



# REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO FIBA 2010 INTERPRETACIONES OFICIALES



## REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO FIBA 2010 INTERPRETACIONES OFICIALES

*Las interpretaciones que se presentan en este documento son las Interpretaciones Oficiales FIBA de las Reglas Oficiales de Baloncesto 2010 que entró en vigor el 1 de octubre de 2010. Cuando las interpretaciones de este documento difieran de otras Interpretaciones oficiales FIBA anteriores, este documento tendrá prioridad.*

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

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

El objetivo de este documento es convertir los principios y conceptos del reglamento en situaciones prácticas y específicas del modo en que podrían surgir durante un partido de baloncesto.

Las interpretaciones de las diversas situaciones pueden estimular las mentes de los árbitros y serán el complemento de un primer estudio detallado de las reglas.

Las Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA continuarán siendo el principal documento que regula el baloncesto FIBA. No obstante, el árbitro principal tiene el poder y la autoridad total para adoptar decisiones sobre cualquier punto que no esté recogido expresamente en el reglamento o en estas Interpretaciones Oficiales FIBA.

### Art. 5 Jugadores – lesión

#### Situación 1

Si un jugador se lesiona o parece estar lesionado y, como consecuencia de esto, el entrenador, entrenador ayudante, sustituto o cualquier asistente de equipo del mismo equipo entra en el terreno de juego, se considera que el jugador ha recibido tratamiento, se administre o no dicho tratamiento.

#### Ejemplo 1:

A4 parece tener un tobillo lesionado y se detiene el juego.

- El médico del equipo A entra en el terreno de juego y trata el tobillo lesionado de A4.
- El médico del equipo A entra en el terreno de juego pero A4 ya se ha recuperado.
- El entrenador del equipo A entra en el terreno de juego para evaluar la lesión de A4.
- El entrenador ayudante, un sustituto o un asistente del equipo A entran en el terreno de juego pero no asisten a A4.

#### **Interpretación:**

(a),(b),(c) y (d) Se considera que A4 ha recibido tratamiento y será sustituido.

#### Situación 2

No hay límite de tiempo para que un jugador gravemente lesionado sea retirado del terreno de juego si en opinión de un médico el traslado es peligroso para el jugador.

#### Ejemplo 2:

A4 se encuentra gravemente lesionado y el juego se detiene durante quince (15) minutos porque el médico estima que su traslado puede ser peligroso para el jugador.

#### **Interpretación:**

Será el médico quien determine el tiempo apropiado para la retirada del jugador lesionado del terreno de juego. Después de la sustitución, el juego se reanudará sin ninguna sanción.

**Situación 3**

Si un jugador está lesionado o sangrando, o presenta una herida abierta, y no puede seguir jugando de inmediato (aproximadamente en quince (15) segundos), debe ser sustituido. Si cualquier equipo solicita un tiempo muerto en el mismo período de reloj parado y el jugador se recupera durante ese tiempo muerto, podrá continuar jugando, pero sólo si la señal del anotador para solicitar el tiempo muerto ha sonado antes de que el árbitro haya autorizado la entrada del sustituto.

**Ejemplo 3:**

A4 se lesiona y se detiene el partido. Como A4 no puede continuar jugando de inmediato, el árbitro hace sonar su silbato a la vez que efectúa la señal de sustitución.

El Entrenador A (o el Entrenador B) solicita un tiempo muerto:

(a) Antes de que el sustituto de A4 haya entrado al juego.

(b) Después de que el sustituto de A4 haya entrado al juego.

Al finalizar el tiempo muerto, parece que A4 se ha recuperado y solicita permanecer en el terreno de juego. ¿Se concederá la solicitud de A4?

**Interpretación:**

(a) Se concede el tiempo muerto y si A4 se recupera durante el mismo podrá continuar jugando.

(b) Se concede el tiempo muerto pero ya ha entrado en el partido un sustituto para A4. Por tanto, A4 no puede volver a participar hasta que haya transcurrido una fase de partido con reloj en marcha.

**Art. 7 Entrenadores: Obligaciones y derechos**

**Situación**

Al menos veinte (20) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada entrenador o su representante debe proporcionar al anotador una lista con los nombres y números correspondientes de los miembros de equipo aptos para jugar, así como el nombre del capitán, entrenador y entrenador ayudante.

El entrenador es el responsable directo de asegurarse de que los números que aparecen en la lista se corresponden con los números de las camisetas de los jugadores. Diez (10) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, el entrenador confirmará su aprobación con los nombres y números correspondientes de los miembros de su equipo y los nombres del entrenador, entrenador ayudante y capitán mediante la firma del acta.

**Ejemplo:**

El equipo A presenta a su debido tiempo la lista del equipo al anotador. Los números de dos (2) jugadores no son los mismos que los números que aparecen en sus camisetas o se omite el nombre de un jugador en el acta. Este hecho se descubre:

(a) Antes del comienzo del partido.

(b) Después del comienzo del partido.

**Interpretación:**

(a) Se corrigen los números equivocados y se añade el nombre del jugador al acta sin ninguna sanción.

(b) El árbitro detiene el partido cuando no coloque en desventaja a ninguno de los equipos. Se corrigen los números equivocados sin ninguna sanción pero, sin embargo, no se puede añadir el nombre del jugador al acta.

**Situación 2**

Al menos diez (10) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada entrenador indicará los cinco (5) jugadores que comenzarán el encuentro. Antes del inicio, el anotador comprobará si existe algún error relacionado con estos cinco (5) jugadores y, en tal caso, lo comunicará al árbitro más cercano en cuanto sea posible. Si esta circunstancia se descubre antes del inicio del partido se corregirá el quinteto inicial. Si se descubre una vez iniciado el partido, se ignorará.

**Ejemplo:**

Se descubre que uno (1) de los jugadores que está en la pista no es uno (1) de los indicados en el quinteto inicial. Este hecho se descubre:

- (a) Antes del comienzo del partido.
- (b) Después del comienzo del partido.

**Interpretación:**

- (a) Se reemplazará al jugador sin ninguna sanción por uno (1) de los cinco (5) jugadores que debían comenzar el encuentro..
- (b) Se ignora el error y el juego continúa.

**Art. 9 Comienzo y final de un período**

**Situación 1**

Un partido no dará comienzo a menos que ambos equipos dispongan de un mínimo de cinco (5) jugadores facultados para jugar sobre el terreno de juego y preparados para jugar. Si a la hora de inicio del encuentro hay menos de cinco (5) jugadores, los árbitros deben ser sensibles ante cualquier circunstancia inesperada que pudiera explicar el retraso. Si se ofrece una explicación razonable, no se sancionará una falta técnica. Sin embargo, si no se ofrece ninguna explicación, puede dar como resultado una falta técnica y/o la pérdida del partido por incomparecencia tras la llegada de más jugadores facultados para jugar.

**Ejemplo 1:**

A la hora de inicio programada, el equipo A tiene menos de cinco (5) jugadores sobre el terreno de juego preparado para jugar.

- (a) El representante del equipo A facilita una explicación razonable y aceptable de la demora de los jugadores.
- (b) El representante del equipo A no facilita una explicación razonable y aceptable de la demora de los jugadores.

**Interpretación:**

- (a) Se retrasará el comienzo del partido un máximo de quince (15) minutos. Si los jugadores que faltan llegan al terreno de juego y están preparados para jugar antes de que hayan pasado los quince (15) minutos, el partido comenzará. Si los jugadores que faltan no han llegado al terreno de juego preparados para jugar antes de que hayan pasado los quince (15) minutos, el equipo A puede perder el partido por incomparecencia con un resultado de 20-0.
- (b) Se retrasará el comienzo del partido un máximo de quince (15) minutos. Si los jugadores que faltan llegan al terreno de juego y están preparados para jugar antes de que hayan pasado los quince (15) minutos, se puede sancionar una falta técnica al entrenador del equipo A, marcada como 'B', tras lo cual comenzará el partido.  
Si los jugadores que faltan no están en el terreno de juego preparados para jugar antes de que hayan pasado los quince (15) minutos, el equipo A puede perder el partido por incomparecencia con un resultado de 20-0.

En cualquier caso, el árbitro principal informará de este hecho en el reverso del acta al organizador de la competición.

**Situación 2:**

El Art. 9 clarifica qué canasta debe defender un equipo y qué canasta debe atacar. Si, por error, cualquier período comienza con ambos equipos atacando/defendiendo la canasta equivocada, se corregirá esta situación tan pronto como se descubra, sin poner a ningún equipo en desventaja. Los puntos logrados, el tiempo transcurrido, las faltas sancionadas, etc. antes de detenerse el juego serán válidos.

**Ejemplo 1:**

Después del inicio del partido, los árbitros se dan cuenta de que ambos equipos están jugando en dirección equivocada.

**Interpretación:**

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

**Ejemplo 2:**

Al inicio de un período, el equipo A está defendiendo su canasta cuando B4 regatea hacia su propia canasta y logra un cesto.

**Interpretación:**

Se concederán dos (2) puntos al capitán en pista del equipo A.

**Art.12 Salto entre dos y posesión alterna**

**Situación 1:**

El equipo que no obtenga el control de un balón vivo sobre el terreno de juego tras el salto entre dos que da comienzo al partido dispondrá de un saque en el lugar más cercano a donde se produzca la próxima situación de salto.

**Ejemplo 1:**

El árbitro principal lanza el balón en el salto entre dos inicial. Justo después de que el balón sea legalmente palmeado por el saltador A4:

- (a) Se produce un balón retenido entre A5 y B5.
- (b) Se sanciona una doble falta a A5 y B5.

**Interpretación:**

Puesto que aún no se ha establecido el control de un balón vivo en el terreno de juego, el árbitro no puede servirse de la flecha de posesión alterna para conceder la posesión. El árbitro principal administrará un nuevo salto entre dos en el círculo central entre A5 y B5. El tiempo que haya transcurrido desde el palmeo legal del balón hasta la situación de balón retenido o doble falta se mantendrá.

**Ejemplo 2:**

El árbitro principal lanza el balón en el salto entre dos inicial. Justo después de que el balón sea legalmente palmeado por el saltador A4:

- (a) El balón sale directamente fuera del terreno de juego.
- (b) A4 coge el balón antes de que haya tocado a uno de los jugadores que no saltó o haya tocado el suelo.

**Interpretación:**

En ambos casos, se concede un saque al equipo B por la violación de A4. Tras el saque, el equipo que no obtenga el control del balón vivo **en el terreno de juego**, tendrá derecho a la primera posesión alterna en el lugar más cercano a donde se produzca la próxima situación de salto.

**Ejemplo 3:**

El equipo B tiene derecho a un saque por el procedimiento de posesión alterna. Un árbitro y/o el anotador comete un error y el balón se concede por error al equipo A para que efectúe el saque.

**Interpretación:**

Una vez que el balón toque o sea legalmente tocado por un jugador en el terreno de juego, el error no puede corregirse. Sin embargo, el equipo B no perderá su oportunidad de saque por posesión alterna como consecuencia del error y tendrá derecho al siguiente saque de posesión alterna.

**Ejemplo 4:**

Al mismo tiempo que suena la señal del reloj de partido indicando el fin del primer período, se sanciona una falta antideportiva de B5 sobre A5.

**Interpretación:**

A5 lanzará dos (2) tiros libres sin jugadores alineados en el pasillo y sin tiempo de juego restante. Después de los dos (2) minutos de intervalo, el juego se reanudará con un saque para el equipo A en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de anotadores. Ningún equipo perderá su derecho al saque en la siguiente situación de posesión alterna.

