

Reglamento Baloncesto

XXXV Juegos Deportivos Escolares
Temporada 2023 - 2024

ÍNDICE

1. EL JUEGO.....	4
Art. 1 Definiciones.....	4
2. TERRENO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO.....	5
Art. 2 Terreno de juego.....	5
Art. 3 Equipamiento.....	8
3. LOS EQUIPOS.....	9
Art. 4 Equipos.....	9
Art. 5 Jugadores: lesión.....	12
Art. 6 El capitán: obligaciones y derechos.....	12
Art. 7 Delegados: obligaciones y derechos.....	13
4. REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO.....	14
Art. 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y prórroga.....	14
Art. 9 Comienzo y final de un cuarto, una prórroga o del partido.....	15
Art. 10 Estado del balón.....	16
Art. 11 Posición de un jugador y de un árbitro.....	17
Art. 12 Salto entre dos y posesión alterna.....	17
Art. 13 Cómo se juega el balón.....	19
Art. 14 Control del balón.....	20
Art. 15 Jugador en acción de tiro.....	20
Art. 16 Canasta: cuándo se marca y su valor.....	21
Art. 17 Saque.....	22
Art. 18 Tiempo muerto.....	25
Art. 19 Sustituciones.....	27
Art. 20 Partido perdido por incomparecencia.....	29
Art. 21 Partido perdido por inferioridad.....	29
5. VIOLACIONES.....	30
Art. 22 Violaciones.....	30
Art. 23 Jugador fuera del terreno de juego y balón fuera del terreno de juego.....	30
Art. 24 Regate.....	31
Art. 25 Avance ilegal.....	32

Art. 26 3 segundos.....	33
Art. 27 Jugador estrechamente marcado.....	34
Art. 28 8 segundos.....	34
Art. 29 24 segundos	35
Art. 30 Balón devuelto a pista trasera.....	38
Art. 31 Interposición e interferencia.....	38
6. FALTAS.....	40
Art. 32 Faltas.....	40
Art. 33 Contacto: principios generales	40
Art. 34 Falta personal	46
Art. 35 Falta doble	47
Art. 36 Falta técnica	48
Art. 37 Falta antideportiva	50
Art. 38 Falta descalificante.....	51
Art. 39 Enfrentamientos.....	53
7. DISPOSICIONES GENERALES.....	54
Art. 40 5 faltas de jugador.....	54
Art. 41 Faltas de equipo: penalización	55
Art. 42 Situaciones especiales.....	55
Art. 43 Tiros libres	56
Art. 44 Error rectificable.....	58
8. ÁRBITROS, ANOTADORES: OBLIGACIONES Y DERECHOS.....	60
Art. 45 Árbitro y anotador	60
Art. 46 Árbitro: obligaciones y derechos	61
Art. 47 Árbitros: obligaciones y derechos	62
Art. 48 El anotador: Obligaciones	62
A. SEÑALES DE LOS ÁRBITROS	65
B. ADAPTACIONES DEL REGLAMENTO EN LA CATEGORÍA PREBENJAMÍN-BENJAMÍN	73
C. ADAPTACIONES DEL REGLAMENTO EN LA CATEGORÍA ALEVÍN	75
D. ACTA DEL PARTIDO	76

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

1. EL JUEGO

Art. 1 Definiciones

1.1 El juego del baloncesto

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

El baloncesto está controlado por los árbitros y oficiales de mesa, este último será designado por el equipo anfitrión. El equipo contrario podrá sentar en la mesa de los oficiales a un observador para supervisar el trabajo del anotador, pudiendo advertir al árbitro sobre supuestas anomalías. Ambos forman el único equipo neutral del partido: el equipo arbitral.

1.2 Canasta: propia / contraria

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

1.3 Vencedor de un partido

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

Cuando un equipo alcanza una diferencia de 50 puntos, el tanteo arrastrado se detendrá en ese momento y quedará como resultado final del encuentro, pero las faltas personales, sustituciones y tiempos muertos seguirán siendo registrados en el acta. Se reflejará como incidencia en el acta. Además, en todas las categorías, el equipo que logre la diferencia de 50 puntos estará obligado a defender en pista trasera, sancionando al equipo que no lo cumpla con un tiro libre en contra y saque de banda para el equipo contrario desde la línea de saque.

En las categorías prebenjamín, benjamín y alevín, si finalizado el cuarto cuarto del partido, y tras revisar el acta del encuentro, se observa una igualdad en el marcador entre ambos equipos, **NO** se disputará una ni sucesivas prórrogas hasta deshacer el empate, siendo este resultado válido, siempre y cuando no sea decisivo para determinar el ganador de una fase eliminatoria, bien sea a partido único o a doble partido.

2. TERRENO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

Art. 2 Terreno de juego

2.1 Terreno de juego

El terreno de juego será una superficie plana y dura, libre de obstáculos, con unas dimensiones de 28 metros de largo y 15 metros de ancho, medidas desde el borde interior de las líneas limítrofes. (Diagrama 1). En las categorías **prebenjamín, benjamín y alevín (Diagrama 2)**, las dimensiones serán las mismas, pudiendo utilizarse pistas con las siguientes medidas alternativas: 26m x 14m, 24m x 13m, 22m x 12m, 20m x 11m, 18m x 10m y 16m x 9m. Otras dimensiones diferentes a las mencionadas deberán ser evaluadas y, si procede, aprobadas por la organización.

2.2 Pista trasera

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

2.3 Pista delantera

La pista delantera de un equipo comprende la canasta de los adversarios, la parte del tablero que da al terreno de juego y aquella parte del terreno de juego delimitada por la línea de fondo que se encuentra detrás de la canasta de los adversarios, las líneas laterales y el borde de la línea central más cercano a la canasta de los adversarios.

2.4 Líneas

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

2.4.1 Líneas limítrofes

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

Cualquier obstáculo, incluidos los delegados, sustitutos y jugadores excluidos sentados, estará como mínimo a 2 metros del terreno de juego.

2.4.2 Línea central, círculo central y semicírculos de tiro libre

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

Reglamento Baloncesto

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

Los semicírculos de tiros libres se trazarán sobre el terreno de juego con un radio de 1,80 metros, medido hasta el borde exterior de la circunferencia y sus centros estarán situados en el punto medio de cada línea de tiros libres. (Diagrama 3)



Diagrama 1. Pista Completa



Diagrama 2. Pista Completa en Categorías Prebenjamín, Benjamín y Alevín

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

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

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

Las posiciones de rebote para tiros libres marcadas a lo largo de las zonas restringidas, reservadas para los jugadores en los tiros libres, se marcarán como muestra el Diagrama 3.

Las modificaciones aplicables a las categorías prebenjamín, benjamín y alevín se muestran en el Diagrama 4.

2.4.4 Zona de canasta de 3 puntos

La zona de canasta de 3 puntos de un equipo (Diagrama 5) es todo el terreno de juego excepto el espacio cercano a la canasta de los oponentes, que incluye y está delimitada por:

- Las 2 líneas paralelas que parten de la línea de fondo y perpendiculares a esta, con su borde más alejado a 0,90 metros del borde interior de las líneas laterales.
- Un arco con un radio de 6,75 metros medido desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del arco. La distancia entre este punto y el borde interior del centro de la línea de fondo es de 1,575 metros. El arco se une con las líneas paralelas.

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

2.4.5 Zonas de banco de equipo

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

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

En cada zona de banco de equipo sólo podrán estar aquellos delegados, sustitutos y jugadores excluidos inscritos en acta. Cualquier otra persona estará situada en la banda contraria o en la grada al menos 2 metros detrás del banquillo de su equipo.

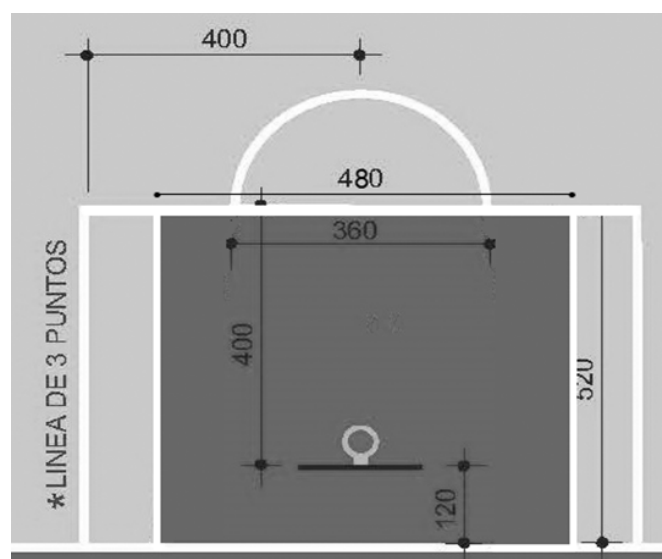
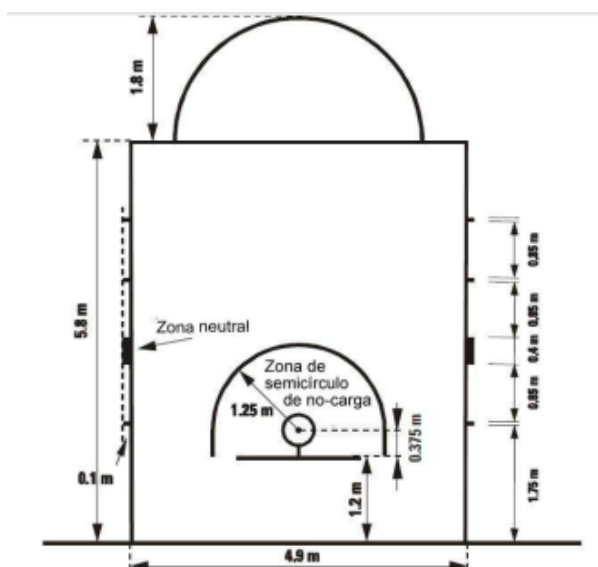


Diagrama 3. Medidas Zona Restringida

Diagrama 4. Medidas Zona Restringida en Prebenjamín, Benjamín y Alevín



Diagrama 5. Zona de Canasta de Dos y Tres Puntos

Art. 3 Equipamiento

Será necesario el siguiente equipamiento:

- Unidades de contención, que consisten en:
 - Tableros
 - Canastas, compuestas por aros (recomendados abatibles) y redes
 - Soportes del tablero que incluyan protecciones
- Balones de baloncesto según las categorías:
 - Prebenjamín- Benjamín - Alevín: talla 5
 - Infantil - Cadete - Juvenil: talla 6 femenino / talla 7 masculino
- Reloj de partido
- Marcador
- Cronómetro de 24 segundos
- Cronómetro o dispositivo adecuado (visible) para cronometrar los tiempos muertos, distinto al reloj de partido.
- Acta
- Indicadores de faltas de equipo
- Indicadores de faltas de jugadores
- Pista de juego
- Terreno de juego
- Iluminación adecuada

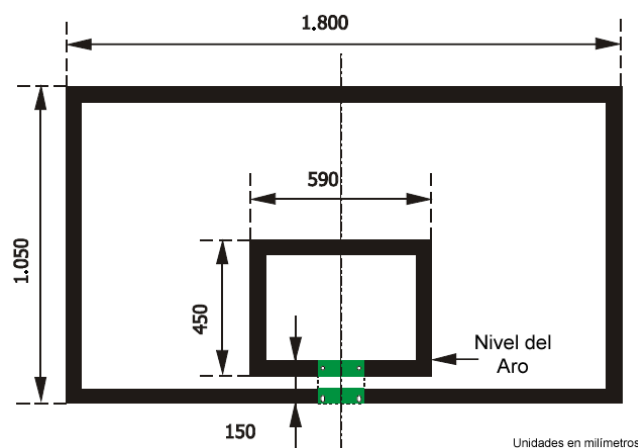


Diagrama 6. Medidas Canasta de Baloncesto

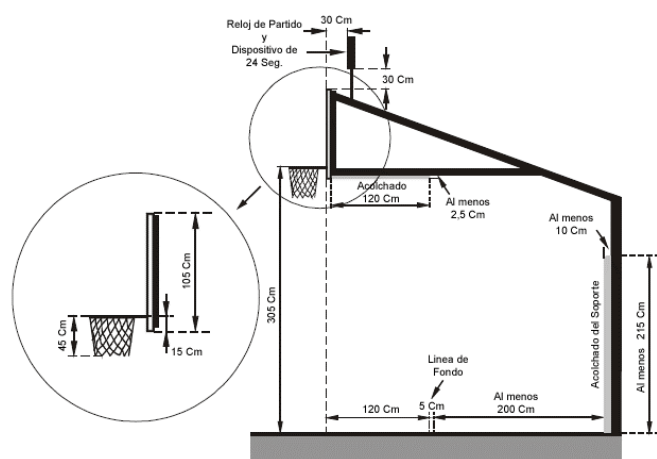


Diagrama 7. Medidas Tablero de Baloncesto

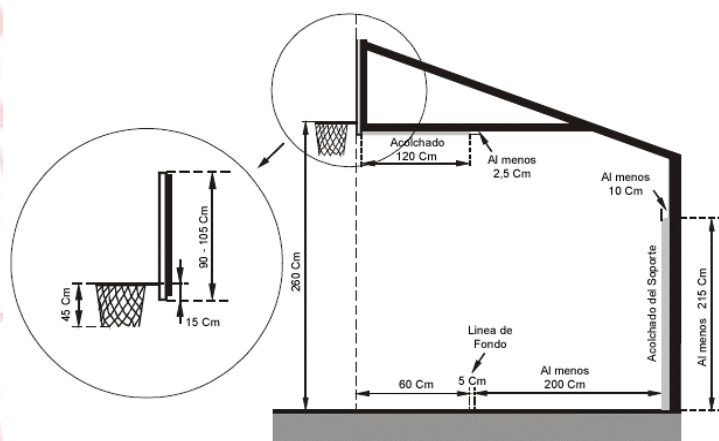


Diagrama 8. Medidas Canasta de Prebenjamín, Benjamín y Alevín

3. LOS EQUIPOS

Art. 4 Equipos

4.1 Definición

- 4.1.1 Un miembro de equipo es apto para jugar cuando se le ha autorizado para jugar con un equipo de acuerdo a las normativas, incluyendo las que regulan los límites de edad, del organizador de la competición.
- 4.1.2 Un miembro de un equipo está facultado para jugar cuando ha sido inscrito en el acta antes del comienzo del tercer cuarto del encuentro y mientras no sea descalificado ni haya cometido cinco faltas.

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

- Jugador cuando está en el terreno de juego y está facultado para jugar.
- Sustituto cuando no esté en el terreno de juego pero esté facultado para jugar.
- Jugador excluido cuando haya cometido cinco (5) faltas y ya no esté facultado para jugar.

