa de oficiales o desde el lado opuesto, dependiendo del lado en el que el balón salió fuera del terreno de juego, con 14 segundos en el reloj de tiro.

Si decide sacar desde pista trasera, el saque se realizará con 17 segundos en el reloj de tiro.

17-15 Ejemplo: Con 57 segundos en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 lanza dos 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 a equipo B.

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

- a) Pista delantera, el saque se realizará desde la línea de saque del lado opuesto de la mesa de oficiales, con 14 segundos en el reloj de tiro.
- b) Pista trasera, el saque se realizará desde la prolongación de la línea de tiros libres, en el lado opuesto de la mesa de oficiales, con 24 segundos en el reloj de tiro.

17-17 Ejemplo: Con 1:24 en el reloj de partido en el 4º cuarto, A1 se encuentra regateando 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 palmea de nuevo el balón fuera del terreno de juego, en la pista trasera del equipo A, en el lado de la mesa de oficiales, con:

- a) 6 segundos en el reloj de tiro.
- b) 17 segundos en el reloj de tiro.

Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: Tras el tiempo muerto.

Si el primer entrenador del equipo A decide sacar desde la línea de saque en su pista delantera, lo hará en desde el lado de la mesa de oficiales. El equipo A dispondrá de:

- a) 6 segundos en el reloj de tiro.
- b) 14 segundos en el reloj de tiro.

Si decide sacar desde la pista trasera, el saque se realizará desde donde el balón salió fuera del terreno de juego. El equipo A dispondrá de:

- a) 6 segundos en el reloj de tiro.
- b) 17 segundos en el reloj de tiro.

17-18 Ejemplo: Con 48 segundos en el reloj de partido del 4º cuarto, A1 bota el balón en pista delantera cuando B1 palmea el balón hacia la pista trasera del equipo A, donde A2 inicia un nuevo regate. B2 comete falta sobre A2, en el lado de la pista más cercano a la mesa de oficiales. Se trata de la 3ª falta del equipo B, con:

- a) 6 segundos en el reloj de tiro.
- b) 17 segundos en el reloj de tiro.

Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: En ambos casos, si el primer entrenador del equipo A decide sacar en pista delantera, lo hará desde la línea de saque situada en el lado de la mesa de oficiales, con 14 segundos en el reloj de tiro.

Si decide sacar desde la pista trasera, lo hará desde el lugar más cercano a donde se produjo la falta, con 24 segundos en el reloj de tiro.

Artículo 21 Regate

24-8 Ejemplo: A1 finaliza un regate y pasa el balón a A2. El balón de manera accidental toca el cuerpo de B2. Después de esto el balón toca el terreno de juego, A1 coge el balón y comienza un nuevo regate.

Interpretación: Se trata de una jugada legal. A1 puede iniciar un nuevo regate después del primero puesto que el balón ha sido tocado por otro jugador.

Artículo 31 Interposición e interferencia

31-17 Afirmación: Es una violación por interferencia si un jugador hace vibrar o agarra la canasta (aro o red) de tal modo que hace que el balón bote de forma antinatural o cambie de dirección, impidiendo que el balón entre en la canasta o provocando que termine entrando en la misma.

31-18 Ejemplo: A1 tira de 3 próximo al final del partido. El balón está en el aire cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final del mismo. Después de la señal:

- a) B1 hace que la canasta vibre de tal modo que hace que el balón bote de forma antinatural o cambie de dirección, impidiendo que el balón entre en la canasta.
- b) A2 hace que la canasta vibre de tal modo que hace que el balón bote de forma antinatural o cambie de dirección, provocando que el balón entre en el cesto.

Interpretación: Incluso después de que suene la señal del reloj de partido indicando el final del mismo, el balón permanecerá vivo. Se trata de una violación de interferencia de:

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

Artículo 36 Falta técnica

36-12 Afirmación: Siempre que un jugador simule haber recibido una falta, se aplicará el siguiente procedimiento:

- Sin interrumpir el partido, el árbitro señalará la simulación mostrando dos veces la señal de “bajar el antebrazo”.
- La siguiente vez que el partido se detenga por cualquier motivo, se comunicará el aviso al jugador y al primer entrenador de su equipo. Ambos equipos tienen derecho a 1 aviso por simulación cada uno.
- La siguiente vez que cualquier jugador de ese equipo simule haber recibido una falta, será sancionado con falta técnica. Esto también se aplica cuando el partido no se detuvo para comunicar el aviso a cualquier jugador o al primer entrenador de ese equipo.
- Si ocurre una simulación excesiva sin ningún contacto, se puede sancionar una falta técnica inmediatamente sin un aviso previo.
- Se abordarán todas las situaciones en las que se finge haber recibido una falta, independientemente de que en la misma acción se haya sancionado o no, una falta o violación.
- Un jugador puede ser sancionado al mismo tiempo con falta y aviso por simulación en cualquier jugada. Así mismo, el jugador que recibe una falta puede ser advertido también por simulación.

36-13 Ejemplo: B1 defiende al regateador A1. A1 empuja a B1 y hace un movimiento brusco con la cabeza intentando dar la impresión de haber sido objeto de falta por B1. El árbitro sanciona falta en ataque de A1.