**Situación 2:**

Siempre que un balón vivo se encaje entre el aro y el tablero, excepto entre tiros libres, se produce una situación de salto que causa un saque por posesión alterna. Al no existir opción de rebote, no se considera que tenga la misma influencia en el juego que cuando el balón simplemente toca el aro. Por consiguiente, si el equipo que tenía el control del balón antes de que este se encajase entre el aro y el tablero tiene derecho al saque, únicamente dispondrá del tiempo restante de la cuenta de veinticuatro (24) segundos, como en cualquier otra situación de salto.

**Ejemplo 1:**

Durante un lanzamiento de campo de A4, el balón se encaja entre el aro y el tablero. El equipo A tiene derecho al saque por posesión alterna.

**Interpretación:**

Tras el saque, el equipo A sólo dispondrá del tiempo restante en el dispositivo de veinticuatro (24) segundos.

**Ejemplo 2:**

Cuando el balón va por el aire en un lanzamiento de A4, finaliza la cuenta de veinticuatro (24) segundos, tras lo cual el balón se encaja entre el aro y el tablero. El equipo A tiene derecho al siguiente saque de posesión alterna.

**Interpretación:**

Al no disponer el equipo A de tiempo en el dispositivo de veinticuatro (24) segundos, se produce una violación de veinticuatro (24) segundos. El equipo B tiene derecho al saque. El equipo A no perderá su derecho al saque de posesión alterna en la próxima situación de salto.

**Art.16 Cesto: cuándo se marca y su valor**

**Situación:**

Durante un saque o un rebote después del último o único tiro libre, siempre transcurrirá un lapso de tiempo desde que el jugador en pista toca el balón hasta que el balón sale de sus manos en un lanzamiento a cesto. Este hecho cobra especial importancia en final de período. Debe existir un tiempo mínimo para ese lanzamiento antes de que finalice el tiempo. Si el reloj de partido muestra 0:00.3 (3 décimas de segundo), es deber del árbitro determinar si el lanzador soltó el balón antes de que sonara la señal del reloj de partido indicando el final del período. Sin embargo, si el reloj de partido sólo muestra 0:00.2 o 0:00.1, los únicos lanzamientos que puede efectuar un jugador en el aire son palmeando o hundiendo directamente el balón.

**Ejemplo:**

Se concede un saque al equipo A cuando el reloj de partido muestra:

- (a) 0:00.3
- (b) 0:00.2 o 0:00.1

**Interpretación:**

En (a), si se efectúa un lanzamiento a cesto y la señal del reloj de partido suena indicando el final del período durante el lanzamiento, es responsabilidad de los árbitros determinar si el balón fue lanzado antes de que sonara la señal del reloj de partido suena indicando el final del período.

En (b), la canasta sólo puede concederse si se palmea o se hunde directamente el balón que estaba en el aire tras el saque.

Art.17 Saque

Situación 1:

Antes de que el jugador que efectúa un saque haya soltado el balón, es posible que el movimiento para realizar el saque pueda provocar que las manos del jugador con el balón crucen el plano imaginario sobre la línea lateral que separa el terreno de juego del espacio situado más allá de las líneas limítrofes. En tales situaciones, el jugador defensor sigue teniendo la responsabilidad de evitar interferir el saque y no debe tocar el balón mientras siga estando en las manos del jugador que saca.

Ejemplo:

A4 va a realizar un saque. Mientras sostiene el balón, sus manos cruzan el plano de la línea limítrofe de tal modo que el balón está encima del terreno de juego. B4 agarra el balón que está en las manos de A4 o palmea el balón para quitárselo a A4 sin provocar contacto físico con A4.

**Interpretación:**

B4 ha interferido en el saque, retrasando la reanudación del juego. B4 será avisado, se le comunicará esta advertencia al entrenador B y este aviso se hará extensible a todos los jugadores del equipo B por lo que reste de partido. Si cualquier jugador del equipo B repite una acción similar, se puede sancionar una falta técnica.

Situación 2:

Durante un saque, el jugador que lo efectúa debe pasar el balón (no ponérselo en la mano) a un compañero que esté sobre el terreno de juego.

Ejemplo:

Durante un saque de A4, este jugador pone el balón en las manos de A5, que está en el terreno de juego.

**Interpretación:**

A4 ha cometido una violación del saque. El balón debe abandonar las manos del jugador para que el saque se considere legal. Se concede el balón al equipo B para que efectúe un saque en el mismo lugar del saque original.

Situación 3:

Durante un saque, los demás jugadores no tendrán ninguna parte del cuerpo sobre la línea limítrofe antes de que el balón la haya cruzado.

Ejemplo 1:

Tras una violación de fuera de lateral, A3 tiene el balón en sus manos para el saque. Entonces, este jugador:

- (a) Coloca el balón en el suelo y después lo coge A2.
- (b) Entrega el balón a A2, que está fuera del terreno de juego.

**Interpretación:**

Se trata de una violación de A2 al provocar que su cuerpo cruce la línea limítrofe antes de que el jugador que efectúa el saque suelte el balón más allá de la línea limítrofe.

Ejemplo 2:

Después de que el equipo A logre un cesto o un último tiro libre, se concede tiempo muerto al equipo B. Tras el tiempo muerto, el árbitro entrega el balón a B3 para que realice el saque desde la línea de fondo. Este jugador:

- (a) Coloca el balón en el suelo y después lo coge B2.
- (b) Entrega el balón a B2, que también se encuentra detrás de la línea de fondo.

**Interpretación:**

Jugada legal. La única restricción que tiene el equipo B en el saque es que deben lanzar el balón al terreno de juego en menos de cinco (5) segundos.

**Situación 4:**

Si se concede un tiempo muerto al equipo al que se le ha concedido la posesión del balón en su pista trasera durante los dos (2) últimos minutos del cuarto período o los dos (2) últimos minutos de cualquier período extra, el saque se efectuará desde la línea de saque en pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales. El jugador que efectúa el saque deberá pasar el balón a un compañero situado en pista delantera.

**Ejemplo 1:**

Durante el último minuto del partido, A4 está efectuando un regate en pista trasera cuando un jugador del equipo B palmea el balón haciendo que éste abandone el terreno de juego a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres.

- (a) Se concede un tiempo muerto al equipo B.
- (b) Se concede un tiempo muerto al equipo A.
- (c) Se concede primero un tiempo muerto al equipo B e inmediatamente después al equipo A (o viceversa).

**Interpretación:**

- (a) El juego se reanuda con un saque para el equipo A a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres.
- (b) (c) El juego se reanuda con un saque para el equipo A desde la línea de saque en su pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales.

**Ejemplo 2:**

A4 está lanzando dos (2) tiros libres en el último minuto del partido. Durante el segundo, A4 pisa la línea de tiro libre mientras está lanzando y se sanciona violación. El equipo B solicita un tiempo muerto.

**Interpretación:**

El juego se reanuda con un saque para el equipo B desde la línea de saque en pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales.

**Ejemplo 3:**

Durante los dos (2) últimos minutos del partido, A4 ha regateado en pista trasera durante seis (6) segundos cuando:

- (a) B4 palmea el balón y lo lanza fuera del terreno de juego.
- (b) B4 comete la tercera falta de su equipo en el período.

Se concede un tiempo muerto al equipo A. Después, el juego se reanuda con un saque de A4 en la línea de saque en pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales.

**Interpretación:**

En ambos casos, el equipo A sólo dispone de dieciocho (18) segundos de la cuenta de veinticuatro (24) segundos.

**Ejemplo 4:**

Durante los dos (2) últimos minutos de partido, A4 está regateando el balón en su pista delantera. B3 palmea el balón desviándolo hacia la pista trasera del equipo A, donde es recogido por cualquier jugador del equipo A e inicia un nuevo regate. Entonces B4 palmea el balón fuera del terreno de juego en pista trasera del equipo A:

- (a) Con seis (6) segundos
- (b) Con diecisiete (17) segundos

restantes en el dispositivo de veinticuatro (24) segundos. Se concede un tiempo muerto al equipo A. Después, el juego se reanuda con un saque de A4 en la línea de saque en su pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales.

**Interpretación:**

En ambas situaciones, cuando el juego se reanuda, el equipo A dispondrá únicamente del tiempo que reste en el dispositivo de veinticuatro (24) segundos.

**Ejemplo 5:**

Durante los dos (2) últimos minutos de partido, A4 está regateando el balón en su pista delantera. B3 palmea el balón desviándolo hacia la pista trasera del equipo A, donde es recogido por cualquier jugador del equipo A e inicia un nuevo regate. Entonces B4 comete la tercera falta de su equipo del período en pista trasera del equipo A:

- (a) con seis (6) segundos
- (b) con diecisiete (17) segundos

restantes en el dispositivo de veinticuatro (24) segundos. Se concede un tiempo muerto al equipo A. Después, el juego se reanuda con un saque de A4 en la línea de saque en su pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales.

**Interpretación:**

Cuando el juego se reanude, el equipo A dispondrá de:

- (a) catorce (14) segundos
- (b) diecisiete (17) segundos

en el dispositivo de veinticuatro (24) segundos.

**Ejemplo 6:**

El equipo A ha controlado el balón en su pista trasera durante cinco (5) segundos cuando se produce una situación de enfrentamiento entre A4 y B4. Ambos son descalificados, las penalizaciones se cancelan entre ellas y se concede un saque al equipo A desde el centro del campo, enfrente de la mesa de oficiales. Antes de administrarse el saque, se concede un tiempo muerto al entrenador A. ¿Dónde se administrará el saque para reanudar el juego?

**Interpretación:**

El saque siempre se administrará en el centro del campo, enfrente de la mesa de oficiales, y siempre con los segundos restantes del dispositivo de veinticuatro (24) segundos, en este caso, diecinueve (19) segundos.

**Situación 5:**

Existen otras situaciones aparte de las reflejadas en el Art. 17.2.3 en las que el saque posterior se administrará desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales:

- (a) Un jugador que efectúa un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales comete violación y se concede el balón a sus adversarios para que realicen un saque en el mismo punto que el saque original.
- (b) Si se descalifica a miembros de ambos equipos durante un enfrentamiento y no existe ninguna otra penalización por administrar, y en el momento en que se detuvo el partido, un equipo tenía el control del balón o derecho al mismo.

**Interpretación:**

En todas estas situaciones, el jugador que efectúe el saque puede pasar el balón a pista delantera o trasera.

**Situación 6:**

Se pueden producir las siguientes situaciones durante un saque:

- (a) Se pasa el balón por encima de la canasta y un jugador de cualquier equipo lo toca introduciendo la mano por debajo de la canasta.
- (b) El balón se encaja entre el tablero y el aro.
- (c) Se lanza intencionadamente el balón contra el aro para obtener una nueva cuenta de veinticuatro (24) segundos.

**Ejemplo 1:**

Durante un saque, A4 pasa el balón por encima de la canasta y un jugador de cualquier equipo lo toca introduciendo la mano por debajo de la canasta.



**Interpretación:**

Es una violación de interferencia. El juego se reanuda con un saque del equipo oponente en la prolongación de la línea de tiros libres. En caso de la violación la cometa el equipo defensor, no puede concederse puntos al equipo atacante puesto que el balón no provenía del interior del terreno de juego.

**Ejemplo 2:**

A4 efectúa un pase hacia la canasta y el balón se encaja entre el tablero y el aro.

**Interpretación:**

Se trata de una situación de salto. El juego se reanuda aplicando el procedimiento de posesión alterna. Si el saque corresponde al equipo A, no se concederá una nueva cuenta en el dispositivo de veinticuatro (24) segundos.

**Ejemplo 3:**

Cuando quedan cinco (5) segundos en el dispositivo de veinticuatro (24) segundos durante un saque de A4, este jugador pasa el balón hacia canasta y toca el aro.