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

4.2 Regla

4.2.1 Cada equipo se compone de:

- Un máximo de quince 15 miembros de equipo facultados para jugar, incluido un capitán.
- Un delegado y, si el equipo quiere, un segundo delegado.

4.2.2 Durante el tiempo de juego 5 miembros de equipo de cada equipo estarán en el terreno de juego y pueden ser sustituidos.

4.2.3 Un sustituto se convierte en jugador y un jugador se convierte en sustituto cuando:

- El árbitro hace la señal al sustituto para que entre al terreno de juego.
- Un sustituto solicita la sustitución al anotador durante un tiempo muerto o un intervalo de juego.

4.3 Uniformes

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

- Camiseta del mismo color dominante en la parte delantera y trasera como los pantalones.
Todos los jugadores deben llevar la camiseta por dentro del pantalón corto. Se permiten los uniformes de una sola pieza.
- Pantalones cortos del mismo color dominante en la parte delantera y trasera, pero no necesariamente del mismo color que la camiseta.

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

Los números serán claramente visibles y:

- Los equipos pueden usar solamente los números 0 y 00 y del 1 al 99.
- Los jugadores del mismo equipo no llevarán el mismo número.

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

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

4.4 Otra indumentaria

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

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

- No se permite utilizar:
 - Protección en dedos, manos, muñecas, codos o antebrazos, ortopedias o refuerzos hechos de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal ni ningún otro material duro, aunque estén cubiertos por un acolchado blando.
 - Objetos que puedan causar cortes o abrasiones (las uñas deben llevarse cortas).
 - Accesorios para el pelo o joyas.
- Se permite utilizar:
 - Protecciones en hombros, brazos, muslos o piernas, siempre que el material esté suficientemente acolchado.
 - Mangas de compresión de brazos y piernas.
 - Recubrimiento para la cabeza. No cubrirá ninguna parte de la cara entera o parcialmente (ojos, nariz, labios, etc.) y no será peligroso para la persona que lo lleva y/o para otras personas. Tampoco puede contener elementos que se abran o cierren alrededor de la cara y/o cuello ni ninguna parte que presione desde su superficie.
 - Rodilleras, si están adecuadamente cubiertas.
 - Máscaras faciales de protección para lesión en la nariz, aunque sean de material duro.
 - Protectores bucales transparentes incoloros.
 - Anteojos o lentes con la autorización expresa y escrita por parte del padre/madre o tutor.
 - Muñequeras y cintas para la cabeza, con una anchura máxima de 10 centímetros, de material textil.
 - Piercing o pendientes cubiertos con esparadrapo.
 - Vendaje (taping) en los brazos, hombros, piernas, etc.
 - Tobilleras.

- 4.4.3 Cualquier otra indumentaria u objeto no mencionado de manera explícita en este artículo deberá ser aprobado por la organización.

Art. 5 Jugadores: lesión

- 5.1 Los árbitros pueden detener el juego en caso de lesión de uno o varios jugadores.
- 5.2 Si el balón está vivo cuando se produce una lesión, el árbitro no hará sonar su silbato hasta que el equipo con control del balón haya lanzado a canasta, haya perdido el control del balón, se abstenga de jugarlo o el balón quede muerto. Si es necesario proteger a un jugador lesionado, los árbitros pueden detener el juego inmediatamente.
- 5.3 Si el jugador lesionado no puede continuar jugando inmediatamente (en aproximadamente 15 segundos) o si recibe asistencia, debe ser sustituido a menos que su equipo se quede con menos de 5 jugadores en el terreno de juego.
- 5.4 Los delegados, segundos delegados, sustitutos y jugadores excluidos de equipo pueden entrar en el terreno de juego, solo con el con permiso del árbitro, para atender a un jugador lesionado antes de que sea sustituido.
- 5.5 Un médico puede entrar al terreno de juego, sin el permiso del árbitro, si, en su opinión, el jugador lesionado precisa atención médica inmediata.
- 5.6 Cualquier jugador que sangre o presente una herida abierta durante el partido deberá ser sustituido. Podrá volver al terreno de juego cuando se haya detenido la hemorragia y el área afectada o la herida abierta haya sido cubierta por completo y de manera segura.
- 5.7 Si el jugador lesionado o cualquier jugador que sangre o presente una herida abierta se recupera durante un tiempo muerto concedido a cualquiera de los equipos, antes de que suene la señal del anotador comunicando la sustitución, dicho jugador podrá continuar jugando.
- 5.8 Cualquier jugador que haya sido designado por el delegado para comenzar el partido o que sea atendido entre tiros libres puede ser sustituido en caso de lesión. En este caso, los adversarios también tendrán derecho a sustituir al mismo número de jugadores, si así lo desean.

Art. 6 El capitán: obligaciones y derechos

- 6.1 El capitán (CAP) es un jugador designado por su delegado para representar a su equipo en el terreno de juego. Puede dirigirse al árbitro de manera educada durante el partido para obtener información solo cuando el balón esté muerto o el reloj de partido esté parado.

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

Art. 7 Delegados: obligaciones y derechos

- 7.1 Al menos 30 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada delegado o su representante proporcionará al anotador la Ficha de Equipo tramitada con los nombres y números correspondientes de los miembros de su equipo aptos para jugar, así como el nombre del capitán del equipo, del delegado y del segundo delegado. Solo se inscribirán en acta a los jugadores de cada equipo presentes antes de comenzar el encuentro, pudiendo incluirse en acta y participar en el partido cualquier jugador que se identifique en el terreno de juego antes del inicio del tercer cuarto.

Ninguna persona podrá desempeñar la dirección de un equipo sin que se encuentre debidamente acreditada. Si el delegado no estuviera presente por causas de fuerza mayor, podrá ejercer la función de delegado cualquier persona mayor de edad presentando el DNI, NIE, pasaporte o carnet de conducir.

- 7.2 Al menos 10 minutos antes de la hora de inicio programada del partido, cada delegado dará su aprobación a los nombres y números de los miembros de su equipo y a los nombres de los entrenadores, firmando el acta. Al mismo tiempo indicará los 5 jugadores que comienzan el partido. El delegado del equipo A será el primero que facilite esta información.

En las categorías de prebenjamín, benjamín y alevín el delegado facilitará el cinco inicial de cada cuarto de juego antes de iniciar dicho cuarto.

- 7.3 Los delegados, segundos delegados, sustitutos y jugadores excluidos son las únicas personas autorizadas a sentarse en los bancos del equipo y a permanecer en las zonas de banco del equipo. Durante el tiempo de juego todos los sustitutos y jugadores excluidos permanecerán sentados
- 7.4 El delegado o segundo delegado pueden ir a la mesa de oficiales durante el partido para obtener información estadística, solo cuando el balón quede muerto o el reloj de partido esté parado.
- 7.5 El delegado puede dirigirse a los árbitros de manera educada durante el partido para obtener información solo cuando el balón esté muerto y el reloj de partido esté parado.
- 7.6 Tanto el delegado como el segundo delegado, pero solo uno de ellos al mismo tiempo, están autorizados a permanecer de pie durante el partido. Podrán dirigirse verbalmente a sus jugadores durante el partido siempre que permanezcan dentro de sus zonas de banco del equipo. El segundo delegado no se comunicará con el árbitro.

- 7.7 Si hay ayudante de delegado, su nombre debe inscribirse en el acta antes del inicio del partido (no es necesario que firme). Asumirá todas las obligaciones y derechos del delegado si, por cualquier razón, éste no puede continuar ejerciéndolas.
- 7.8 Si el capitán abandona el terreno de juego, el delegado informará al árbitro del número del jugador que actuará como capitán en el terreno de juego.
- 7.9 El capitán actuará como delegado si no hay delegado o si este no puede continuar y no hay delegado ayudante inscrito en el acta (o este no puede continuar). Si el capitán tiene que abandonar el terreno de juego, puede continuar ejerciendo de delegado. Si debe abandonar el terreno de juego a causa de una falta descalificante, o no puede actuar como delegado debido a una lesión, su sustituto como capitán podrá sustituirlo como delegado.
- 7.10 El delegado designará al lanzador de tiros libres en todos los casos que las reglas no lo determinen.

4. REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO

Art. 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y prórroga

- 8.1 El partido se compone de 4 cuartos de 10 minutos, los nueve (9) primeros a reloj corrido y el último minuto a reloj parado. El reloj se detendrá siempre en los tiempos muertos, tiros libres y sustituciones.
- 8.2 Habrá un intervalo de calentamiento de 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, siempre y cuando el transcurso de la jornada lo haga posible.
- 8.3 Habrá intervalos de juego de un 1 minuto entre el primer y segundo cuarto (primera parte), entre el tercer y el cuarto cuarto (segunda parte) y antes de cada prórroga.
- 8.4 Habrá un intervalo de juego en la mitad del partido como máximo de 10 minutos.
- 8.5 Un intervalo de juego comienza:
- 2 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
 - Cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o de la prórroga.
- 8.6 Un intervalo de juego finaliza:
- Al comienzo del primer cuarto, cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal en el lanzamiento del salto entre dos.
 - Al comienzo de todos los demás cuartos y prórrogas, cuando el balón esté a disposición del jugador que va a efectuar el saque.

- 8.7 Si el tanteo está empatado al final del cuarto cuarto, el partido continuará con tantas prórrogas como sean necesarias para deshacer el empate, siendo estas a cinco 5 minutos, con los cuatro 4 primeros minutos a reloj corrido y el último minuto a reloj parado. El reloj se detendrá siempre en los tiempos muertos, tiros libres y sustituciones. Este sistema de desempate solamente se aplicará en las categorías de prebenjamín, benjamín y alevín en caso de que el resultado del encuentro sea determinante para decidir el ganador de una fase eliminatoria, bien sea a partido único o a doble partido.
- 8.8 Si se comete una falta al mismo tiempo o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el final de un cuarto o una prórroga, el consiguiente tiro o tiros libres deberán administrarse después del final del cuarto o de la prórroga.

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

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

- 9.1 El primer cuarto comienza cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro en el salto entre dos.
- 9.2 Los demás cuartos o prórrogas comienzan cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.
- 9.3 El partido no puede comenzar si uno de los equipos no está en el terreno de juego con 5 jugadores preparados para jugar.
- 9.4 En todos los partidos, el equipo citado en primer lugar en el calendario (equipo local) tendrá al mirar al terreno de juego desde la mesa del anotador:
- Su banquillo a la izquierda de la mesa del anotador.
 - Su calentamiento antes del partido en la mitad del terreno de juego situada delante de su banquillo. Sin embargo, si los 2 equipos están de acuerdo, podrán intercambiar los bancos de equipo y/o las canastas.
- 9.5 Los equipos intercambiarán la pista de calentamiento y la canasta para la segunda mitad.
- 9.6 En todas las prórrogas, los equipos continuarán jugando hacia las mismas canastas que en el cuarto cuarto.
- 9.7 Un cuarto, una prórroga o partido finalizará cuando suene la señal del reloj de partido indicando el final del tiempo de juego.

Art. 10 Estado del balón

10.1 El balón puede estar vivo o muerto.

10.2 El balón pasa a estar vivo cuando:

- Durante el salto entre dos, el balón abandona las manos del árbitro.
- Durante un tiro libre, el balón está a disposición del lanzador.
- Durante un saque, el balón está a disposición del jugador que lo va a efectuar.

10.3 El balón queda muerto cuando:

- Se convierte cualquier tiro de campo o tiro libre.
- El árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo.
- Resulta evidente que no entrará en el cesto durante un tiro libre que debe ser seguido por:
 - Otro(s) tiro(s) libre(s).
 - Otra penalización [tiro(s) libre(s) y/o posesión del balón].
- Suena la señal del reloj de partido indicando el final de un cuarto o de una prórroga.
- Suena la señal del reloj de lanzamiento mientras un equipo tiene el control del balón.
- Un jugador de cualquier equipo toca el balón mientras está en el aire en un lanzamiento a canasta después de que:
 - El árbitro haga sonar su silbato.
 - La señal del reloj de partido suene indicando el final del cuarto o de la prórroga.
 - Suene la señal del reloj de lanzamiento.

10.4 El balón no queda muerto y se concede la canasta si se convierte cuando:

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

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

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

Art. 11 Posición de un jugador y de un árbitro

11.1 La posición de un jugador se determina por el lugar donde está tocando el suelo.

Cuando se encuentra en el aire, mantiene la misma posición que tenía cuando tocó el suelo por última vez. Esto incluye las líneas limítrofes, la línea central, la línea de 3 puntos, la línea de tiros libres y las líneas que delimitan las zonas restringidas.

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

Art. 12 Salto entre dos y posesión alterna

12.1 Definición de salto entre dos

12.1.1 Tiene lugar un salto entre dos cuando un árbitro lanza el balón en el círculo central entre 2 adversarios cualesquiera al comienzo del primer cuarto.

12.1.2 Se produce un balón retenido cuando uno o más jugadores de equipos contrarios tienen una o ambas manos firmemente sobre el balón, de modo que ninguno puede obtener el control del mismo sin emplear una brusquedad excesiva, aplicándose a continuación la regla de posesión alterna.

12.2 Procedimiento de salto entre dos

12.2.1 Cada saltador tendrá ambos pies dentro del semicírculo más próximo a su propia canasta y con un pie cerca de la línea central.

12.2.2 Los jugadores de un mismo equipo no pueden ocupar posiciones contiguas alrededor del círculo si un oponente desea ocupar una de esas posiciones.

12.2.3 El árbitro lanzará el balón hacia arriba en vertical entre los 2 oponentes, más alto de lo que cualquiera de ellos pueda alcanzar saltando.

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

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

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

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

12.3 Situaciones de salto aplicándose posesión alterna.

Se produce una situación de salto cuando:

- Se sanciona un balón retenido.
- El balón sale fuera de los límites del terreno de juego y el árbitro duda sobre qué jugador tocó el último el balón.
- Ambos equipos cometen violación durante el último o único tiro libre no convertido.
- Un balón vivo se encaja entre el aro y el tablero excepto:
 - Entre tiros libres.
 - Después del último tiro libre seguido de un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo.
- El balón queda muerto cuando ninguno de los equipos tiene control del balón ni derecho al mismo.
- Después de cancelar penalizaciones iguales en contra de ambos equipos, si no queda ninguna penalización de faltas por administrarse y ningún equipo tenía el control del balón o derecho al mismo antes de la primera falta o violación.
- Al comienzo de cualquier cuarto que no sea el primero y de todas las prórrogas.