Interpretación: Además de la falta en ataque contra A1, el árbitro advertirá por simulación a A1 (si se trata del primer aviso para su equipo) o sancionará con falta técnica a dicho jugador, si su equipo estuviera advertido por simulación anteriormente.

36-14 Ejemplo: B1 defiende a A1 que se encuentra realizando un regate. B1 empuja a A1 y A1 hace un movimiento brusco con la cabeza, intentando dar la impresión de haber sido objeto de falta por parte de B1. El árbitro sanciona falta en defensa de B1.

Interpretación: Además de la falta en defensa contra B1, advertirá por simulación a A1 (si se trata del primer aviso para su equipo) o le sancionará con falta técnica, si su equipo estuviera advertido por simulación anteriormente.

36-15 Ejemplo: B1 defiende a A1 que se encuentra realizando un regate. A1 realiza un movimiento brusco con su cabeza intentando dar la impresión de haber sido objeto de falta por parte de B1. El árbitro muestra dos veces a A1 la señal de “simular una falta”. Acto seguido, y antes de que se detenga el reloj de partido:

- a) A1 cae sobre la pista intentando dar la impresión de haber sido empujado por B1.
- b) B2 cae sobre la pista intentando dar la impresión de haber sido empujado por A2.

Interpretación:

- a) El árbitro advertirá oficialmente a A1 por la primera simulación con la cabeza, mostrando dos veces la señal de “simular una falta”. Posteriormente sancionará a A1 con una falta técnica por la segunda simulación al caer sobre la pista, aunque el juego no se haya detenido para comunicar la advertencia de simulación de A1 tanto a A1 como al primer entrenador del equipo A.
- b) El árbitro advertirá a B2 por simulación mostrando dos veces la señal de “simular una falta”. El aviso será comunicado de manera oficial a B2 y al primer entrenador del equipo B, la siguiente vez que se detenga el reloj de partido por cualquier motivo. Como se trata de la primera interrupción del juego después de la simulación de A1, dicha advertencia oficial también se comunicará tanto a A1 como al primer entrenador del equipo A.

36-16 Ejemplo: B1 defiende al regateador A1. B1 cae al suelo intentando dar la impresión de haber sido objeto de falta por parte de A1. Al mismo tiempo, A1 hace un movimiento brusco de simulación con la cabeza, para hacer creer a los árbitros que ha recibido falta por parte de B1.

Interpretación: El árbitro advierte a A1 y B1 con un aviso oficial por simulación (si es el primer aviso oficial por simulación del equipo) o falta técnica (si es el segundo aviso oficial por simulación del equipo).

36-19 Afirmación: Un jugador que haya cometido 2 faltas técnicas o 2 faltas antideportivas o 1 falta técnica y 1 falta antideportiva será descalificado del partido inmediatamente.

Un primer entrenador que haya cometido 2 faltas técnicas (“C”) por su conducta personal antideportiva o 3 faltas técnicas, ya sean todas ellas tipo “B” o una tipo “C”, será descalificado del partido de forma inmediata.

Cuando un participante es descalificado, deberá abandonar el terreno de juego inmediatamente (en no más de 30 segundos) y se dirigirá al vestuario del equipo, donde permanecerá el resto del partido o, si lo desea, podrá abandonar las instalaciones.

36-33 Ejemplo: El jugador – primer entrenador A1 ha cometido 4 faltas como jugador y 1 falta técnica como primer entrenador.

Interpretación: El jugador – primer entrenador no puede continuar jugando al haber cometido un total de 5 faltas como jugador y primer entrenador. A1 puede continuar como primer entrenador.

36-34 Ejemplo: El jugador – primer entrenador A1 ha cometido 1 falta técnica como jugador y 1 falta técnica como primer entrenador.

Interpretación: A1, que realiza funciones de jugador – primer entrenador, será descalificado automáticamente (GD) al haber cometido 2 faltas técnicas por conducta personal antideportiva (“C”).

Artículo 44 Errores corregibles

44-1 Afirmación: Los árbitros pueden corregir un error de categoría 1 solamente si una regla es incorrectamente aplicada en las siguientes situaciones:

- Conceder uno o varios tiros libres a los que no se tiene derecho
- No conceder uno o varios tiros libres a los que se tiene derecho.
- Permitir lanzar uno o varios tiros libres a un jugador equivocado.
- Ordenar a un jugador equivocado lanzar uno o varios tiros libres.
- Conceder o anular puntos por error.
- Marcar a la mesa una falta al jugador, entrenador o equipo equivocado.
- Los errores de anotación en el acta incluyen:
 - No anotar o anotar puntos erróneamente.
 - No anotar o anotar una falta al jugador, entrenador o equipo equivocado.
 - No anotar o anotar un tiempo muerto al equipo equivocado.
- Los errores del reloj del partido incluyen los fallos de funcionamiento, al poner en marcha o parar el reloj del partido correctamente, o al ajustar el tiempo correcto en el reloj del partido.

Los árbitros pueden corregir un error de categoría 2 solamente si una regla es incorrectamente aplicada en las siguientes situaciones:

- Errores del reloj de tiro, incluidos fallos de funcionamiento, al poner en marcha o parar el reloj de tiro o al ajustar el tiempo correcto en el reloj de tiro.