**Interpretación:**

El operador del dispositivo de veinticuatro (24) segundos no concederá una nueva cuenta puesto que el reloj de partido aún no se ha puesto en marcha. El juego continuará sin interrumpirse.

**Art.18/19 Tiempo muerto / Sustituciones**

**Situación 1:**

No se puede conceder un tiempo muerto antes de que haya comenzado el tiempo de juego de un período ni después de que el tiempo de juego de un período haya finalizado.

No se puede conceder una sustitución antes de que haya comenzado el tiempo de juego del primer período ni después de que haya finalizado el tiempo de juego del partido. Se puede conceder cualquier sustitución durante los intervalos de juego.

**Ejemplo 1:**

Después de que el balón haya salido de las manos del árbitro principal en el salto entre dos pero antes de ser legalmente palmeado, el saltador A5 comete una violación y se concede el balón al equipo B para que efectúe un saque. En ese momento, cualquiera de los entrenadores solicita un tiempo o una sustitución.

**Interpretación:**

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

**Ejemplo 2:**

Al mismo tiempo que suena el reloj de partido indicando el final de un período o período extra se sanciona una falta y se le conceden dos (2) tiros libres a A4. En ese momento, cualquiera de los entrenadores solicita:

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

**Interpretación:**

- (a) No se puede conceder el tiempo muerto porque ha finalizado el tiempo de juego de un período o período extra.
- (b) Sólo se puede conceder la sustitución después de que finalicen los tiros libres y haya comenzado el intervalo de juego del siguiente período o período extra.

**Situación 2:**

Si la señal de veinticuatro (24) segundos suena mientras el balón está en el aire durante un lanzamiento a cesto, no se trata de una violación y no se detiene el reloj de partido. Si se convierte el lanzamiento se trata, en algunas condiciones, de una oportunidad de tiempo muerto o sustitución para ambos equipos.

**Ejemplo:**

Durante un lanzamiento a cesto, mientras el balón está en el aire suena la señal de veinticuatro (24) segundos. El balón entra en el cesto. En ese momento uno o ambos equipos solicitan:

- (a) sustituciones.
- (b) tiempos muertos.

**Interpretación:**

- (a) Se trata de una oportunidad de tiempo muerto sólo para el equipo que recibió la canasta. Si se concede un tiempo muerto al equipo que ha recibido el cesto, también se podrá conceder tiempo muerto al otro equipo y se pueden conceder sustituciones a ambos equipos.
- (b) Es una oportunidad de sustitución sólo para el equipo que ha recibido el cesto y únicamente en los dos (2) últimos minutos del cuarto período o los dos (2) últimos minutos de cualquier período extra. Si se concede una sustitución al equipo que recibió el cesto, también puede concederse una sustitución a los oponentes y, si se solicita, se puede conceder tiempo muerto a ambos equipos.

**Situación 3:**

Si se solicita un tiempo muerto o sustitución (de cualquier jugador, incluyendo al lanzador de tiros libres) después de que el balón esté a disposición del lanzador de tiros libres para el primer o único tiro libre, se podrá conceder el tiempo muerto o la sustitución a ambos equipos si:

- (a) El último o único tiro libre es válido o
- (b) El último o único tiro libre va seguido de un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, o si, por cualquier razón válida, el balón permanece muerto después del último o único tiro libre.

**Ejemplo 1:**

A4 dispone de dos (2) tiros libres. El equipo A o el equipo B solicita un tiempo muerto o una sustitución:

- (a) Antes de que el balón esté a disposición de A4, lanzador de los tiros libres.
- (b) Después del primer tiro libre.
- (c) Después del último tiro libre válido pero antes de que el balón esté a disposición del jugador que efectuará el saque.
- (d) Después del último tiro libre válido pero después de que el balón esté a disposición del jugador que efectuará el saque.

**Interpretación:**

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

**Ejemplo 2:**

A4 dispone de dos (2) tiros libres. Después de lanzar el primero, el equipo A o el equipo B solicitan un tiempo muerto o una sustitución.

Durante el lanzamiento del último tiro libre:

- (a) El balón rebota en el aro y el juego continúa.
- (b) Se convierte el tiro libre.
- (c) El balón no toca aro o no entra en el cesto.
- (d) A4 pisa la línea de tiro libre mientras está lanzando y se señala la violación.



# REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO FIBA 2010

## INTERPRETACIONES OFICIALES



(e) A4 falla el tiro libre pero se sanciona violación de B4 por entrar en la zona restringida antes de que el balón haya abandonado las manos del lanzador.

### Interpretación:

- (a) No se concede el tiempo muerto ni la sustitución.
- (b), (c) y (d) Se concede de inmediato el tiempo muerto o la sustitución.
- (e) A4 lanza un nuevo tiro libre y, si lo convierte, se concede de inmediato el tiempo muerto o la sustitución.

### Situación 4:

Si después de solicitarse un tiempo muerto, cualquier equipo comete una falta, el tiempo muerto no comenzará hasta que el árbitro haya finalizado su comunicación con la mesa de oficiales. Si se trata de la quinta falta de un jugador, esta comunicación incluye el procedimiento de sustitución necesario. Una vez que se ha completado el proceso de sustitución, el tiempo muerto comenzará cuando un árbitro haga sonar su silbato y efectúe la señal correspondiente.

### Ejemplo 1:

El entrenador A solicita un tiempo muerto y después B4 comete su quinta falta.

### Interpretación:

La oportunidad de tiempo muerto no comenzará hasta que toda la comunicación con la mesa de oficiales relativa a la falta haya concluido y haya entrado al terreno de juego un sustituto de B4.

### Ejemplo 2:

El entrenador A solicita un tiempo muerto, tras lo cual cualquier jugador comete una falta.

### Interpretación:

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

### Situación 5:

Si los árbitros descubren que están más de cinco (5) jugadores del mismo equipo jugando en el terreno de juego al mismo tiempo, el error debe corregirse lo antes posible sin poner en desventaja a los adversarios. Asumiendo que los árbitros y los oficiales de mesa están desarrollando su labor de modo correcto, un (1) jugador debe haber entrado o permanecido en el terreno de juego ilegalmente. Por tanto, los árbitros ordenarán que se retire uno (1) de los jugadores de inmediato y sancionarán una falta técnica al entrenador de ese equipo (tipo 'B'). El entrenador es el responsable de asegurarse de que las sustituciones se realizan correctamente y de que el jugador sustituido abandona el terreno de juego inmediatamente después de la sustitución.

### Ejemplo:

Durante el juego, se descubre que el equipo A tiene más de cinco (5) jugadores en el terreno de juego.

- (a) En el momento de descubrirse el hecho, el equipo B (con cinco jugadores) tiene el control del balón.
- (b) En el momento de descubrirse el hecho, el equipo A (con más de cinco jugadores) tiene el control del balón.

### Interpretación:

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

En ambos casos, el jugador que ha vuelto a entrar (o que ha permanecido) en el partido ilegalmente debe abandonar el terreno de juego y se sancionará una falta técnica al entrenador A (tipo 'B').

**Situación 6 :**

Después de descubrirse que el equipo A está jugando con más de cinco (5) jugadores, también se descubre que A5 ha conseguido puntos o ha cometido una falta mientras participaba ilegalmente. Los puntos y las faltas cometidas por (o cometidas sobre) A5 serán válidas y contarán como faltas de jugador.

**Ejemplo:**

Los árbitros se percatan de que A5 está en el terreno de juego como ~~un~~ sexto jugador de su equipo y detienen el partido después de:

- (a) una falta en ataque de A5.
- (b) un cesto de A5.
- (c) B5 ha cometido una falta sobre A5 en un lanzamiento fallido.

**Interpretación:**

- (a) La falta de A5 es falta de jugador.
- (b) El cesto de A5 será válido.
- (c) Los tiros libres de la falta de B5 los lanzará cualquier jugador del equipo A que estuviese en la cancha cuando se cometió la falta.

**Situación 7:**

Los Art. 18 y 19 clarifican cuándo comienza y finaliza una sustitución o tiempo muerto. Los entrenadores que desean efectuar una sustitución o un tiempo muerto deben ser conscientes de estas limitaciones o, de lo contrario, no se concederá la sustitución o el tiempo muerto en ese momento.

**Ejemplo 1:**

El entrenador A corre hacia la mesa de oficiales solicitando en voz alta una sustitución o tiempo muerto justo cuando ya ha finalizado la oportunidad de sustitución o tiempo muerto. El anotador reacciona haciendo sonar la señal por error. El árbitro hace sonar su silbato e interrumpe el juego.

**Interpretación:**

A consecuencia de la interrupción del juego por parte del árbitro, el balón queda muerto y el reloj de partido sigue parado, dándose lo que en condiciones normales sería una oportunidad de sustitución o tiempo muerto. Sin embargo, como la solicitud se efectuó demasiado tarde, la sustitución o tiempo muerto no se concederán. El juego debe reanudarse de inmediato.

**Ejemplo 2:**

Se produce una violación de interposición o interferencia en cualquier momento del partido. En la mesa de oficiales, hay sustitutos de uno o ambos equipos esperando para entrar en el partido o cualquiera de los equipos ha solicitado un tiempo muerto.

**Interpretación:**

La violación provoca que el reloj de partido se detenga y el balón quede muerto. Se permitirán las sustituciones o el tiempo muerto.

**Situación 8:**

Cada tiempo muerto durará un (1) minuto. Los equipos deben regresar sin demora al terreno de juego después de que el árbitro haga sonar su silbato y les ordene reincorporarse a la pista. En ocasiones un equipo prolonga el tiempo muerto más allá del minuto asignado, obteniendo una ventaja por prolongar dicho tiempo muerto y ocasionando una demora en la reanudación del juego. El árbitro debe advertir a ese equipo. Si el equipo no reacciona al aviso, se cargará otro tiempo muerto al equipo infractor. En caso de que no dispusiese de más tiempos muertos, puede sancionarse una falta técnica por retrasar el juego al entrenador (tipo 'C').

**Ejemplo:**

El tiempo muerto finaliza y el árbitro ordena al equipo A que se reincorpore a la pista. El entrenador A prosigue dando instrucciones a su equipo, que continúa en la zona de banquillo del equipo, El árbitro vuelve a ordenar al equipo A que se reincorpore al terreno de juego y:

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

**Interpretación:**

- (a) Una vez que el equipo comience a regresar a la pista, el árbitro advierte al entrenador de que si se repitiese el mismo comportamiento se cargará otro tiempo muerto al equipo A.
- (b) Se cargará, sin avisar, otro tiempo muerto al equipo A. Si dicho equipo no dispone de más tiempos muertos, se sancionará una falta técnica por retrasar el juego al entrenador A (tipo 'C').

**Art.24 Regate**

**Situación :**

Si un jugador lanza intencionadamente el balón contra el tablero (sin intentar un lanzamiento legítimo a cesto), se considera como si ese jugador hubiera botado el balón en el suelo. Si el jugador vuelve a tocar el balón antes de que toque a (o sea tocado por) otro jugador, se considera un regate.

**Ejemplo 1:**

A4 no ha iniciado aún un regate cuando lanza el balón contra el tablero y lo vuelve a coger antes de que otro jugador lo toque.

**Interpretación:**

Después de coger el balón A4 puede lanzar o pasar pero no comenzar un nuevo regate.

**Ejemplo 2:**

Después de finalizar un regate, y en movimiento continuo o quedándose inmóvil, A4 lanza el balón contra el tablero y lo vuelve a coger o a tocar antes de que toque a otro jugador.

**Interpretación:**

A4 ha cometido una violación de doble regate.