12.4 Definición de posesión alterna

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

12.4.2 El saque de posesión alterna:

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

12.5 Procedimiento de posesión alterna

- 12.5.1 En todas las situaciones de salto, los equipos alternarán la posesión del balón para efectuar un saque desde el punto más cercano a donde se produjo la situación de salto.
- 12.5.2 El equipo que no obtenga el control del balón vivo en el terreno de juego después del salto con el que se inicia el primer cuarto comenzará la posesión alterna.
- 12.5.3 El equipo que tenga derecho a la siguiente posesión alterna al final de cualquier cuarto o prórroga comenzará el siguiente cuarto mediante un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa del anotador, a menos que deba administrarse una penalización de tiros libres y saque.
- 12.5.4 El equipo que tiene derecho al saque de posesión alterna se indicará mediante la flecha de posesión alterna apuntando a la canasta de los oponentes. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará en cuanto finaliza el saque de posesión alterna.
- 12.5.5 Una violación cometida por un equipo durante su saque de posesión alterna provoca que dicho equipo pierda ese saque. Se cambiará la dirección de la flecha de posesión alterna inmediatamente, indicando que el equipo contrario al que cometió la violación tiene derecho al saque de posesión alterna en la siguiente situación de salto. El juego se reanudará concediendo el balón a los oponentes del equipo que cometió la violación para que efectúen un saque desde el punto del saque original (es decir, no es un saque de posesión alterna).
- 12.5.6 Una falta cometida por cualquier equipo:
- Antes del comienzo de un cuarto que no sea el primero o de una prórroga; o
 - Durante un saque de posesión alterna,

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

Art. 13 Cómo se juega el balón

13.1 Definición

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

13.2 Regla

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

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

Una infracción del Art. 13.2 es una violación.

Art. 14 Control del balón

14.1 Definición

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

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

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

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

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

Art. 15 Jugador en acción de tiro

15.1 Definición

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

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

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

Un movimiento continuo durante una penetración a canasta u otros tiros en movimiento es una acción de un jugador que atrapa el balón mientras progresa o después de terminar el regate y después continúa con el movimiento de tiro, normalmente hacia arriba.

15.1.2 La acción de tiro en un lanzamiento:

- Comienza cuando el jugador inicia, a juicio del árbitro, a mover el balón hacia arriba en dirección a la canasta de los oponentes.
- Finaliza cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador y, si se trata de un tiro en suspensión, ambos pies han regresado al suelo.

15.1.3 La acción de tiro durante un movimiento continuo en la penetración a canasta u otros tiros en movimiento:

- Comienza cuando el balón ha llegado a descansar en la(s) mano(s) del jugador, después de terminar el regate o de atraparlo en el aire y el jugador empieza, a juicio del árbitro, el movimiento de tiro previo al lanzamiento del balón para un tiro de campo.
- Finaliza cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador, o se realiza una acción de tiro completamente nueva.

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

15.1.5 Durante la acción de tiro el jugador podría tener sus brazos agarrados por un oponente, impidiéndole de esta forma encestar. En este caso no es imprescindible que el balón abandone la(s) mano(s) del jugador.

15.1.6 Cuando un jugador esté en su acción de tiro y pase el balón después de recibir una falta, ya no se considera que haya estado en su acción de tiro.

Art. 16 Canasta: cuándo se marca y su valor

16.1 Definición

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

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

16.2 Regla

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

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

- 16.2.2 Si un jugador convierte **accidentalmente** un lanzamiento en su propia canasta, la canasta valdrá 2 puntos y se anotará como si hubiesen sido logrados por el capitán en cancha del equipo contrario.
- 16.2.3 Si un jugador convierte **intencionadamente** un lanzamiento en su propia canasta, se produce una violación y la canasta no es válida.
- 16.2.4 Si un jugador provoca que el balón se introduzca completamente por debajo de la canasta se produce una violación.
- 16.2.5 El reloj de partido debe reflejar por lo menos 0:00.3 (3 décimas de segundo) para que un jugador pueda obtener el control del balón tras un saque o un rebote después del último tiro libre y lanzar a canasta. Si el reloj de partido refleja 0:00,2 o 0:00,1, el único lanzamiento de campo válido deberá ser un palmeo o un mate directo del balón.

Art. 17 Saque

17.1 Definición

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

17.2 Procedimiento

- 17.2.1 El árbitro debe entregar o poner el balón a disposición del jugador que va a efectuar el saque. También podrá lanzar o botar el balón hacia el jugador a condición de que:
- El árbitro no esté a más de 4 metros del jugador que realiza el saque.
 - El jugador que realiza el saque se encuentre en el lugar correcto designado por el árbitro.
- 17.2.2 El jugador realizará el saque desde el lugar más cercano al que se cometió la infracción o donde el árbitro detuvo el juego, excepto directamente detrás del tablero.
- 17.2.3 Al comienzo de todos los cuartos, a excepción del primero y de todas las prórrogas, el saque se administrará desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa del anotador.

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

- 17.2.4 Cuando el reloj de partido muestre 1:00 minuto o menos en el cuarto cuarto o prórroga, después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón en su pista trasera, el delegado de ese equipo tiene el derecho de decidir si el partido se reanuda con un saque de banda desde la línea de saque en la pista delantera del equipo o desde la pista trasera del equipo en el lugar más cercano donde se encontraba el balón cuando se detuvo el partido.
- 17.2.5 A continuación de una falta personal cometida por un jugador del equipo con control de un balón vivo, o del equipo con derecho al balón, el partido se reanuda con un saque de banda desde el lugar más cercano a donde se cometió la infracción.
- 17.2.6 Después de una falta técnica, el partido se reanuda con un saque de banda desde el lugar donde se encontraba el balón cuando se sancionó la falta técnica, a menos que se establezca lo contrario en estas reglas.
- 17.2.7 Después de una falta antideportiva o descalificante, el partido se reanuda con un saque de banda desde la línea de saque en la pista delantera del equipo, a menos que se establezca lo contrario en estas reglas.
- 17.2.8 Después de un enfrentamiento, el partido se reanuda según lo establecido en el Art. 39.
- 17.2.9 Siempre que el balón entre en la canasta, pero el tiro o tiro libre no sea válido, el partido se reanuda con un saque de banda desde la altura de la prolongación de la línea de tiros libres.
- 17.2.10 Después de una canasta convertida o de un último o único tiro libre convertido:
- Cualquier jugador del equipo que recibió la canasta efectuará el saque desde cualquier lugar de la línea de fondo donde se convirtió la canasta. Esto también es aplicable cuando un árbitro entregue el balón a un jugador o lo ponga a su disposición después de un tiempo muerto o cualquier otra interrupción del juego posterior a una canasta o un único o último tiro libre válido.
 - El jugador que realiza el saque puede moverse lateralmente y/o hacia atrás y el balón puede pasarse entre los miembros del equipo que estén sobre o detrás de la línea de fondo, pero la cuenta de 5 segundos comienza cuando el balón está a disposición del primer jugador situado fuera de las líneas limítrofes.
- 17.2.11 El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, sustitución y tiempo muerto. El árbitro solo tocará el balón tras falta personal, no siendo necesario que lo toque tras cualquier violación, salvo que no se saque del lugar adecuado, siendo en este caso el árbitro quien corrija tal circunstancia. Si se diera esta situación se obligará a sacar desde el lugar adecuado entregándose el balón al jugador en este caso por parte del árbitro.

17.3 Regla

17.3.1 El jugador que realiza el saque:

- No tardará más de 5 segundos en lanzar el balón.
- No pisará el terreno de juego mientras tenga el balón en su(s) mano(s).
- No provocará que el balón toque fuera de los límites del terreno de juego tras haber sido lanzado en el saque.
- No tocará el balón dentro del terreno de juego antes de que haya tocado a otro jugador.
- No provocará que el balón entre directamente en la canasta.
- No se moverá del lugar designado para el saque más allá de las líneas limítrofes, lateralmente en una o ambas direcciones, una distancia total de más de 1 metro antes de soltar el balón. Sin embargo, se le permite moverse directamente hacia atrás, desde la línea de banda, tanto como las circunstancias lo permitan. Exceptuando los saques desde su propia línea de fondo tras un cesto.

17.3.2 Durante el saque, el resto de jugadores:

- No tendrán ninguna parte de su cuerpo por encima de la línea de demarcación antes de que el balón haya atravesado esa línea.
- No estarán a menos de 1 metro del jugador que efectúa el saque cuando no exista una distancia mínima de 2 metros entre la línea limítrofe y cualquier obstáculo.

17.3.3 Cuando el reloj de partido muestre 1:00 minuto o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga, y hay un saque, el árbitro usará una señal de cruce ilegal de línea de banda como una advertencia mientras administra el saque de banda.

Si un jugador defensivo:

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

Es una violación y dará lugar a una falta técnica.

Una infracción del Art. 17.3. es una violación.

17.4 Penalización

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

Art. 18 Tiempo muerto

18.1 Definición

Un tiempo muerto es una interrupción del partido solicitada por el delegado o el segundo delegado.

18.2 Regla

18.2.1 Cada tiempo muerto durará 1 minuto.

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

18.2.3 Una oportunidad de tiempo muerto comienza cuando:

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

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

18.2.5 Se pueden conceder a cada equipo:

- 2 tiempos muertos durante la primera parte.
- 3 tiempos muertos durante la segunda parte, con un máximo de 2 tiempos muertos durante el último minuto de la segunda parte.
- 1 tiempo muerto durante cada prórroga.

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

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

18.2.8 No se concederá tiempo muerto al equipo que ha convertido una canasta al detenerse el reloj de partido cuando muestre 1:00 minuto o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga, a menos que el árbitro haya interrumpido el partido.

18.3 Procedimiento

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

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

18.3.3 El periodo de tiempo muerto:

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

18.3.4 Tan pronto como comience una oportunidad de tiempo muerto, el anotador hará sonar su señal para comunicar al árbitro que un equipo ha solicitado un tiempo muerto.

Si se convierte una canasta contra el equipo que ha solicitado un tiempo muerto, el cronometrador detendrá el reloj de partido inmediatamente y hará sonar su señal.

18.3.5 Durante el tiempo muerto y durante un intervalo de juego antes del inicio del segundo y cuarto cuarto o de cada prórroga, los jugadores pueden abandonar el terreno de juego y sentarse en su banco de equipo y cualquier persona con permiso para sentarse en el banco de equipo pueden entrar al terreno de juego siempre que permanezcan cerca de la zona de banco de equipo.

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

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

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

Art. 19 Sustituciones

19.1 Definición

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

19.2 Regla

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

19.2.2 Una oportunidad de sustitución comienza cuando:

- Para ambos equipos, el balón queda muerto, el reloj de partido está parado y el árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa del anotador.
- Para ambos equipos, el balón queda muerto después del último tiro libre convertido.
- Para el equipo que recibe la canasta, se convierte una canasta de campo cuando el reloj de partido muestre 1:00 minuto o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga.

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

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

- El equipo quede reducido a menos de 5 jugadores en el terreno de juego.
- El jugador que tiene derecho a lanzar tiros libres como consecuencia de la corrección de un error esté en el banco después de haber sido sustituido legalmente.

19.2.5 No se concederá ninguna sustitución al equipo que ha convertido una canasta cuando el reloj se haya detenido a continuación de un lanzamiento de campo convertido, cuando el reloj muestre 1:00 minuto o menos en el cuarto cuarto o en cada prórroga, a menos que un árbitro haya interrumpido el partido.

19.2.6 Si el jugador recibe una asistencia, debe ser sustituido a menos que el equipo se quede con menos de 5 jugadores en el terreno de juego.

19.3 Procedimiento

19.3.1 Solo el sustituto tiene derecho a solicitar una sustitución. Él (ni el delegado ni el segundo delegado) acudirá a la mesa del anotador y solicitando claramente una sustitución, realizando la señal convencional correcta con las manos, o sentándose en la silla de sustitutos. Debe estar preparado para jugar de inmediato.

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

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

19.3.4 El sustituto permanecerá fuera de las líneas limítrofes hasta que el árbitro haga sonar su silbato, efectúe la señal de sustitución y le indique que entre al terreno de juego.

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

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

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

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

- Está lesionado.
- Ha cometido su quinta falta.
- Ha sido descalificado.

EL/los tiro(s) libre(s) debe lanzarlo(s) su sustituto, quien no puede volver a ser sustituido hasta que haya jugado en la siguiente fase de partido con el reloj en marcha.

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

- Se convierte el último tiro libre.
- El último tiro libre, si no se convierte, es seguido por un saque.

- Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, el/los tiro(s) libre(s) se completará(n) y se concederá la sustitución antes de administrarse la nueva penalización, a menos que se establezca lo contrario en estas reglas.
- Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último tiro libre. En este caso, se concederá la sustitución antes de que se administre la nueva penalización.
- Se sanciona una violación antes de que el balón esté vivo después del último tiro libre. En este caso, se concederá la sustitución antes de administrarse el saque.

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

Art. 20 Partido perdido por incomparecencia

20.1 Regla

Un equipo perderá el partido por incomparecencia si:

- El equipo no se ha presentado o no puede presentar 5 jugadores preparados para jugar 10 minutos después de la hora programada para el inicio del partido.
- Sus acciones impiden que se juegue el partido.
- Se niega a jugar después de haber recibido del árbitro la orden de hacerlo.

20.2 Penalización

20.2.1 Será el Presidente del Comité de Competición el que decidirá dar por perdido un encuentro a un equipo por incomparecencia y el resultado será de cincuenta (50) a cero (0).

20.2.2 Para las series de dos partidos (ida y vuelta) en que se tenga en cuenta el tanteo total, el equipo que no comparezca en el primer o segundo partido perderá la serie por incomparecencia.

Art. 21 Partido perdido por inferioridad

21.1 Regla

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

21.2 Penalización

21.2.1 Si el equipo que se queda con menos de dos jugadores en el terreno de juego va por delante en el marcador, se registrará un tanteo de 50 a 0 en su contra. Si el equipo que se ha retirado fuese perdiendo en el momento de la retirada, se mantendrá el resultado, siempre que la diferencia de puntos sea superior al resultado indicado anteriormente.

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

Será el Presidente del Comité de Competición el que decidirá dar por perdido un encuentro a un equipo por inferioridad.

5. VIOLACIONES

Art. 22 Violaciones

22.1 Definición

Una violación es una infracción de las reglas.

22.2 Penalización

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

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

23.1 Definición

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

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

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

23.2 Regla

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

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

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

Art. 24 Regate

24.1 Definición

24.1.1 Un regate es el movimiento de un balón vivo causado por un jugador con control de ese balón y que lo lanza, palmea, rueda o lo bota en el suelo.

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

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

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

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

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

24.1.4 Las siguientes acciones no son regates:

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

24.2 Regla

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

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

Art. 25 Avance ilegal

25.1 Definición

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

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

25.2 Regla

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

- Un jugador que controla el balón mientras está de pie con ambos pies en el suelo:
 - En el momento en que levante un pie, el otro pie se convierte en pie de pivote.
 - Para iniciar un regate, el pie de pivote no se puede levantar antes de que el balón salga de la(s) mano(s).
 - Para pasar o lanzar a canasta, el jugador puede saltar desde el pie de pivote, pero ninguno de los pies puede volver al suelo antes de que el balón haya salido de la(s) mano(s).
- Un jugador que controla el balón mientras progresa o tras terminar un regate puede dar dos pasos para detenerse, pasar o lanzar a canasta:
 - Si, después de recibir el balón, el jugador se desprenderá de él para comenzar su regate, antes de su segundo paso.
 - El primer paso tiene lugar cuando un pie o ambos pies tocan el suelo después de obtener el control del balón.