44-2 Afirmación: Para ser corregible, un error corregible de categoría 1 debe ser identificado y corregido por los árbitros, el comisario, si lo hubiera, o los oficiales de mesa de la siguiente manera:

- Si el error se produce en cualquier momento antes de que queden 2:00 minutos o menos en el reloj del partido del 4º cuarto, deberá identificarse y corregirse antes de que queden 2:00 minutos o menos del 4º cuarto.
- Si el error se produce antes de los últimos 2:00 minutos del 4º cuarto, pero los árbitros detienen el partido por primera vez cuando quedan menos de 2:00 minutos del 4º cuarto, el error deberá corregirse antes de que el balón vuelva a estar vivo.
- Si el error se produce cuando quedan 2:00 o menos en el reloj del partido del 4º cuarto o de cualquier prórroga, el error deberá corregirse antes de que el balón vuelva a estar vivo, después de la primera vez que los árbitros hayan interrumpido el juego por cualquier motivo tras el error.

44-3 Ejemplo: Cuando restan 3:37 en el reloj de partido para la finalización del 2º cuarto, B1 comete falta sobre A1. Es la cuarta falta del equipo B en el cuarto. Se conceden 2 tiros libres a A1 por error. El error se descubre:

- a) Con 4:48 en el reloj de partido para el final del 4º cuarto.
- b) Con 0:39 en el reloj de partido para el final del 4º cuarto.

Interpretación:

- En el supuesto a), el error es corregible.
- En el supuesto b), la oportunidad de corregir el error finalizó. El error ya no es corregible y no se tendrá en cuenta.

44-4 Ejemplo: Cuando restan 2:13 en el reloj de partido para el final del 4º cuarto, B1 comete falta sobre A1. Es la sexta falta de equipo en el 4º cuarto. Se conceden 2 tiros libres a A1. En lugar de A1, los árbitros ordenan a A2 que lance los tiros libres. El error se descubre:

- a) Cuando el partido se detiene y restan 1:49 en el reloj de partido para la finalización del 4º cuarto (siendo esta la primera vez que los árbitros detienen el partido tras los tiros libres).
- b) Cuando el partido se detiene y restan 1:23 en el reloj de partido para la finalización del 4º cuarto (siendo esta la tercera vez que los árbitros detienen el partido tras los tiros libres).

Interpretación:

- En el supuesto a), el error es corregible.
- En el supuesto b), la oportunidad de corregir el error finalizó. El error ya no es corregible y no se tendrá en cuenta.

44-5 Ejemplo: Cuando restan 1:14 en el reloj de partido para el final del 4º cuarto, B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro para un cesto de 2 puntos. El balón no entra en la canasta. El árbitro, por error, concede a A1 los dos puntos y un tiro libre adicional. El error se descubre:

- a) Antes de que se reanude el juego tras el tiro libre.
- b) La primera vez que el partido se detiene después de que el juego continuase tras los tiros libres, con 0:59 en el reloj de partido en el 4º cuarto.
- c) Durante el intervalo de juego entre el 4º cuarto y la primera prórroga.
- d) Con 3:59 en el reloj de partido para el final de la prórroga.

Interpretación:

- En los supuestos a) y b), el error es corregible.
- En los supuestos c) y d), la oportunidad de corregir el error finalizó. El error ya no es corregible y no se tendrá en cuenta.

44-6 Afiración: Si el error consiste en que los árbitros conceden uno o más tiros libres a los que no se tenía derecho, y el error se descubre dentro de los plazos previstos en las reglas, este se podrá corregir del siguiente modo:

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

- Si el reloj de partido no se ha puesto en marcha después del error, se concederá un saque a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres al equipo al que se le han cancelado los tiros libres.
- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha después el error, tras la corrección del error se reanudará el juego desde el lugar más cercano a donde se detuvo para corregir el error.

44-7 Ejemplo: Cuando restan 3:37 en el reloj de partido para el final del 2º cuarto, B1 comete falta sobre A1. Es la cuarta falta del equipo B en el cuarto. El árbitro, erróneamente, concede 2 tiros libres a A1. El error se descubre:

- a) Después de que el balón esté a disposición de A1 para el primer tiro libre.
- b) Después de que A1 haya lanzado los dos tiros libres, pero antes de que el reloj de partido se ponga en marcha después del segundo tiro libre.
- c) Con 4:48 en el reloj de partido para el final del 4º cuarto.

Interpretación: En todos los casos, el error es corregible. Los tiros libres, convertido o fallados, serán cancelados.

En los supuestos a) y b), el juego se reanudará con un saque de banda para el equipo A a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres, en el lado opuesto a la mesa de oficiales, con 14 segundos en el reloj de posesión.

En el supuesto c), tras la corrección del error el juego se reanudará desde el lugar más cercano a donde se interrumpió el partido para corregir el error.