**Art. 25 Avance**

**Situación:**

Es legal que un jugador que está en el suelo obtenga el control del balón. Es legal que un jugador que sostiene el balón se caiga al suelo. También es legal que el jugador que caiga al suelo se deslice una distancia corta. Sin embargo, es una violación si el jugador a continuación rueda o intenta levantarse mientras sostiene el balón.

**Ejemplo 1:**

A3 sostiene el balón, pierde el equilibrio y cae al suelo.

**Interpretación:**

La acción involuntaria de A3 al caerse al suelo es legal.

**Ejemplo 2:**

A3, que se encuentra en el suelo, obtiene el control de balón y después:

- (a) pasa el balón a A4
- (b) comienza un regate estando aún en el suelo
- (c) intenta levantarse mientras sostiene el balón

**Interpretación:**

En (a) y (b) la acción de A3 es legal.  
En (c) se produce una violación del avance.

**Ejemplo 3:**

A3 cae al suelo mientras sostiene el balón y su inercia provoca que se deslice.

**Interpretación:**

El movimiento involuntario de A3 al deslizarse no es violación. Sin embargo, si A3 a continuación rueda o intenta levantarse mientras sostiene el balón, se produce una violación del avance.

**Art. 28 Ocho segundos**

**Situación 1 :**

La aplicación de esta regla se basa únicamente en la cuenta de los ocho (8) segundos que efectúa un árbitro. En caso de existir discrepancias entre el número de segundos que cuenta el árbitro y los que muestra el dispositivo de veinticuatro (24) segundos, la decisión del árbitro tendrá prioridad.

**Ejemplo:**

A4 está efectuando un regate en su pista trasera cuando el árbitro sanciona violación de ocho (8) segundos. El dispositivo de veinticuatro (24) segundos muestra que sólo han transcurrido siete (7) segundos.

**Interpretación:**

La decisión del árbitro es correcta. Sólo el árbitro está facultado para decidir cuándo finaliza la cuenta de ocho segundos.

**Situación 2:**

La cuenta de ocho (8) segundos en pista trasera se detiene debido a una situación de salto. Si el correspondiente saque por posesión alterna le corresponde al mismo equipo que tenía el control del balón, dicho equipo sólo dispondrá del tiempo restante de la cuenta de ocho (8) segundos.

**Ejemplo:**

El equipo A ha tenido control del balón durante cinco (5) segundos en su pista trasera cuando se produce un balón retenido. El equipo A tiene derecho al siguiente saque por posesión alterna.

**Interpretación:**

El equipo A sólo dispondrá de tres (3) segundos para pasar el balón a su pista delantera.

**Situación 3:**

Durante un regate desde pista trasera a pista delantera, el balón pasa a la pista delantera de un equipo cuando ambos pies del jugador que regatea y el balón están en contacto con la pista delantera.

**Ejemplo 1:**

A1 tiene un pie a cada lado de la línea central. Recibe el balón de A2, que se encuentra en pista trasera. A continuación A1 vuelve a pasar el balón a A2, quien aún se encuentra en pista trasera.

**Interpretación:**

Jugada legal. A1 no tiene ambos pies en su pista delantera y por tanto tiene derecho a pasar el balón a la pista trasera. La cuenta de ocho (8) segundos continuará.

**Ejemplo 2:**

A2 está regateando el balón desde su pista trasera y finaliza el regate con un pie a cada lado de la línea central, sosteniendo el balón en sus manos. Después, A2 pasa el balón a A1, que también tiene un pie a cada lado de la línea central.

**Interpretación:**

Jugada legal. A2 no tiene ambos pies en su pista delantera y por tanto tiene derecho a pasar el balón a A1, que tampoco está en su pista delantera. La cuenta de ocho (8) segundos continuará.

**Ejemplo 3:**

A2 está efectuando un regate desde su pista trasera y tiene un (1) pie (pero no ambos) en pista delantera. Después, A2 efectúa un pase a A1, quien tiene un pie a cada lado de la línea central. A continuación, A1 comienza un regate hacia pista delantera.

**Interpretación:**

Jugada legal. A2 no tiene ambos pies en su pista delantera y por tanto tiene derecho a pasar el balón a A1, que tampoco está en su pista delantera. Por tanto, A1 tiene derecho a comenzar un regate en pista trasera. La cuenta de ocho (8) segundos continuará.

**Ejemplo 4:**

A4 está efectuando un regate desde su pista trasera y finaliza su progresión pero continúa botando:

- (a) con un pie a cada lado de la línea central
- (b) con ambos pies en pista delantera pero con el balón aún en pista trasera
- (c) con ambos pies en pista trasera pero con el balón en pista delantera
- (d) con ambos pies en pista delantera mientras sigue botando el balón en pista trasera, tras lo cual A4 vuelve a colocar ambos pies en pista trasera.

**Interpretación:**

En todos los casos, A4 sigue estando en pista trasera hasta que ambos pies y el balón toquen la pista delantera. La cuenta de ocho (8) segundos continuará en todas las situaciones.

**Art. 29 Veinticuatro segundos**

**Situación 1:**

Se intenta un lanzamiento cerca del final de la cuenta de veinticuatro (24) segundos y suena la señal estando el balón en el aire. Si el balón no toca el aro, se produce una violación a menos que los adversarios hayan obtenido un control del balón inmediato y claro. Se concederá el balón a los oponentes para que efectúen un saque en el lugar más cercano a donde el árbitro detuvo el juego, excepto directamente detrás del tablero.

**Ejemplo 1:**

El balón está en el aire durante un lanzamiento de A5 cuando suena la señal de veinticuatro (24) segundos. El balón toca el tablero y luego rueda por el suelo, donde es tocado por B4, después por A4 y finalmente controlado por B5.

**Interpretación:**

Es violación de veinticuatro (24) segundos porque el balón no tocó el aro y no hubo un posterior control del balón inmediato y claro por parte de los adversarios.

**Ejemplo 2:**

Durante un lanzamiento de A5, el balón toca el tablero, pero no el aro. En el rebote, el balón lo toca B5, pero sin controlarlo, tras lo cual A5 obtiene el control del balón. En ese momento suena la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos.



# REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO FIBA 2010

## INTERPRETACIONES OFICIALES



### Interpretación:

Se produce violación de veinticuatro (24) segundos. El dispositivo de veinticuatro (24) segundos continúa en marcha cuando el balón no toca el aro y lo vuelve a controlar un jugador del equipo A.

### Ejemplo 3:

Al final de la cuenta de veinticuatro (24) segundos A4 lanza a cesto. El balón es taponado legalmente por B4 y luego suena la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos. Tras la señal B4 comete falta sobre A4.

### Interpretación:

Se produce una violación de veinticuatro (24) segundos. La falta de B4 se ignorará a menos que sea técnica, antideportiva o descalificante.

### Ejemplo 4:

El balón está en el aire durante un lanzamiento de A4 cuando suena la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos. El balón no toca el aro y justo después se produce un balón retenido entre A5 y B5.

### Interpretación:

Es violación de veinticuatro (24) segundos. El equipo B no obtuvo un control del balón inmediato y claro.

### Situación 2:

Si suena el dispositivo de veinticuatro (24) segundos en una situación en la que, a juicio de los árbitros, los adversarios obtendrán un control del balón inmediato y claro, se ignorará la señal y continuará el juego.

### Ejemplo:

Cuando la cuenta de veinticuatro (24) segundos está próxima a finalizar, A5 no logra recibir el pase de A4 (ambos jugadores están en pista delantera) y el balón rueda hacia la pista trasera del equipo A. Antes de que B4 obtenga el control del balón y no haya oposición hasta la canasta de los adversarios, suena la señal de veinticuatro (24) segundos.

### Interpretación:

La señal se ignorará y el juego continuará si B4 obtiene un control del balón inmediato y claro.

### Situación 3:

Si se concede un saque por posesión alterna a un equipo que tenía el control de balón, dicho equipo sólo dispondrá del tiempo que quedase en la cuenta de veinticuatro (24) segundos cuando se produjo la situación de salto.

### Ejemplo 1:

El equipo A controla el balón cuando quedan diez (10) segundos en el dispositivo de veinticuatro (24) y se señala un balón retenido. Se concede el saque por posesión alterna al:

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

### Interpretación:

- (a) El equipo A sólo dispondrá de diez (10) segundos de la cuenta de veinticuatro (24).
- (b) El equipo B dispondrá de una nueva cuenta de veinticuatro (24) segundos.

### Ejemplo 2:

El equipo A controla el balón cuando quedan diez (10) segundos de la cuenta de veinticuatro (24) y el balón sale fuera del terreno de juego. Los árbitros no se ponen de acuerdo en si fue A4 o B4 el último en tocar el balón antes de que saliera. Se señala una situación de salto y se concede el saque por posesión alterna al:

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





# REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO FIBA 2010

## INTERPRETACIONES OFICIALES



### Interpretación:

- (a) El equipo A sólo dispondrá de diez (10) segundos de la cuenta de veinticuatro (24).
- (b) El equipo B dispondrá de una nueva cuenta de veinticuatro (24) segundos.

### Situación 4:

Si el árbitro detiene el juego a consecuencia de una falta o violación (no porque el balón abandone salga fuera del terreno de juego) cometida por el equipo sin el control del balón y se concede la posesión al mismo equipo que tenía previamente el control del balón en su pista delantera, el dispositivo de veinticuatro (24) segundos se reiniciará del siguiente modo:

- Si el dispositivo de veinticuatro (24) segundos muestra catorce (14) segundos o más en el momento en que se detuvo el juego, no se reiniciará el dispositivo de veinticuatro (24) segundos, sino que continuará desde donde se detuvo.
- Si el dispositivo de veinticuatro (24) segundos muestra trece (13) segundos o menos en el momento en que se detuvo el juego, el dispositivo de veinticuatro (24) segundos se reiniciará a catorce (14) segundos.

### Ejemplo 1:

B4 palmea el balón fuera del terreno de juego en la pista delantera del equipo A. El dispositivo de veinticuatro (24) segundos muestra ocho (8) segundos.

### Interpretación:

El equipo dispondrá únicamente de ocho (8) segundos en el dispositivo de veinticuatro (24) segundos.

### Ejemplo 2:

A4 recibe una falta de B4 cuando está regateando en su pista delantera. Se trata de la segunda falta del equipo B en este período. El dispositivo de veinticuatro (24) segundos muestra tres (3) segundos.

### Interpretación:

El equipo dispondrá de catorce (14) segundos en el dispositivo de veinticuatro (24) segundos.

### Ejemplo 3:

El equipo A tiene el control del balón en su pista delantera cuando el dispositivo de veinticuatro (24) segundos muestra cuatro (4) segundos. Entonces:

- (a) A4
- (b) B4

Se lesiona y los árbitros detienen el juego.

### Interpretación:

El equipo A dispondrá de:

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

de la cuenta de veinticuatro (24) segundos.

### Ejemplo 4:

A4 lanza a canasta. Mientras el balón está en el aire se sanciona una doble falta a A5 y B5 cuando el dispositivo de veinticuatro (24) segundos muestra seis (6) segundos restantes. El balón no entra en el cesto. La flecha de posesión alterna indica que el siguiente saque corresponde al equipo A.

### Interpretación:

El equipo A dispondrá de seis (6) segundos en el dispositivo de veinticuatro (24) segundos.

### Ejemplo 5:

A4 está regateando cuando el dispositivo de veinticuatro (24) segundos muestra cinco (5) segundos. Se sanciona una falta técnica a B4, seguida de una falta técnica al entrenador A.