- El segundo paso se produce después del primer paso cuando el otro pie toca el suelo o ambos pies tocan el suelo simultáneamente.
- Si el jugador que se detiene en su primer paso tiene ambos pies en el suelo o tocan el suelo simultáneamente, puede pivotar usando cualquiera de los pies como su pie pivote. Si luego salta con ambos pies, ningún pie puede tocar el suelo antes de que el balón salga de la(s) mano(s).
- Si un jugador cae sobre un pie, sólo puede pivotar usando ese pie.
- Si un jugador salta desde un pie en el primer paso, puede caer con ambos pies simultáneamente para el segundo paso. En esta situación, el jugador no puede pivotar con ningún pie. Si después uno o ambos pies abandonan el suelo, ningún pie puede volver al suelo antes de que el balón salga de la(s) mano(s).
- Si ambos pies están en el aire y el jugador cae con ambos pies simultáneamente, en el momento en que se levanta un pie el otro pie se convierte en el pie de pivote.
- Un jugador no puede tocar el suelo consecutivamente con el mismo pie o ambos pies después de terminar su regate u obtener el control del balón.

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

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

Art. 26 3 segundos

26.1 Regla

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

26.1.2 Se permitirá que un jugador:

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

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

Art. 27 Jugador estrechamente marcado

27.1 Definición

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

27.2 Regla

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

Art. 28 8 segundos

28.1 Regla

28.1.1 Cuando:

- Un jugador en su pista trasera obtiene el control de un balón vivo.
- En un saque, el balón toca o es legalmente tocado por cualquier jugador en pista trasera y el equipo del jugador que realiza el saque sigue con el control del balón en su pista trasera.

Ese equipo debe hacer que el balón pase a su pista delantera en menos de 8 segundos.

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

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

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

- Un balón que sale fuera del terreno de juego.
- Un jugador del mismo equipo que se lesiona.
- Una falta técnica cometida por ese equipo.

- Una situación de salto.
- Una doble falta.
- Una cancelación de penalizaciones iguales en contra de ambos equipos.

Art. 29 24 segundos

29.1 Regla

29.1.1 Cuando:

- Un jugador obtiene el control de un balón vivo en el terreno de juego.
- En un saque, el balón toca o es legalmente tocado por cualquier jugador en pista y el equipo del jugador que realiza el saque sigue con el control del balón.

Ese equipo debe efectuar un lanzamiento antes de 24 segundos.

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

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

29.1.2 Cuando se intenta un lanzamiento finalizando el período de 24 segundos y suena la señal estando el balón en el aire:

- Si el balón entra en el cesto, no se produce ninguna violación, se ignorará la señal y la canasta será válida.
- Si el balón toca en el aro pero no entra en la canasta, no se produce ninguna violación, se ignorará la señal y el juego continuará.
- Si el balón no toca en el aro, se produce una violación. Sin embargo, si los oponentes obtienen un control del balón inmediato y claro, se ignorará la señal y el juego continuará.

Se aplicarán todas las restricciones relacionadas con interposiciones e interferencias.

29.2 Procedimiento

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

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

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

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

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

- 29.2.2 El reloj de lanzamiento se reiniciará siempre que se conceda un saque al equipo de los oponentes después de que un árbitro haya detenido el juego a causa de una falta o una violación (incluso cuando el balón ha salido fuera de banda) cometida por el equipo con control de balón.

El reloj de lanzamiento también se reiniciará si se concede al nuevo equipo atacante un saque conforme al procedimiento de la posesión alterna.

Si el saque se administra después en la:

- Pista trasera de ese equipo, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos.
- Pista delantera de ese equipo, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

- 29.2.3 Siempre que el partido sea detenido por el árbitro debido a una falta técnica cometida por el equipo que controla el balón, el partido se reanudará con un saque desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido. El reloj de lanzamiento no se reiniciará sino que continuará desde el tiempo en el que fue detenido.

- 29.2.4 Cuando el reloj del partido muestra 1:00 minuto o menos en el cuarto cuarto o en la prórroga, después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón desde su pista trasera, el delegado de ese equipo tiene el derecho de decidir si el partido se reanudará con un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo o desde la pista trasera del equipo en el lugar más cercano al lugar donde se detuvo el partido.

Después del tiempo muerto, el saque se administrará de la forma siguiente:

- Si es como resultado de que el balón ha salido fuera de banda y si está en la:
 - Pista trasera del equipo, el reloj de lanzamiento continuará desde el tiempo en el que fue detenido.
 - Pista delantera del equipo: Si el reloj de lanzamiento muestra 13 segundos o menos, continuará desde el tiempo en el que fue detenido. Si el reloj de lanzamiento muestra 14 segundos o más, se reiniciará a 14 segundos.
- Si es como resultado de una falta o una violación (no porque el balón ha salido fuera de banda) y si está en la:
 - Pista trasera del equipo, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos.
 - Pista delantera del equipo, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.
- Si el tiempo muerto se concede al equipo que tiene un nuevo control del balón, y si está en la:
 - Pista trasera del equipo, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos.
 - Pista delantera del equipo, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

29.2.5 Cuando se concede a un equipo un saque desde la línea de saque de la pista delantera del equipo como parte de la penalización de una falta antideportiva o descalificante, el reloj de lanzamiento será reiniciado a 14 segundos.

29.2.6 Después de que el balón ha tocado el aro de la canasta de los adversarios, el reloj de lanzamiento se reiniciará a:

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

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

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

Art. 30 Balón devuelto a pista trasera

30.1 Definición

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

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

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

- Que tiene parte de su cuerpo en contacto con su pista trasera.
- O después de que el balón ha tocado la pista trasera de ese equipo.

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

30.2 Regla

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

30.3 Penalización

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

Art. 31 Interposición e interferencia

31.1 Definición

31.1.1 Un lanzamiento a canasta o un tiro libre:

- **Comienza** cuando el balón abandona la(s) mano(s) de un jugador en acción de tiro.
- **Finaliza** cuando el balón:
 - Entra en la canasta directamente por la parte superior y permanece dentro de la canasta o la atraviesa por completo.
 - Ya no tiene posibilidad de entrar en la canasta.
 - Toca el aro.

- Toca el suelo.
- Queda muerto.

31.2 Regla

31.2.1 Se produce una **interposición** durante un **tiro de campo** cuando un jugador toca el balón que está completamente por encima del nivel del aro y:

- Está en trayectoria descendente hacia la canasta.
- O después de haber tocado el tablero.

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

31.2.3 Las restricciones de interposiciones se aplican hasta que:

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

31.2.4 Se produce una **interferencia** cuando:

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

31.2.5 Cuando:

- Un árbitro hace sonar su silbato mientras:
 - El balón estaba en las manos de un jugador en acción de tiro.
 - El balón estaba en el aire durante un lanzamiento de campo o en el último tiro libre.
- La señal del reloj de partido ha sonado indicando el fin del cuarto o de la prórroga.

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

Se aplicarán todas las restricciones referentes a interposición e interferencia.

31.3 Penalización

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

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

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

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

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

6. FALTAS

Art. 32 Faltas

32.1 Definición

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

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

Art. 33 Contacto: principios generales

33.1 Principio del cilindro

El principio del cilindro se define como el espacio dentro de un cilindro imaginario ocupado por un jugador en el suelo. Estas dimensiones, y la distancia entre sus pies, variarán de acuerdo con la altura y tamaño del jugador. Incluye el espacio por encima de él y está delimitado por límites del cilindro del jugador defensivo o del jugador atacante sin el balón, que son:

- Por delante por las palmas de las manos.
- Por detrás por las nalgas.
- Por los lados por la parte exterior de los brazos y las piernas.

Las manos y los brazos pueden extenderse enfrente del torso, no más allá de la posición de los pies y las rodillas, con los brazos doblados por los codos de tal forma que los antebrazos y las manos estén levantados en la posición legal de defensa.

El jugador defensivo no puede entrar en el cilindro del jugador atacante con el balón y causar un contacto ilegal cuando el jugador atacante está intentando una acción normal de baloncesto dentro de su cilindro. Los límites del cilindro del jugador ofensivo con el balón son:

- Por delante por los pies, rodillas y brazos doblados, sosteniendo el balón por encima de las caderas,
- Por detrás por las nalgas.
- Por los lados por el borde exterior de los codos y piernas, separadas la anchura de los hombros.

El jugador atacante con el balón debe tener suficiente espacio para un juego normal de baloncesto dentro de su cilindro. El juego normal de baloncesto incluye comenzar un regate, pivotar, lanzar a canasta y pasar.

El jugador atacante no puede extender sus piernas o brazos fuera de su cilindro y causar un contacto ilegal con el jugador defensivo para obtener un espacio adicional.



Esquema 9 Principio del cilindro

33.2 Principio de verticalidad

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

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

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

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

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

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

33.3 Posición legal de defensa

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

- Encara al adversario.
- Y tiene ambos pies sobre el suelo.

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

33.4 Defensa a un jugador con control de balón

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

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

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

Una vez que el defensor ha establecido una posición inicial legal de defensa, puede desplazarse para defender a su adversario, pero no puede extender los brazos, hombros, caderas o piernas para impedir que el jugador con el balón lo supere.

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

- El defensor debe establecer una posición inicial legal de defensa encarando al jugador con balón y con ambos pies en el suelo.
- El defensor puede permanecer inmóvil, saltar verticalmente, moverse lateralmente o hacia atrás para mantener su posición inicial legal de defensa.
- Al desplazarse para mantener la posición inicial legal de defensa, puede levantar un instante uno o ambos pies del suelo siempre que el movimiento sea lateral o hacia atrás, pero **no hacia** el jugador con balón.

- El contacto debe producirse en el torso, en cuyo caso se consideraría que el defensor ha llegado en primer lugar al lugar de contacto.
- Tras establecer una posición legal de defensa, el defensor puede girarse **dentro** de su cilindro para evitar una lesión.

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

33.5 Defensa a un jugador sin control de balón

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

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

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

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

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

33.6 Jugador en el aire

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

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

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

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

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

33.7 Pantalla: legal e ilegal

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

33.8 Carga

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

33.9 Bloqueo

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Quedarse solo para obtener el balón.
- Impedir que el defensor juegue o intente jugar el balón.
- Crear más espacio para él.

33.11 Juego de poste

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

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

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

33.12 Defensa ilegal por la espalda

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

33.13 Agarrar

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

33.14 Empujar

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

33.15 Simular haber recibido una falta

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

Art. 34 Falta personal

34.1 Definición

34.1.1 Una falta personal es un contacto ilegal de un jugador con un adversario, esté el balón vivo o muerto.

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

34.1.2 Una falta durante el saque es una falta cometida, cuando el reloj de partido muestra 1:00 minutos o menos del último cuarto o de cada prórroga, por un defensor sobre un oponente en el campo, cuando el balón está a disposición del jugador que realizará el saque o todavía en las manos del árbitro.

34.2 Penalización

Se anotará una falta personal al infractor.

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

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

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

- Si el lanzamiento desde el terreno de juego se convierte, será válido y, además, se concederá 1 tiro libre.
- Si el lanzamiento desde la zona de 2 puntos no se convierte, se concederán 2 tiros libres.
- Si el lanzamiento desde la zona de 3 puntos no se convierte, se concederán 3 tiros libres.
- Si un jugador es objeto de falta mientras o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el fin del cuarto o de la prórroga o la señal del reloj de lanzamiento y el balón aún está en sus manos, la canasta, si entra, no será válida y se concederán 2 o 3 tiros libres.

34.2.3 Si se comete una falta sobre un jugador durante la acción de saque (en el último minuto del partido o de cada prórroga):

- Se concederá 1 tiro libre al jugador que recibió la falta, seguido de un saque por parte del equipo que recibió la falta, en el lugar más cercano a donde se produjo la infracción.

Art. 35 Falta doble

35.1 Definición

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

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

- Son faltas del jugador.
- Implican contacto físico.
- Se producen entre los mismos 2 oponentes que se hacen falta el uno al otro.
- Son de la misma categoría (ya sean personal, antideportiva o descalificante).

35.2 Penalización

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

Si, aproximadamente al mismo tiempo que la falta doble:

- Se logra un cesto de campo válido, o se convierte un último tiro libre, se concederá el balón al equipo que lo recibió para que realice un saque desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo de ese equipo.
- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque desde el punto más cercano al de la infracción.
- Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de salto.

Art. 36 Falta técnica

36.1 Reglas de conducta

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

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

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

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

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

36.2 Definición

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

- Hacer caso omiso a las advertencias del árbitro.
- Tocar y/o dirigirse irrespetuosamente al árbitro, delegado federativo (si lo hubiera), anotador, oponentes o miembros del banquillo de equipo.
- Utilizar un lenguaje o realizar gestos que puedan ofender o incitar a los espectadores.
- Molestar y provocar a un oponente.
- Obstruir la visión de un oponente agitando o poniendo su(s) mano(s) cerca de sus ojos.
- El excesivo balanceo de los codos.
- Retrasar el partido tocando de forma deliberada el balón después de que atraviese la canasta o evitando que un saque se realice con rapidez.
- Simular haber recibido una falta. (Fake).
- Colgarse del aro de manera que soporte todo el peso del jugador, a menos que lo agarre momentáneamente después de un mate o que, a juicio del árbitro, intente evitar lesionarse o lesionar a otro jugador.
- Un jugador defensor comete una interposición durante el último tiro libre. Se concederá 1 punto al equipo atacante, seguido de la penalización de una falta técnica sancionada al jugador defensor.

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

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

36.2.4 Un delegado también será descalificado cuando:

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

36.2.5 Si un jugador o un entrenador es descalificado según el Art. 36.2.3 y 36.2.4, dicha falta técnica será la única falta que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la falta descalificante.

36.3 Penalización

36.3.1 Si la falta técnica la comete:

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

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

- El tiro libre se administrará inmediatamente. Después del tiro libre, el saque será concedido al equipo que tenía el control del balón o tenía derecho al mismo cuando se sancionó la falta técnica, desde el lugar más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el partido.
- El tiro libre se administrará también inmediatamente, independientemente de si se ha determinado el orden de cualesquiera otras posibles penalizaciones por cualesquiera otras faltas o si se ha iniciado la administración de las penalizaciones. Después del tiro libre de una falta técnica, el partido se reanudará por el equipo que tenía el control del balón o tenía derecho al balón cuando se sancionó la falta técnica, desde el lugar donde el partido ha sido interrumpido por la penalización de la falta técnica.
- Si se anota una canasta de campo o un último tiro libre, el partido se reanudará con un saque desde cualquier lugar desde detrás cualquier lugar de la línea de fondo de su equipo.
- Si ninguno de los equipos tenía el control del balón ni tenía derecho al balón, se produce una situación de salto.
- Con un salto entre dos en el círculo central para comenzar el primer cuarto.