44-8 Afiración: Si el error consiste en no conceder uno o más tiros libres merecidos, y el error se descubre dentro de los plazos previstos en las reglas, este se podrá corregir del siguiente modo:

- Si la posesión del balón no ha cambiado desde que se cometió el error, el juego se reanudará tras la corrección del error como después de un tiro libre normal.
- Si el mismo equipo logra una canasta tras habersele concedido por error el saque, se ignorará el error.
- Si el reloj del partido se ha puesto en marcha y ha habido un cambio de posesión, tras la corrección del error, el partido se reanudará por parte del equipo que tenía el control del balón o tenía derecho al mismo, desde el lugar más cercano a donde se detuvo para corregir el error.

44-9 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en el 2º cuarto. Esta es la quinta falta del equipo B en el cuarto. Erróneamente, los árbitros conceden un saque de banda al equipo A. Inmediatamente después A2 regatea:

- a) en pista delantera,
- b) en pista delantera cuando B2 palmea el balón fuera del terreno de juego,
- c) y consigue un cesto

cuando se descubre el error de no haber concedido a A1 2 tiros libres.

Interpretación:

En los supuestos a) y b), el error es corregible. A1 lanzará 2 tiros libres y el juego continuará después del segundo tiro libre como después de cualquier último tiro libre.

En el supuesto c), el equipo A consiguió un cesto después del error. El error ya no es corregible y no se tendrá en cuenta.

44-10 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 en el 2º cuarto. Esta es la quinta falta del equipo B en el cuarto. Erróneamente, los árbitros conceden un saque de banda al equipo A. A2 consigue un cesto después de haberle sido concedido erróneamente el saque de banda. El error se descubre:

- a) Cuando el balón está a disposición de B1 para un saque desde la línea de fondo después de la canasta de A2.
- b) Durante la media parte.
- c) Cuando restan 2:54 en el reloj de partido para el final del 4º cuarto.

Interpretación: En todos los casos se ignorará el error, ya que el equipo A consiguió una canasta después de haberse concedido el saque por error.

44-11 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 que se encuentra en acción de tiro en el 2º cuarto. Después de esto, el entrenador principal del equipo B es sancionado con una falta técnica. De manera errónea, al equipo A solo le conceden los 2 tiros libres consecuencia de la falta de B1. A1 lanza los 2 tiros libres, siendo el segundo tiro libre convertido. El error se descubre:

- a) Cuando el balón está a disposición de B2 para un saque desde la línea de fondo después del segundo tiro libre convertido por A1.
- b) Cuando los árbitros detienen el juego después de 3 minutos de juego.
- c) Durante la media parte.
- d) Cuando restan 1:54 en el reloj de partido para la finalización del 4º cuarto.

Interpretación:

- En los supuestos a), b) y c), el error es corregible. A1 lanzará el tiro libre sin jugadores alineados en los pasillos de tiros libres. El partido se reanudará desde el lugar más cercano a donde se detuvo para corregir el error.
- En el supuesto d), la oportunidad de corregir el error finalizó. El error ya no es corregible y no se tendrá en cuenta.

44-12 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que se encuentra regateando, en el tercer cuarto. Esta es la quinta falta de equipo del equipo B en el cuarto. Se le conceden 2 tiros libres a A1. Después del primer tiro libre no convertido, B1 obtiene el control del balón y el partido continúa de manera errónea. El error se descubre:

- a) Cuando B2 se encuentra regateando en el terreno de juego.
- b) Cuando restan 2:54 en el reloj de partido para el final del 4º cuarto.
- c) Cuando restan 0:39 en el reloj de partido para el final del 4º cuarto.
- d) Cuando restan 4:32 en el reloj de partido para el final de la prórroga.

Interpretación:

- En los supuestos a) y b), el error es corregible. A1 lanzará el segundo tiro libre al que tenía derecho. Si A1 se encuentra en el banquillo apto para jugar, A1 volverá al terreno de juego para lanzar el tiro libre. Si A1 ha sido excluido por 5 faltas o descalificado, el primer entrenador del equipo A designará el lanzador del tiro libre.
El tiro libre se lanzará sin jugadores alineados en los pasillos de tiros libres. El partido se reanudará desde el lugar más cercano a donde se detuvo para corregir el error.
- En los supuestos c) y d), la oportunidad de corregir el error finalizó. El error ya no es corregible y no se tendrá en cuenta.

44-13 Afirmación: Si el error consiste en permitir que el tiro o tiros libres los lance un jugador equivocado, sean convertidos o no, se cancelarán dichos tiros libres, así como la posesión del balón si forma parte de la penalización. Si aún no se ha reanudado el juego, se concederá el balón a los oponentes para que efectúen un saque a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres, en el lado opuesto a la mesa de oficiales.

Si el partido se ha 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 detuvo para corregir el error.

Si los árbitros descubren, antes de que el balón haya salido de las manos del lanzador de tiros libres en el primer tiro libre, que un jugador equivocado tiene la intención de lanzar el tiro o tiros libres, el jugador equivocado será inmediatamente reemplazado por el lanzador de tiros libres correcto sin ninguna penalización.

44-14 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que está regateando cuando suena la señal del reloj de partido para el final del tercer cuarto. Es la sexta falta del equipo B en el cuarto. Los árbitros deciden que la falta de B1 se produjo con 0.3 segundos en el reloj de partido. Se conceden 2 tiros libres a A1. En lugar de A1, es A2 quien lanza los tiros libres. El error se descubre después de que el balón haya abandonado las manos de A2 en el primer tiro libre.

Interpretación: Se cancelarán los 2 tiros libres de A2. El partido se reanudará con un saque del equipo B en la prolongación de tiros libres en el lado opuesto

de la mesa de oficiales en su pista trasera, con 0.3 segundos en el reloj de partido.

44-15 Ejemplo: Con 3 segundos en el reloj de partido en el tercer cuarto, B1 comete falta sobre A1 en acción de tiro. Se conceden 2 tiros libres a A1. En lugar de A1, es A2 quien lanza los tiros libres. El tercer cuarto finaliza. El error se descubre:

- a) Durante el intervalo de juego entre el 3º y 4º cuartos.
- b) Después de que el balón pase a estar vivo para comenzar el 4º cuarto, con más de 2:00 minutos en el reloj de partido para el final del 4º cuarto.
- c) Con 2:00 minutos o menos en el reloj de partido para el final del 4º cuarto.

Interpretación:

- En los supuestos a) y b), el error es corregible. Se cancelarán los 2 tiros libres de A2.
- En el supuesto a), el 4º cuarto comenzará con un saque por posesión alterna en la prolongación de la línea central.
En el supuesto b), el partido se reanudará desde el lugar más cercano a donde se detuvo para corregir el error.
- En el supuesto c), la oportunidad de corregir el error finalizó. El error ya no es corregible y no se tendrá en cuenta. El partido continuará.

44-16 Afirmación: Si el error consiste en ordenar a un jugador equivocado lanzar uno o varios tiros libres, se cancelarán dichos tiros libres y el jugador correcto intentará de nuevo los tiros libres.

El juego continuará como después de cualquier último tiro libre normal, a menos que el partido se haya reanudado y se detuviese para la corrección del error, en cuyo caso el juego se reanudará desde el lugar más cercano a donde se detuvo el encuentro para corregir el error.

44-17 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que está regateando cuando suena la señal del reloj de partido para el final del tercer cuarto. Es la sexta falta del equipo B en el cuarto. Los árbitros deciden que la falta de B1 se produjo con 0.3 segundos en el reloj de partido. Se conceden 2 tiros libres a A1. En lugar de A1, los árbitros ordenan a A2 lanzar los tiros libres. El error se descubre después de que el balón haya abandonado las manos de A2 en el primer tiro libre.

Interpretación: Se cancelarán el tiro libre lanzado por A2. A1 lanzará 2 tiros libres. El partido continuará como después de cualquier último tiro libre.

44-18 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1 que se encuentra en acción de tiro. Se conceden 2 tiros libres a A1. En lugar de A1, los árbitros ordenan a A2 lanzar los tiros libres. Durante el segundo tiro libre el balón toca el aro, A3 obtiene el rebote

y anota una canasta de 2 puntos. El error se descubre antes de que el balón esté a disposición del equipo B para un saque desde detrás de la línea de fondo.

Interpretación: Los 2 tiros libres lanzados por A2, sean convertidos o no, serán cancelados. El cesto convertido por A3 será válido. A1 lanzará 2 tiros libres sin jugadores alineados en los pasillos de los tiros libres. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido para corregir el error, en este caso desde detrás de la línea de fondo.

44-19 Afirmación: Si el error consiste en que el árbitro concede o cancela puntos por error, y dicho error se descubre dentro de los plazos previstos en las reglas, será corregido en el acta del partido del siguiente modo:

- Los puntos se concederán o anularán según proceda.
- Si uno o varios tiros libres son concedidos de manera errónea, el tiro o tiros libres lanzados, si se anotan, se anularán como consecuencia de la corrección del error.
- Si uno o varios tiros libres no son concedidos de manera errónea, el tiro o tiros libres serán lanzados por el jugador con derecho a ellos, como consecuencia de la corrección del error.

44-20 Ejemplo: Con 0:57 en el reloj de partido del 4º cuarto, A1 lanza a canasta y cuando el balón ha abandonado sus manos A2 comete una falta en el juego alejado del balón. El balón entra legalmente en la canasta, pero los árbitros erróneamente la cancelan. El error se descubre:

- a) Con 0:43 segundos en el reloj de partido del 4º cuarto, cuando el partido es detenido por los árbitros por primera vez tras el error.
- b) Después de que el balón vuelva a estar vivo después de que el partido se haya detenido con 0.43 en el reloj de juego en el 4º cuarto.

Interpretación:

- En el supuesto a), el error es corregible. El acta del partido deberá corregirse, añadiendo 2 puntos al equipo A. El partido se reanudará desde el lugar más cercano a donde se detuvo para corregir el error.
- En el supuesto b), la oportunidad de corregir el error finalizó. El error ya no es corregible y no se tendrá en cuenta.

44-21 Ejemplo: Con 3:32 en el reloj de partido del 2º cuarto, B1 comete falta sobre A1 que se encuentra en acción de tiro desde la zona de 2 puntos. El cesto no es conseguido. Los árbitros conceden erróneamente la canasta de 2 puntos y un tiro libre adicional para A1. El error se descubre cuando el partido se detiene con:

- a) 5:21 en el reloj del partido en el 3º cuarto.
- b) 1:02 en el reloj del partido en el 4º cuarto o en cualquier momento de la prórroga.