**Interpretación:**

Tras cancelar penalizaciones iguales, el juego se reanudará con un saque para el equipo A y cinco (5) segundos en el dispositivo de veinticuatro (24) segundos

**Ejemplo 6:**

Cuando quedan:

- (a) Dieciséis (16) segundos
- (b) Doce (12) segundos

en el dispositivo de veinticuatro (24) segundos, B4 golpea intencionadamente el balón con el pie o el puño en su pista trasera.

**Interpretación:**

Violación del equipo B. Tras el saque en pista delantera, el equipo A dispondrá de:

- (a) Dieciséis (16) segundos
- (b) Catorce (14) segundos

en el dispositivo de veinticuatro (24) segundos

**Ejemplo 7:**

Durante un saque de A2, B4, en pista trasera, coloca los brazos por encima de la línea limítrofe e intercepta el pase cuando el dispositivo de veinticuatro (24) segundos muestra:

- (a) Diecinueve (19) segundos
- (b) Once (11) segundos

**Interpretación:**

Violación de B4. Tras el saque en pista delantera, el equipo A dispondrá de:

- (a) Diecinueve (19) segundos
- (b) Catorce (14) segundos

en el dispositivo de veinticuatro (24) segundos

**Ejemplo 8:**

A4 regatea el balón en pista delantera cuando B4 comete falta antideportiva sobre A4 cuando el dispositivo de veinticuatro (24) segundos muestra seis (6) segundos.

**Interpretación:**

Independientemente de si se consiguen los tiros libres o no, el equipo A dispondrá de un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales. El equipo A dispondrá de una nueva cuenta de veinticuatro (24) segundos.

Se aplica esta misma interpretación en caso de falta técnica y descalificante.

**Situación 5:**

Si un árbitro detiene el juego por cualquier razón válida sin conexión con ninguno de los equipos y, si a juicio del árbitro, se pondría en desventaja a los adversarios, el dispositivo de veinticuatro (24) segundos continuará desde donde se detuvo.

**Ejemplo 1:**

Cuando quedan veinticinco (25) segundos para el final del partido, con un marcador de A 72 – B 72, el equipo A obtiene el control del balón y regatea durante veinte (20) segundos cuando los árbitros detienen el juego debido a:

- (a) El reloj de partido o el dispositivo de veinticuatro (24) segundos dejan de funcionar.
- (b) Se arroja una botella al terreno de juego.
- (c) Se reinicia por error el dispositivo de veinticuatro (24) segundos.

**Interpretación:**

En todos estos casos, el juego se reanudará mediante un saque del equipo A con cuatro (4) segundos en el dispositivo de veinticuatro (24) segundos. Se pondría en desventaja al equipo B si el partido se reanudase con una nueva cuenta de veinticuatro (24) segundos.

**Ejemplo 2:**

El balón rebota en el aro tras un lanzamiento de A3 y es controlado por A5. Nueve (9) segundos después, el dispositivo de veinticuatro (24) segundos suena por error. Los árbitros detienen el partido.

**Interpretación:**

Se pondría en desventaja al equipo A, con el control del balón, si se tratase de una violación de veinticuatro (24) segundos. Tras consultar con el comisario y el operador del dispositivo de veinticuatro (24) segundos, los árbitros reanudarán el juego con un saque para el equipo A con quince (15) segundos en el dispositivo de veinticuatro (24) segundos.

**Situación 6:**

Quando se concede al equipo atacante un saque como consecuencia de una falta técnica, antideportiva o descalificante durante los dos (2) últimos minutos del cuarto período o los dos (2) últimos minutos de cualquier período extra, el saque siempre se administrará desde el centro del campo, enfrente de la mesa de oficiales. El dispositivo de 24 segundos volverá a 24 segundos, independientemente de que también se le conceda, o no, un tiempo muerto al equipo atacante durante los dos (2) últimos minutos de partido.

**Ejemplo:**

Durante los dos (2) últimos minutos del cuarto período, A4 está regateando en pista delantera con seis (6) segundos restantes en el dispositivo de veinticuatro (24) segundos cuando:

- (a) B4 comete una falta antideportiva
- (b) Se sanciona una falta técnica al entrenador B.

Se concede un tiempo muerto a cualquiera de ambos entrenadores.

**Interpretación:**

Tanto si los tiros libres se convierten o no e independientemente de qué entrenador solicitara el tiempo muerto, se concederá un saque al equipo A desde el centro del campo, enfrente de la mesa de oficiales. El equipo A también dispondrá de una nueva cuenta de veinticuatro (24) segundos.

**Art. 30 Balón devuelto a pista trasera**

**Situación 1:**

Se considera que un jugador que se encuentra en el aire está en la misma posición que la última que ocupaba sobre la pista al efectuar el salto. Sin embargo, cuando un jugador salta desde su pista delantera y obtiene el control del balón estando en el aire, es el primer jugador en establecer el control del balón para el equipo.

Si la inercia lo lleva a su pista trasera, es inevitable que también regrese con el balón a pista trasera. Por tanto, si un jugador en el aire establece un nuevo control del balón para su equipo, no se determinará la posición de ese jugador en lo concerniente a pista delantera/trasera hasta que dicho jugador vuelva a tocar con ambos pies el suelo.

**Ejemplo 1:**

A4, en pista trasera, intenta un pase de contra-ataque hacia A5, en pista delantera. B3 salta desde su pista delantera, coge el balón en el aire, y cae:

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



# REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO FIBA 2010

## INTERPRETACIONES OFICIALES



### Interpretación:

No se produce violación. B3 establece un nuevo control de balón para su equipo estando en el aire y su posición sobre la pista en lo concerniente a pista delantera/trasera no se establece hasta que ambos pies vuelven al suelo. En todos los casos, B3 está legalmente en su pista trasera.

### Ejemplo 2:

En el salto inicial del primer período entre A4 y B4, el balón ha sido palmeado legalmente cuando A5 salta desde su pista delantera, coge el balón en el aire y cae:

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

### Interpretación:

No se produce violación. A5 estableció el primer control del balón para su equipo estando el aire. En todos los casos, A5 se encuentra legalmente en su pista trasera.

### Ejemplo 3:

A4 efectúa un saque desde su pista delantera y pasa el balón a A3. A3 salta desde su pista trasera, coge el balón en el aire y cae:

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

### Interpretación:

Violación del equipo A. A4, al efectuar el saque, ha establecido el control del balón para su equipo en pista delantera antes de que A3 cogiera el balón estando en el aire y cayese en su pista trasera. En todos los casos, A3 ha devuelto el balón ilegalmente a pista trasera.

### Ejemplo 4:

A4, desde su pista trasera, efectúa un pase a A5, en pista delantera. B4 salta desde su pista delantera, coge el balón en el aire y, antes de caer en pista trasera, pasa el balón a B5, que se encuentra en pista trasera.

### Interpretación:

Violación del equipo B por devolver el balón ilegalmente a su pista trasera.

### **Situación 2:**

El balón ha sido devuelto ilegalmente a pista trasera cuando un jugador del equipo A que se encuentra en pista delantera provoca que el balón toque la pista trasera, tras lo cual un jugador del equipo A, esté en pista trasera o delantera, es el primero en tocar el balón. Es legal, sin embargo, que un jugador del equipo A que se encuentra en pista trasera provoque que el balón toque la pista delantera, tras lo cual un jugador del equipo A, esté en pista trasera o delantera, es el primero en tocar el balón.

### Ejemplo 1:

A4 tiene ambos pies en pista delantera cerca de la línea central e intenta un pase picado para A5, que también tiene ambos pies en pista delantera cerca de la línea central. En el pase, el balón toca pista trasera antes de tocar a A5.

### Interpretación:

Violación por devolver el balón ilegalmente a pista trasera.

**Ejemplo 2:**

A4 tiene ambos pies en pista trasera cerca de la línea central e intenta un pase picado para A5, que también tiene ambos pies en pista trasera cerca de la línea central. En el pase, el balón toca pista delantera antes de tocar a A5.

**Interpretación:**

Jugada legal.

**Art. 31 Interposición e Interferencia**

**Situación 1:**

Cuando el balón está por encima del aro durante un lanzamiento de campo o un tiro libre, se produce una interferencia si un jugador introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.

**Ejemplo:**

Durante el último o único tiro libre de A4:

- (a) antes de que el balón toque el aro
  - (b) después de que el balón toque el aro mientras existe la posibilidad de que entre en el cesto
- B4 introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.

**Interpretación:**

Violación de B4 por tocar el balón ilegalmente.

- (a) Se concede un (1) punto a A4 y se sanciona una falta técnica a B4.
- (b) Se concede un (1) punto a A4 pero no se sanciona una falta técnica a B4

**Situación 2:**

Cuando el balón está por encima del aro durante un pase o después de que haya tocado el aro, se produce una interferencia si un jugador introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.

**Ejemplo:**

El balón está por encima del aro en un pase cuando B4 introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.

**Interpretación:**

Violación de B4. Se conceden dos (2) o tres (3) puntos al equipo A.

**Situación 3:**

Después del último o único tiro libre y después de que el balón haya tocado el aro, el tiro libre cambia de estado y se convierte en un lanzamiento de dos puntos si el balón es legalmente tocado por cualquier jugador antes de que entre en la canasta.

**Ejemplo:**

El último o único tiro libre de A4 ha tocado el aro y está botando sobre él cuando B4 intenta alejarlo mediante un palmeo pero el balón entra en el cesto.

**Interpretación:**

B4 ha tocado legalmente el balón. El tiro libre ha cambiado de estado y se conceden dos (2) puntos al equipo A.

**Situación 4:**

Si, durante un lanzamiento de campo, un jugador toca el balón mientras está en trayectoria ascendente, se aplicarán todas las restricciones relativas a interposiciones e interferencias.

**Ejemplo:**

Durante un lanzamiento de campo, el balón está en trayectoria ascendente cuando B5 (o A5) lo toca. En trayectoria descendente el balón lo toca:

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

**Interpretación:**

El contacto con el balón de A5 o B5 en su trayectoria ascendente es legal y no cambia el estado de lanzamiento. No obstante, el siguiente contacto con el balón en su trayectoria descendente por parte de A3 o B3 es violación.

- (a) Se concede el balón al equipo B para un saque en la prolongación de la línea de tiros libres.
- (b) Se conceden dos (2) o tres (3) puntos al equipo A

**Situación 5:**

Es una interferencia si, durante un lanzamiento de campo, un jugador hace que vibre el tablero o el aro de tal modo que, a juicio del árbitro, se impida que el balón entre en la canasta o se provoque que termine entrando en la misma.

**Ejemplo:**

A4 intenta un lanzamiento de tres puntos cerca del final del partido. Mientras el balón está en el aire suena la señal del reloj de partido indicando el final de partido. Tras la señal, B4 hace que vibre el tablero o el aro y, por consiguiente, impide que el balón, a juicio del árbitro, entre en la canasta.

**Interpretación:**

Incluso después de que suene la señal del reloj de partido indicando el fin del partido, el balón permanece vivo y se produce una interferencia. Se conceden tres (3) puntos al equipo A.

**Situación 6:**

Se produce una interferencia si un defensor o un atacante tocan la canasta o el tablero durante un lanzamiento a cesto mientras el balón está en contacto con el aro y aún tiene la posibilidad de entrar en el cesto.

**Ejemplo:**

Después de un lanzamiento de campo de A4, el balón ha botado en el aro y vuelve a tocarlo. Mientras está en contacto con el aro B4 toca la canasta o el tablero.

**Interpretación:**

Violación de B4. Las restricciones de interferencia se aplican mientras exista alguna posibilidad de que el balón entre en el cesto.

**Art.33 Contacto: Principios generales**

**33.10 Zonas de semicírculo de no-carga**

**Situación:**

El propósito de la regla del semicírculo de no-carga es no premiar a un defensor que ha adoptado una posición debajo de su propia canasta con el único fin de obtener una falta de un atacante que penetra hacia el cesto con el control del balón.

Para que se aplique la regla del semicírculo de no-carga:

- (a) El defensor debe tener ambos pies dentro de la zona de semicírculo (ver Esquema 1). La línea de semicírculo **no** forma parte de la zona de semicírculo.
- (b) El atacante se dirigirá hacia la canasta a través de la línea de semicírculo y lanzará a cesto o pasará mientras se encuentre en el aire.

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

- (a) En todas las situaciones de juego que se produzcan fuera de la zona de semicírculo de no-carga, también las que evoluciones en el espacio comprendido entre la zona de semicírculo y la línea de fondo.
- (b) En todas las situaciones de rebote cuando, después de un lanzamiento de campo, el balón rebote y se produzca un contacto.
- (c) En cualquier uso ilegal de manos, brazos, piernas o cuerpo, tanto del atacante como del defensor.

**Ejemplo 1:**

A4 lanza en suspensión, iniciando el movimiento fuera de la zona de semicírculo, y carga contra B4 que se encuentra dentro de la zona de semicírculo.

**Interpretación:**

La acción de A4 es legal puesto que se aplica la regla del semicírculo de no-carga.

**Ejemplo 2:**

A4 regatea por la línea de fondo y, tras llegar a la zona que se encuentra detrás del tablero, salta en diagonal o hacia atrás y carga contra B4, que ha establecido una posición legal de defensa dentro de la zona de semicírculo.

**Interpretación:**

Carga de A4. La regla del semicírculo de no-carga no se aplica, puesto que A4 ha entrado en la zona de semicírculo de no-carga desde la parte del terreno de juego directamente detrás del tablero y la línea de prolongación imaginaria (ver Esquema 1).

**Ejemplo 3:**

El lanzamiento de A4 toca el aro y se produce una situación de rebote. A5 salta, coge el balón y luego carga contra B4, que ha establecido una posición legal de defensa dentro de la zona de semicírculo.

**Interpretación:**

Carga de A5. La regla del semicírculo de no-carga no se aplica.

**Ejemplo 4:**

A4 regatea hacia canasta y se encuentra en acción de tiro. En lugar de finalizar el lanzamiento, pasa el balón a A5, que le va siguiendo. Entonces A4 carga contra B4, que se encuentra dentro de la zona de semicírculo de no-carga. Al mismo tiempo, A5 con el balón en las manos, está regateando hacia canasta para encestar.

**Interpretación:**

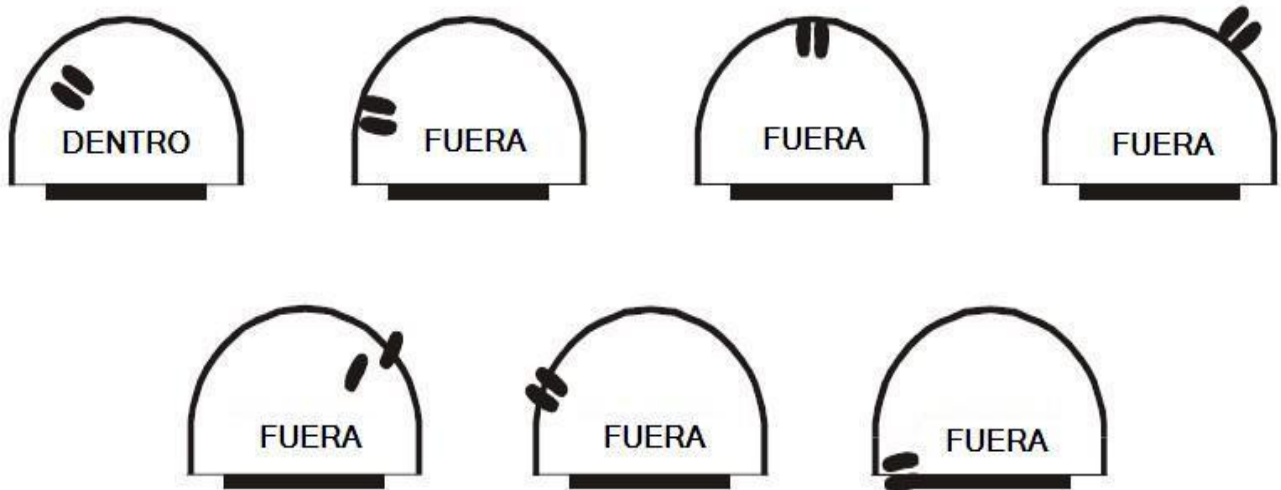
Carga de A4. La regla del semicírculo de no-carga no se aplica puesto que A4 está empleando ilegalmente el cuerpo para aclarar el camino a canasta de A5.

**Ejemplo 5:**

A4 regatea hacia canasta y se encuentra en acción de tiro. En lugar de finalizar el lanzamiento, pasa el balón a A5, que se encuentra en la esquina del terreno de juego. Entonces A4 carga contra B4, que se encuentra dentro de la zona de semicírculo de no-carga.

**Interpretación:**

La acción de A4 es legal. Se aplica la regla del semicírculo de no-carga.



**Esquema 1 Posición de un jugador dentro/fuera de la zona de semicírculo de no-carga**

**Art.35 Doble falta**

**Situación:**

Siempre que los árbitros adopten decisiones opuestas o que se produzcan infracciones aproximadamente al mismo tiempo y una (1) de ellas implique cancelar un cesto convertido, esa sanción prevalece y no se conceden los puntos.

**Ejemplo:**

Se produce un contacto entre A4, en acción de tiro, y B4. El balón entra en el cesto. El árbitro de cabeza sanciona falta en ataque de A4 y, por tanto, no concede la canasta. El árbitro de cola sanciona falta en defensa de B4 y, por tanto, la canasta debería ser válida.

**Interpretación:**

Se produce una doble falta y la canasta no será válida. El juego se reanudará con un saque de lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres para el equipo A.

El equipo A sólo dispondrá del tiempo que restaba en el dispositivo de veinticuatro (24) segundos en el momento de producirse la doble falta.

**Art.36 Falta antideportiva**

**Situación 1:**

Durante los dos (2) últimos minutos del cuarto período y los dos (2) últimos minutos de cualquier período extra, el balón se encuentra fuera de los límites del terreno de juego para efectuarse un saque y está aún en manos del árbitro o a disposición del jugador que va a efectuarlo. Si en este momento, un jugador defensor en pista provoca un contacto con un jugador del equipo atacante en pista y se sanciona la falta, es una falta antideportiva.

**Ejemplo 1:**

Cuando quedan 0:53 para el final del partido, A4 tiene el balón en sus manos o a su disposición para efectuar un saque cuando B5 provoca un contacto en el terreno de juego y se sanciona falta de B5.

**Interpretación:**

Obviamente, B5 no ha realizado ningún esfuerzo por jugar el balón y obtuvo ventaja al no permitir que el reloj de partido se pusiera en marcha. Debe sancionarse falta antideportiva, sin efectuar ninguna advertencia.





**FIBA**

## REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO FIBA 2010 INTERPRETACIONES OFICIALES



### Ejemplo 2:

Cuando quedan 0:53 para el final del partido A4 tiene el balón en sus manos o a su disposición para efectuar un saque cuando A5 provoca un contacto en el terreno de juego contra B5 y se sanciona falta de A5.

### **Interpretación:**

A5 no obtuvo ninguna ventaja al cometer la falta. Debe sancionarse falta personal ~~normal~~ de A5 a menos que se produzca un contacto excesivo que se sancionará como falta antideportiva. Se concede un saque al equipo B en el punto más cercano a donde se cometió la infracción.

### Situación 2:

En los últimos minutos de un partido igualado, una vez que el balón ha salido de las manos del jugador que realiza un saque, un defensor, para detener o impedir que el reloj de partido se ponga en marcha, provoca un contacto con un atacante que está a punto de recibir o ha recibido el balón en el terreno de juego. Tal contacto se sancionará **de inmediato** con falta personal a menos que sea un contacto excesivo que se sancionará con falta antideportiva o descalificante. **No se aplicará el principio de ventaja/desventaja.**

### Ejemplo 1:

Cuando queda 1:02 para el final del partido, con un resultado de A 83 – B 80, el balón ha abandonado las manos de A4, quien efectúa el saque, cuando B5 provoca un contacto sobre el terreno de juego con A5, que está a punto de recibir el balón. Se sanciona falta de B5.

### **Interpretación:**

Se sancionará inmediatamente falta personal de B5 a menos que los árbitros consideren que la gravedad del contacto merezca la sanción de una falta antideportiva o descalificante.

### Ejemplo 2:

Cuando queda 1:02 para el final del partido, con un resultado de A 83 – B 80, el balón ha abandonado las manos de A4, quien efectúa el saque, cuando A5 provoca un contacto sobre el terreno de juego con B5, que está a punto de recibir el balón. Se sanciona falta de A5.

### **Interpretación:**

A5 no obtuvo ninguna ventaja al cometer la falta. Se sancionará **inmediatamente** falta personal de A5 a menos que el contacto sea excesivo. Se concede un saque al equipo B en el punto más cercano a donde se cometió la infracción.

### Ejemplo 3:

Cuando queda 1:02 para el final del partido, con un resultado de A 83 – B 80, el balón ha abandonado las manos de A4, quien efectúa el saque, cuando, en **una zona del terreno de juego distinta de donde se administra el saque**, B5 provoca un contacto con A5. Se sanciona falta de B5

### **Interpretación:**

Obviamente, B5 no ha realizado ningún esfuerzo por jugar el balón y obtuvo ventaja al no permitir que el reloj de partido se pusiera en marcha. Debe sancionarse falta antideportiva, sin efectuar ninguna advertencia.

## Art.38 Falta técnica

### Situación 1:

Un árbitro advierte a un jugador por una acción o comportamiento que en caso de repetirse acarrearía una falta técnica. Se debe comunicar dicha advertencia también al entrenador del equipo y se aplicará a todos los miembros de ese equipo durante el resto del partido. El aviso sólo debe efectuarse cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté parado.



# REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO FIBA 2010

## INTERPRETACIONES OFICIALES



### Ejemplo:

Se advierte a un jugador del equipo A por:

- (a) Interferir un saque.
- (b) Su comportamiento.
- (c) Otras acciones que, en caso de repetirse, pueden acarrear una falta técnica.

### **Interpretación:**

Se comunicará la advertencia también al entrenador A y se aplicará a todos los miembros de ese equipo, por acciones similares, durante el resto del partido.

### **Situación 2:**

Se sanciona una falta técnica durante un intervalo de juego a un jugador facultado para jugar y que ha sido designado jugador-entrenador. La falta técnica contará como falta de jugador y como falta de equipo en el siguiente período.

### Ejemplo:

A4 es jugador-entrenador y se le sanciona una falta técnica por:

- (a) Colgarse del aro durante el calentamiento antes el partido o del descanso.
- (b) Comportamiento antideportivo durante un intervalo de juego.

### **Interpretación:**

En ambos casos, se sanciona una falta técnica a A4 como jugador. La falta contará como una (1) de las faltas de equipo en el siguiente período así como una (1) de las cinco (5) faltas como jugador.

### **Situación 3:**

Mientras un jugador esté en acción de tiro, los adversarios no podrán desconcertarlo mediante acciones tales como agitar las manos para impedir su visión, gritar en voz alta, pisar fuertemente con los pies en el suelo o aplaudir cerca del lanzador. Tales acciones pueden acarrear una falta técnica si se pone al lanzador en desventaja o un aviso en caso contrario.

### Ejemplo:

A4 está efectuando un lanzamiento cuando B4 intenta distraerlo gritando o pisando fuertemente en el suelo. El lanzamiento:

- (a) entra.
- (b) no entra.

### **Interpretación:**

Se avisará a B4 y se comunicará esta advertencia al entrenador B.

- (a) Esta advertencia se aplicará a todos los miembros del equipo B durante el resto del partido en caso de producirse un comportamiento similar.
- (b) Se sancionará una falta técnica a B4.

### **Situación 4:**

Un jugador vuelve a participar en el partido tras haber cometido su quinta falta y habersele comunicado que ya no está facultado para jugar. La participación ilegal será penalizada en el mismo momento de descubrirse, sin colocar a los adversarios en desventaja.

### Ejemplo:

Tras cometer su quinta falta, se comunica a B4 que ya no está facultado para jugar. Más tarde, B4 vuelve al terreno de juego como sustituto. Se descubre este hecho:

- (a) Antes de que el balón esté vivo para reanudarse del partido.
- (b) Después de que el balón esté vivo y mientras el equipo A controla el balón.

- (c) Después de que el balón esté vivo y mientras el equipo B controla el balón.
- (d) Después de que el balón esté de nuevo muerto después de que B4 entrase al terreno de juego

**Interpretación:**

- (a) Se retirará a B4 del partido inmediatamente. Se cargará una falta técnica al entrenador del equipo B (tipo 'B').
- (b) Se detendrá el partido de inmediato a menos que se coloque al equipo A en desventaja. B4 se retirará del partido y se cargará una falta técnica al entrenador del equipo B (tipo 'B').
- (c) y (d) Se detendrá el partido de inmediato. B4 se retirará del partido y se cargará una falta técnica al entrenador del equipo B (tipo 'B').

**Situación 5:**

Si, tras habersele comunicado que ya no está facultado para jugar debido a su quinta falta, un jugador vuelve a participar y consigue un cesto, comete una falta o es objeto de falta antes de que se descubra su participación ilegal, el cesto será válido y la falta se considerará como falta de jugador.

**Ejemplo:**

Tras haber cometido su quinta falta y habersele comunicado que ya no está facultado para jugar, B4 vuelve al terreno de juego como sustituto. La participación ilegal de B4 se descubre después de que:

- (a) B4 convierta un cesto.
- (b) B4 cometa una falta.
- (c) A4 cometa falta sobre B4 (quinta falta de equipo).

**Interpretación:**

- (a) El cesto de B4 será válido.
- (b) La falta de B4 es una falta de jugador.
- (c) Los dos (2) tiros libres concedidos a B4 los lanzará su sustituto.

En todos los casos, después de finalizar toda la actividad se administrará la penalización de la falta técnica al entrenador B (tipo 'B').

**Situación 6:**

Si después de haber cometido su quinta falta, no se comunica al jugador que ya no está facultado para jugar y permanece o vuelve a entrar en el partido, el jugador deberá retirarse tan pronto como se descubra el error. sin colocar a los adversarios en desventaja. No habrá sanción por la participación ilegal del jugador. Si este jugador consigue un cesto, comete una falta o es objeto de falta, el cesto será válido y las faltas se considerarán como faltas de jugador.

**Ejemplo 1:**

A10 solicita sustituir a A4. El balón queda muerto a consecuencia de una falta de A4 y A10 entra en el terreno de juego. Los árbitros no comunican a A4 su quinta falta. Posteriormente, A4 vuelve al terreno de juego como sustituto. La participación ilegal de A4 es descubierta:

- (a) Después de que el reloj de partido se haya puesto en marcha y mientras A4 está participando como jugador.
- (b) Después de que A4 haya logrado un cesto.
- (c) Después de que A4 cometa falta sobre B4.
- (d) Después de que B4 cometa falta sobre A4 en un lanzamiento no convertido.

**Interpretación:**

- (a) Se detendrá el juego y A4 se retirará inmediatamente, será reemplazado por un sustituto, sin poner al equipo B en desventaja. No se sancionará nada por la participación ilegal de A4.
- (b) El cesto de A4 es válido.
- (c) La falta cometida por A4 es una falta de jugador y se penalizará consecuentemente.
- (d) Falta de B4. Se concederán dos (2) o tres (3) tiros libres al sustituto de A4.



# REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO FIBA 2010

## INTERPRETACIONES OFICIALES



### Ejemplo 2:

Diez (10) minutos antes del inicio del partido, se sanciona una falta técnica a A4. Antes de empezar el partido, el entrenador B designa a B4 para lanzar los dos (2) tiros libres. Sin embargo, B4 no es uno de los cinco (5) jugadores designados del equipo B para comenzar el partido.

### **Interpretación:**

Los tiros libres debe lanzarlos uno (1) de los cinco (5) jugadores del equipo B designados para comenzar el partido. No puede concederse una sustitución antes de que haya comenzado el tiempo de juego.

### Situación 7:

Cuando un jugador se deja caer para simular una falta y crear una ventaja injusta, consiguiendo que se sancione falta a su adversario o creando una atmósfera antideportiva de los espectadores hacia los árbitros, dicho comportamiento se considerará antideportivo.

### Ejemplo:

A4 regatea hacia canasta cuando el defensor B4 cae de espaldas al suelo sin que se haya producido contacto entre ambos jugadores o después de un contacto insignificante acompañado por la posterior exhibición teatral de B4. Ya se había advertido por este hecho a los jugadores del equipo B por medio de su entrenador.

### **Interpretación:**

Tal comportamiento es claramente antideportivo y enturbia el buen discurrir del partido. Debe sancionarse una falta técnica.

### Situación 8:

Cuando se permite un balanceo excesivo de los codos puede producirse una grave lesión, especialmente en situaciones de rebote y de defensas muy próximas. Si tal acción provoca un contacto, debe sancionarse falta personal. En caso de no existir contacto, puede sancionarse una falta técnica.

### Ejemplo:

A4 obtiene el control del balón en un rebote y es defendido de inmediato por B4. A4 balancea excesivamente los codos en un intento de intimidar a B4 o para crear un espacio suficiente donde poder pivotar, pasar o regatear, sin llegar a contactar con él.

### **Interpretación:**

La acción de A4 no se ajusta al espíritu e intención de las Reglas. Puede sancionarse una falta técnica a A4.

## Art.39 Enfrentamientos

### Situación:

Se concede un saque a un equipo porque controlaba el balón en el momento de producirse un enfrentamiento o en el momento en que amenazaba con producirse. Dicho equipo dispondrá únicamente del tiempo restante de la cuenta de veinticuatro (24) segundos cuando se reanude el juego.

### Ejemplo:

El equipo A ha controlado el balón durante veinte (20) segundos cuando se produce una situación que puede degenerar en enfrentamiento. Los árbitros descalifican a miembros de ambos equipos por abandonar los límites de sus zonas de banco.



# REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO FIBA 2010

## INTERPRETACIONES OFICIALES



### Interpretación:

El equipo A, que controlaba el balón antes del enfrentamiento, deberá efectuar un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales y dispondrá sólo de cuatro (4) segundos de la cuenta de veinticuatro (24) segundos.

### Art.42 Situaciones especiales

#### Situación 1:

En situaciones especiales en que deban administrarse varias penalizaciones producidas durante el mismo período de reloj parado, los árbitros deben prestar especial atención al orden en que se cometieron la violación o las faltas para determinar qué penalizaciones deben administrarse y cuáles deben cancelarse.

#### Ejemplo 1:

A4 intenta un lanzamiento en suspensión. Mientras el balón está en el aire, suena la señal de veinticuatro (24) segundos. Tras la señal pero estando A4 aún en el aire, B4 comete una falta antideportiva sobre A4 y:

- El balón no toca el aro.
- El balón toca el aro pero no entra en el cesto.
- El balón entra en el cesto

### Interpretación:

En todos los casos, la falta antideportiva de B4 no puede ignorarse.

- A4 fue objeto de falta en acción de tiro. La violación de veinticuatro (24) segundos se ignorará puesto que se habría cometido después de la falta antideportiva. A4 lanzará dos (2) o tres (3) tiros libres seguidos de un saque para el equipo A en el centro de la línea lateral, enfrente de la mesa de oficiales.
- No hay violación de veinticuatro (24) segundos. Se conceden dos (2) o tres (3) tiros libres a A4, seguidos de un saque del equipo A desde el centro de la línea lateral, enfrente de la mesa de oficiales.
- Se conceden dos (2) o tres (3) puntos a A4 seguidos de un (1) tiro libre adicional y saque del equipo A desde el centro de la línea lateral, enfrente de la mesa de oficiales.

#### Ejemplo 2:

A4 es objeto de falta por parte de B3 mientras se encontraba lanzando en suspensión. Después, mientras A4 continúa en acción de tiro, recibe falta de B4.

### Interpretación:

La falta de B4 se ignorará a menos que sea antideportiva o descalificante.

#### Ejemplo 3:

B4 comete una falta antideportiva sobre A4. Tras la falta, se sancionan sendas faltas técnicas al entrenador A y entrenador B.

### Interpretación:

Las penalizaciones se cancelan en el orden en que se cometieron. Por tanto, se cancela la penalización de la falta antideportiva de B4 y la falta técnica al entrenador A. El juego se reanudará con tiros libres lanzados por cualquier jugador del equipo A como consecuencia de la falta técnica al entrenador B.

#### Situación 2:

Si se comete una doble falta o faltas con iguales penalizaciones durante unos tiros libres, las faltas se anotarán pero no se administrarán las penalizaciones.

#### Ejemplo 1:

A4 debe lanzar dos (2) tiros libres. Tras el primero:

- se sanciona doble falta a A5 y B5.
- se sancionan faltas técnicas a A5 y B5.



# REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO FIBA 2010

## INTERPRETACIONES OFICIALES



### Interpretación:

Se anotarán las faltas a A5 y B5, y después A4 lanzará su segundo tiro libre. El juego se reanudará como después de cualquier último o único tiro libre.

### Ejemplo 2:

A4 debe lanzar dos (2) tiros libres. Convierte los dos. Antes de que el balón pase a estar vivo tras el último tiro libre:

- (a) Se sanciona doble falta a A5 y B5.
- (b) Se sanciona falta técnica A5 y B5.

### Interpretación:

En ambos casos se anotan las faltas a los jugadores implicados, tras lo cual el juego se reanudará con un saque desde la línea de fondo como después de cualquier último o único tiro libre convertido.

### Situación 3:

En el caso de una falta doble y tras cancelar penalizaciones iguales contra ambos equipos, si no queda ninguna penalización pendiente de administrarse, el juego se reanuda mediante un saque del equipo que tenía control del balón o derecho al mismo antes de la primera infracción.

En caso de que ningún equipo tuviera el control del balón o derecho al mismo antes de la primera infracción, se produce una situación de salto. El juego se reanuda con un saque por posesión alterna.

### Ejemplo:

Durante el intervalo entre el primer y segundo período se descalifica a A5 y B5 o se sancionan sendas faltas técnicas al entrenador A y al entrenador B.

La flecha de posesión alterna favorece al:

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

### Interpretación:

(a) El juego se reanuda con un saque para el equipo A desde el centro de la línea lateral, enfrente de la mesa de oficiales. En el momento en que el balón toque o sea tocado legalmente por un jugador en el terreno de juego, la flecha cambiará de dirección a favor del equipo B.

(b) Se sigue el mismo procedimiento, comenzando con un saque del equipo B.

## Art. 44 Errores rectificables

### Situación 1:

Para que un error sea rectificable debe ser descubierto por los árbitros, oficiales de mesa o comisario, si lo hubiera, antes de que el balón esté vivo después del primer balón muerto una vez que se haya puesto en marcha el reloj tras el error. Es decir:

Se produce el error	Todos los errores se producen durante un balón muerto
Balón vivo	El error es rectificable
El reloj se pone o continua en marcha	El error es rectificable
Balón muerto	El error es rectificable
Balón vivo	El error ya no es rectificable

Tras la corrección del error, el juego se reanudará y se concederá el balón al equipo que tenía derecho a él cuando se detuvo el partido para efectuar la corrección.

### Ejemplo:

B4 comete falta sobre A4, segunda falta de equipo. El árbitro comete un error concediendo dos (2) tiros libres a A4. Después del último tiro libre convertido, el juego continúa y se reinicia el reloj de partido. B5 recibe el balón, regatea y encesta.

El error se descubre:

- (a) Antes
- (b) Después

de que el balón esté a disposición del jugador del equipo A para efectuar el saque desde la línea de fondo.

**Interpretación:**

La canasta de B5 es válida.

- (a) Los tiros libres convertidos se anulan. El error es aún rectificable y se concederá un saque al equipo A desde la línea de fondo donde se detuvo el partido para corregir el error.
- (b) El error ya no es rectificable y el juego continúa.

**Situación 2:**

Si el error consiste en tiros libres lanzados por el jugador equivocado, los tiros libres ~~lanzados por error~~ se cancelarán. Se concederá un saque de lateral a la altura de la línea de tiros libres al equipo ~~contrario a menos que el juego ya se haya reanudado, en cuyo caso~~ se concederá ~~un saque al equipo contrario~~ en el lugar más cercano a donde se detuvo, a menos que deban administrarse penalizaciones por otras infracciones. Si los árbitros se percatan, ~~antes de que el balón salga de las manos del lanzador del primer o único tiro libre, de que un jugador equivocado~~ tiene la intención de lanzar los tiros libres, debe sustituirse por el lanzador correcto sin adoptar ninguna sanción.

**Ejemplo 1:**

B4 comete falta sobre A4, sexta falta del equipo B. Se conceden dos (2) tiros libres a A4. En su lugar, es A5 quien lanza los dos (2) tiros libres. El error se descubre:

- (a) Antes de que el balón haya abandonado las manos de A5 para el primer tiro libre.
- (b) Después de que el balón haya abandonado las manos de A5 durante el primer tiro libre
- (c) Después del segundo tiro libre convertido.

**Interpretación:**

En (a) el error se corrige inmediatamente y se comunica a A4 que debe lanzar los dos (2) tiros libres, sin adoptar ninguna sanción contra el equipo A.

En (b) y (c) se cancelan los dos (2) tiros libres y el juego se reanuda con un saque de lateral para el equipo B a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres.

Se aplicará el mismo procedimiento si la falta de B4 fuese antideportiva. En tal caso, se anula también el derecho a la posesión como parte de la penalización y el juego se reanuda mediante un saque del equipo B desde la prolongación de la línea central.

**Ejemplo 2:**

B4 comete falta sobre A4, que se encuentra en acción de tiro ~~tras lo cual se produce una falta técnica del entrenador B~~. En lugar de A4, ~~que debe lanzar los tiros libres de la falta de B4,~~ es A5 quien lanza los cuatro (4) tiros libres. El error se descubre antes de que el balón haya abandonado las manos del jugador del equipo A que va a efectuar el saque que forma parte de la penalización de la falta técnica ~~al entrenador B~~.

**Interpretación:**

Se cancelan los dos (2) tiros libres lanzados por A5 y que debía lanzar A4. ~~Los tiros libres de la otra penalización se lanzaron correctamente y, por tanto,~~ el juego se reanudará mediante un saque del equipo A desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

**Situación 3:**

Tras la corrección del error, el juego se reanudará desde el punto en que se interrumpió para la corrección, a menos que la corrección implique conceder tiros libres merecidos y:

- (a) Si no ha habido cambio de posesión de equipo después de que se cometiera el error, el juego se reanudará como después de cualquier tiro libre normal.



# REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO FIBA 2010

## INTERPRETACIONES OFICIALES



- (b) Si ha habido cambio de posesión de equipo después de que se cometiera el error y el mismo equipo consigue un cesto, se ignorará el error y el juego se reanudará como después de cualquier cesto de campo normal.

### Ejemplo 1:

B4 comete falta sobre A4, quinta falta del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los dos (2) tiros libres a A4. A5 regatea en el terreno de juego cuando B5 palmea el balón y lo desvía fuera del terreno de juego. El entrenador del equipo A solicita un tiempo muerto. Durante el tiempo muerto, los árbitros se percatan del error o se les comunica que A4 debería haber lanzado dos (2) tiros libres.

### **Interpretación:**

Se conceden dos (2) tiros libres a A4 y el juego se reanudará como después de cualquier tiro libre normal.

### Ejemplo 2:

B4 comete falta sobre A4, quinta falta del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los dos (2) tiros libres a A4. Tras el saque A5 lanza a canasta, pero es objeto de falta por parte de B4, y no convierte el cesto. Se le conceden dos (2) tiros libres. Durante el período de reloj parado, los árbitros se percatan del error o se les comunica que A4 debería haber lanzado dos (2) tiros libres.

### **Interpretación:**

A4 dispondrá de dos (2) tiros libres sin jugadores alineados en el pasillo. Posteriormente, A5 lanzará dos (2) tiros libres y el juego se reanudará como después de cualquier tiro libre normal.

### Ejemplo 3:

B4 comete falta sobre A4, quinta falta del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los dos (2) tiros libres a A4. Tras el saque A5 lanza a canasta y encesta. Antes de que el balón pase a estar vivo, los árbitros se percatan del error.

### **Interpretación:**

Se ignora el error y el juego continuará como después de cualquier cesto de campo normal.

## Art.46 Árbitro principal: obligaciones y facultades

### Situación 1:

El árbitro principal está autorizado para identificar situaciones en las que sea apropiado el uso del equipamiento técnico o, a petición de un entrenador, para comprobar si un lanzamiento al final de un período se efectuó dentro del tiempo de juego y/o si dicho lanzamiento final vale dos (2) o tres (3) puntos. El árbitro principal es la única persona que debe decidir si se utilizará dicho equipamiento o no.

En caso de revisar la jugada, dicha revisión será llevada a cabo por parte de los árbitros, comisario si lo hubiera, y cronometrador. El árbitro principal adoptará la decisión final.

La solicitud para utilizar dicho equipamiento debe efectuarse antes del inicio del siguiente período o antes de que el árbitro principal haya firmado el acta.

### Ejemplo 1:

A4 convierte un cesto cuando suena la señal del reloj de partido indicando el fin de período o partido. El entrenador del equipo B opina que durante ese último lanzamiento, el balón abandonó las manos de A4 después de haber finalizado el tiempo de juego y solicita el uso del equipamiento técnico.

- (a) Los árbitros están totalmente seguros de su decisión.  
(b) Los árbitros tienen alguna duda o no están de acuerdo si el lanzamiento fue efectuado antes de que sonara la señal del reloj de partido indicando el fin del período o partido.

### **Interpretación:**

- (a) El árbitro niega la solicitud del entrenador del equipo B.  
(b) El árbitro accede a la solicitud del entrenador del equipo B.





# REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO FIBA 2010

## INTERPRETACIONES OFICIALES



La revisión de la jugada se realiza en presencia de los árbitros, comisario, si lo hubiera, y cronometrador. Si la repetición aporta una prueba visual evidente de que el balón abandonó las manos del jugador después de haber finalizado el tiempo de juego del período o partido, se cancela la canasta. Si la repetición confirma que el balón dejó las manos del lanzador antes del final del tiempo de juego del período o partido, se confirmará la canasta de dos (2) puntos para el equipo A.

### Ejemplo 2:

El equipo A va venciendo por dos (2) puntos. Se sanciona una falta de A4 sobre B4 cuando suena la señal del reloj de partido indicando el fin del período o partido y se conceden dos (2) tiros libres a B4, quien convierte ambos, empatando el partido. Antes del inicio del siguiente período o período extra, el entrenador del equipo A solicita el uso del equipamiento técnico.

### **Interpretación:**

El equipamiento técnico sólo puede utilizarse para asegurarse de que el lanzamiento final (no la falta sancionada) se realizó antes o después del final del tiempo de juego de un período. La solicitud del entrenador A será denegada.

### Ejemplo 3:

El equipo A va venciendo por dos (2) puntos. Cuando B4 está lanzando a cesto suena la señal de fin de período o de partido, pero los árbitros conceden dos (2) puntos en lugar de tres (3). Antes del inicio del siguiente período o período extra o antes de que el árbitro principal haya firmado el acta, el entrenador del equipo B solicita el uso del equipamiento técnico.

### **Interpretación:**

El equipamiento técnico puede utilizarse para asegurarse de que el lanzamiento final se realizó dentro del tiempo de juego y/o si ese último lanzamiento vale dos (2) o tres (3) puntos.. La solicitud del entrenador del equipo A será aceptada.

### Situación 3:

Antes del partido, el árbitro principal aprueba el equipamiento técnico e informa de su disponibilidad a ambos entrenadores. Sólo puede emplearse el equipamiento técnico aprobado por el árbitro principal a la hora de ver la repetición.

### Ejemplo:

A4 efectúa un lanzamiento de campo mientras suena la señal del reloj de partido indicando el final del período o partido. El cesto entra. El entrenador B solicita la revisión de la jugada pues en su opinión el lanzamiento fue efectuado después de haber sonado la señal del reloj de partido para indicar el final del tiempo de juego. No existe ningún equipamiento técnico aprobado en el terreno de juego pero el responsable del equipo B afirma que el partido ha sido grabado por su equipo desde la grada y entrega a los árbitros la cinta de vídeo para su revisión.

### **Interpretación:**

La solicitud del entrenador B será denegada.

## Art.50 Operador de veinticuatro segundos: obligaciones

### Situación:

Cuando un equipo obtenga la posesión de un balón vivo en pista trasera o delantera y queden menos de veinticuatro (24) **o catorce (14) segundos** en el reloj de partido, se apagará el dispositivo de veinticuatro (24) segundos.

### Ejemplo 1:

Se concede una nueva posesión al equipo A cuando quedan veintidós (22) segundos en el reloj de partido.

**Interpretación:**

Se apagará el dispositivo de veinticuatro (24) segundos.

**Ejemplo 2:**

Cuando quedan diez (10) segundos en el reloj de partido y seis (6) en el dispositivo de veinticuatro (24) segundos, B4 golpea intencionadamente el balón con el pie, en pista delantera del equipo A.

**Interpretación:**

Se concede un saque al equipo A en pista delantera. Se apagará el dispositivo de veinticuatro (24) segundos.

**Ejemplo 3:**

Cuando quedan dieciocho (18) segundos en el reloj de partido y tres (3) en el dispositivo de veinticuatro (24) segundos, el jugador B1, en su pista trasera, golpea intencionadamente el balón con el pie.

**Interpretación:**

El juego se reanuda mediante un saque del equipo A en su pista delantera con dieciocho (18) segundos en el reloj de partido y catorce (14) en el dispositivo de veinticuatro (24) segundos.

**Ejemplo 4:**

Cuando quedan siete (7) segundos en el reloj de partido y tres (3) en el dispositivo de veinticuatro (24) segundos, el jugador B1, en su pista trasera, golpea intencionadamente el balón con el pie.

**Interpretación:**

El juego se reanuda mediante un saque del equipo A en su pista delantera con siete (7) segundos en el reloj de partido y el dispositivo de veinticuatro (24) segundos se apagará.

Madrid, 4 de julio de 2011