Art. 37 Falta antideportiva

37.1 Definición

37.1.1 Una falta antideportiva es un contacto del jugador, a juicio del árbitro es:

- Un contacto con un oponente, sin intentar legítimamente de jugar directamente el balón dentro del espíritu y la intención de las reglas.
- Un contacto excesivo y violento del jugador en un esfuerzo por jugar el balón o sobre un oponente.
- Un contacto innecesario causado por un jugador defensor para detener la progresión del equipo atacante en transición. Esto se aplica hasta que el jugador atacante comience su acción de tiro.
- Un contacto ilegal causado por el jugador, por la espalda o lateralmente, sobre un oponente que está progresando hacia la canasta de los oponentes y no hay otros jugadores entre el jugador que progresa, el balón y la canasta. Esto se aplica hasta que el jugador atacante comience su acción de tiro.

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

37.1.3 El árbitro sólo debe juzgar la acción, nunca la intención.

37.2 Penalización

37.2.1 Se anotará una falta antideportiva al infractor.

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

- Un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo.
- Un salto entre dos en el círculo central para iniciar el primer cuarto.

El número de tiros libres será el siguiente:

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

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

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

Art. 38 Falta descalificante

38.1 Definición

38.1.1 Una falta descalificante es cualquier infracción antideportiva flagrante cometida por jugadores, sustitutos, delegado, segundo delegado y jugadores excluidos.

38.1.2 El delegado que ha sido sancionado con una falta descalificante será sustituido por el segundo delegado que figure en el acta. Si no se ha inscrito a ningún segundo delegado, lo sustituirá el capitán (solo en el caso de que este sea mayor de edad).

38.2 Violencia

38.2.1 Durante el partido pueden producirse actos de violencia contrarios al espíritu de deportividad y del juego limpio. Los árbitros y, si fuera necesario, las fuerzas de orden público, deben atajarlos de inmediato.

- 38.2.2 Cuando se produzcan actos de violencia en los que se vean implicados jugadores en el terreno de juego o en sus proximidades, los árbitros adoptarán las medidas oportunas para atajarlos.
- 38.2.3 Cualquiera de las personas mencionadas anteriormente que sea responsable de actos de agresión flagrantes contra los adversarios o el árbitro debe ser descalificada. El árbitro deberá informar del incidente al organismo responsable de la competición.
- 38.2.4 Los agentes de las fuerzas del orden público sólo pueden entrar en el terreno de juego si el árbitro se lo solicitan. No obstante, si los espectadores invaden el terreno de juego con la intención manifiesta de cometer actos violentos, los agentes de las fuerzas de orden público deberán intervenir de manera inmediata para proteger a los equipos y al árbitro.
- 38.2.5 Todas las áreas más allá del terreno de juego o sus alrededores, incluyendo accesos, salidas, pasillos, vestuarios, etc. están bajo la jurisdicción de los organizadores de la competición y de los agentes de las fuerzas de orden público.
- 38.2.6 El árbitro no debe permitir las acciones físicas de los jugadores o de cualquier persona con permiso para sentarse en el banco del equipo que puedan conducir al deterioro del equipamiento de juego.

Cuando el árbitro observe algún comportamiento de esta naturaleza, advertirán inmediatamente al delegado del equipo infractor.

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

38.3 Penalización

- 38.3.1 Se anotará una falta descalificante al infractor.
- 38.3.2 Siempre que se descalifique al infractor de acuerdo a los respectivos artículos de estas reglas, se dirigirá al vestuario del equipo, donde permanecerá el resto del partido o, si lo desea, podrá abandonar las instalaciones.
- 38.3.3 Se concederán tiros libres:
- A cualquier oponente, designado por su delegado en el caso de tratarse de una falta que no implique contacto.
 - Al jugador objeto de la falta en caso de faltas de contacto.

Seguidos de:

- Un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo.
- Un salto entre dos en el círculo central para iniciar el primer cuarto.

38.3.4 El número de tiros libres será el siguiente:

- Si se trata de una falta que no implica contacto: 2 tiros libres
- Si la falta se comete sobre un jugador que no está en acción de tiro: 2 tiros libres.
- Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro: la canasta, si se convierte, será válida y se concederá 1 tiro libre.
- Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro que no logra encestar: 2 o 3 tiros libres.
- Si la falta es una descalificación de un delegado: 2 tiros libres.
- Si la falta es una descalificación de un segundo delegado, sustituto o jugador excluido, esta falta se anota al delegado como una falta técnica: 2 tiros libres.

Además, si la descalificación de un segundo delegado, sustituto o jugador excluido después de abandonar el área del banco del equipo es por su participación activa durante cualquier enfrentamiento:

- Por cada única falta descalificante de un segundo delegado, jugador sustituto y excluido: 2 tiros libres. Todas las faltas descalificantes serán anotadas a cada infractor.

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

Art. 39 Enfrentamientos

39.1 Definición

Un enfrentamiento es una acción física mutua entre 2 o más oponentes (jugadores, sustitutos, delegados y segundos delegados).

Este artículo solo se refiere a los sustitutos, delegados, segundos delegados y jugadores excluidos que abandonen los límites de la zona de banco de equipo durante un enfrentamiento o cualquier situación que pueda derivar en un enfrentamiento.

39.2 Regla

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

39.2.2 Sólo el delegado y/o el segundo delegado están autorizados a abandonar la zona de banco de equipo durante un enfrentamiento o durante cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento, para ayudar al árbitro a mantener o restablecer el orden. En tal caso, no serán descalificados.

39.2.3 Si el delegado y/o el segundo delegado abandonan la zona de banquillo de equipo y no ayudan o intentan ayudar al árbitro a mantener o restaurar el orden, serán descalificados. En este caso la penalización será una única D2.

39.3 Penalización

39.3.1 Independientemente del número de personas descalificadas por abandonar la zona de banco de equipo, solo se sancionará una falta técnica (B) al delegado.

39.3.2 Si se descalifica a personas de ambos equipos en aplicación de este artículo y no quedan por administrar otras penalizaciones de faltas, el juego se reanudará de la siguiente manera.

Si aproximadamente al mismo tiempo de detenerse el juego por el enfrentamiento:

- Se logra una canasta válida o se anota el último tiro libre, se concederá el balón al equipo que la recibió para que realice un saque en cualquier lugar desde detrás de la línea de fondo de su equipo.
- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se concederá el balón a ese equipo para que realice un saque desde la línea de saque de la pista delantera del equipo.
- Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de salto.

39.3.3 Todas las faltas descalificantes se registrarán como se describe en el apartado B.8.3. y no contarán para las faltas de equipo.

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

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

7. DISPOSICIONES GENERALES

Art. 40 5 faltas de jugador

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

40.2 Las faltas cometidas por un jugador que haya cometido anteriormente 5 faltas se consideran faltas de jugador excluido y se cargarán y anotarán en el acta al delegado (B).

Art. 41 Faltas de equipo: penalización

41.1 Definición

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

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

41.1.3 Se considerará que todas las faltas de un equipo cometidas durante cada prórroga forman parte del cuarto cuarto.

41.2 Regla

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

41.2.2 Si la falta personal la comete un jugador del equipo con control del balón, o del equipo con derecho al balón, dicha falta se penalizará mediante un saque para los adversarios.

Art. 42 Situaciones especiales

42.1 Definición

Después de una infracción pueden surgir situaciones especiales cuando se comete(n) una(s) infracción(es) adicional(es).

42.2 Procedimiento

42.2.1 Se anotarán todas las faltas y se identificarán las penalizaciones.

42.2.2 Se determinará el orden en que se cometieron todas las faltas.

42.2.3 Se cancelarán todas las penalizaciones iguales contra ambos equipos y todas las penalizaciones de faltas dobles en el orden en que fueron sancionadas. Una vez que se han anotado y cancelado las penalizaciones se considerará que nunca han ocurrido.

42.2.4 Si se sanciona una falta técnica, esa penalización se administrará primero, independientemente de si se ha determinado el orden de las penalizaciones o si se ha iniciado la administración de las penalizaciones.

- 42.2.5 El derecho a la posesión del balón como parte de la última penalización para ser administrada cancelará cualquier derecho anterior a la posesión del balón.
- 42.2.6 Una vez que el balón esté vivo durante el primer tiro libre o en un saque, esa penalización no podrá utilizarse para cancelar cualquier penalización restante.
- 42.2.7 El resto de penalizaciones se administrará en el orden en que se cometieron.
- 42.2.8 Si después de la cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos no queda ninguna otra por administrar, el partido se reanudará del siguiente modo.

Si aproximadamente al mismo tiempo que la primera infracción:

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

Art. 43 Tiros libres

43.1 Definición

- 43.1.1 Un tiro libre es una oportunidad concedida a un jugador para que consiga 1 punto, sin oposición, desde una posición situada detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.
- 43.1.2 Una serie de tiros libres se define como todos los tiros libres y la posible siguiente posesión del balón resultante de una única penalización de falta.

43.2 Regla

- 43.2.1 Cuando se señala una falta personal, una falta antideportiva o una falta descalificante con contacto, el tiro o tiros libres se concederán del siguiente modo:
- El jugador objeto de la falta será el que los lance.
 - Si hay una solicitud para sustituirlo, debe lanzar el tiro o los tiros libres antes de abandonar el partido.
 - Si debe abandonar el partido por lesión, por haber cometido 5 faltas o por haber sido descalificado, su sustituto lanzará el tiro o los tiros libres. Si no se dispone de ningún sustituto, los lanzará cualquier compañero de equipo designado por su delegado.

43.2.2 Cuando se señala una falta técnica o una falta descalificante sin contacto, cualquier jugador del equipo de los oponentes designado por su delegado lanzará el/los tiro(s) libre(s).

43.2.3 El lanzador de los tiros libres:

- Ocupará una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.
- Utilizará cualquier método para lanzar el tiro libre de tal forma que el balón entre en la canasta por su parte superior o que toque el aro.
- Lanzará el balón antes de 5 segundos desde que el árbitro ponga el balón a su disposición.
- No pisará la línea de tiros libres ni entrará en la zona restringida hasta que el balón haya entrado en la canasta o haya tocado el aro.
- No amagará el tiro libre.

43.2.4 Los jugadores situados en el pasillo de tiros libres tienen derecho a ocupar posiciones alternas en dichos espacios, cuya profundidad se considera que es de 1 metro (Diagrama 10).

Durante los tiros libres, estos jugadores:

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

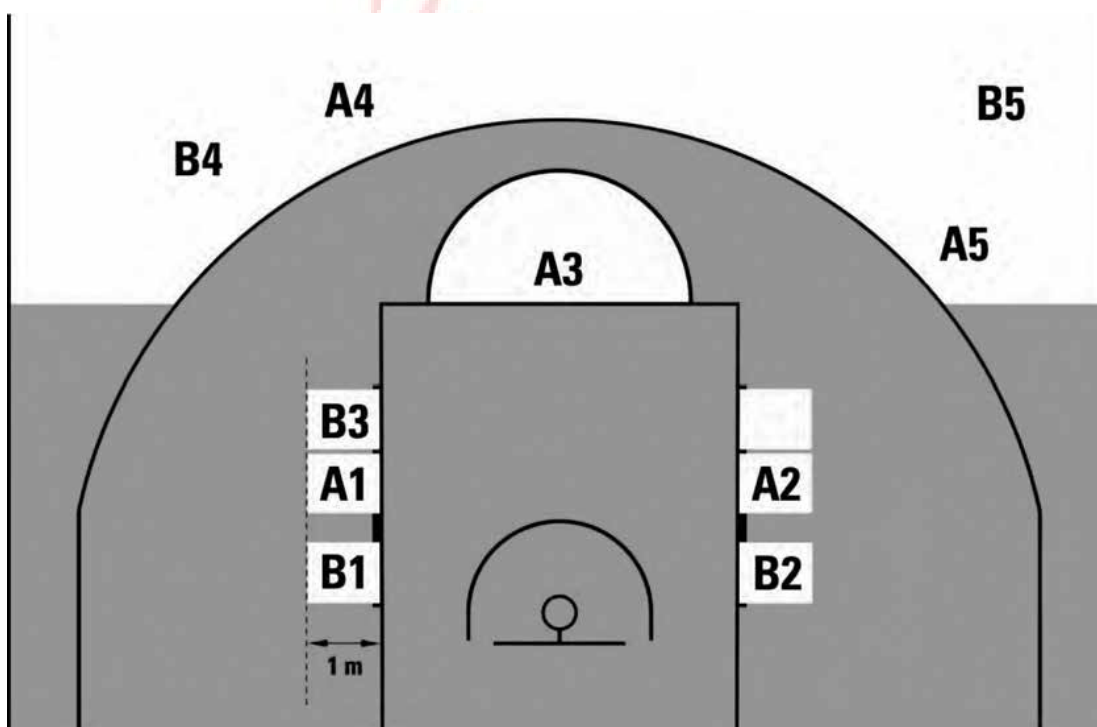


Diagrama 10 Posiciones de los jugadores durante los tiros libres

43.2.5 Los jugadores que no están situados en el pasillo de tiros libres permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de lanzamiento de 3 puntos hasta que concluya el tiro libre.

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

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

43.3 Penalización

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

El balón se concederá a los oponentes para un saque desde la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que queden por administrar uno o más tiros libres o una penalización que conlleve un saque.

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

- El punto será válido.
- La(s) violación(es) se ignorarán.

Si se trata del último tiro libre, el balón se concederá a los oponentes para que realicen un saque desde cualquier punto detrás de la línea de fondo de ese equipo.

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

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

Art. 44 Error rectificable

44.1 Definición

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

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

44.2 Procedimiento general

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

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

44.2.3 Serán válidas las faltas cometidas, los puntos conseguidos, el tiempo transcurrido y demás actividad adicional que pueda haber ocurrido después del error y antes de su descubrimiento.

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

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

- El jugador implicado en su corrección está en el banco tras haber sido sustituido legalmente, debe volver al terreno de juego para tomar parte en la corrección del error. En ese momento pasa a ser jugador.

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

44.2.6 Los errores rectificables no pueden corregirse una vez que el árbitro ha firmado el acta.

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

44.3 Procedimiento especial

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

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

- Si el reloj de partido no se ha puesto en marcha, se concederá un saque de lateral desde la altura de la prolongación de la línea de tiros libres al equipo al que se le han cancelado los tiros libres.

- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha y:
 - El equipo con control de balón o con derecho al mismo en el momento de descubrirse el error es el mismo que tenía el control del balón al producirse el error.
 - O ningún equipo tiene el control del balón al descubrirse el error.

Se concederá el balón al equipo con derecho al balón en el momento de producirse el error.

- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha y al descubrirse el error el equipo que controla el balón o tiene derecho al mismo es el equipo contrario al que tenía el control del balón cuando se produjo el error, se produce una situación de salto.
- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha y al descubrirse el error se han concedido uno o varios tiros libres como resultado de una falta, se administrarán los tiros libres y se concederá un saque al equipo que controlaba el balón al producirse el error.

44.3.2 No conceder uno o más tiros libres merecidos:

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

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

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

8.ÁRBITROS, ANOTADORES: OBLIGACIONES Y DERECHOS

Art. 45 Árbitro y anotador

45.1 El árbitro será ayudado por el anotador que hará también de cronometrador y de operador de 24'' en aquellas categorías que lo requiera.

45.2 El árbitro de un partido no debe tener ninguna relación con los equipos participantes.

45.3 Los árbitros y el anotador dirigirán el partido de acuerdo con estas reglas y no tienen autoridad para modificarlas.

45.4 El uniforme de los árbitros consistirá de una sudadera, una camiseta de árbitro y un pantalón largo.

Art. 46 Árbitro: obligaciones y derechos

El árbitro principal:

- 46.1 Inspeccionará y aprobará todo el equipamiento que se utilizará durante el partido.
- 46.2 Designará el reloj oficial del partido, el reloj de lanzamiento, el cronómetro y reconocerá al anotador.
- 46.3 Elegirá el balón de juego entre los 2 balones usados que por lo menos proporcionará el equipo anfitrión. En caso de que ninguno de estos dos balones sea adecuado como balón de juego, puede escoger el mejor balón disponible.
- 46.4 No permitirá que ningún jugador utilice objetos que puedan causar lesiones a los demás jugadores.
- 46.5 Administrará el salto entre dos al inicio del primer cuarto y el saque de posesión alterna para comenzar los demás cuartos y prórrogas.
- 46.6 Tendrá autoridad para detener un partido cuando las condiciones lo justifiquen.
- 46.7 Examinará detenidamente el acta tras acabar cada cuarto, al final del tiempo de juego y siempre que lo considere necesario.
- 46.8 Aprobárá con su firma el acta al final del tiempo de juego y **concluyendo así la vinculación** con el partido una vez que abandone las instalaciones. La **autoridad del árbitro comenzará** cuando lleguen al terreno de juego 30 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido y **finalizará** cuando el árbitro de la aprobación a la señal del reloj de partido indicando la conclusión del partido.
- 46.9 Hará constar en el acta, antes de firmarla:
 - Cualquier incomparecencia o falta descalificante.
 - Cualquier conducta antideportiva de los miembros de equipo, delegados o segundos delegados que se produzca antes de los 30 minutos previos al inicio del partido o entre el final del partido y la aprobación y firma del acta.

En tal caso, el árbitro deberá enviar un informe detallado a los organizadores de la competición.
- 46.10 Tomará la decisión final cuando sea necesario.
- 46.11 Después de ser notificado por el anotador, hará sonar su silbato antes del primer y tercer cuarto cuando quedan 3 minutos y 1,5 minutos para el comienzo del cuarto. El árbitro también hará sonar su silbato antes del segundo y cuarto cuarto y de cada prórroga cuando queden 30 segundos hasta el comienzo del cuarto y de la prórroga.

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

Art. 47 Árbitros: obligaciones y derechos

47.1 Los árbitros tienen autoridad para decidir sobre las infracciones de estas reglas, cometidas tanto en el interior como en el exterior de las líneas de demarcación, incluyendo la mesa del anotador, los bancos de equipo y las inmediaciones de las líneas limítrofes.

47.2 Los árbitros harán sonar su silbato cuando se cometa una infracción de las reglas, cuando finalice un cuarto o una prórroga o cuando lo consideren necesario para detener el juego. No harán sonar su silbato después de un lanzamiento conseguido, un tiro libre válido o cuando el balón pase a estar vivo.

47.3 Al determinar si se debe sancionar un contacto o una violación, los árbitros deberán considerar y sopesar en cada caso los siguientes principios fundamentales:

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

47.4 Si algún equipo formula una protesta, el árbitro informará por escrito del incidente a la organización de la competición en el plazo de 24 horas desde la finalización del partido.

Art. 48 El anotador: Obligaciones

48.1 El anotador dispondrá de un acta y guardará un registro de:

- Los equipos, anotando los nombres y números de los jugadores que van a empezar el partido y de los sustitutos que participan en el partido. Cuando se produzca una infracción de las reglas relativa a los 5 jugadores que comienzan el partido, sustituciones o número de los jugadores, avisará al árbitro.
- El tanteo arrastrado de los puntos conseguidos, anotando los lanzamientos de campo y los tiros libres conseguidos.

- Las faltas señaladas a cada jugador. Debe advertir inmediatamente al árbitro cuando un jugador cometa 5 faltas. Anotará las faltas señaladas a cada delegado y advertirá al árbitro en cuanto un delegado deba ser descalificado. Del mismo modo, debe comunicarle al árbitro que un jugador debería ser descalificado si ha cometido 2 faltas técnicas, 2 faltas antideportivas o 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.
- Los tiempos muertos. Notificará al árbitro la solicitud de tiempo muerto de un equipo en la siguiente oportunidad de tiempo muerto y, por medio del árbitro, comunicará al delegado que no dispone de más tiempos muertos en una parte o prórroga.
- La siguiente posesión alterna, manejando la flecha de posesión alterna. El anotador cambiará la dirección de la flecha en cuanto finalice el segundo período, puesto que los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda parte.

48.2 Si se descubre un error de anotación en el acta:

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

48.3 El anotador dispondrá de un cronómetro y:

- Medirá el tiempo de juego, los tiempos muertos y los intervalos de juego.
- Se asegurará de que la señal de final de un cuarto o prórroga suena de manera potente al final de un cuarto o prórroga.
- Indicará a ambos delegados el número de faltas que comete cada jugador.
- Colocará el marcador de faltas de equipo sobre la mesa de anotación, en su extremo más cercano a la zona del banco del equipo que se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo después de que el balón esté vivo tras la cuarta falta de equipo en un cuarto.
- Efectuará las sustituciones.

48.4 El anotador medirá el tiempo de juego de la siguiente manera:

- Pondrá en marcha el reloj de partido:
 - Durante un salto entre dos, cuando el balón es legalmente tocado por un saltador.
 - Después de un último tiro libre fallado y si el balón permanece vivo, cuando el balón toca o es tocado por un jugador sobre el terreno de juego.
 - Durante un saque después de un tiempo muerto o una sustitución, cuando el balón toca o es tocado legalmente por un jugador sobre el terreno de juego.

- Detendrá el reloj de partido cuando:
 - Finalice el tiempo de juego de un cuarto y una prórroga, si el propio reloj de partido no lo detiene automáticamente por sí mismo.
 - Se consigue una canasta en contra del equipo que ha solicitado un tiempo muerto o una sustitución.
 - Se consigue una canasta cuando el reloj de partido muestra 1:00 minuto o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga.
 - Cuando el reloj de partido muestra 1:00 minuto o menos y el árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo.

48.5 El anotador medirá un tiempo muerto del siguiente modo:

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

48.6 El anotador también medirá un intervalo de juego de este modo:

- Iniciando el cronómetro en cuanto finalice un(a) cuarto o prórroga anterior.
- Notificando al árbitro antes del primer y tercer cuarto cuando queden 3 minutos y 1 minuto y medio para su inicio.
- Haciendo sonar su señal antes del segundo y del cuarto cuarto y de cada prórroga cuando queden 30 segundos para su inicio.
- Haciendo sonar su señal y al mismo tiempo deteniendo el cronómetro en cuanto finalice un intervalo de juego.

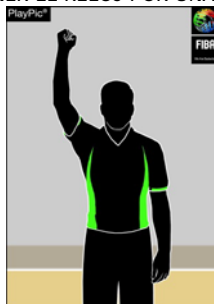
A. SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

I. RELACIONADAS CON EL RELOJ

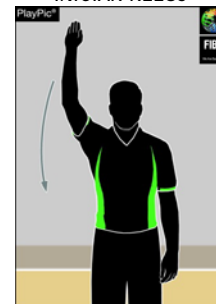
DETENER EL RELOJ



DETENER EL RELOJ POR UNA FALTA



INICIAR RELOJ



II. TANTEO

UN PUNTO



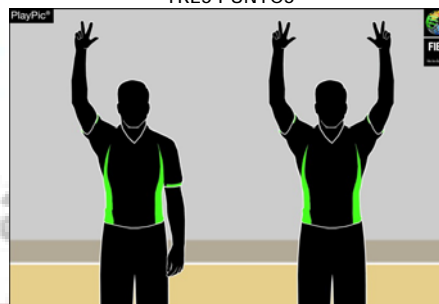
Un dedo, bajar la muñeca

DOS PUNTOS



Dos dedos, bajar la muñeca

TRES PUNTOS



Tres dedos extendidos
Una mano: Intento
Dos manos: Conseguido

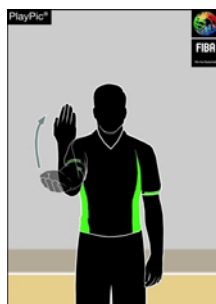
III. SUSTITUCIÓN Y TIEMPO MUERTO

SUSTITUCIÓN



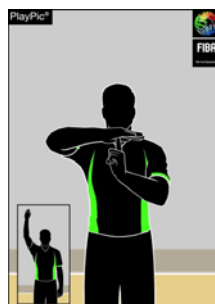
Brazos cruzados

AUTORIZACIÓN



Palma abierta, acercar al cuerpo

TIEMPO MUERTO



Forma de T, mostrar el dedo índice

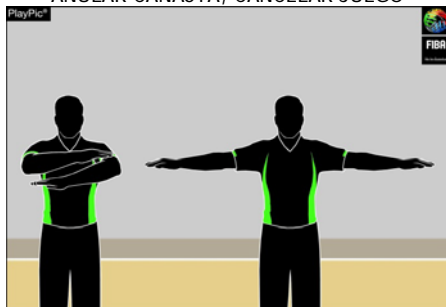
TIEMPO MUERTO MEDIOS DE COMUNICACIÓN



Brazos abiertos con puños cerrados

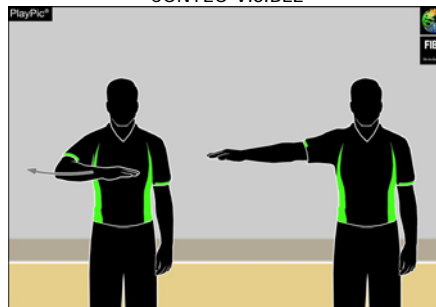
IV. INFORMATIVAS

ANULAR CANASTA, CANCELAR JUEGO



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

CONTEO VISIBLE



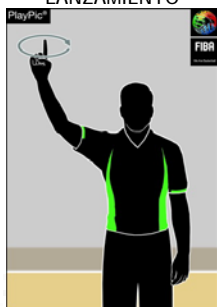
Contar mientras se mueve la palma

COMUNICACIÓN



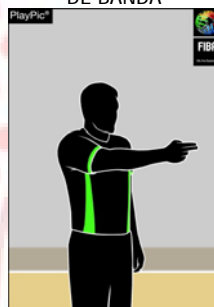
Dedo pulgar hacia arriba

REINICIO DEL RELOJ DE LANZAMIENTO



Girar la mano, dedo índice extendido

DIRECCIÓN DEL JUEGO Y/O FUERA DE BANDA



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

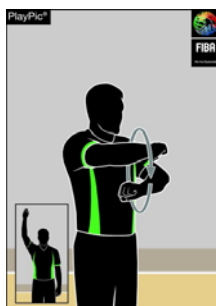
SITUACIÓN DE BALÓN RETENIDO/SALTO



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

V. VIOLACIONES

AVANCE ILEGAL



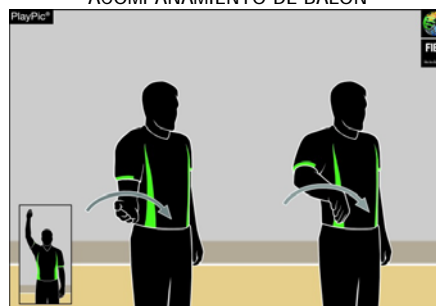
Rotar los puños

REGATE ILEGAL: DOBLE REGATE



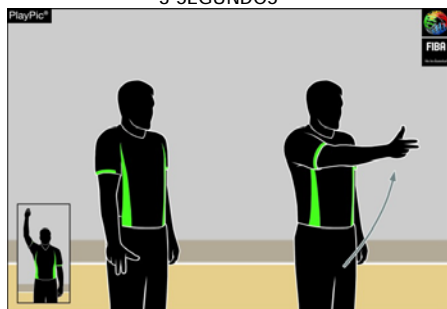
Palmeaar las manos

REGATE ILEGAL: ACOMPAÑAMIENTO DE BALÓN



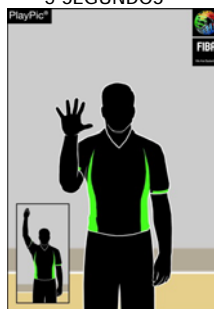
Media rotación con las manos

3 SEGUNDOS



Brazo extendido, mostrar 3 dedos

5 SEGUNDOS



Mostrar 5 dedos

8 SEGUNDOS



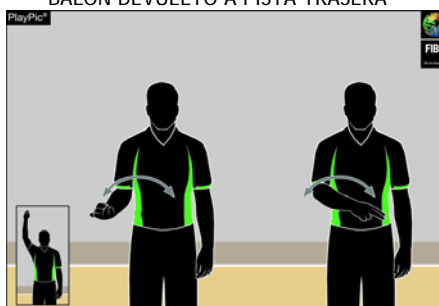
Mostrar 8 dedos

24 SEGUNDOS



Tocar el hombro

BALÓN DEVUELTO A PISTA TRASERA



Mover el brazo frente al cuerpo con los dedos

PIE INTENCIONADO



Señalarse el pie

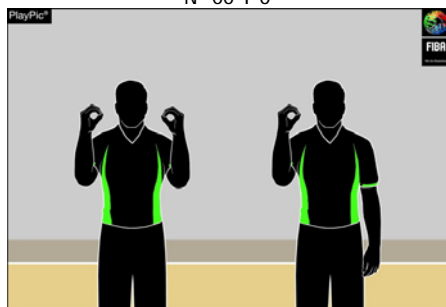
TAPÓN ILEGAL / INTERFERENCIA



Rotar el dedo índice sobre la otra mano haciendo círculos

VI. NÚMERO DEL JUGADOR

Nº 00 Y 0



Ambas manos muestran el número 0

Una mano muestra el número 0

Nº 1-5



Mano derecha muestra el número del 1 al 5

Nº 6-10



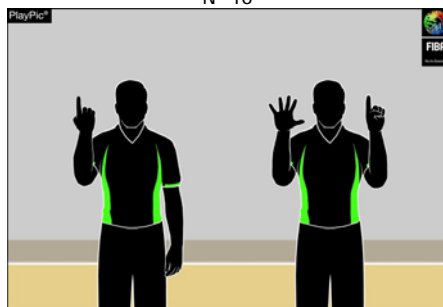
Mano derecha muestra el número 5, mano izquierda muestra el número del 1 al 5