Interpretación: Conceder erróneamente una canasta de 2 puntos en el 2º cuarto se puede corregir en cualquier momento antes de que resten 2 minutos o menos en el reloj del partido del 4º cuarto.

- En el supuesto a), el error es corregible. El anotador, después de consultar al árbitro principal, cancelará la canasta concedida erróneamente. A1 lanzará 1 tiro libre, independientemente de que el primer tiro libre del segundo cuarto se haya anotado o fallado. A1 deberá volver al terreno de juego para lanzar 1 tiro libre, a menos que haya sido excluido o descalificado. Si A1 ha sido excluido o descalificado, cualquier jugador o sustituto del equipo A designado por su primer entrenador, lanzará el tiro libre. El partido se reanudará desde el lugar más cercano a donde se detuvo para corregir el error.
- En el supuesto b), la oportunidad de corregir el error finalizó. El error ya no es corregible y no se tendrá en cuenta.

44-22 Afirmación: Si el error consiste en marcar a la mesa una falta al jugador, entrenador o equipo equivocado, y dicho error se descubre dentro de los plazos previstos en las reglas, será corregido en el acta del partido del siguiente modo:

Se corregirá el acta del partido, y cualquier jugador o entrenador erróneamente excluido o descalificado, debido al error en la señalización, será readmitido. Del mismo modo, cualquier jugador o entrenador que deba ser excluido o descalificado en virtud de la corrección, será excluido o descalificado. No se aplicará ninguna penalización.

44-23 Ejemplo: Con 5:47 en el reloj de partido en el primer cuarto, B1 comete falta sobre A1. El árbitro señala falta de A2 a los oficiales de mesa. El error se descubre:

- a) Durante la media parte.
- b) Cuando el encuentro se detiene y restan 2:21 en el reloj de partido para la finalización del 4º cuarto.
- c) Cuando el encuentro se detiene con 2:00 en el reloj de partido en el 4º cuarto o en cualquier momento de la prórroga.

Interpretación: Marcar erróneamente a la mesa de oficiales una falta a un jugador equivocado se puede corregir en cualquier momento antes de que resten 2 minutos o menos en el reloj del partido del 4º cuarto.

- En los supuestos a) y b) el error es corregible. El anotador, después de consultar al árbitro principal, corregirá el acta eliminando la falta anotada por error a B2 y añadirá una falta a B1. Si B2 ha sido excluido por error, deberá ser readmitido. Si B1 debiera haber sido excluido anteriormente, B1 será excluido en este momento. No se aplicará ninguna penalización.
- En el supuesto c), la oportunidad de corregir el error finalizó. El error ya no es corregible y no se tendrá en cuenta.

44.24 **Afirmación: Los errores de anotación en el acta, incluyendo no anotar o**

- **anotar puntos erróneamente,**
- **anotar una falta al jugador, entrenador o equipo equivocado,**
- **anotar un tiempo muerto al equipo equivocado,**

Si dicho error se descubre dentro de los plazos previstos en las reglas, será corregido en el acta del partido. Cualquier jugador o entrenador erróneamente excluido o descalificado, debido al error en la señalización, será readmitido. Del mismo modo, cualquier jugador o entrenador que deba ser excluido o descalificado en virtud de la corrección, será excluido o descalificado. No se aplicará ninguna penalización.

44-25 Ejemplo: Con 3:45 del reloj de partido del 4º cuarto, el equipo A solicita su segundo tiempo muerto en la segunda parte del partido. Erróneamente, el anotador anota el tiempo muerto al equipo B (segundo tiempo muerto en la segunda parte). El balón sale fuera de banda y los árbitros detienen el partido:

- a) con 2:02 en el reloj de partido en el 4º cuarto, y el equipo B solicita un tiempo muerto.
- b) con 1:45 en el reloj de partido en el 4º cuarto, y el equipo B solicita un tiempo muerto.

Se le comunica al equipo B que es su tercer tiempo muerto en la segunda parte y no le quedan más tiempos muertos. El entrenador del equipo B insiste en que se ha producido un error. El anotador consulta al árbitro principal y el error se reconoce.

Interpretación:

- En el supuesto a), el error es corregible. El anotador, después de consultar al árbitro principal, corregirá el acta eliminando el tiempo muerto anotado por error al equipo B y anotando el tiempo muerto al equipo A.
- En el supuesto b), el tiempo muerto anotado por error al equipo B ya no es corregible, ya que este debería haber sido descubierto antes de que resten 2:00 minutos o menos en el reloj del partido del 4º cuarto. Si el tiempo muerto ya ha comenzado, el equipo B disfrutará de su último tiempo muerto autorizado en la segunda mitad. Si el tiempo muerto todavía no ha comenzado, el primer entrenador del equipo B podrá retirar la solicitud de tiempo muerto.

44-26 Ejemplo: Con 3:45 del reloj de partido del 4º cuarto, el primer entrenador del equipo A es sancionado con una falta técnica. El anotador, de manera errónea, anota dicha falta técnica al primer entrenador del equipo B. El error se descubre:

- a) Durante el descanso.
- b) Cuando el juego se detiene con 3:31 en el reloj de partido en el 4º cuarto.
- c) Cuando el juego se detiene con 1:02 en el reloj de partido en el 4º cuarto o en cualquier momento de una prórroga.

Interpretación: El error de anotación de la falta técnica al equipo equivocado es corregible antes de que resten 2:00 minutos o menos en el reloj de partido del 4º cuarto.

- En los supuestos a) y b), el error es corregible. El anotador, después de consultar al árbitro principal, corregirá el acta eliminando la falta técnica anotada por error al entrenador principal del equipo B y la anotará al primer entrenador del equipo A. No se aplicará ninguna penalización.
- En el supuesto c), la oportunidad de corregir el error finalizó. El error ya no es corregible y no se tendrá en cuenta.

El juego se reiniciará desde el lugar más cercano a donde se detuvo para corregir el error.

44-27 Afirmación: Los errores del reloj de partido, incluyendo los fallos de funcionamiento, al poner en marcha o parar el reloj del partido correctamente, o al ajustar el tiempo correcto en el reloj del partido, se corregirán de la siguiente forma:

Si dicho error se descubre dentro de los plazos previstos en las reglas, se corregirá el reloj de partido, añadiendo o restando tiempo según sea necesario para subsanar el error.

44-28 Ejemplo: Con 2:44 en el reloj de partido del primer cuarto, dicho dispositivo se detiene cuando se sanciona un fuera de banda. Después del saque de banda, con 24 segundos en el reloj de tiro, y debido a un mal funcionamiento del reloj de partido al no ser visible su pantalla, los árbitros detienen el partido con 15 segundos en el reloj de lanzamiento.

Interpretación: Los errores debidos a un mal funcionamiento del reloj de partido son corregibles. El partido se reanudará desde el lugar más cercano a donde se detuvo el juego, con 2:35 en el reloj de partido y 15 segundos en el reloj de tiro.

44-29 Ejemplo: Con 2:43 en el reloj de partido del primer cuarto, dicho dispositivo se detiene cuando se sanciona un fuera de banda. Después del saque, la pantalla del reloj de partido se apaga y el cronometrador resetea el dispositivo. Cuando el sistema vuelve a funcionar, el reloj del juego se pone erróneamente en 1:43. El error se descubre:

- a) Cuando el juego se detiene con 0:27 en el reloj de partido en el primer cuarto.
- b) Durante la media parte.
- c) Durante el intervalo entre el tercero y cuarto cuartos.
- d) Cuando el juego se detiene con 2:21 en el reloj de partido en el cuarto cuarto.
- e) Cuando el juego se detiene con 1:15 en el reloj de partido en el cuarto cuarto o en cualquier momento de la prórroga.

Interpretación: En los supuestos a), b) y c), el error del reloj de partido al ser ajustado incorrectamente, es corregible.

En el supuesto a), 1 minuto debe ser añadido al reloj de partido. El partido se debe reanudar desde el lugar más cercano a donde se detuvo, con 1:27 en el reloj de partido.

En el supuesto b) después del intervalo de la media parte, los equipos jugarán 1 minuto en la misma dirección que lo hicieron en la primera parte, con las mismas faltas de equipo y los tiempos muertos que disponían cuando el partido se detuvo para el descanso. El juego se reanudará con un saque por posesión alterna para el equipo que tenía derecho a él. Después de ese minuto de partido, el tercer cuarto comenzará con un saque por posesión alterna para el equipo que tenía derecho al siguiente saque.

En el supuesto c), el cuarto periodo se disputará con 11 minutos en el reloj de partido.

En el supuesto d), se añadirá 1 minuto al reloj de partido. El juego se reanudará desde el lugar más cercano a donde se detuvo, con 3:21 en el reloj de partido.

En el supuesto e), la oportunidad de corregir el error finalizó. El error ya no es corregible y no se tendrá en cuenta.

44-30 Afirmación: Para ser corregible, los errores del reloj de tiro de categoría 2 deben ser reconocidos por los árbitros, el comisario, si está presente, o los oficiales de mesa y corregidos:

- **Mientras el balón está vivo inmediatamente después del error y los árbitros detienen el juego para corregir el mismo , o**
- **Durante la primera interrupción del juego por parte de los árbitros por cualquier motivo, si el equipo con control del balón o el equipo con derecho al balón en el momento del error sigue siendo el mismo.**

El reloj de tiro se corregirá al tiempo correcto.

Los errores del reloj de tiro ya no son corregibles después:

- **De un cambio de posesión de un balón vivo tras el error.**
- **Si el equipo que controla el balón consigue una canasta válida**
- **De que el balón quede muerto cuando suene el reloj del partido para el final del encuentro.**

44-31 Ejemplo: Con 20 segundos en el reloj de tiro, A1 se encuentra regateando en su pista delantera cuando de pronto dicho reloj es reiniciado a 24 segundos. El error es detectado 4 segundos más tarde,

- a) cuando los árbitros detienen el juego.
- b) cuando el juego se detiene como consecuencia de un fuera de banda de B3.

Interpretación: En ambos casos, el equipo A dispondrá de un saque de banda desde el lugar más cercano a donde se detuvo el juego, con 16 segundos en el reloj de tiro.

44-32 Ejemplo: Se concede al equipo A un saque desde su pista delantera. El reloj de tiro debería reiniciarse con 14 segundos, pero de manera incorrecta lo hace con 24 segundos. A1 controla el balón en el terreno de juego y regatea en pista delantera durante 10 segundos. El error se descubre:

- a) Cuando los árbitros detienen el partido.
- b) Cuando el partido se detiene al palmeo B3 el balón fuera de banda.

Interpretación: En ambos casos, el equipo A dispondrá de un saque de banda desde el lugar más cercano a donde se detuvo el juego, con 4 segundos en el reloj de tiro.

44-33 Ejemplo: Se concede al equipo A un saque de banda desde su pista trasera. El reloj de tiro debería reiniciarse con 24 segundos, pero incorrectamente lo hace con 14 segundos. A1 controla el balón en el terreno de juego y regatea en pista delantera. El error se descubre 8 segundos más tarde:

- a) Cuando los árbitros detienen el partido.
- b) Cuando el partido se detiene al palmeo B1 el balón fuera de banda.

Interpretación: En ambos casos, el equipo A dispondrá de un saque de banda desde el lugar más cercano a donde se detuvo el juego, con 16 segundos en el reloj de tiro.

44-34 Ejemplo: Se concede al equipo A un saque de banda desde su pista trasera. El reloj de tiro debería reiniciarse con 24 segundos, pero incorrectamente lo hace con 14 segundos. A1 controla el balón en el terreno de juego, regatea en pista delantera y realiza un tiro a cesto. La señal del reloj de tiro suena mientras el balón se encuentra en el aire. El balón:

- a) No toca el aro y A2 coge el rebote de forma inmediata. Los árbitros detienen el juego y sancionan violación del reloj de tiro.
- b) No toca el aro y B2 coge el rebote de forma inmediata. Los árbitros detienen el juego y sancionan violación del reloj de tiro.

Los oficiales de mesa reconocen el error al no ajustar de manera correcta el tiempo en el reloj de tiro.

Interpretación: En ambas situaciones, se ignorará la violación del reloj de tiro.

En el supuesto a), el equipo A dispondrá de un saque de banda desde el lugar más cercano a donde se detuvo el juego, con 10 segundos en el reloj de tiro.

En el supuesto b), como el equipo B obtuvo un nuevo control del balón, dispondrá de un saque de banda desde el lugar más cercano a donde se detuvo el juego, con 24 segundos en el reloj de tiro.

44-35 Ejemplo: Se concede al equipo A un saque de banda desde su pista trasera. El reloj de tiro debería reiniciarse con 24 segundos, pero incorrectamente lo hace con 14 segundos. A1 controla el balón en el terreno de juego, regatea en pista delantera y realiza un tiro a cesto.

- a) A1 no consigue el cesto después de lo cual B2 obtienen el control del balón y comienza un regate.
- b) A1 consigue el cesto.

Los árbitros se percatan del error y detienen el partido para corregir el reloj de tiro.

Interpretación: En ambos casos, el error ya no es corregible, ya que después del error

- a) Ha habido un cambio de posesión del balón.
- b) El equipo que controlaba el balón consigue una canasta válida.

Apéndice F Sistema de Instant Replay (IRS)

F-3.3.17 Ejemplo: Con 7 segundos en el reloj de tiro, A1 lanza a canasta pero su tiro no toca el aro. A2 coge el balón y el operador de 24 segundos resetea de manera errónea el reloj de tiro a 14 segundos. Después de unos cuantos regates y pases, todavía con el equipo A controlando el balón, A3 consigue una canasta. En ese momento se descubre el error y los árbitros detienen el partido.

Interpretación: Si la revisión demuestra que la cuenta del reloj de tiro había finalizado antes de que A3 anotara la canasta, se trata de una violación y la canasta de A3 no será válida. El partido se reanudará con un saque de banda para el equipo B en la prolongación de la línea de tiros libres, con 24 segundos en el reloj de tiro.

Si la revisión demuestra que la cuenta del reloj de tiro no había finalizado antes de que A3 anotara la canasta, no habrá violación del reloj de tiro y la canasta de A3 será válida. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde detrás de la línea de fondo, con 24 segundos en el reloj de tiro.

F-4.2 Ejemplo: El primer entrenador del equipo B solicita un Challenge. El primer entrenador establece contacto visual con el árbitro más cercano y dice en voz alta "Challenge", a la vez que realiza la señal oficial. Inmediatamente después, y antes de que el árbitro conceda la solicitud realizando la señal de "Challenge del primer entrenador", el primer entrenador del equipo B pide anular dicha solicitud.

Interpretación: El primer entrenador del equipo B ha solicitado cancelar la petición de Challenge antes de que el árbitro conceda la solicitud mostrando la señal de "Challenge del primer entrenador". La petición del HCC será cancelada y el entrenador del equipo B seguirá disponiendo del HCC al que tiene derecho.