Nº 11-15



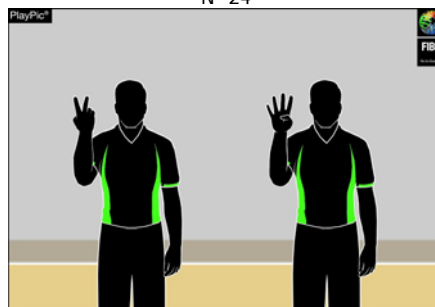
Mano derecha muestra el puño cerrado, mano izquierda muestra el número del 1 al 5

Nº 16



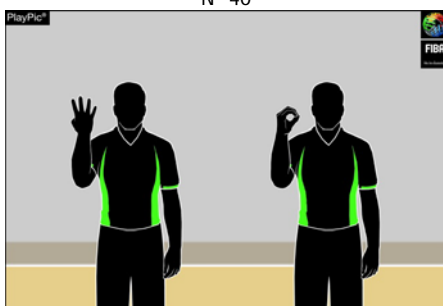
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 1 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de los oficiales muestran el número 6 de la unidad

Nº 24



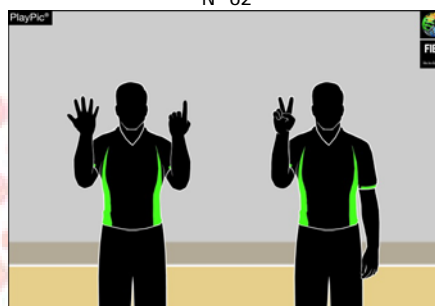
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 2 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de los oficiales muestra el número 4 de la unidad

Nº 40



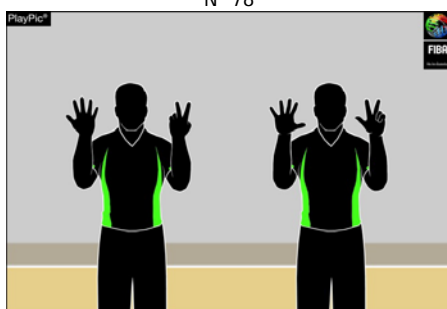
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 4 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de los oficiales muestra el número 0 de la unidad

Nº 62



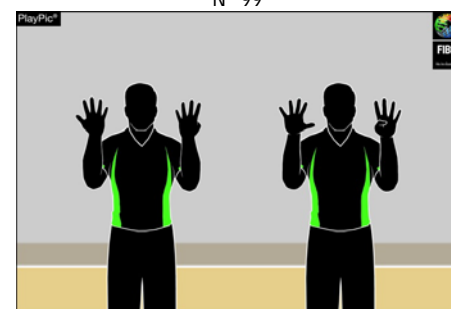
Primero las manos con las palmas hacia el árbitro muestran el número 6 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de los oficiales muestra el número 2 de la unidad

Nº 78



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

Nº 99



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

VII. TIPO DE FALTA

AGARRAR



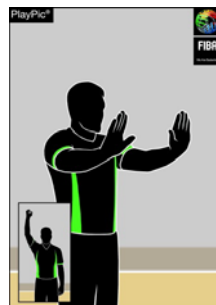
Agarrar la muñeca hacia abajo

BLOQUEO (DEFENSA) PANTALLA ILEGAL (ATAQUE)



Ambas manos en la cadera

EMPUJAR O CARGAR SIN EL BALÓN



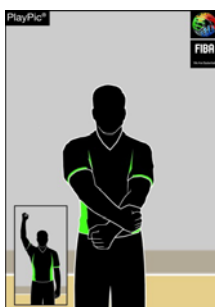
Imitar un empujón

TACTEO



Agarrarse la palma y empujar hacia delante

USO ILEGAL DE MANOS



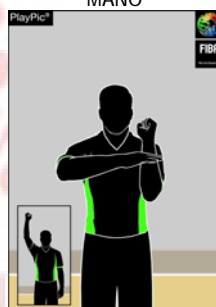
Golpear la muñeca

CARGAR CON EL BALÓN



Golpear palma abierta con puño cerrado

CONTACTO ILEGAL SOBRE LA MANO



Golpear la palma abierta contra el otro antebrazo

RODEAR CON EL BRAZO (HOOKING)



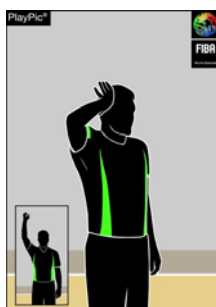
Mover el antebrazo hacia atrás

BALANCEO EXCESIVO DE CODOS



Balancear el codo hacia atrás

GOLPE EN LA CABEZA



Imitar el contacto en la cabeza

FALTA DEL EQUIPO CON CONTROL DEL BALÓN



Señalar con el puño cerrado la canasta del equipo infractor

CILINDRO ILEGAL



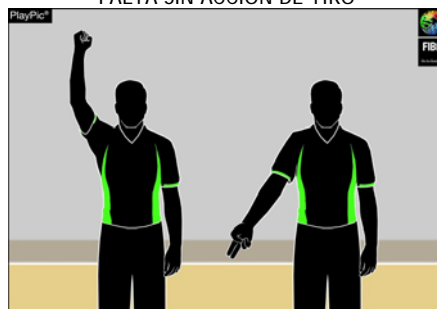
Ambos brazos con las manos en movimiento vertical arriba y abajo

FALTA EN ACCIÓN DE TIRO



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

FALTA SIN ACCIÓN DE TIRO



El brazo con el puño cerrado señalando después el suelo

a) FALTAS ESPECIALES

DOBLE FALTA



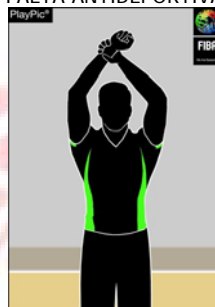
Agitar los puños cerrados de ambas manos

FALTA TÉCNICA



Forma de T, mostrando la palma

FALTA ANTIDEPORATIVA



Agarrarse la muñeca en alto

FALTA DESCALIFICANTE



Puños cerrados de ambas manos

SIMULAR UNA FALTA (FAKE)



Levantar el antebrazo dos veces

INVASIÓN ILEGAL DE LA LÍNEA DE BANDA



Agitar el brazo paralelo a línea de banda (en el último minuto del 4º cuarto y cada prórroga)

VIII. ADMINISTRACIÓN DE PENALIZACIONES

a) SEÑALES A LA MESA DE OFICIALES

TRAS FALTA SIN TIRO(S) LIBRES



Señalar dirección del juego, brazo paralelo a la línea lateral

TRAS FALTA DEL EQUIPO CON CONTROL DEL BALÓN



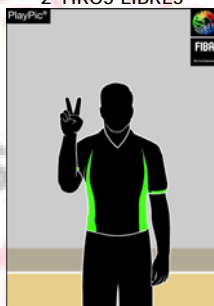
Puño cerrado en dirección del juego, brazo paralelo a la línea lateral

1 TIRO LIBRE



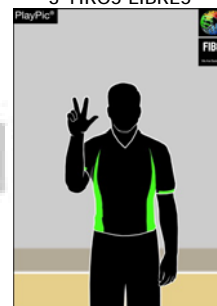
Levantar 1 dedo

2 TIROS LIBRES



Levantar 2 dedos

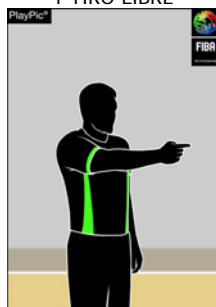
3 TIROS LIBRES



Levantar 3 dedos

b) ADMINISTRACIÓN DE TIROS LIBRES - ÁRBITRO ACTIVO (CABEZA)

1 TIRO LIBRE



1 dedo horizontal

2 TIROS LIBRES



2 dedos horizontales

3 TIROS LIBRES



3 dedos horizontales

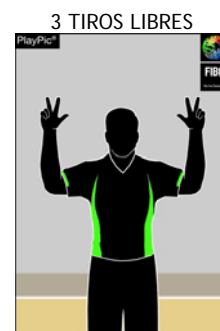
c) ADMINISTRACIÓN DE TIROS LIBRES - ÁRBITRO PASIVO (COLA Y CENTRO)



Dedo índice



Dedos juntos en ambas manos



Tres dedos extendidos en ambas manos



B. ADAPTACIONES DEL REGLAMENTO EN LA CATEGORÍA PREBENJAMÍN-BENJAMÍN

B. 1. REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO

Sustituciones

Durante los tres (3) primeros cuartos, todos los jugadores inscritos en el acta deberán estar en la pista al menos un (1) cuarto completo.

No está permitido, durante los tres primeros cuartos realizar sustituciones excepto:

- Para cambiar a un jugador lesionado.
- Para cambiar a un jugador que ha cometido la 5ª falta personal.
- Para cambiar a un jugador descalificado.

Se considera que un jugador ha participado en un cuarto cuando lo haya hecho, aunque sólo fuera durante un período de tiempo mínimo. En caso de cambio por lesión el jugador sustituido podrá volver a la pista deshaciendo el cambio.

En el cuarto cuarto y sus posibles prórrogas, están permitidas las sustituciones.

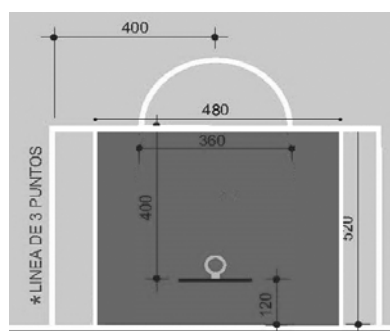
Defensas

Se castigará la defensa en zona, zonas presionantes, penalizándolas con un tiro libre y posesión de balón desde la línea de saque contra el equipo infractor. Esta infracción no conllevará técnica para el delegado. Se permite la defensa de 2 contra 1.

Reglas que no tendrán validez

- Regla de los ocho segundos.
- Regla de los 24 segundos.

Línea de tres puntos



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

- Un (1) punto cuando se tratase de un tiro libre.
- Dos (2) puntos cuando el balón saliese desde la zona de tiro de dos puntos.
- Tres (3) puntos cuando el balón saliese desde la zona de tiro de tres puntos.



C. ADAPTACIONES DEL REGLAMENTO EN LA CATEGORÍA ALEVÍN

C.1. REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO

Sustituciones

Durante los tres (3) primeros cuartos, todos los jugadores inscritos en el acta, deberán estar en la pista al menos un (1) cuarto completo.

No está permitido, durante los tres primeros cuartos realizar sustituciones excepto:

- Para cambiar a un jugador lesionado.
- Para cambiar a un jugador que ha cometido la 5ª falta personal.
- Para cambiar a un jugador descalificado.

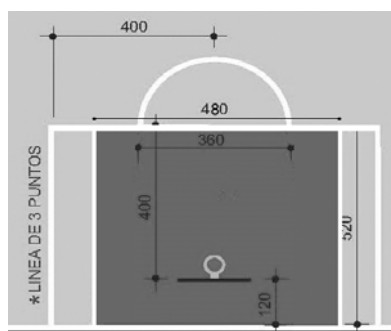
Se considera que un jugador ha participado en un cuarto cuando lo haya hecho, aunque sólo fuera durante un período de tiempo mínimo. En caso de cambio por lesión el jugador sustituido podrá volver a la pista deshaciendo el cambio.

En el cuarto cuarto y sus posibles prórrogas, están permitidas las sustituciones.

Defensas

Se castigará la defensa en zona, zonas presionantes, penalizándolas con un tiro libre y posesión de balón desde la línea de saque contra el equipo infractor. Esta infracción no conllevará técnica para el delegado. Se permite la defensa de 2 contra 1.

La línea de tres puntos



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

- Un (1) punto cuando se tratase de un tiro libre.
- Dos (2) puntos cuando el balón saliese desde la zona de tiro de dos puntos.
- Tres (3) puntos cuando el balón saliese desde la zona de tiro de tres puntos.

- B.1 El acta oficial que se muestra en el Diagrama 9 es la aprobada por Escuelas Católicas de Madrid.
- B.2 Consta de 1 original y 2 copias, siendo cada una de un color de papel diferente. El original, en papel blanco, es para la organización. La primera copia es para el equipo local y la segunda copia el equipo visitante.

Notas:

El anotador utilizará 2 bolígrafos de diferente color, ROJO para el primer y el tercer cuarto y AZUL o NEGRO para el segundo y cuarto cuarto. Para todas las prórrogas, todas las anotaciones se realizarán en AZUL o en NEGRO (del mismo color utilizado en el segundo y cuarto cuarto).

La cumplimentación del acta se realiza todo en LETRAS MAYÚSCULAS.

- B.3 Al menos 30 minutos antes del inicio del partido, el árbitro preparará el acta de la siguiente manera:

B.3.1 Inscribirá los nombres de los 2 equipos en el encabezamiento del acta (diagrama 10). El equipo 'A' será siempre el equipo local o en partidos disputados en una pista neutral, el citado en primer lugar del calendario. El otro equipo será el equipo 'B'.

B.3.2 Posteriormente reflejará:

- El número de encuentro.
- La categoría del encuentro.
- La fecha, la hora y el lugar de juego.
- El nombre, los apellidos y el número del árbitro principal.



		Sección de Acción Deportiva Educación y Gestión de Madrid - EMDE Madrid			
Hacienda de Pavones, 5 - 2º Dcha - 28030 MADRID - Tel. 91 328 80 07 - Fax 91 328 44 00					
ACTA DE BALONCESTO					
EQUIPO A: AMOR DE DIOS		EQUIPO B: J. H. NEWMAN			
ENCUENTRO: J3 / 1138		LOCALIDAD: MADRID		ARBITRO PRINCIPAL: CARLOS GÓMEZ TORRIJOS (4)	
CATEGORIA: ALE. MAS		FECHA: 24/11/19		HORA: 10:30 ARBITRO AUXILIAR: ()	

Diagrama 10

Encabezamiento del acta

Reglamento Baloncesto

B.3.3 A continuación rellenará los datos de los equipos (diagrama 11) de la siguiente manera:

B.3.3.1 El equipo "A" ocupará la parte superior del acta y el equipo "B", la inferior.

B.3.3.2 En la segunda columna, inscribirá el primer apellido y las iniciales del nombre de cada jugador en el orden de los números de las camisetas, todo en LETRAS MAYÚSCULAS, utilizando la ficha de equipo digital facilitada por el delegado. Se indicará el capitán del equipo escribiendo (CAP) justo después de su nombre.

B.3.3.3 Después del inicio del tercer cuarto, si un equipo ha presentado menos de 12 jugadores, el árbitro trazará una línea a través de los espacios para el nombre del jugador, número, entrada y faltas de jugador en la línea debajo del último jugador inscrito. Si hay menos de 11 jugadores, se dibujará la línea horizontal hasta llegar a la sección de faltas de jugador y continuará diagonalmente hacia abajo hasta llegar a la base.

Equipo A: AMOR DE DIOS		Tiempos Muertos			
Faltas de Equipo					
1. 1 2 3	2. 1 2 3	3. 1 2 3	4. 1 2 3		
Nombre del Jugador	Entradas	Nº	Faltas		
DIEZ, J		1			
RIVERA, M		2			
FERNANDEZ, M (CAP.)		4			
ALONSO, J		5			
DE SANDE, J		6			
ROLDAN, A		7			
SANTANA, A		8			
LABORDA, J		9			
CASTRO, D		11			
<hr/>					
Delegado: MARTINEZ, R					
DNI - Firma: 40154277 - J					
2º Delegado: _____					

Equipo B: J. H. NEWMAN		Tiempos Muertos			
Faltas de Equipo					
1. 1 2 3	2. 1 2 3	3. 1 2 3	4. 1 2 3		
Nombre del Jugador	Entradas	Nº	Faltas		
MARTINEZ, M					
RABADÁN, A					
COBO, R					
COSSÍO, P					
AYMACAÑA, CN					
COSSÍO, PA (CAP.)					
RAMIREZ, J					
RUIZ, J					
LOPEZ, MA					
CATALA, A					
ALBERT, M					
<hr/>					
Delegado: SANCHEZ, R					
DNI - Firma: 46786884 - P					
2º Delegado: _____					

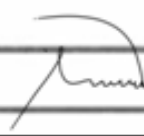
Diagrama 11 Equipos en el acta

B.3.4 En la parte inferior del espacio destinado a cada equipo, el árbitro inscribirá los nombres del delegado y del segundo delegado (si lo hubiera).

B.4 Al menos 5 minutos antes de la hora de inicio programada, cada delegado confirmará:

B.4.1 Los nombres y números correspondientes de los componentes de su equipo.

B.4.2 Los nombres del delegado y del segundo delegado. Si no hay delegado ni segundo delegado, el capitán actuará como jugador delegado (siempre sea mayor de edad) y se inscribirá escribiendo (CAP) después de su nombre.

Delegado: FERNANDEZ, M (CAP.)					
DNI - Firma: 35652817 - G					
2º Delegado: _____					

B.4.3 Indicará los 5 jugadores que van a comenzar el encuentro, marcando con una 'X' junto al número del jugador en la columna 'Entradas'. En las categorías de prebenjamín, benjamín y alevín lo hará al comienzo de cada cuarto.

B.4.4 Firmará el acta.

El entrenador del equipo "A" será el primero que proporcione esta información.

B.5 Al inicio del partido, el anotador rodeará con un círculo la 'X' de los 5 jugadores de cada equipo que iniciarán el partido.

B.6 Durante el partido, el anotador trazará una 'X' (sin círculo) en la columna de 'Entrada' cuando un sustituto se incorpore por primera vez al partido como jugador.

B.7 Tiempos muertos

B.7.1 Los tiempos muertos concedidos se registrarán en el acta anotando el minuto de juego del cuarto o de la prórroga en las casillas apropiadas situadas al lado del nombre del equipo.

B.7.2 Al final de cada mitad y de la prórroga, las casillas no utilizadas se marcarán mediante 2 líneas horizontales. Si no se concediese al equipo su primer tiempo muerto antes de que el reloj del partido muestre 1:00 minuto en el cuarto cuarto, el árbitro trazará 2 líneas horizontales en la primera casilla de la segunda parte de ese equipo. En caso de no haber utilizado ningún tiempo muerto en cada mitad o en la prórroga se trazará 1 línea horizontal.

Equipo B: J. H. NEWMAN	Tiempos Muertos				
	6	4	8	==	==

B.8 Faltas

- B.8.1 Las faltas de los jugadores pueden ser personales, técnicas, antideportivas o descalificantes y se le anotarán al jugador correspondiente.
- B.8.2 Las faltas sancionadas a los delegados, segundos delegados, sustitutos y jugadores excluidos pueden ser técnicas o descalificantes y se le anotarán al entrenador.
- B.8.3 Todas las faltas deben registrarse de la siguiente manera:
- B.8.3.1 Una falta personal se indicará inscribiendo el número del minuto. El color indicará el cuarto.
- B.8.3.2 Una falta técnica de un jugador se indicará inscribiendo una 'T'. Una segunda falta técnica también se anotará mediante una 'T', seguido de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.
- B.8.3.3 Una falta técnica de un delegado por su comportamiento personal antideportivo se indicará inscribiendo una 'C'. Una segunda falta técnica similar también se indicará mediante una 'C', seguido de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.
- B.8.3.4 Una falta técnica contra un delegado por cualquier otra razón se indicará mediante una 'B'. Una tercera falta técnica (una de ellas podría ser una C) se indicará escribiendo una B o una C, seguida de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.
- B.8.3.5 Una falta antideportiva de un jugador se indicará inscribiendo una 'U'. Una segunda falta antideportiva también se indicará mediante una 'U', seguido de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.
- B.8.3.6 Una falta técnica señalada a un jugador con una falta antideportiva señalada anteriormente o una falta antideportiva señalada a un jugador con una falta técnica señalada anteriormente también se indicará anotando una U o una T seguida de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.
- B.8.3.8 Cualquier falta que implique tiros libres se anotará añadiendo el número de tiros libres en el subíndice (1, 2 o 3) junto al número o a la 'T', 'C', 'B', 'U' o 'D'.
- B.8.3.9 Todas las faltas en contra de ambos equipos que impliquen sanciones de la misma gravedad y que se cancelen de acuerdo al Art. 42 (situaciones especiales) se indicarán inscribiendo una pequeña 'c' junto al número o a la 'T', 'C', 'B', 'U' o 'D'.
- B.8.3.10 Una falta descalificante sancionada a un segundo delegado, un jugador excluido o un sustituto, incluido el caso de abandonar la zona de banquillo de equipo en una situación de enfrentamiento, se señalará como una falta técnica sancionada al entrenador anotando una 'B2'.

B.8.3.11 Al final del segundo cuarto y al final del partido, el árbitro trazará una línea gruesa entre los espacios utilizados y los no utilizados. Al final del partido, el árbitro tachará los espacios restantes con una línea horizontal gruesa.

B.9 Faltas de equipo

B.9.1 Se dispone de 4 espacios en el acta para cada cuarto (justo debajo del nombre del equipo y encima de los nombres de los jugadores) para registrar las faltas de equipo.

B.9.2 Siempre que un jugador cometa una falta personal, técnica, antideportiva o descalificante, el anotador la registrará contra el equipo de dicho jugador trazando una 'X' de gran tamaño en los espacios designados al efecto.

Equipo B: <u>J. H. NEWMAN</u>		Tiempos Muertos	
		6	4 8
Faltas de Equipo			
1.	X X X X	2.	X X X X
3.	X X X X	4.	X X X X
Nombre del Jugador	Entradas	Nº	Faltas
MARTINEZ, M	X	(X) 0	2 ₁ 5 ₁ 8 ₂ 10 ₁
RABADÁN, A	X X	5	9 ₁ 10 ₁
COBO, R	X X	7	6 ₁ 10 ₁ 3 ₂
COSSÍO, P	X X X	9	4 6 ₂ 8
AYMACAÑA, CN	X X X	10	
COSSÍO, PA (CAP.)	X X	15	
RAMIREZ, J	(X)	19	2 ₂
RUIZ, J	X X	22	7 ₂
LOPEZ, MA	X X	23	
CATALA, A	X	25	9 ₁
ALBERT, M	X X	47	10 ₁ 10 ₂
Delegado: SANCHEZ, R			9 _B 3 _C
DNI - Firma: 46786884 - P <i>Sánchez</i>			9 ₁ 3 ₁
2º Delegado: _____			

Diagrama 12 Equipos en el acta (después del partido)

B.10 Tanteo arrastrado

B.10.1 El anotador llevará un resumen cronológico arrastrado de los puntos conseguidos por cada equipo.

B.10.2 Hay 5 columnas para el tanteo arrastrado en el acta.

B.10.3 Cada columna de cada periodo se divide a su vez en 5 columnas.

- Las 2 de la izquierda son para el equipo "A": en la primera columna se anota el número del jugador que metió la canasta y en la segunda columna el tanteo.
- Las 2 de la derecha son para el equipo "B": en la primera columna se anota el número del jugador que metió la canasta y en la segunda columna el tanteo.
- La columna central se anota en minuto en el que se anotó la canasta.

PRIMER TIEMPO					SEGUNDO TIEMPO				
PRIMER PERIODO		SEGUNDO PERIODO			TERCER PERIODO		CUARTO PERIODO		
A	B	A	B	B	A	B	A		
	122	-4	-17	-23	-14	-34	-16		
87	4	12	6	2	16	27	2		37
	16	6	3	10	19	10	28	4	17
	4	16	8		16	21	29		16
	12	10	12	8	4		5	4	16
15	2	5	4	10	5	18	3	16	17
7	4		12	12	6	16	-	8	16
	12	12		9	12	23		32	16
7	12	13		7	-		14	-	16
9	15	-		10	10	-		-	7
	14			1	-	16	34	9	16
	16	4	14			34	16		7
10	16	17		16	25				10
									44
4	17	14	25						16
									48
									10
									48
									25

1 er.	2º	3 er.	4º
PERIODO	PERIODO	PERIODO	PERIODO

B.11 Tanteo arrastrado: instrucciones adicionales

B.11.1 Una canasta de 2 puntos se registrará el número del jugador que la consiguió.

PRIMER			
PRIMER PERIODO			
A		B	
		35	2

B.11.2 Una canasta de 3 puntos se registrará trazando un círculo alrededor del número del jugador que la consiguió.

TIEMPO			
SEGUNDO PERIODO			
A		B	
		23	31

B.11.3 Una canasta marcada accidentalmente por un jugador en su propio cesto se registrará como si la hubiera conseguido el capitán en cancha del equipo de los oponentes.

B.11.4 Los puntos conseguidos cuando el balón no entra en la canasta (Art. 31) se registrarán como si los hubiera anotado el jugador que realizó el lanzamiento.

B.11.5 En los tiros libres se escribe el número del jugador y en la columna del tanteo se realiza un arco que coja dos o tres casillas (dependiendo si tiene dos o tres tiros libres). Si un tiro libre entra se suma al tanteo un punto y si un tiro libre se falla se pone un guion.

SEGUNDO			
TERCER PERIODO			
A		B	
		54	2
			-

SEGUNDO			
TERCER PERIODO			
A		B	
		14	31
			32

SEGUNDO			
TERCER PERIODO			
A		B	
		40	-
			26

SEGUNDO			
TERCER PERIODO			
A		B	
		36	-
			-

SEGUNDO			
TERCER PERIODO			
A		B	
		40	25
			26
			27

B.11.6 Si es una canasta adicional se escribe el número del jugador, el tanteo y debajo sin repetir el número un arco ocupando un solo cuadro para el tiro libre al que tiene derecho.

0 TIEMPO			
CUARTO PERIODO			
A		B	
		26	30
			C

0 TIEMPO			
CUARTO PERIODO			
A		B	
		14	43
			44

Reglamento Baloncesto

B.11.7 Al comienzo de cada cuarto o prórroga(s), el anotador continuará llevando el registro cronológico de los puntos anotados.

B.11.8 Los árbitros pueden corregir cualquier error de anotación relacionado con la puntuación, número de faltas, número de tiempos muertos bajo las prescripciones de las reglas.

B.12 Tanteo arrastrado: resumen

B.12.1 Al final de cada cuarto, el árbitro trazará 2 líneas horizontales gruesas debajo del total de puntos final de cada equipo y de los números que consiguieron los últimos puntos.

PRIMER TIEMPO				SEGUNDO TIEMPO				PERIODOS EXTRA	
PRIMER PERIODO		SEGUNDO PERIODO		TERCER PERIODO		CUARTO PERIODO			
A	B	A	B	A	B	A	B		
	12 2	- 4	- 17	- 23	- 14	- 34	- 16		
	3 7	4 7	6 2		16 27	2		3 7	7 -
	16 6		3 10	19 10	28 4				17
	4 16	8		7 6	21 27		16 26	4	
	12 10	2 8	4		5 4	16 16	5		
15 2	5		4 10	8		18 31	6		17 19
7 4			7 12	6		16 -	8		16 38
	12 12		9 13	23		32			16 39
	7 13	13		7	-		14	-	16 41
	9 15	-		10 10	-		-		7 21
	14			-	16 34	9		16 43	6
	16 16	4 14			3 4	16			7 15
	10 16	17		16 25		3 4	16		10 -
									4 8
	<u>4</u>	<u>17</u>	<u>14</u>	<u>25</u>					16 46
									9 12
									25
									4 8
									2 5

Diagrama 13 Tanteo arrastrado


B.12.2 Al final de cada cuarto y de la última prórroga, el árbitro inscribirá el tanteo obtenido en ese cuarto y de todas las prórrogas por cada equipo en el apartado correspondiente del extremo inferior del acta.

Tanteo del 1° cuarto:	A: 4	B: 17	2° cuarto:	A: 10	B: 8
Tanteo del 3° cuarto:	A: 2	B: 9	4° cuarto:	A: 9	B: 14
Tanteo del periodo extra:	A: —	B: —			

Diagrama 14 Resumen

B.12.3 Al final del partido, el árbitro registrará el tanteo final y el nombre del equipo ganador.

B.12.5 El árbitro será el último en firmar el acta.

Tanteo del 1º cuarto: A: 4 B: 17 2º cuarto: A: 10 B: 8		EQUIPO VENCEDOR	
Tanteo del 3º cuarto: A: 2 B: 9 4º cuarto: A: 9 B: 14		A: 25 B: 48	SALESIANOS ATOCHA
Tanteo del periodo extra: A: — B: —			
FIRMA ÁRBITRO PRINCIPAL	FIRMA ÁRBITRO AUXILIAR	FIRMA DE LOS CAPITANES EN CASO DE APELACION	
	_____	A: _____	B: _____

Patrocinado por:  

Diagrama 15 Parte inferior del acta



XXXV JUEGOS DEPORTIVOS DE ESCUELAS CATÓLICAS DE MADRID



PATROCINADOS POR:

