

REGLAS OFICIALES DEL BALONCESTO 2000

En el desarrollo de las Reglas Oficiales del Baloncesto, cualquier referencia a entrenador, jugador o juez, expresada en género masculino, no es discriminatoria y obviamente, también se aplica el género femenino. Se debe interpretar que esto se hace solo para facilitar la redacción.

REGLA UNO EL JUEGO

Art. 1 Definición

1.1 El Juego de Baloncesto

El baloncesto se juega entre dos (2) equipos de cinco (5) jugadores cada uno. El objetivo de cada equipo es el de introducir la pelota en el cesto de su oponente y evitar que el otro equipo obtenga la posesión de la pelota o anote puntos.

1.2 Cesto: Propio / Oponentes

El cesto que un equipo ataca, es el cesto del oponente y el cesto que ese equipo defiende, es su propio cesto.

1.3 Movimiento de la Pelota

La pelota puede ser pasada, lanzada, ligeramente golpeada, echada a rodar o llevada en drible en cualquier dirección, sujeto a las restricciones establecidas en las siguientes reglas.

1.4 Ganador de un Partido

El equipo que haya anotado la mayor cantidad de puntos al finalizar el tiempo de juego del cuarto periodo, o si necesario, cualquier periodo suplementario, debe ser el ganador del partido.

REGLA DOS EQUIPAMIENTO Y DIMENSIONES

Art. 2 Cancha y Dimensiones de las Líneas

2.1 Cancha de Juego

El campo de juego debe ser rectangular y de una superficie plana, dura y libre de obstáculos (Diagrama 1).

Para las principales competencias de la FIBA, así como las nuevas canchas a construirse, las dimensiones deberán tener 28 m de largo, por 15 m de ancho, medidas desde el borde interior de las líneas demarcatorias.

Para todos los otros eventos, la entidad apropiada de la FIBA, como la Comisión de Zona o la Federación Nacional, son la autoridad para aprobar las actuales canchas, con las mínimas dimensiones de 26 m de largo por 14 m de ancho.

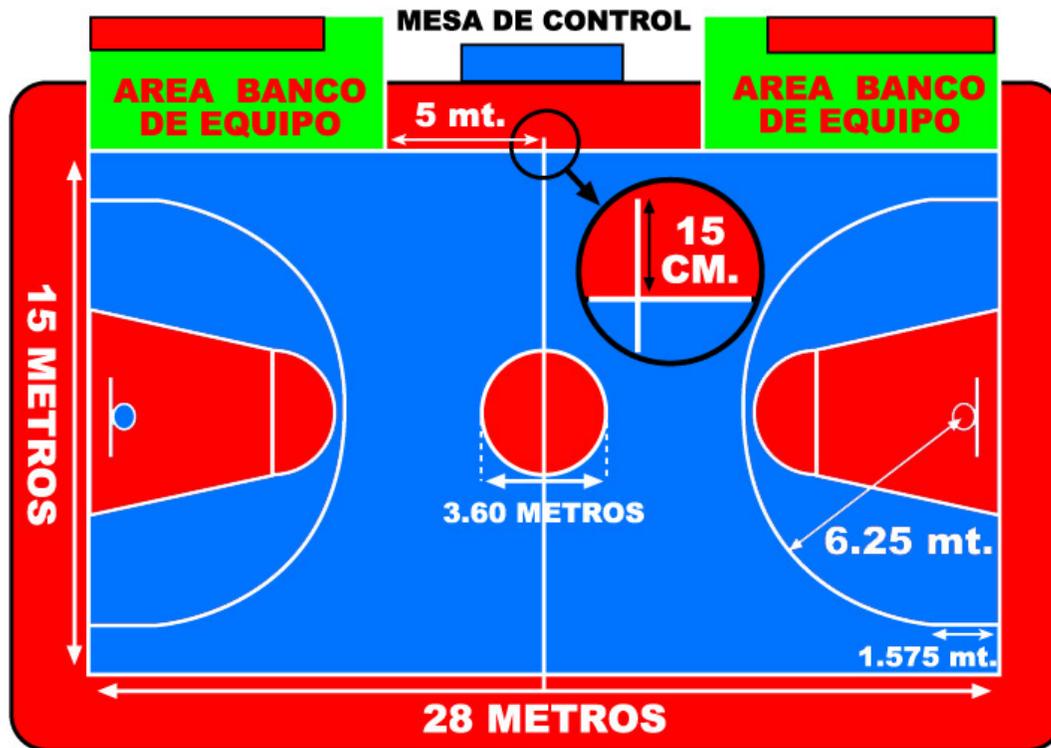
2.2 Techo

La altura del techo o la obstrucción más baja, deberá estar alejada de la superficie de la cancha a por lo menos 7 m.

2.3 Iluminación

La superficie de juego será uniforme y adecuadamente iluminada. Las luces estarán ubicadas de tal forma que no obstaculicen la visión de los jugadores y oficiales.

(DIAGRAMA 1)



2.4 Líneas

Las líneas deben de ser todas trazadas con el mismo color (preferiblemente blanco) de 5 cm. de ancho, completa y perfectamente visibles.

2.4.1 Líneas Finales y Laterales

El campo de juego será el área limitada por ambas líneas finales (los lados más cortos de la cancha) y por las líneas laterales (lados más largos de la cancha). Estas líneas no son parte del campo de juego.

El campo de juego deberá estar a por lo menos a 2 m de cualquier obstáculo incluyendo el banco de los equipos.

2.4.2 Línea Central

La línea central es la línea trazada paralela a las líneas finales desde los puntos medios de las líneas laterales y deben extenderse 15 cm. más allá de ellas.

2.4.3 Líneas de Tiro Libre, Áreas Restrictivas y Áreas de Tiro Libre

Una línea de tiro libre se debe trazar paralela de cada línea final. Debe tener su borde mas alejado a 5,80 m del borde interior de la línea final y debe tener 3,60 m de largo. Su punto medio debe coincidir con el punto medio de cada línea final.

Las áreas restrictivas son zonas marcadas en el piso del campo de juego, limitadas por las líneas finales, las líneas de tiro libre y las líneas que se inician en las líneas finales con sus bordes exteriores a 3 m. de los puntos medios de las líneas finales, terminando en los bordes exteriores de las líneas de tiro libre. Estas líneas excluyendo las líneas finales son parte de las áreas restrictivas. Si la superficie interior del área restrictiva es pintada, debe ser del mismo color de la del círculo central.

Las áreas de tiro libre son las áreas restrictivas ampliadas dentro de la cancha con semicírculos de 1.80 m de radio medidos desde los puntos medios de las líneas de tiro libre.

Los lugares a lo largo de las áreas de tiro libre que serán usados por los jugadores durante los tiros libres, deben ser marcados según muestra la figura del Diagrama 2.

2.4.4 Círculo Central

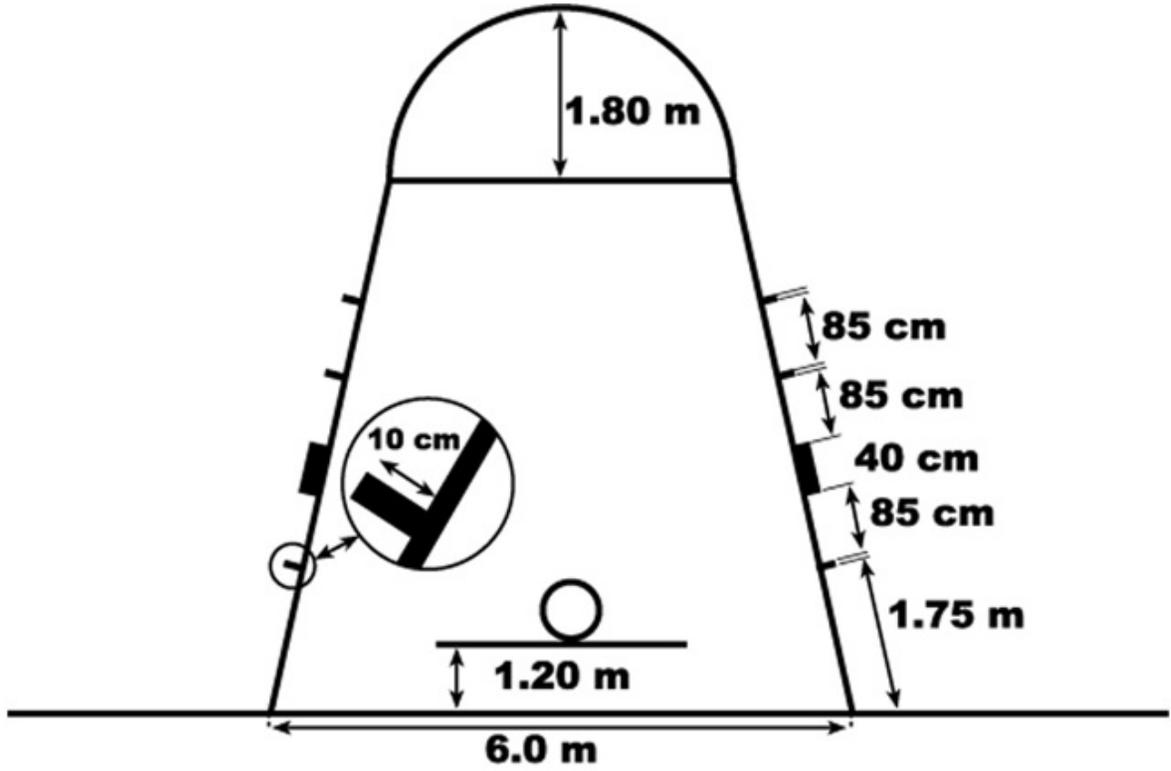
El círculo central debe marcarse en el centro de la cancha y debe tener un radio de 1.80 m medido hasta el borde exterior de la circunferencia. Si se pinta el interior del círculo central, debe ser de igual color que el de las áreas restrictivas.

2.4.5 Área de gol de cancha para tres puntos (Diagrama 1 y Diagrama 3)

La zona de lanzamiento de tres puntos de un equipo es todo el campo de juego, excepto el área cercana al cesto del oponente, que limita e incluye:

* Dos líneas paralelas que se extienden desde la línea final, a 6,25 m desde un punto del piso, y perpendicular exactamente al centro del cesto del oponente. La distancia de este punto y el borde interior del punto medio de la línea final es de 1,575 m

* Un semicírculo de 6,25 m medido hasta el borde exterior del centro del cesto (el mismo punto mencionado arriba) y se une a las líneas paralelas.





(DIAGRAMAS 2 Y 3)

2.4.6 Área de banco de los equipos (Diagrama 1)

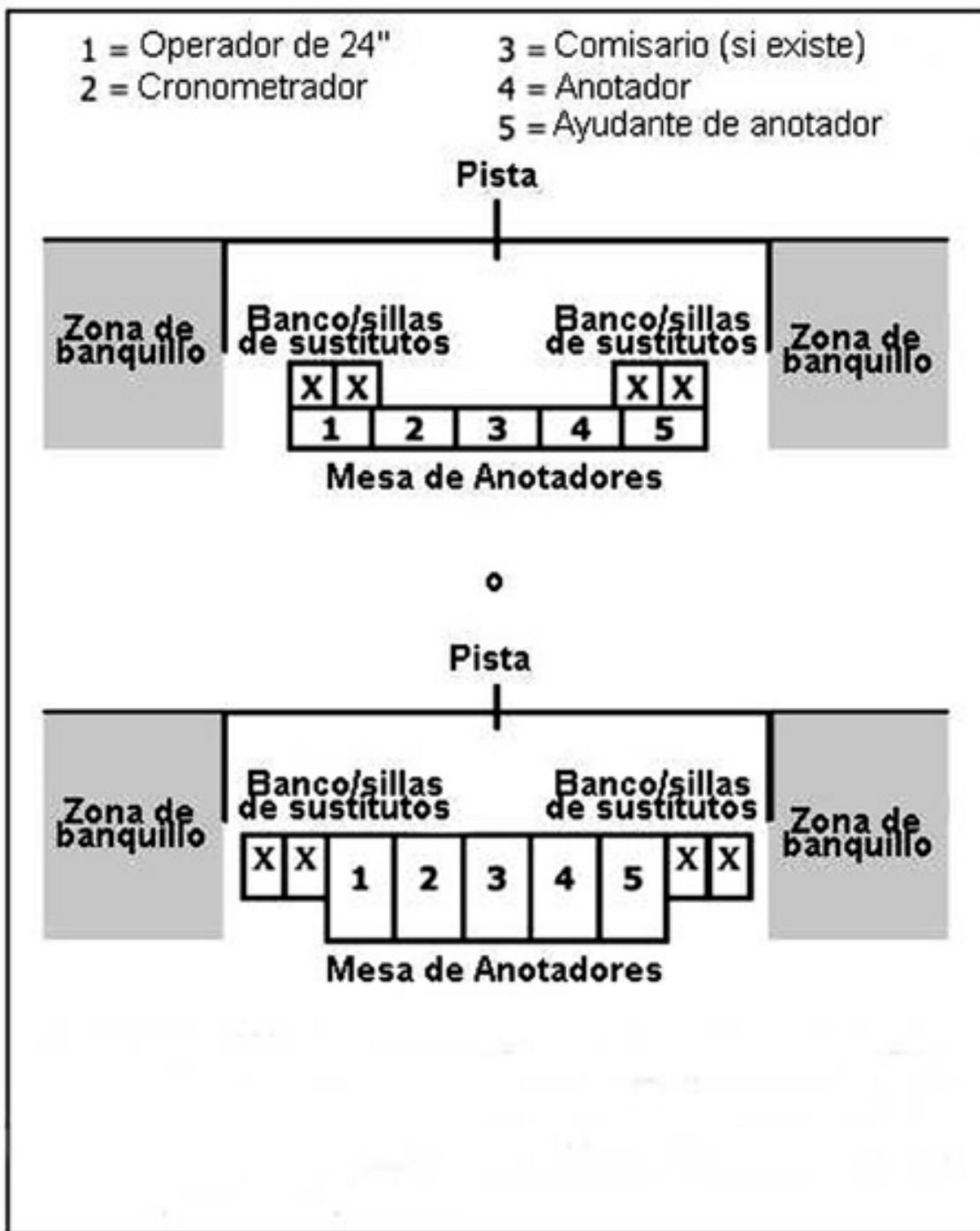
Las áreas de banco de los equipos deben marcarse fuera de la cancha y del mismo lado de la mesa de control y los bancos de los equipos y de la siguiente manera:

Cada área debe estar delimitada por una línea que se extiende desde la línea final, de por lo menos 2 m de largo, y por otra línea también de 2 m de largo mínimo, marcada a 5 m desde la línea central y en ángulo recto con la línea lateral.

2.5 Posición de la mesa de control y sillas / bancos de los sustitutos

(Diagrama 4)

El siguiente orden establece la posición de los bancos y/o sillas de los sustitutos y será obligatorio para las principales competencias de la FIBA y también se recomienda para todas las demás competencias:



(DIAGRAMA 4)

Nota: Los oficiales de mesa deben estar ubicados para poder observar claramente el campo de juego. Las sillas o bancos para los sustitutos deben, por eso, estar más bajos que la mesa de control. Alternativamente, la mesa de control y las sillas pueden ubicarse sobre una plataforma.

Art. 3 Equipamiento

Para una descripción mas detallada del equipo necesario, ver apéndice en Equipamiento para Baloncesto.

3.1 Tableros y sus soportes (Diagrama 5)

3.1.1 Los dos tableros deberán ser contruidos de un material adecuado y transparente, preferiblemente de cristal templado de alta seguridad, hechos de una sola pieza. Los tableros también pueden ser de otros materiales no transparentes, pero deben contener las mismas especificaciones de los de arriba, y deben estar pintados de blanco.

3.1.2 Las dimensiones de los tableros deben tener 1,80 m horizontalmente, y 1,05 m verticalmente.

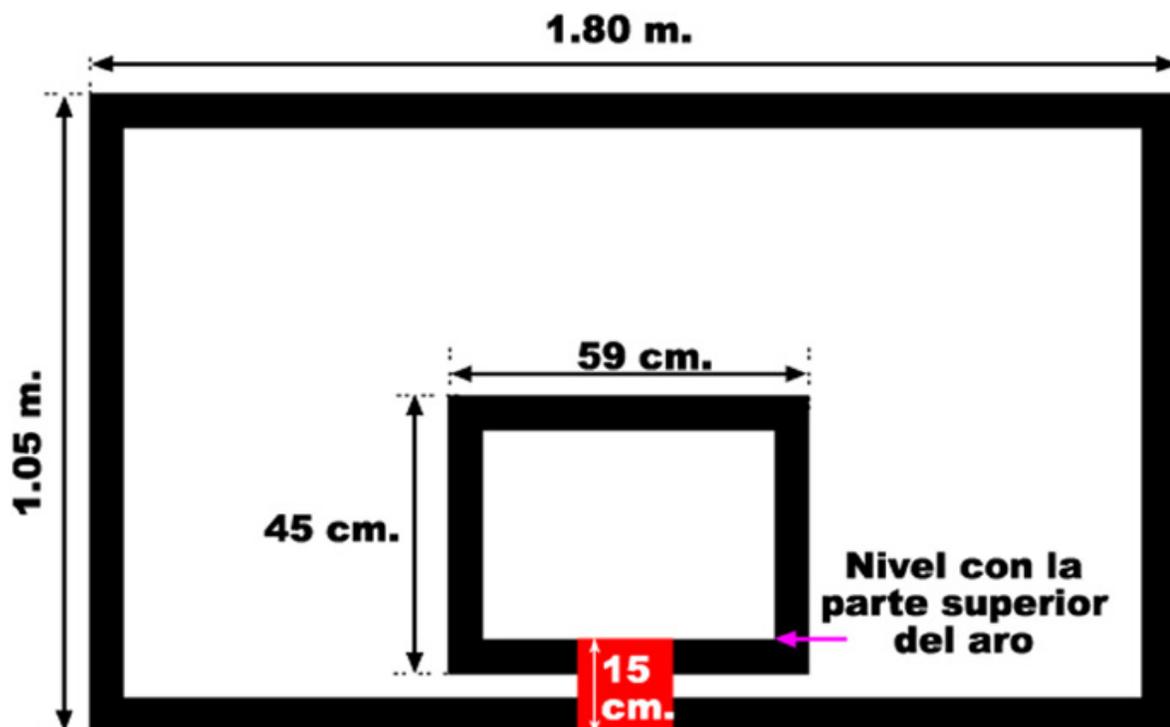
3.1.3 **Todas** las líneas en los tableros deben marcarse como sigue:

* En blanco, si el tablero es transparente.

* En negro en todos los demás casos.

* De 5 cm. de ancho

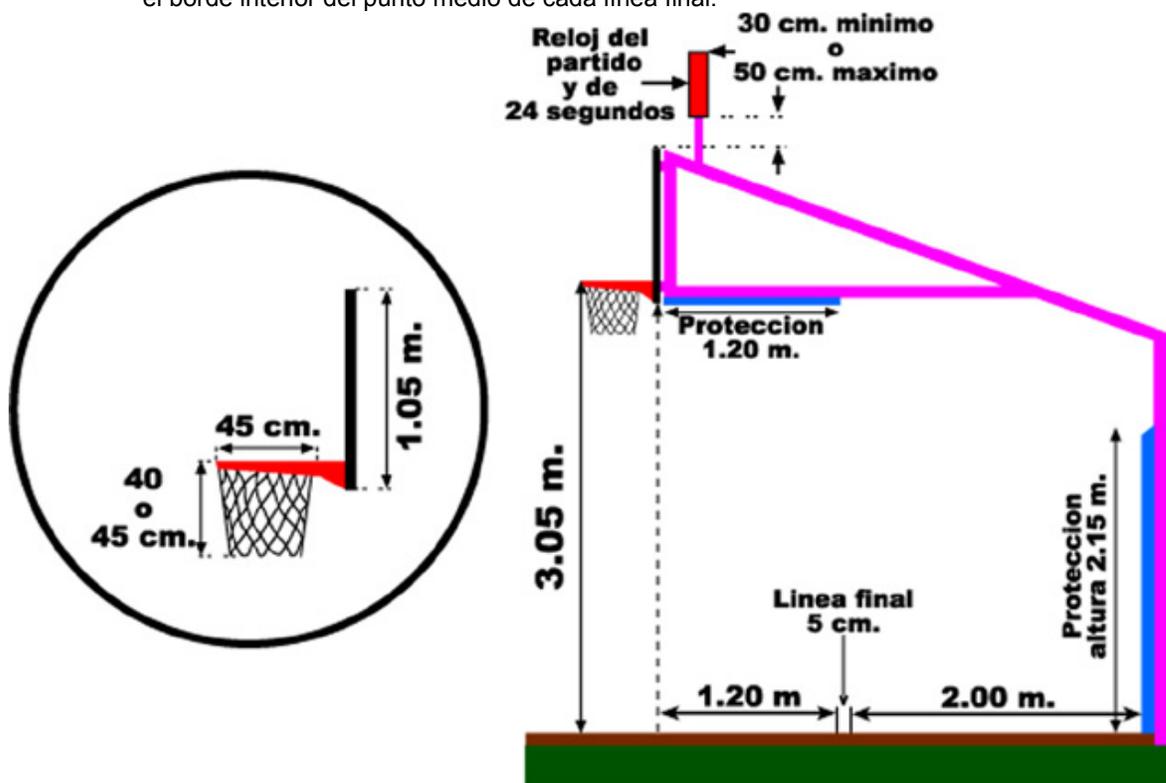
3.1.4 La superficie frontal de los dos tableros debe ser plana y marcada como sigue (Diagrama 5):



(DIAGRAMA 5)

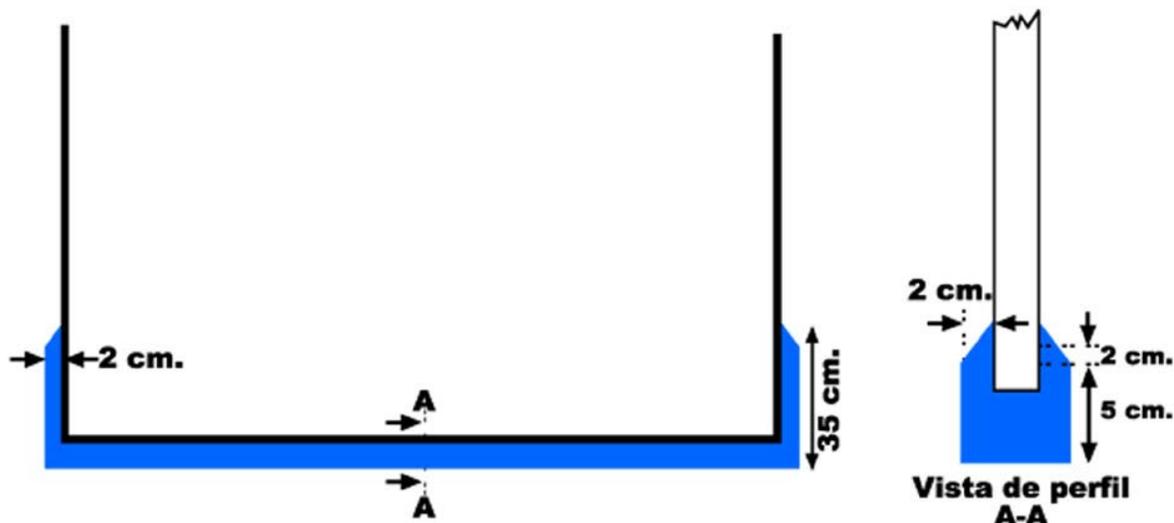
3.1. 5 Los tableros deben estar firmemente ubicados como muestra (Diagrama 6):

- En cada extremo de la cancha, en ángulo recto con el piso y paralelo a las líneas finales.
- Los centros de cada tablero en su superficie frontal deben coincidir con la línea perpendicular levantada desde el piso en los puntos medios de la cancha a 1,20 m en ángulo recto y desde el borde interior del punto medio de cada línea final.



(DIAGRAMA 6)

3.1.6 El almohadillado de protección de los tableros debe colocarse de la siguiente manera (Diagrama 7):



(DIAGRAMA 7)

3.1.7 Los soportes de los tableros deben ser colocados como sigue (Diagrama 6):

- El frente de los soportes de los tableros (incluido el almohadillado) deben estar fuera de la cancha a una distancia no menor a 2 m desde el borde exterior de las líneas finales. Ellos deben estar pintados de un color brillante que contraste con el fondo de las instalaciones de modo que sean claramente visibles para los jugadores.
- Los soportes de los tableros deben estar asegurados firmemente al piso para evitar su movimiento.
- Cualquier soporte detrás del tablero deberá estar almohadillado en su parte inferior hasta una distancia de 1,20 m desde la superficie frontal del tablero. El espesor mínimo del almohadillo deberá de ser 5 cm. de espesor y tendrá la misma densidad que la de los tableros.
- Todos los soportes que sostienen los tableros deben tener las bases de sus estructuras completamente almohadilladas hasta una altura mínima de 2,15 m desde la superficie de la cancha. El mínimo espesor de este almohadillado debe ser de 10 cm.

3.1.8 El almohadillado deberá ser construido de manera tal que evite que algún brazo o pierna queden atrapados.

3.2 Cestos (Diagrama 8)

Los cestos comprenden los aros y las redes.

3.2.1 **Los aros** deben construirse de la siguiente forma:

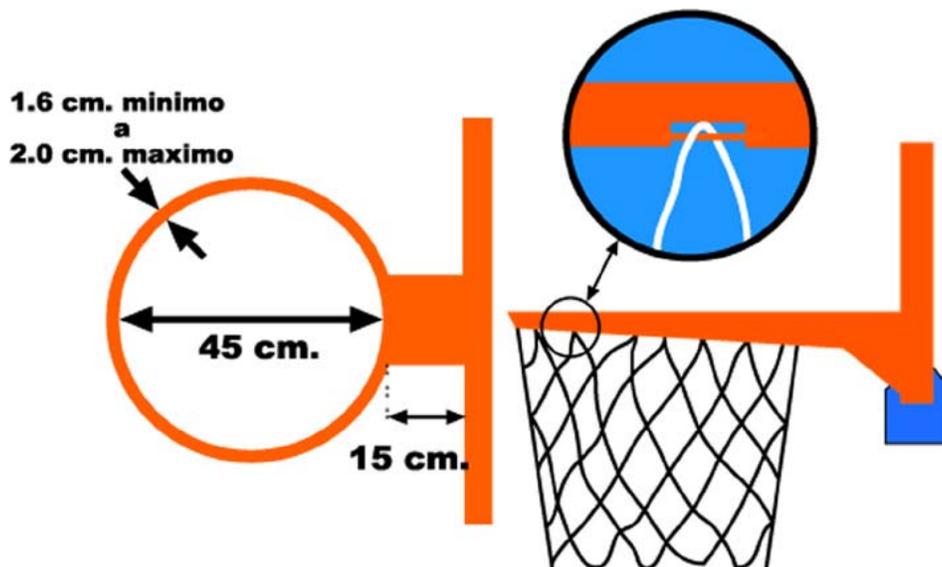
- El material debe ser de acero sólido, con un diámetro interior de 45 cm. y pintado de color naranja.
- El metal de los aros debe ser de un diámetro mínimo de 1,6 cm. y máximo de 2,0 cm. con el agregado de pequeños ganchos en su parte inferior que permitan sujetar la red y colocados de manera tal que eviten que los dedos queden atrapados.

- La red debe engancharse en cada aro en doce lugares diferentes y equidistantes. El sistema de agarre de la red en los aros, debe ser hecho de manera tal que no haya bordes filosos o agujeros que permitan entrar un dedo.
- Los aros deben estar fijados en la estructura de los soportes de los tableros, de manera que **ninguna fuerza aplicada a los aros sea transmitida a los tableros**. Por lo tanto no debe haber contacto entre el aro, piezas de montaje y el tablero (cristal o material transparente). Sin embargo, los agujeros deben ser lo suficientemente pequeños para evitar que un dedo pueda entrar.
- El borde superior del aro debe estar ubicado horizontalmente y a una altura de 3,05 m del piso, equidistante de los bordes verticales del tablero.
- El punto mas cercano del borde interior del aro debe estar a 15 cm. de la superficie frontal del tablero.

3.2.2 **Aros con sistema de compensación a presión** pueden ser usados.

3.2.3 **Las redes** deben ser como sigue:

- Ellas deben ser confeccionadas de cuerda blanca de modo que queden suspendidas de los aros y de tal manera que retarden momentáneamente el paso de la pelota. No tendrán menos de 40 cm. y no mas de 45 cm. de largo.
- Cada red debe tener 12 lazos para engancharse al aro.
- La parte superior de la red debe ser semi-rígida, para evitar:
 - La red rebote hacia arriba del aro ocasionando su posible enredo.
 - La pelota permanezca en la red o rebote hacia fuera de ella.



(**DIAGRAMA 8**)

3.3 La pelota

- 3.3.1 La pelota debe ser esférica y de color anaranjado aprobado y debe tener los ocho (8) paneles con la figura tradicional y los canales negros.
- 3.3.2 La superficie exterior debe ser de cuero, cuero sintético, goma o material sintético.
- 3.3.3 Se deberá inflar con una presión de aire tal que, cuando se la deje caer sobre un piso de madera dura o la superficie de juego y desde una altura aproximada de 1,80 m medida hasta su parte inferior, rebote hasta una altura, medida en su parte superior, de no menos de 1,20 m, ni más de 1,40 m aproximadamente.
- 3.3.4 El ancho de los canales de la pelota no debe exceder los 0,635 cm.
- 3.3.5 La pelota no debe ser menor a 74,9 cm., ni mayor de 78 cm. de circunferencia (medida 7). No debe pesar menos de 567 g y no más de 650 g.
- 3.3.6 El equipo local debe proveer por lo menos dos (2) pelotas usadas en un todo de acuerdo a lo especificado anteriormente. El primer juez será el único autorizado para elegir la pelota. Si de entre las dos pelotas provistas no se puede seleccionar la del partido, el podrá elegir una provista por el equipo visitante o una de las usadas por cualquier equipo para la entrada en calor.

3.4 Equipamiento Técnico

El siguiente material técnico debe ser provisto por el equipo local y debe estar a disposición de los jueces y oficiales de mesa:

3.4.1. Reloj del Partido y Cronometro

- 3.4.1.1 El reloj del partido debe usarse para el control de los periodos de un partido y los intervalos entre ellos y debe estar ubicado de modo que sea claramente visible para todos los involucrados en el juego, incluyendo los espectadores.
- 3.4.1.2 Un dispositivo visible (no el reloj del partido) o un cronómetro de detención debe usarse para el control de los tiempos muertos computables.
- 3.4.1.3 Si el reloj principal del partido esta ubicado arriba del centro de la cancha, además deben ubicarse dispositivos similares en cada extremo de la cancha y lo suficientemente alto para que pueda ser visto por todos los involucrados en el partido, incluyendo los espectadores. Cada uno debe indicar el tiempo que resta por jugar.

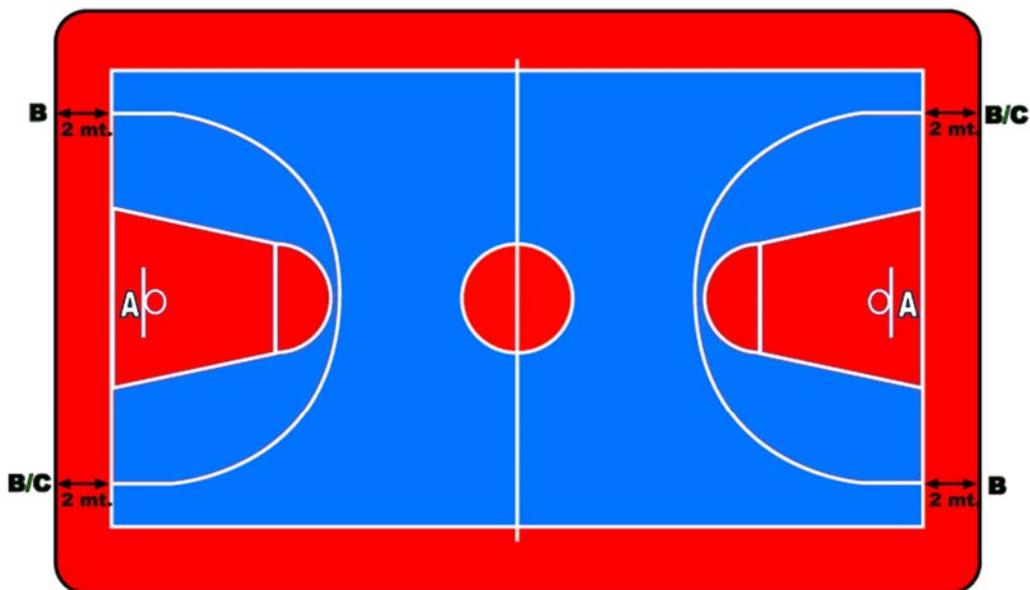
3.4.2 Dispositivo de 24 segundos.

- 3.4.2.1 El dispositivo de 24 segundos debe tener una unidad de control
Para operarlo conjuntamente con los visores y que reúna las siguientes
Especificaciones:
- Contador digital regresivo, indicando el tiempo en segundos.
 - Que los visores no indiquen nada, cuando ninguno de los equipos tenga el control de la pelota.
 - Que tenga la posibilidad de detenerse y continuar su marcha regresiva a partir del momento en que haya sido detenido.
- 3.4.2.2 Los visores deben ser colocados de la siguiente manera:
- Dos (2) unidades colocadas arriba y detrás de cada tablero y a una distancia entre 30 cm. y 50 cm. (Diagramas 6 y 9-A),

O

- Cuatro (4) unidades colocadas en el piso en las cuatro (4) esquinas, a 2m. detrás de cada línea final (Diagrama 9-B),
○
- Dos (2) visores colocados en el piso detrás de cada línea final en esquinas diagonalmente opuestas. El visor ubicado a la izquierda de la mesa de control debe ser ubicado en la esquina más cercana a ese lado. Ambos visores deben estar a por lo menos 2 m de la línea final t a 2 m de las líneas laterales extendidas (Diagrama 9-C).

3.4.2.3 Ellos deben ser claramente visibles para todos los involucrados en el juego, incluyendo los espectadores.



(DIAGRAMA 9)

3.4.3 Señales

Debe haber por lo menos dos (2) señales sonoras y separadas, claramente diferentes y de muy **potente** sonido:

- Una (1) para el cronometrista y otra para el apuntador. La del cronometrista debe sonar **automáticamente** para indicar el final del tiempo de juego, un periodo o periodo suplementario. Para el apuntador y el cronometrista otra que suene manualmente cuando sea necesario llamar la atención de los jueces, para un tiempo muerto, una sustitución, etc. que fuera solicitada, cuando transcurran 50 segundos de un tiempo muerto concedido o cuando haya una situación de error corregible.

- Una (1) para el operador de 24 segundos que debe sonar **automáticamente** para indicar la finalización de uno de esos periodos.

Ambas señales deben ser lo suficientemente poderosas que sean fácilmente escuchadas aun en condiciones ruidosas muy adversas.

3.4.4 Tablero de Puntaje

Debe haber un tablero de puntaje claramente visible para todos los involucrados en el juego, incluyendo a los espectadores.

El tablero debe indicar, como mínimo:

- Tiempo de juego.
- Puntaje del partido.
- Número del período que se esté jugando.
- Número de tiempos muertos concedidos a cada equipo.

3.4.5 Planilla de Juego

La planilla oficial, aprobada por la Comisión Técnica Mundial de la FIBA, debe usarse para las más importantes competencias oficiales de la FIBA.

3.4.6 Marcadores de Fouls de Jugadores

Los marcadores de fouls de los jugadores, deben estar a disposición del apuntador. Deben ser blancos con números de un mínimo de 20 cm. de alto y 10 cm. de ancho y deben estar numerados del 1 al 5 (del 1 al 4 en negro, con el numero 5 en rojo).

3.4.7 Marcadores de Fouls de Equipo

Dos (2) marcadores de fouls de equipos deben ser provistos al apuntador. Deben ser de color rojo y tener como mínimo 20 cm. de ancho, 35 cm. de alto y ser contruidos de manera tal que cuando se coloquen en la mesa de control sean claramente visibles por todos los involucrados en el juego, incluyendo los espectadores.

Dispositivos eléctricos o electrónicos pueden ser usados, pero deben reunir las especificaciones descriptas arriba, o sea, deben ser del mismo color y dimensiones.

3.4.8 Marcadores de Foul de Equipo

Debe haber un adecuado indicador con los números de fouls de equipo, hasta 5, que indique cuando un equipo haya alcanzado la situación de penalidad de fouls de equipo (Art. 55 – Fouls de Equipo: Penalidad).

3.4.9 Indicador de la Posesión. Un dispositivo visible electrónico o manual.

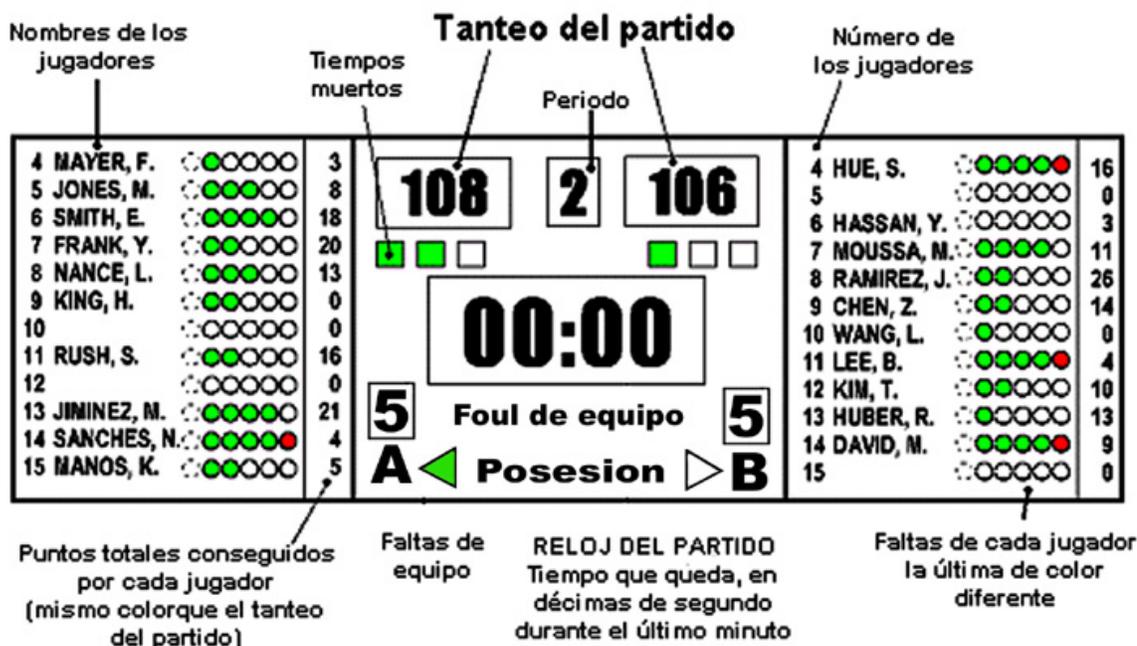
3.5 Facilidades y Equipamiento para las mas importantes competencias de FIBA

Las facilidades y equipamientos que se mencionan mas adelante, son requisito para las más importantes competencias de la FIBA: Torneos Olímpicos; Campeonato Mundial Masculino, Femenino, Hombre y Mujer Joven (Sub-21) Juvenil Masculino y Juvenil Femenino; Torneo Continental Masculino, Femenino, Hombre y Mujer Joven (Sub-21).

Estas facilidades y equipamiento se recomiendan para todas las otras competencias.

- 3.5.1 Todos los **espectadores** deben estar ubicados a una distancia de como mínimo 5 m desde las líneas demarcatorias de la cancha.
- 3.5.2 El **piso de la cancha** debe ser:
- Hecho de madera.
 - Delimitado por una línea demarcatoria de 5cm.
 - Marcado por una mas ancha **banda demarcatoria adicional**, de un contrastante color y de no menos de 2 m (Diagrama 10). El color de esta banda demarcatoria debe ser del mismo color que las del círculo central y las áreas restrictivas.
- 3.5.3 Debe haber cuatro (4) **limpiadores del piso**, dos para cada lado de la cancha.
- 3.5.4 Los **tableros** deben ser hechos de vidrio templado de seguridad.
- 3.5.5 La superficie de la **pelota** debe ser de cuero. Los organizadores de la competencia deben proveer como mínimo 12 pelotas de la misma marca tanto para los partidos como para las prácticas.
- 3.5.6 La **iluminación** del campo de juego no debe ser menor de 1.500 lux. El nivel debe ser medido a 1.5 m de altura desde el piso. La iluminación debe reunir los requisitos de la televisión.
(**DIAGRAMAS 10 Y 11**)





3.5.7 El campo de juego debe estar provisto de los siguientes equipos electrónicos, los que deben ser claramente visibles desde la mesa de control, el campo de juego, el banco de los equipos y de todos los involucrados en el juego, incluyendo los espectadores.

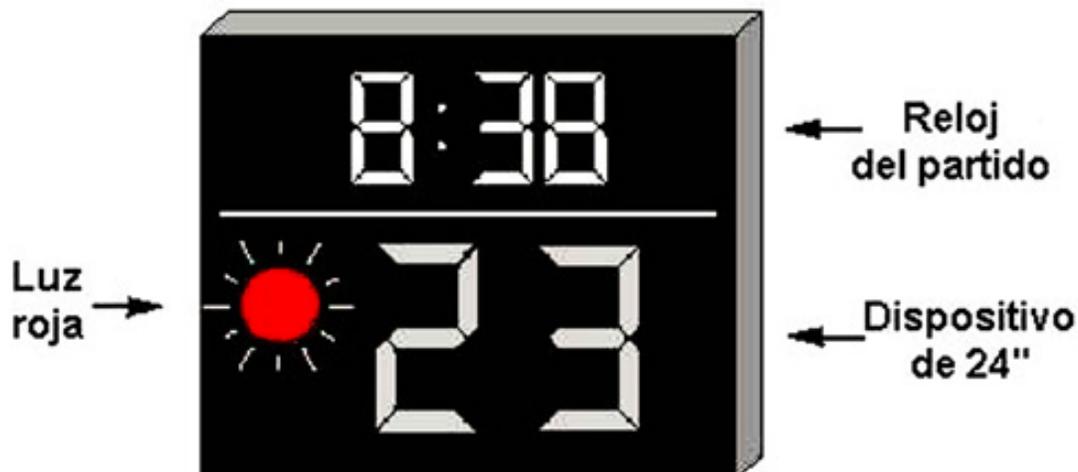
3.5.7.1 Dos grandes marcadores de puntaje (Diagrama 11), uno a cada extremo de la cancha.

- Un tablero (cuatro caras) ubicado arriba en el centro de la cancha, no excluye la bligatoriedad de tener los dos indicados arriba
- Un panel de control debe estar a disposición del cronometrista y otro separado para el asistente del apuntador.
- Los tableros deben contener conteo digital regresivo del tiempo de juego, claramente visible, con una potente señal sonora que suene automáticamente para indicar el final de cada periodo o periodo suplementario.
- El tiempo de juego y el puntaje, que se exhiben en el tablero, deben tener una altura mínima de 30 cm.
- Los relojes deben estar sincronizados y deben indicar el tiempo restante durante todo el partido.
- Durante los últimos 60 segundos de cada periodo o periodo suplementario, la cantidad del tiempo restante debe ser indicado en segundos y en décimas de un segundo.
- Uno de esos relojes debe ser designado por el primer juez, como el reloj del partido.
- Los tableros (Diagrama 11) también deben indicar:

- * El número de cada jugador y preferiblemente con su nombre.
- * Los puntos marcados por cada equipo y, preferiblemente los puntos marcados por cada jugador.
- * El número de fouls cometidos por cada jugador en el equipo (esto no elimina la necesidad de tener los marcadores usados por el apuntador, para indicar el número de fouls).
- * El número de fouls por equipo del 1 al 5 (con la posibilidad de detenerse en un máximo de 5.)
- * El número del período, del 1 al 4, y una E, para un período suplementario.
- * El número de tiempos muertos del 0 al 3.

3.5.7.2 **Un reloj visor de 24 segundos** (Diagrama 12) con un adicional reloj del tiempo de juego y una luz roja brillante, el cual debe ser ubicado arriba y detrás de cada tablero y a una distancia de entre 30 cm. y 50 cm. (Diagrama 6).

- El reloj de 24 segundos debe ser, automático con cuenta regresiva digital, indicar el tiempo en segundos y con una **muy fuerte señal sonora automática** que indique el final del período de 24 segundos.
- El reloj de 24 segundos debe estar conectado al reloj principal del partido, para que:
 - * cuando el reloj principal se **detenga**, el también se **detenga**.
 - * cuando el reloj principal **se ponga en marcha**, el se pueda poner en marcha manualmente.
- El color de los números del visor de los 24 segundos y los del reloj del partido deben ser diferentes.
- Los relojes adicionales del partido deben reunir las mismas especificaciones anteriormente descritas.
- La luz eléctrica de arriba y detrás de cada tablero, debe estar:
 - * Sincronizada con la del reloj principal del partido y debe encender de color rojo brillante, cuando la señal suene para el final del tiempo del partido, un período o un período suplementario.
 - * Sincronizada con el reloj de 24 segundos y debe encender de color rojo brillante, cuando la señal suene al final de un período de 24 segundos.



(DIAGRAMA 12)

REGLA TRES - JUECES, OFICIALES DE MESA Y COMISIONADO Y SUS RESPONSABILIDADES

Art. 4 Jueces, Oficiales de mesa y Comisionado

- 4.1 Los **árbitros** son un primer juez y un segundo juez. Ellos deben ser asistidos por los oficiales de mesa y por el comisionado, si está presente.
En adición, la apropiada entidad de FIBA, como la Comisión de Zona o la Federación Nacional, tienen autoridad para aplicar el sistema de tres árbitros, que son, el primer juez, el segundo juez y el tercer juez.
- 4.2 Los **oficiales de mesa** son el apuntador, el asistente del apuntador, el cronometrista y el operador de 24 segundos.
- 4.3 Un **Comisionado** puede estar presente. El debe estar sentado entre el apuntador y el Cronometrista. Su responsabilidad durante el partido es principalmente supervisar el trabajo de los oficiales de mesa y asistir a los jueces en el correcto desarrollo del partido.
- 4.4 Nunca resulta excesivo insistir en que los árbitros de un determinado partido, no deben estar vinculados de manera alguna con ninguna de las organizaciones representadas en la cancha.
- 4.5 **Los jueces, oficiales de mesa y el comisionado deben conducir el juego de acuerdo con las reglas y las interpretaciones oficiales de la FIBA y no tienen autoridad para convenir cambios a las reglas.**
- 4.6 El uniforme de los jueces debe ser una camisa o remera gris, pantalón largo negro, medias negras y zapatillas negras de baloncesto.
- 4.7 Para las mas importantes competencias de la FIBA, los oficiales de mesa deben estar uniformemente vestidos.

Art. 5 Primer Juez - Atribuciones y Responsabilidades

El primer juez debe:

- 5.1 Inspeccionar y aprobar todo el material técnico que debe ser usado durante el partido.
- 5.2 Designar el cronometro oficial del partido, el visor de 24 segundos, el cronometro de detenciones y reconocer a los oficiales de mesa.
- 5.3 No permitir que ningún jugador use objetos que puedan causar lesión alguna.
- 5.4 Administrar el salto en el círculo central en el comienzo del(1er) primer cuarto y(3er) tercer cuarto y cualquier período suplementario.
- 5.5 Tiene la facultad para detener un juego cuando las circunstancias lo justifiquen.
- 5.6 Tiene la facultad de determinar que un equipo que se rehúsa a jugar, pierda el partido luego de que haya recibido la orden de hacerlo o si un equipo, con sus acciones, evita que el juego se siga jugando.
- 5.7 Examinará cuidadosamente la planilla al final del segundo y cuarto periodo y cada periodo suplementario o en cualquier momento que lo crea necesario, aprobando el puntaje o resultado.
- 5.8 Tomar la decisión final cuando sea necesario o cuando los jueces no estén de acuerdo. Para tomar la decisión final, podrá consultar con su(s) compañero(s), el comisionado y/o los oficiales de mesa.
- 5.9 **Tiene atribuciones para tomar decisiones sobre cualquier punto no previsto específicamente en estas reglas.**

Art. 6 Jueces: Tiempo y lugar para tomar decisiones

- 6.1. Los jueces tienen atribuciones para decidir sobre cualquier infracción a las reglas, ya sea dentro o fuera de las líneas demarcatorias incluyendo la mesa de control, bancos de los equipos y áreas inmediatamente detrás de las líneas.
- 6.2. Estas **atribuciones comienzan** cuando ellos arriban a la cancha, lo que debe ser veinte (20) minutos antes de la hora fijada para el comienzo del partido y **finalizan** con la finalización del tiempo de juego y su aprobación. Los jueces aprobarán y firmarán la planilla al término del partido y allí **finaliza su conexión** con el mismo.
- 6.3. Si antes de los (20) minutos previos a la hora fijada para el inicio del partido, o entre el final del tiempo de juego y la aprobación y firma de la planilla de juego, ocurre conducta antideportiva de jugadores, entrenadores, asistentes de entrenadores o auxiliares del equipo, el primer juez registrará, antes de su firma y en la parte posterior de la planilla, que un incidente ha ocurrido, y el comisionado o el primer juez enviará dicho informe al comité organizador de la competencia.
- 6.4. De existir una protesta por parte de uno de los equipos, el comisionado o el primer juez, dentro de una hora luego de finalizado el partido, informará sobre el incidente al comité organizador de la competencia.
- 6.5. Si se requiere un tiempo suplementario como resultado de tiros libres ejecutados como consecuencia de un foul cometido simultáneamente con o inmediatamente antes de la finalización del cuarto periodo o tiempo suplementario, los fouls sancionados luego de la señal de la finalización del tiempo de juego, pero antes de la finalización de la ejecución de los tiros libres, deben ser considerados como si hubieran ocurrido en un intervalo de juego y penalizados según lo dispuesto por el respectivo artículo.
- 6.6. **Ninguno de los jueces esta facultado para desechar o discutir las decisiones tomadas por el otro, dentro de los limites de sus respectivas obligaciones, tal como se describen en estas reglas.**

Art. 7 Jueces: Responsabilidades cuando se comete una infracción

7.1 Definición

Todos las violaciones o fouls, cometidos por un jugador, sustituto, entrenador, asistente de entrenador o auxiliar de equipo, son **infracciones** a las reglas.

7.2 Procedimiento

- 7.2.1 Cuando se comete una **violación** o un **foul**, el juez debe hacer sonar su silbato y simultáneamente hacer la señal correspondiente para detener el cronómetro, haciendo que la pelota quede muerta. (ver Manual del Juez Capítulo 7, Señales y procedimientos).
- 7.2.2 Los jueces no deben hacer sonar su silbato luego de un tiro libre o de un gol de cancha convertido o cuando la pelota esta nuevamente viva.
- 7.2.3 Después de cada foul, o de cada decisión de salto, los jueces deben cambiar sus posiciones en la cancha.
- 7.2.4 Para todos los partidos internacionales, si una comunicación verbal es necesaria para que sea claramente entendida, debe ser hecha en inglés.

Art. 8 Jueces: Lesiones

Si un juez se lesiona o por cualquier otra razón no puede continuar cumpliendo con sus responsabilidades dentro de 10 minutos del incidente, el juego debe continuar. El otro juez debe

continuar solo hasta el final del partido, a menos que exista la posibilidad de un reemplazo por otro juez calificado oficialmente.
Después de consultar con el comisionado, el otro juez decidirá acerca del reemplazante.

Art. 9 Apuntador y Asistente de Apuntador: Responsabilidades

9.1 El **apuntador** deberá usar la planilla oficial para:

- Registrar los nombres y números de los jugadores que han de comenzar el juego y de todos los sustitutos que también puedan ingresar. Cuando haya una omisión a estas reglas, relacionada con la inscripción de los cinco (5) jugadores que han de comenzar el partido, sustituciones o números de los jugadores, debe notificarlo al juez más cercano, tan pronto como sea posible luego de advertirse el error.
- Llevar la progresión de los puntos, registrando los goles de cancha y de tiros libres, convertidos.
- Registrar los fouls personales o técnicos de cada jugador. El apuntador debe notificar a uno de los jueces inmediatamente cuando alguno de ellos haya completado el quinto foul. De igual manera, registrara los fouls técnicos cometidos por cada entrenador, notificando a uno de los jueces inmediatamente, cuando este quede descalificado y deba abandonar la cancha.

9.2 El **apuntador** debe también:

- Avisar a los jueces en la primera oportunidad de tiempo muerto computable, que uno de ellos ha sido solicitado, registrándolo y notificando al entrenador a través de los jueces, cuando estos no tengan más tiempos muertos disponibles en ese período.
- Indicar el número de fouls cometidos por cada jugador. levantando, de manera que sea visible para ambos entrenadores, la tablilla con el número correspondiente al número de fouls cometidos por ese jugador.
- Ubicar el marcador de fouls de equipo en la mesa de control, en el lado mas cercano al banco del equipo que haya cometido el foul y en el momento que la pelota esté nuevamente viva seguidamente del cuarto foul, personal o técnico, que se cargara a cualquier jugador de ese equipo en un periodo.
- Realizar las sustituciones.
- Hacer sonar su señal **solo** cuando la pelota esté muerta y antes que la esté nuevamente viva. La señal del apuntador **no** detiene el reloj ni el partido, ni hace que la pelota quede muerta.

9.3 El **asistente del apuntador** debe operar el tablero del puntaje y ayudar al apuntador.

En caso de cualquier diferencia entre el tablero de puntaje y la planilla oficial que no pueda resolverse, el apuntador debe decidir que el tablero sea corregido de acuerdo con la planilla.

9.4 Los siguientes errores significativos pueden ocurrir mientras se registran los puntos en la planilla:

- Un gol de tres puntos fue conseguido, pero solo fue anotado como de dos puntos por parte del apuntador.
- Un gol de dos puntos fue conseguido, pero tres puntos fueron anotados por el apuntador.

Si el error es descubierto por el apuntador durante el juego, debe esperar a la primera pelota muerta antes de hacer sonar su señal y llamar la atención de los jueces para detener el partido.

Si el error es descubierto después de la señal de finalización del partido, cuando la planilla esta siendo revisada por el primer juez, pero antes de su firma, se debe corregir el error y posiblemente, el resultado final del partido sea diferente por esa causa.

Si el error es descubierto después que la planilla haya sido firmada por los jueces, el error ya no puede ser corregido por el primer juez. El debe enviar un informe a la autoridad organizadora de la competencia describiendo el hecho.

Art. 10 Cronometrista: Responsabilidades

10.1 El cronometrista será provisto de un reloj para el partido y un cronómetro y deberá:

- Registrar el tiempo de juego y el de las detenciones.
- Informará a los equipos y los jueces o tratara que se les notifique, por lo menos tres minutos antes del comienzo del primer y tercer período.
- Debe poner en marcha el cronómetro de detención de tiempo y debe hacer sonar su señal cuando hayan transcurrido 50 segundos desde su comienzo.
- Asegurar con una potente señal sonora automática al finalizar el tiempo de juego de cada período o período suplementario. Si la señal del cronometrista no suena o no es escuchada, deberá utilizar cualquier otra manera posible para notificar a los jueces inmediatamente.

Su señal determina que la pelota queda muerta y que el reloj del partido se detenga. Sin embargo, su señal no causara que la pelota quede muerta cuando la misma esté en el aire durante un lanzamiento al cesto, de cancha o de tiro libre.

10.2 El reloj de juego debe ponerse en **funcionamiento** cuando:

- Durante un salto, la pelota es legalmente tocada por uno de los saltadores.
- Luego de un tiro libre no convertido y cuando la pelota continúe viva, ésta toque un jugador en la cancha.
- Después de un saque fuera de la cancha, la pelota toque a un jugador en la cancha.

10.3 El reloj de juego debe ser **detenido** cuando:

- El tiempo de juego expira al finalizar el tiempo de juego, de un período o período suplementario.
- Uno de los jueces hace sonar su silbato mientras la pelota está viva.
- Suena la señal de los 24 segundos mientras la pelota está viva.
- Un gol de cancha es convertido en contra del equipo que ha solicitado un tiempo muerto computable.
- Un gol de cancha es convertido en los últimos dos (2) minutos del cuarto período o períodos suplementarios.

Art. 11 Operador de 24 segundos: Responsabilidades

El operador de 24 segundos operara el dispositivo de veinticuatro (24) segundos, para que:

11.1 **Comience o reanude**, tan pronto como un jugador tome control de una pelota viva en la cancha.

11.2 Se **detenga o regrese** a veinticuatro (24) segundos, sin lectura en el visor, cuando:

- Un juez hace sonar su silbato por un foul, salto o violación, pero no cuando una pelota sale fuera de la cancha y al equipo que tenía el control de la pelota se le concede el saque.
- Un lanzamiento para gol entra al cesto.
- Un lanzamiento para gol toca el aro.

- El juego es detenido por una acción o acciones en relación con el equipo oponente al que controla la pelota.
- 11.3 **Regrese** a veinticuatro (24) segundos y **reanude**, tan pronto como el oponente tome control de la pelota viva en la cancha.
El simple toque de la pelota por parte de un oponente, no da derecho a una nueva cuenta de veinticuatro (24) segundos, si el equipo continúa con el control de la pelota.
- 11.4 Detenerse pero que no regrese a veinticuatro (24) segundos, cuando el mismo equipo que tenía previamente el control de la pelota, se le concede un saque como resultado de:
- Que la pelota haya salido fuera de la cancha.
 - Un doble foul.
 - Que el juego haya sido detenido por alguna razón atribuible al equipo con control de la pelota.
- 11.5 **Detenido y sin funcionar**, ej. ninguna señal en el visor, cuando un equipo obtiene el control de la pelota y quedan menos de veinticuatro (24) segundos en el cronometro del partido en cualquier período o período suplementario.

REGLA CUATRO - EQUIPOS

Art. 12 Equipos

12.1 Definición

- 12.1.1 Ser **elegible para jugar** es tener autorización para jugar con un equipo, como se estipule en los reglamentos de la entidad organizadora de la competencia. Límites de edad también se toman en consideración.
- 12.1.2 Un jugador del equipo tiene **derecho a jugar** cuando haya sido inscripto en la planilla antes del comienzo del partido y mientras tanto no haya sido descalificado o haya cometido cinco (5) fouls.
- 12.1.3 Durante el tiempo de juego, cada miembro de un equipo es o jugador o sustituto.
- 12.1.3.1 Un **auxiliar de equipo** se podrá sentar en el área del banco del equipo con expresas responsabilidades, ej. jefe de equipo, médico, fisioterapeuta, estadístico, intérprete. Un jugador que ha cometido cinco (5) fouls se convierte en un auxiliar de equipo.

12.2 Regla

Cada equipo debe consistir de:

- No más de diez (10) jugadores, elegibles para jugar.
- No más de doce (12) jugadores elegibles para jugar para torneos en los cuales el equipo deba jugar más de tres (3) partidos.
- Un entrenador y, si el equipo lo decide, un asistente del entrenador.
- Un capitán, quien debe ser uno de los jugadores con derecho para jugar.
- Un máximo de cinco (5) auxiliares de equipo con responsabilidades especiales.

Art. 13 Jugadores y sustitutos

13.1 Definición

Un miembro de un equipo es un **jugador** si está en la cancha y tiene derecho para jugar. Un miembro de un equipo es un **sustituto** cuando no está en la cancha **jugando** o está en la cancha de juego pero no tiene derecho para jugar porque ha sido descalificado o ha cometido cinco (5) fouls.

13.2 Regla

- 13.2.1 Cinco (5) jugadores por cada equipo deben estar en la cancha durante el tiempo de juego y pueden ser sustituidos.
- 13.2.2 Un **sustituto pasa a ser jugador** cuando uno de los jueces le hace señas para entrar a la cancha. Un **jugador se convierte en sustituto** cuando uno de los jueces autoriza al reemplazante para entrar a la cancha.
- 13.2.3 El uniforme de los jugadores de cada equipo, debe consistir de:
- **Camisetas** del mismo color dominante, adelante y atrás.
Todos los jugadores (**hombres y mujeres**) deben usar sus camisetas dentro de los pantalones cortos (shorts) durante el partido. Uniformes de una sola pieza están permitidos.
 - **Remeras**, sin importar el estilo, **no pueden** usarse debajo de las camisetas, con excepción de un jugador que tenga una expresa autorización médica por escrito. Cuando esto esté garantizado, puede ser usada, pero debe ser del mismo color dominante de la camiseta.
 - Pantalones cortos del mismo color dominante, adelante y atrás, pero no necesariamente del mismo color de las camisetas.
 - Calzas (pantalinetas o lycras) que se extiendan por debajo de los pantalones cortos, pueden ser usados, pero deben ser del mismo color que los pantalones.
- 13.2.4 Cada jugador debe usar una camiseta numerada adelante y atrás, con números planos de sólido y contrastante color al de la camiseta.
Los números deben ser claramente visibles y:
- Los colocados atrás deben ser por lo menos de 20 cm. de alto.
 - Los colocados adelante deben ser por lo menos de 10 cm. de alto.
 - Los números no deben tener menos de 2cm de ancho.
 - Los equipos deben usar números del 4 al 15.
 - Los jugadores de un mismo equipo no deben usar números repetidos.
- La publicidad en las camisetas, cuando estén permitidas, se ajustarán de acuerdo al reglamento que rija la competencia y no deben dificultar la visibilidad de las mismas ni adelante ni atrás.
- 13.2.5 El primer juez no debe permitir a ningún jugador usar accesorios que puedan causar lesiones a otros jugadores.
- Lo siguiente, **no esta** permitido:
 - Protectores para dedos, manos, muñecas, hombros o antebrazos, tiradores hechos de cuero, plástico duro, plástico flexible (blando), metal o cualquier otro material resistente, aunque estuvieren recubiertos por una almohadilla blanda.
 - Accesorios que puedan cortar o producir raspones (uñas deben estar cuidadosamente cortadas).
 - Accesorios en la cabeza, adornos del pelo y artículos de joyería.
 - Lo siguiente, **está** permitido:
 - Hombreras, muñequeras, musleras o canilleras, sí el material utilizado posee almohadillo y no constituye peligro para otros jugadores.
 - Rodilleras adecuadamente protegidas.
 - Protector de nariz rota, aún si esta construido de material duro.
 - Anteojos, si no constituyen peligro para otros jugadores.
 - Vinchas, cuyo ancho máximo será de 5 cm., hechas de material no abrasivo, de un solo color, plástico flexible o de goma.

- 13.2.6 Todo el equipo utilizado por los jugadores debe ser adecuado para el básquetbol. No está permitido ninguna otra indumentaria diseñada para aumentar la altura ni la complexión de los jugadores que les permitiera una injusta ventaja corporal.
- 13.2.7 Cualquier otro artículo no mencionado específicamente en este artículo debe tener primero la aprobación de la Comisión Técnica Mundial de la FIBA.
- 13.2.8 Los equipos deben tener como mínimo dos juegos de camisetas y:
- El **primer equipo** nombrado en el programa (equipo local) deberá usar **camisetas de color claro** (preferiblemente blanco).
 - El segundo equipo nombrado en el programa (visitante), deberá usar **camisetas de color oscuro**.
 - Sin embargo, si ambos equipos estuvieran de acuerdo, podrán intercambiar los colores de las camisetas.
- 13.2.9 Para las más importantes competencias oficiales de FIBA, todos los jugadores de un mismo equipo, deben usar:
- **Zapatillas** de cualquier igual color o la misma combinación de colores.
 - **Medias** de cualquier igual color o la misma combinación de colores.
- Art. 14 Jugadores: Lesiones
- 14.1 En caso de lesión de jugadores, los jueces pueden detener el juego.
- 14.2 Si la pelota está viva cuando la lesión ocurre, los jueces no deben hacer sonar su silbato hasta que la jugada sea completada, esto es que el equipo con el control de la pelota haya efectuado un lanzamiento de al cesto, haya perdido el control de la pelota, retenido la pelota y la acción, o que la pelota haya quedado muerta.
Sin embargo, cuando sea necesario proteger a un jugador lesionado, los jueces pueden detener el juego inmediatamente.
- 14.3 Sustitución de un jugador lesionado:
- Si un jugador lesionado no puede seguir jugando inmediatamente (aproximadamente 15 segundos) o, si recibe tratamiento, debe ser sustituido dentro de un (1) minuto, o tan pronto como sea posible.
 - Sin embargo, un jugador lesionado que haya recibido asistencia o se recupere dentro de un (1) minuto, **puede permanecer** en el partido, **pero** a su equipo le será cargado un tiempo muerto.
 - Además, un jugador lesionado **no puede permanecer** en el juego y debe ser sustituido dentro de un (1) minuto, si no puede seguir jugando o su equipo no tiene pendiente ningún tiempo muerto computable.
- Excepción: El equipo debe continuar con menos de (5) jugadores.
- 14.4. Si tiros libres han sido concedidos a un jugador lesionado, ellos deben ser ejecutados por su sustituto. El sustituto de un jugador lesionado no podrá ser sustituido hasta que una fase de juego, con el reloj del partido funcionando, haya transcurrido.
- 14.5 Un jugador que ha sido designado por el entrenador para comenzar el partido, puede ser reemplazado en caso de una lesión, si el primer juez está satisfecho que la misma es genuina. En ese caso, los oponentes también tienen derecho a una sustitución, si así lo desean.
- 14.6 Durante un partido, los jueces deben ordenar el retiro del campo de juego de cualquier jugador con lesión sangrante o herida abierta y hacer que sea sustituido. Este jugador puede regresar solo después que se le ha contenido la hemorragia y la herida o zona afectada ha sido completa y seguramente protegida.

Art. 15 Capitán: Responsabilidades y atribuciones

- 15.1 El capitán es el representante de su equipo en la cancha. El puede dirigirse a los jueces durante el partido para obtener información. Este debe hacerlo en forma cortes y **solamente** cuando la pelota esté muerta y el reloj del partido detenido.
- 15.2 Cuando el capitán abandona la cancha por cualquier razón valedera el entrenador debe informar a uno de los jueces el número del jugador que lo reemplazará como capitán en la cancha mientras dure su ausencia.
- 15.3 El capitán puede actuar como entrenador.
- 15.4 El capitán debe designar el tirador del tiro libre en una situación de tiro libre, en todos los casos en que el tirador de tiros libres no sea determinado por las reglas.
- 15.5 El capitán debe, al final del partido, informar inmediatamente al primer juez que su equipo esta protestando el resultado del juego, firmando la planilla en el espacio reservado al efecto, "Firma del Capitán en caso de protesta".

Art. 16 Entrenadores: Responsabilidades y atribuciones

- 16.1 El entrenador o el asistente del entrenador son los únicos representantes del equipo que pueden comunicarse con los oficiales de mesa durante el partido para obtener información estadística. Esto, debe hacerlo en forma cortes y solamente cuando la pelota esté muerta y el reloj del partido detenido, y no debe interferir con el desarrollo normal del juego.
- 16.2 Por lo menos **20 minutos antes** de la hora fijada para el comienzo del partido, cada entrenador o su representante debe entregar al apuntador la lista de los nombres y los números de los jugadores elegibles para participar en el juego, así como también los nombres del capitán, del entrenador y del asistente del entrenador.
- 16.3 Por lo menos **10 minutos antes** de la hora fijada para el comienzo del partido, ambos entrenadores confirmaran los nombres y números de sus jugadores y los suyos mismos, firmando la planilla seguidamente. Al mismo tiempo deben indicar los cinco (5) jugadores que comienzan jugando. El entrenador del equipo A será el primero en proporcionar esa información.
- 16.4 Los sustitutos que lleguen tarde podrán jugar, siempre que hayan sido incluidos en la lista de los miembros elegibles, entregada al apuntador veinte (20) minutos antes del comienzo del partido.
- 16.5 Solo el entrenador o su asistente pueden solicitar tiempo muerto computable.
- 16.6 El entrenador o el asistente del entrenador, pero no ambos, se le permitirá permanecer parado durante el partido. Esto también se aplica a un capitán que lo reemplace por alguna razón valedera.
- 16.7 Cuando un entrenador o su asistente deciden hacer una sustitución, es el sustituto el que lo debe solicitar al apuntador y debe estar listo para jugar inmediatamente.
- 16.8 Si un equipo tiene un asistente de entrenador, su nombre debe estar inscripto en la planilla antes del comienzo del partido (su firma no es necesaria). El debe asumir las responsabilidades y atribuciones del entrenador si, por cualquier razón, el no puede continuar.
- 16.9 El capitán del equipo puede actuar como entrenador si no hay entrenador, o si éste no puede continuar y no hubiese asistente inscripto en la planilla (o éste luego no pudiera continuar). Si el capitán debe abandonar la cancha por cualquier razón valedera, el puede continuar actuando como entrenador. Sin embargo, si el debe abandonar por haber sido descalificado, o si está imposibilitado de seguir actuando como entrenador a causa de una lesión, su sustituto como capitán será su reemplazante como entrenador.

REGLA CINCO - DISPOSICIONES SOBRE EL JUEGO

Art.17 Tiempo de juego, puntaje empatado y períodos suplementarios

- 17.1 El juego consistirá de cuatro (4) períodos de diez (10) minutos.
- 17.2 Habrá intervalos de dos (2) minutos entre el primero y segundo periodo y entre el tercer y cuarto periodo y antes de cada periodo suplementario.
- 17.3 El intervalo del medio o mitad será de quince (15) minutos.
- 17.4 Si el **puntaje esta empatado** al finalizar el cuarto período, el partido debe continuar con un **período suplementario** de cinco (5) minutos o con los períodos suplementarios de cinco (5) minutos que sean necesarios para desempatar.
- 17.5 En todos los períodos suplementarios los equipos deben continuar jugando hacia el mismo cesto que lo hicieron en el tercer y cuarto período.

Art. 18 Comienzo de un partido

- 18.1 Para todos los partidos, el primer equipo mencionado en el programa (equipo local) tiene el derecho a elegir el cesto y el banco de su equipo.
Esta elección debe hacerse conocer al primer juez, como mínimo 20 minutos antes de la hora fijada para el comienzo del partido.
- 18.2 Antes del primer y tercer período, los equipos están autorizados a realizar su entrada en calor en la mitad del campo de juego en la que esta situado el cesto de sus oponentes.
- 18.3 Los equipos deben cambiar los cestos en el tercer periodo del partido.
- 18.4 El partido **no podrá** comenzar si uno de los equipos no está en la cancha con cinco (5) jugadores listos para jugar.
- 18.5 El partido comienza oficialmente con un salto en el circulo central, cuando la pelota es legalmente tocada por uno de los saltadores.

Art.19 Estado de la pelota

La pelota puede estar **viva** o **muerta**.

- 19.1 La pelota esta **viva** cuando:
 - Durante un salto, la pelota es legalmente tocada por un saltador.
 - Durante un tiro libre, un juez coloca la pelota a disposición del lanzador de los tiros libres.
 - Durante un saque desde fuera de la cancha, la pelota está a disposición del jugador que hará el saque.
- 19.2 La pelota está **muerta** cuando:
 - Cualquier gol de cancha o de tiro libre es convertido.
 - Un juez hace sonar su silbato cuando la pelota está viva.
 - Es evidente que la pelota **no** entrará en el cesto, durante un tiro libre que será seguido por:
 - Otro(s) tiro(s) libre(s).
 - Una penalidad adicional (tiro(s) libre(s) y/o saque desde fuera de la cancha).
 - La señal del reloj del partido suena al finalizar el tiempo de juego, de cada período o período suplementario
 - Cuando la pelota está en el aire por un lanzamiento al cesto y es legalmente tocada por un jugador de cualquier equipo después que :

- Un juez haga sonar su silbato
- El tiempo de juego haya finalizado en cada período o período suplementario.

19.3 La pelota **no queda muerta** y el gol convertido debe concederse, cuando:

- La pelota está en el aire en un intento de lanzamiento para convertir un gol y un juez hace sonar su silbato, suena la señal del reloj del partido o la de los 24 segundos.
- La pelota está en el aire en un lanzamiento de tiro libre y un juez hace sonar su silbato por cualquier violación a las reglas que no sea cometida por el lanzador del tiro libre.
- Un oponente comete foul cuando todavía la pelota está en control de un jugador que está en el acto de lanzamiento y finaliza su intento en un movimiento ininterrumpido comenzado antes de que el foul ocurriera.

Art.20 Posición de un jugador y de un juez

- 20.1 La posición de un **jugador** se determina por el lugar en donde el está tocando el piso. Cuando el está en el aire por haber saltado, el mantiene la misma posición que tenía cuando estaba en el piso. Esto incluye las líneas demarcatorias, la línea central, la línea de tres puntos, la línea de tiro libre y las líneas que delimitan las áreas restrictivas.
- 20.2 La ubicación de un juez se determina de la misma manera que la de un jugador. Cuando la pelota toca a un juez es lo mismo que si tocara el piso donde el está.

Art. 21 Salto

21.1 Definición

- 21.1.1 Un salto es un método de causar que la pelota esté viva, cuando un juez arroja la pelota en el círculo central entre cualquiera de dos jugadores oponentes al comienzo de cada mitad o tiempo suplementario.
- 21.1.2 Una pelota retenida es, cuando dos o más jugadores de equipos oponentes tienen una o ambas manos sobre la pelota de manera que ninguno pueda obtener control sin incurrir en rudeza excesiva.
- 21.2 Procedimiento para la Administración de Salto.
- 21.2.1 Cada saltador debe estar ubicado con sus pies dentro de la mitad del círculo central más cercano a su propio cesto, con uno de sus pies cerca de la línea central del círculo.
- 21.2.2 El juez debe arrojar la pelota hacia arriba (verticalmente) entre los saltadores a una altura mayor que cualquiera de ellos pueda alcanzarla saltando.
- 21.2.3 La pelota debe ser tocada con la(s)mano(s) por uno o ambos saltadores, después que alcanza su altura máxima.
- 21.2.4 Ningún saltador abandonará su posición hasta que la pelota haya sido tocada legalmente.
- 21.2.5 Ningún saltador puede tomar la pelota o tocarla más de dos veces hasta que sea tocada por uno de los ocho jugadores restantes, toque el piso, el aro o el tablero.
- 21.2.6 Ningún otro jugador puede tener parte de su cuerpo sobre o encima del círculo (cilindro), antes de que la pelota sea tocada.

21.2.7 Si la pelota no es tocada por uno o ambos saltadores, o si toca el piso sin haber sido tocada por uno de ellos, el salto deberá repetirse.

21.2.8 Jugadores de un mismo equipo no pueden ocupar posiciones adyacentes alrededor del círculo, si una de esas posiciones quiere ocuparla un oponente.

21.2.9 Una infracción de Art. 21.2.1, 21.2.3, 21.2.4, 21.2.5 y 21.2.6 es una violación.

21.3. Situaciones de salto

Una situación de salto de pelota ocurre, cuando:

- Una pelota retenida ocurre
- La pelota va fuera de la cancha y:
 - es tocada simultáneamente por 2 oponentes
 - los árbitros están en la duda acerca de quién fue el último que tocó la pelota, o los oficiales discrepan.
- Una violación del tiro libre doble ocurre.
- Una pelota viva queda sujeta al soporte del aro.
- La pelota esta muerta cuando ningún equipo ha tenido control de la pelota o tenía derecho a la pelota.
- En las situaciones especiales cuando después de la cancelación de penalidades iguales contra ambos equipos, no hay ninguna otra penalidad para su administración y ningún equipo tenía control de la pelota, ni tenía derecho a la pelota, antes de la primera falta o violación.

21.4. Proceso de la posesión alterna. Regla y procedimiento.

21.4.1. El proceso de la posesión alterna es un método de causar que la pelota quede viva con un saque desde fuera de la cancha, en lugar de un salto.

21.4.2. En situaciones de salto, otras que no sean las del comienzo de cada mitad y cualquier tiempo suplementario, los equipos alternarán realizando un saque de pelota desde fuera de la cancha, en el lugar más cercano donde la situación de salto ocurra.

21.4.3. El equipo que no obtiene el control de la pelota del salto inicial en cada mitad o período suplementario, empezará el proceso de la posesión alterna, otorgándose la pelota fuera de la cancha en el lugar más cercano donde la próxima situación de salto ocurra.

21.4.4. El procedimiento de la posesión alterna comienza cuando el árbitro coloca la pelota a la disposición de un jugador para un saque fuera de cancha, y termina, cuando la pelota pasada toca o está legalmente tocada por un jugador en la cancha o cuando el equipo que realiza el saque comete una violación.

21.4.5. El equipo a ser otorgado la pelota para un saque por la posesión alterna, debe ser indicado por una flecha de posesión alterna. La dirección de la flecha se invierte inmediatamente cuando el saque por motivo de la posesión alterna finaliza.

21.4.6. La oportunidad de hacer un saque por la posesión alterna se pierde si el equipo que realiza el saque viola las previsiones de saque fuera de cancha.

Una falta por cualquier equipo durante un saque por posesión alterna no causa que el equipo que realiza el saque pierda la posesión de la flecha.

Ejemplos prácticos

1. Un oficial lanza la pelota para el salto inicial. Inmediatamente después de que la pelota es tocada por los saltadores, una pelota retenida ocurre entre "A6" y "B6".

Regla: Debido a que la posesión nunca se ha establecido, el árbitro no puede usar la flecha de la posesión alterna para otorgar la posesión. El árbitro realizará otro salto. Los jugadores envueltos en la retención de la pelota, en este caso "A6" y "B6", saltarán.

2. Durante el salto inicial, saltador "A5" captura la pelota lanzada ilegalmente. El árbitro suena su silbato y otorga la pelota a "B5" en el lugar más cercano donde ocurrió la violación. ¿Cómo la flecha de la posesión alterna se establece?

Regla: La primera posesión legal es por "B5" en un saque fuera de cancha. Cuando el saque finalice, la flecha de la posesión alterna se pondrá para el equipo "A".

3. Equipo A tiene derecho a un saque fuera de cancha bajo el proceso alterno. Antes que el saque por el equipo A se complete, una falta se sanciona a cualquiera de los equipos (A o B).

Regla: El procedimiento para cualquier falta sancionada no se afectará por el proceso alterno. La falta se cobrará y se penalizará. El equipo "A" recibirá la posesión para el saque cuando el próximo proceso alterno ocurre. El equipo "A" no perderá la oportunidad para el saque como resultado de la falta.

4. Durante el proceso alterno, el equipo "A" viola las previsiones de saque fuera de cancha, al moverse del lugar designado utilizando más de 5 segundos antes de que se desprenda de la pelota.

Regla: Cuando el equipo "A" viola las previsiones de saque, perderá su turno para un saque bajo el proceso alterno. El equipo "B" deberá realizar el saque en el próximo proceso alterno.

Art.22 Como se juega la pelota

- 22.1 En el baloncesto la pelota se juega con la(s) mano(s) solamente
- 22.2 Caminar con la pelota, golpear **deliberadamente** o bloquearla con cualquier parte de la pierna o golpearla con el puño es una violación.
- 22.3 Tocar la pelota con el pie o la pierna **accidentalmente** no es una violación.

Art.23 Control de la pelota

- 23.1 Un **jugador** tiene control de la pelota cuando tiene el control o driblea una pelota viva o tiene una pelota viva a su disposición.
- 23.2 Un **equipo** tiene el control de la pelota cuando un jugador de ese equipo tiene el control de una pelota viva o la pelota esta siendo pasada entre los jugadores de ese equipo.
- 23.3 El control de equipo **continúa** hasta que un oponente obtiene el control, o la pelota queda muerta, o la pelota ya no esta en contacto con la(s) mano(s) del jugador que ha efectuado un lanzamiento al cesto, de cancha o de tiro libre.

Art.24 Jugador en el acto de lanzamiento

24.1 El **acto de lanzamiento** comienza cuando un jugador inicia un movimiento normal previo a desprenderse de la pelota y a juicio de uno de los jueces, el ha intentado convertir un gol, lanzando, clavando o palmoteando la pelota hacia el cesto del oponente. El acto de lanzamiento continúa hasta que la pelota salga de la(s) mano(s) del jugador.

El jugador intentando convertir un gol puede tener su(s) brazo(s) sujetado por un oponente que intenta evitar el gol, no obstante el juez puede considerar que está realizando un intento para convertir. En este caso no es indispensable que la pelota haya salido de la(s) mano(s) del jugador.

No existe **ninguna relación** entre el número de pasos legales del jugador y el acto de lanzamiento.

24.2 En el caso de un **lanzador en el aire**, el acto de lanzamiento **continúa** hasta que el intento haya sido completado (la pelota haya salido de la(s) mano(s) del lanzador) y ambos pies regresen nuevamente al piso.

El control de la pelota por parte del equipo, sin embargo, finaliza cuando la pelota sale de la(s) mano(s) del jugador.

24.3 Para que un foul sea considerado como cometido a un jugador que está en el acto de lanzamiento, el foul debe suceder luego que el jugador, a juicio de uno de los jueces, haya iniciado un **movimiento continuó** de su(s) brazo(s) y/o su cuerpo en su intento de lanzar para convertir.

Movimiento continuó:

- Comienza cuando la pelota descansa en la(s) mano(s) y el movimiento para lanzar, generalmente hacia arriba haya comenzado.
- Incluye el o los brazos y/o el cuerpo del jugador que intenta el lanzamiento para convertir.
- Finaliza cuando un nuevo y completo movimiento es realizado.

Si el criterio establecido con relación al movimiento continuó es el de arriba mencionado, entonces el jugador se debe considerar que esta en el acto de lanzamiento.

Art.25 Gol: Cuando se convierte y su valor

25.1 Definición

25.1.1 Un **gol** se convierte cuando una pelota viva entra al cesto por arriba y permanece dentro de él o lo atraviesa.

25.1.2 La **pelota** se considera **dentro del cesto** cuando una pequeña parte está dentro del aro y abajo del nivel de la parte superior del mismo.

25.2 Regla

25.2.1 Un gol se acredita a favor del equipo que ataca el cesto en el cual se convirtió el lanzamiento, de la siguiente manera:

- Un gol de tiro libre se anota un (1) punto.
- Un de cancha se anotan dos (2) puntos.
- Un gol desde el área de tres puntos se anotan tres (3) puntos.

25.2.2 Si un jugador **accidentalmente** convierte un gol en **su propio cesto**, los puntos deben ser anotados como conseguidos por el capitán del equipo oponente.

25.2.3 Si un jugador, convierte **deliberadamente** un gol en **su propio cesto**, esto es una violación y no debe anotarse ningún punto.

25.2.4 Si un jugador hace que la pelota entre al **cesto por abajo** esto es una violación.

Art.26 Saque desde fuera de la cancha

26.1 Principios generales

26.1.1 Siempre que la pelota entre al cesto en un intento de gol de cancha o de tiro libre y no sea válido, el siguiente saque desde fuera de la cancha se llevará a cabo desde la línea lateral a la altura de la línea de tiro libre extendida.

26.1.2 Luego de tiro(s) libre(s) producto de un foul técnico, antideportivo o descalificador, el siguiente saque se hará desde la mitad de la cancha en el punto medio opuesto a la mesa de control, sea o no convertido el último o único tiro libre.

El jugador que hará el saque desde la mitad de la cancha deberá tener un pie en cada lado de la línea del centro extendida y tiene derecho a pasar la pelota a cualquier jugador en cualquier punto dentro del campo de juego.

26.1.3 Después de una falta personal cometida por un jugador del equipo que tiene el control de una pelota viva, o del equipo que tiene el derecho a un saque desde fuera de la cancha, el siguiente saque desde fuera de la cancha se llevará a cabo por el equipo oponente desde el lugar más cercano a donde se produjo la infracción.

26.1.4 Un juez puede pasar de pique la pelota a un jugador que va a efectuar un saque desde fuera de la cancha, a condición que:

- El juez no esté a más de 3 o 4 metros del jugador que hará el saque desde fuera de la cancha.
- El jugador que hará el saque desde fuera de la cancha, esté ubicado en el lugar designado por el juez.
- El equipo que tenga el control de la pelota para el saque no obtenga una ventaja injusta.

26.2 Luego de un gol de cancha o de tiro libre:

26.2.1 Cualquier oponente del equipo que convirtió el gol efectuara el saque desde cualquier punto detrás de la línea final correspondiente al cesto en donde el gol fue hecho.

Esto también se aplica luego que uno de los jueces entregue la pelota a un jugador o la ponga a su disposición después de un tiempo muerto, cualquier detención del juego o luego de un gol.

26.2.2 El jugador que hará el saque se puede mover lateralmente y/o hacia atrás y/o pasar la pelota a otros compañeros que estén sobre o detrás de la línea final, pero la cuenta de cinco (5) segundos comienza a partir del momento que está a disposición del primer jugador fuera de la cancha.

26.2.3 Los oponentes del jugador que hará el saque desde fuera de la cancha, no pueden tocar la pelota después que el gol fue convertido.

Pueden considerarse toques accidentales o instintivos, pero si, después de la advertencia inicial el saque es demorado por interferir con la pelota esto es una falta técnica.

26.3 Después de una infracción o de cualquier detención del tiempo de juego

26.3.1 El jugador deberá realizar el saque desde fuera de la cancha en el lugar más cercano en donde ocurrió la infracción o donde el juego se detuvo y que sea designado por uno de los jueces, **excepto directamente detrás del tablero.**

26.3.2 Un juez debe entregar, pasar o colocar la pelota a disposición del jugador que va a efectuar el saque desde fuera de la cancha.

26.4 Regla

26.4.1 Un jugador que efectúa un saque desde fuera de la cancha no deberá:

- Tocar la pelota en la cancha antes que sea tocada por otro jugador.
- Pisar la cancha antes o mientras se desprende de la pelota.
- Demorar más de cinco (5) segundos en desprenderse de la pelota.
- Mientras se desprende, causar que la pelota toque fuera de la cancha sin haber sido tocada por un jugador dentro de la cancha.
- Cause que la pelota entre directamente al cesto.
- Moverse una distancia de más de un (1) metro lateralmente y en más de una dirección desde el lugar designado por el juez, antes o mientras se desprende de la pelota, sin embargo, tiene permitido moverse hacia atrás y perpendicularmente a la línea tanto como las circunstancias lo permitan.

26.4.2 Ningún otro jugador deberá:

- Tener ninguna parte de su cuerpo sobre la línea demarcatoria antes que la pelota haya sido pasada y traspuesto la línea.
- Estar más cerca de un (1) metro del jugador que hará el saque cuando el área libre de obstáculos, fuera de las líneas sea menor de dos (2) metros.

Una infracción al Art. 26.4 es una violación.

26.5 Penalidad

La pelota es concedida a los oponentes para un saque desde fuera de la cancha en el mismo lugar de la reposición original.

Art. 27 Tiempo muerto computable

27.1 Definición

Un tiempo muerto computable es una detención del partido solicitada por el entrenador o el asistente del entrenador de un equipo.

27.2 Regla

27.2.1 Cada tiempo muerto computable durará un (1) minuto.

27.2.2 Una oportunidad de tiempo muerto computable comienza cuando:

- La pelota queda muerta y el cronómetro del partido se detiene y cuando uno de los jueces finaliza su comunicación con la mesa de control cuando informa un foul o una violación.
- Un gol se convierte en contra del equipo que lo ha solicitado antes o después de un gol de cancha.

27.2.3 Una oportunidad de tiempo muerto finaliza cuando:

- Uno de los jueces entra con o sin la pelota al círculo de tiro libre para administrar el primero o único tiro libre.
- La pelota está a disposición de un jugador para un saque desde fuera de la cancha.

27.2.4 Dos tiempos-muertos computables pueden ser concedidos a cada equipo en cualquier momento durante la primera mitad (1er y 2do período); tres tiempos muertos computables en cualquier momento durante la segunda mitad (3er y 4to período) y un tiempo muerto computable durante cada período suplementario.

27.2.5 El tiempo muerto computable será cargado al entrenador que hizo en primer término una solicitud, a menos que el tiempo muerto sea otorgado luego de gol de cancha convertido por los oponentes, sin que un foul se haya sancionado.

27.2.6 Una solicitud de tiempo muerto computable podrá ser cancelada antes que el apuntador haga la correspondiente señal a los jueces del tiempo muerto pedido.

27.2.7 DURANTE EL TIEMPO MUERTO LOS JUGADORES TIENEN PERMITIDO ABANDONAR EL CAMPO DE JUEGO Y SENTARSE EN EL BANCO DE SUSTITUTO Y LAS PERSONAS DEL BANCO DE ESE EQUIPO PUEDEN INGRESAR A LA CANCHA CON LA CONDICIÓN DE QUE PERMANEZCAN EN LA VECINDAD DE SU ÁREA DE BANCO.

27.3 Procedimiento

27.3.1 Un entrenador o su asistente tienen derecho a solicitar un tiempo muerto computable. Lo deben hacer dirigiéndose a la mesa de control y personalmente pedirle al apuntador un tiempo muerto computable y hacerle la señal convencional correspondiente.

27.3.2 Tan pronto como una oportunidad de tiempo comience, el apuntador debe indicar a uno de los jueces, haciendo sonar su señal, que una solicitud de tiempo muerto ha sido hecha.

Si un gol de cancha es convertido en contra del equipo que ha solicitado un tiempo muerto, el cronometrista debe detener inmediatamente el reloj del partido y hacer sonar su señal.

27.3.3 El tiempo muerto comienza cuando de los jueces hace sonar su silbato y hace la señal correspondiente.

27.3.4 El tiempo muerto finaliza cuando uno de los jueces hace sonar su silbato y los equipos regresan a la cancha.

27.4 Restricciones

27.4.1 **Un tiempo muerto computable no será permitido** entre o después de tiro(s) libre(s) producto de una (1) penalidad de foul hasta que la pelota vuelva a estar muerta nuevamente luego que una fase de juego con el reloj del partido funcionando, haya transcurrido.

Excepciones:

- Un foul es sancionado entre tiros libres. En este caso los tiros libres deben ser completados y el tiempo muerto concedido antes de la administración de la nueva penalidad de foul.
- Un foul es sancionado antes que la pelota esté nuevamente viva luego del último o único tiro libre. En este caso el tiempo muerto será concedido antes de la administración de la nueva penalidad.
- Una violación es sancionada antes que la pelota esté nuevamente viva luego del último o único tiro libre y cuya penalidad sea un salto o un saque desde fuera de la cancha.

En caso de series de tiros libres producto de más de una (1) penalidad de foul, cada serie debe ser tratada separadamente.

27.4.2 **Un tiempo muerto computable no será permitido** para el equipo que convierte un gol de cancha cuando el reloj del partido se detiene durante los últimos dos (2) minutos del cuarto período o cualquier período suplementario.

27.4.3 Tiempos muertos computables no utilizados, no podrán trasladarse a la próxima mitad o período suplementario.

Art.28 Sustituciones

28.1 Regla

28.1.1 Un equipo puede cambiar a un(os) jugador(es) durante una oportunidad de sustitución.

28.1.2 Una oportunidad de sustitución comienza cuando:

- La pelota queda muerta y el reloj del partido se detiene, y el juez ha terminado su comunicación con la mesa de control cuando informa un foul o una violación.
- Se convierte un gol de campo en los últimos dos (2) minutos del cuarto período o de cualquier período suplementario, en contra del equipo que ha pedido la sustitución.
Una oportunidad de sustitución finaliza cuando:
- Un juez entra al área de tiro libre con o sin la pelota, para administrar el primer o único tiro libre.
- La pelota esta a disposición un jugador para efectuar un saque desde fuera de la cancha.

28.1.3 Un jugador que ha sido sustituido y un sustituto que se ha convertido en un jugador, no pueden reingresar al juego o abandonar el juego respectivamente, hasta que la pelota quede muerta nuevamente, después que el cronómetro del partido se detenga, luego que haya funcionado durante una fase de juego.

Excepciones:

- Si el equipo queda con menos de cinco (5) jugadores.
- Si el jugador involucrado en una situación de error corregible está en el banco luego de haber sido legalmente sustituido.

28.2 Procedimiento

28.2.1 Un sustituto tiene derecho a solicitar una sustitución. El debe ir personalmente hacia el apuntador y solicitarle claramente una sustitución, haciendo la correspondiente señal convencional con sus manos. El deberá sentarse en el banco / silla de sustitución hasta que la oportunidad de sustitución comience.

28.2.2 Tan pronto una oportunidad de sustitución comience, el apuntador debe indicar a uno de los jueces que hay un pedido de sustitución, haciendo sonar su señal tan pronto como la misma haya sido solicitada.

28.2.3 Un sustituto debe permanecer fuera de la línea demarcatoria hasta que el juez le haga la señal de sustitución.

28.2.4 Un jugador que ha sido sustituido no tiene que informar al apuntador ni al juez. Tiene permitido ir directamente hacia el banco de su equipo.

28.2.5 Las sustituciones deben realizarse lo más pronto posible. Un jugador que ha cometido su quinto foul o ha sido descalificado, debe ser sustituido dentro de 30 segundos. Si, a juicio de uno de los jueces hay una injustificada demora, un tiempo muerto computable debe ser cargado contra el equipo infractor.

28.2.6 Si una sustitución es solicitada durante un tiempo muerto computable, el sustituto debe dirigirse al apuntador antes de ingresar al juego.

28.2.7 Una sustitución solicitada puede ser cancelada solamente antes que el apuntador haga sonar su señal para informar tal solicitud.

28.3 No son permitidas sustituciones:

28.3.1 Luego de una violación, por el equipo que **no** tiene la posesión de la pelota para un saque fuera de la cancha.

Excepciones:

- El equipo que hace el saque, solicita una sustitución.
 - Un foul es sancionado a cualquier equipo.
 - Un tiempo muerto computable se concede a cualquier equipo.
 - Uno de los jueces interrumpe el juego.
- 28.3.2 Entre o después de tiro(s) libre(s) a causa de una (1) penalidad de foul y hasta que la pelota vuelva a estar nuevamente muerta, luego que una fase de juego con el cronómetro del partido funcionando, haya ocurrido.
- Excepciones:
- Un foul es sancionado entre tiros libres. En este caso los tiros libres serán completados y la sustitución se llevará a cabo antes de la administración de la próxima penalidad de foul.
 - Un foul es sancionado antes que la pelota esté nuevamente viva después del último o único tiro libre. En este caso la sustitución se llevara a cabo antes de la administración de la nueva penalidad de foul.
 - Una violación es sancionada antes que la pelota esté nuevamente viva, luego del último o único tiro libre, y la penalidad será un salto o un saque desde fuera de la cancha.
- En caso de una serie de tiros libres producto de más de una (1) penalidad de foul, cada grupo será tratado separadamente.
- 28.3.3 Por un lanzador de tiro libre.
- Excepciones:
- Que esté lesionado.
 - Que haya cometido su quinto foul.
 - Que haya sido descalificado.
 - Por un tirador de tiro libre.
- 28.3.4 Cuando el cronómetro del partido se detiene luego de un gol de cancha convertido por el equipo que ha solicitado una sustitución durante los últimos dos (2) minutos del cuarto período o cualquier período suplementario.
- Excepciones:
- Durante un tiempo muerto computable.
 - El equipo contra el que se ha convertido un gol, ha solicitado sustitución(es).
 - Uno de los jueces interrumpe el juego.
- 28.4 Sustitución del lanzador de tiro libre**
- El jugador que ha sido designado para ejecutar tiro(s) libre(s) puede ser sustituido a condición que:
- La sustitución ha sido solicitada antes que la oportunidad de sustitución finalice por el primero o único tiro libre.
 - En caso de una serie de tiro(s) libre(s) producto de mas de una penalidad de foul, cada grupo será tratado separadamente.
 - La pelota vuelva a estar muerta después del último o único tiro libre.
- Si el lanzador de tiros libre es sustituido los oponentes también pueden realizar **una** sustitución, siempre que haya sido solicitada antes que la pelota esté viva para el último o único tiro libre.

Art. 29 Cuando finaliza un periodo o un partido.

- 29.1 Un período, período suplementario o el partido debe finalizar cuando la señal del cronómetro del partido suena indicando el final del tiempo de juego.

- 29.2 Si un foul es sancionado simultáneamente o casi antes que la señal del cronómetro del partido suene, indicando el final de un período o período suplementario, cualquier eventual tiro(s) libre(s) como resultado de este foul, debe ser administrado.

Art. 30 Partido perdido por incumplimiento

30.1 Regla

Un equipo pierde un partido por incumplimiento si:

- Se rehúsa a jugar luego de haber recibido del primer juez instrucciones para hacerlo.
- Sus acciones impiden que el partido continúe jugándose.
- Quince (15) minutos después de la hora fijada para el comienzo, no está en la cancha o no tiene cinco (5) jugadores listos para jugar.

30.2 Penalidad

30.2.1 El partido se concede a los oponentes y el resultado será de veinte a cero (20 a 0). Además, el equipo declarado perdedor por incumplimiento, recibe cero (0) punto en la clasificación.

30.2.2 Para una serie de dos partidos (local y visitante) el total de puntos de la serie, y para los Play-Offs (al mejor de tres), el equipo declarado perdedor por incumplimiento en el primero, segundo o tercer partido deberá perder la serie y el Play-Offs por incumplimiento. Esto no aplica a Play-Offs (al mejor de cinco).

Art. 31 Partido perdido por negligencia (descuido)

31.1 Regla

Un equipo debe perder por negligencia sí, durante el juego, el número de jugadores de ese equipo en la cancha es menor de dos.

31.2 Penalidad

31.2.1 Si el equipo al que se le concede el tiempo está en ventaja en el puntaje al momento de la detención, este se mantendrá. Si el equipo no estuviera ganando, se registrará el resultado final como dos a cero (2 a 0) a su favor.

Además el equipo perdedor registrará un (1) punto en la clasificación.

31.2.2 Para el total de puntos de una serie de dos partidos (local y visitante) el equipo declarado perdedor por negligencia en el primer o segundo partido, pierde la serie.

REGLA SEIS - VIOLACIONES

Art. 32 Violaciones

32.1 Definición

Una **violación** es una infracción a las reglas.

32.2 Procedimiento

Cuando se determina una violación, los jueces en cada caso deberán considerar los siguientes principios fundamentales:

- El espíritu y la intención de las reglas y la necesidad de mantener la integridad del juego.
- Consistencia en mantener el sentido común en cada partido, interpretando las habilidades de los jugadores relacionadas con sus actitudes y conductas durante el partido.
- Consistencia en mantener un equilibrio entre lo que es el control del juego y la continuidad del mismo, sintiendo que es lo que molesta a los participantes y sancionando lo que es correcto para el juego.

32.3 Penalidad

La pelota deberá ser concedida a los oponentes para un saque desde fuera de la cancha, en el lugar más cercano a donde se cometió la infracción, excepto directamente detrás del tablero.
Excepciones Art. 26.5, 41.3, 57.4.6 y 57.5.4

Art.33 Jugador fuera de la cancha y pelota fuera de la cancha

33.1 Definición

33.1.1 Un **jugador** esta fuera de la cancha cuando cualquier parte de su cuerpo está en contacto con el piso o cualquier objeto, que no sea un jugador, sobre, arriba o fuera de las líneas demarcatorias.

33.1.2 La **pelota** está fuera de la cancha cuando toca:

- Un jugador o cualquier otra persona que está fuera de la cancha.
- El piso o cualquier otro objeto sobre, arriba o fuera de las líneas demarcatorias.
- Los soportes de los tableros o la parte de atrás de los mismos o cualquier objeto arriba y/o detrás de los tableros.

33.2 Regla

33.2.1 La **causa que la pelota** salga fuera de la cancha, es por él último jugador que la tocó o que la está tocando antes que salga, aún si la pelota sale de la cancha luego de tocar algo que no sea un jugador.

33.2.2 Si la pelota está fuera de la cancha a causa de haber sido tocada o la está tocando un jugador que esté sobre o fuera de la línea demarcatoria, entonces este jugador es el responsable de que la pelota salga.

Art.34 Drible

34.1 Definición

34.1.1 Un **drible comienza** cuando un jugador, que ha obtenido el control de una pelota viva en la cancha, la impulsa lanzándola, golpeándola, haciéndola rodar o driblea sobre el piso y la vuelve a tocar antes que sea tocada por otro jugador.

Un drible finaliza cuando un jugador toca la pelota con ambas manos simultáneamente, o permite que descanse en una o ambas manos.

Durante un drible la pelota puede ser arrojada al aire, siempre y cuando que la pelota toque el piso antes que el jugador la toque nuevamente con su mano.

No hay límite en el número de pasos que un jugador pueda dar cuando la pelota no está en contacto con su mano.

34.1.2 Un jugador que accidentalmente pierde y recupera el control de una pelota viva en la cancha, se considerará como **inseguridad de manos**.

34.1.3 Los siguientes casos no son considerados como drible:

- Sucesivos lanzamientos de cancha para convertir.
- Inseguridad de manos con la pelota al comienzo y al final de un drible.
- Intentos de ganar el control de la pelota, palmoteándola para alejarla de la proximidad de otros jugadores.
- Palmoteando la pelota para quitársela a otro jugador que la controla.
- Interceptar un pase y recuperar la pelota.
- Pasando la pelota de una mano a la otra y permitiendo que descanse en la mano antes de que toque el piso, siempre y cuando no cometa una violación de desplazarse.

34.2 Regla

Un jugador no debe driblear por segunda vez, luego que ha finalizado el primer drible, a menos que sea después que haya perdido el control de una pelota viva en la cancha debido a:

- Un lanzamiento de cancha al cesto.
- Un toque de un oponente.
- Un pase o inseguridad de manos y entonces la pelota toca o es tocada por otro jugador.

Art.35 Desplazarse con la pelota

35.1 Definición

35.1.1 **Desplazarse** es el movimiento ilegal de uno o ambos pies en cualquier dirección mientras controla una pelota viva en la cancha, mas allá de los límites previstos en este artículo.

35.1.2 Un **pivot** es cuando un jugador que tiene el control de la pelota viva en la cancha da un paso o mas de un paso en cualquier dirección con el mismo pie, mientras el otro pie, llamado **pié pivot**, se mantiene en su punto de contacto con el piso.

35.2 Regla

35.2.1 Estableciendo el pié pivot

- Un jugador que obtiene la pelota con **ambos pies en el piso** puede usar **cualquier pié** como pié pivot. En el momento que uno de los pies se levanta del piso, el **otro pié** se convierte en el pié pivot.
- Un jugador que obtiene la pelota estando en **movimiento o driblea** con ella, puede detenerse de la siguiente manera:
 - Si **un pié** está tocando el piso:
 - Ese pié es el pié pivot, tan pronto como el otro pié toque el piso.
 - El jugador puede saltar con ese pié y caer simultáneamente con ambos pies, entonces ningún pié podrá usarse como pié pivot.
 - Si **ambos pies** están **en el aire** y el jugador:
 - Cae simultáneamente con ambos pies, entonces cualquier pié podrá ser usado como pié pivot. En el momento que uno de los pies se levanta del piso, el otro pié pasa a ser el pié pivot.
 - Cae con un pié primero y luego cae con el otro, entonces el primer pié que tocó el piso es el pié pivot.
 - Cae con un pié, puede saltar con ese pié y caer simultáneamente con ambos pies, entonces ningún pié puede ser usado como pié pivot.

35.2.2 Avanzar con la Pelota

- Después de haber establecido el pié pivot mientras tiene el control de una pelota viva en la cancha:
 - En un pase o en un lanzamiento al cesto, el pié pivot puede ser **levantado** pero **no** puede retornar al piso antes que la pelota haya salido de la(s) mano(s).
 - Para iniciar un drible, el pié pivot **no** puede ser levantado **antes** que la pelota haya salido de la(s) mano(s)
- Después de **detenerse**, cuando **ningún** pié es el pié pivot:
 - En un pase o en un lanzamiento al cesto, uno o ambos pies pueden ser **levantados** pero **no** pueden retornar al piso antes que la pelota haya salido de la(s) mano(s).

- Para iniciar un drible **ningún pié** puede ser levantado antes que la pelota haya salido de la(s) mano(s).

35.2.3 Jugador caído, acostado o sentado en el piso

Es legal cuando un jugador, mientras controla la pelota, se caiga al piso **o**, mientras esté acostado o sentado en el piso, obtenga el control de la pelota. **Es una violación si el jugador entonces** se desliza, rueda o intenta levantarse mientras mantiene la pelota.

Art.36 Tres segundos

36.1 Regla

- 36.1.1 Un jugador **no** debe permanecer en el área restrictiva de su oponente por mas de tres (3) segundos consecutivos, mientras su **equipo** está en control de una pelota viva **en la cancha** y el reloj del partido está funcionando.
- 36.1.2 Debe permitirse lo realizado por un jugador quien:
- Hace un intento de abandonar el área restrictiva.
 - Esté en el área restrictiva cuando el u otro miembro de su equipo intente un lanzamiento al cesto y la pelota abandone o haya abandonado la(s) mano(s) en un intento de lanzamiento de cancha.
 - Efectué un drible para un lanzamiento de cancha después de haber estado en el área restrictiva por menos de tres (3) segundos.
- 36.1.3 Para establecer que sea considerado **fuera del área** restrictiva, el jugador tiene que estar con **ambos pies** en el piso fuera del área restrictiva.

Art. 37 Jugador estrechamente marcado

37.1 Definición

Un **jugador** que controla una pelota viva en la cancha **es estrechamente marcado** cuando un oponente está en una posición de marcarlo activamente, a una distancia de no mas de un (1) metro.

37.2 Regla

Un jugador estrechamente marcado tendrá que pasar, lanzar o driblear la pelota dentro de cinco (5) segundos.

Art.38 Ocho Segundos

38.1 Regla

- 38.1.1 Cuando un jugador obtiene el control de una pelota **viva** en su **zona de defensa**, su equipo debe dentro de los ocho (8) segundos, hacer que la pelota pase a su zona de ataque.
- 38.1.2 La **zona de defensa** de un equipo comprende su propio cesto, la parte frontal del tablero y la parte de la cancha limitada por la línea final detrás de su propio cesto, las líneas laterales y la línea central.
- 38.1.3 La **zona de ataque** de un equipo comprende el cesto del oponente, la parte frontal de ese tablero y la parte de la cancha limitada por la línea final que está detrás de ese cesto, las líneas laterales y el borde de la línea central más cercana al cesto del oponente.
- 38.1.4 La pelota **pasa** a la **zona de ataque** de un equipo cuando toca la zona de ataque o toca a un jugador o a un juez que tiene parte de su cuerpo en contacto con la zona de ataque.

Art. 39 -Veinticuatro (24) segundos

39.1 Regla

- 39.1.1. Siempre que un jugador obtenga el control de una pelota viva en la cancha, su equipo debe efectuar un lanzamiento al cesto, para convertir un gol, dentro de veinticuatro (24) segundos.
- 39.1.2. Si el equipo con control de la pelota, no consigue efectuar un lanzamiento dentro de 24 segundos, esto debe ser indicado por el sonido de la señal del dispositivo de 24-segundos.
- 39.1.3. Para considerarse un lanzamiento de cancha, las siguientes condiciones se deben cumplir:
- La pelota debe dejar la(s)mano(s) del jugador en un intento de lanzamiento de campo antes que la señal del dispositivo de los 24 segundos suene, y
 - Después de que la pelota ha dejado la(s) mano(s) del jugador en un intento de lanzamiento de campo, la pelota debe tocar el aro.
- 39.1.4. Cuando un intento de lanzamiento de campo es realizado cerca del final de un periodo 24 segundos y la señal suena mientras la pelota está en el aire después de dejar la(s) mano(s) del jugador que intenta el lanzamiento al cesto:
- Si la pelota entra al cesto, el gol vale.
 - Si la pelota toca el aro pero no entra en el cesto, la pelota permanecerá viva. Ninguna violación ha ocurrido y el juego continuara sin interrupción.

Todas las restricciones relacionadas con interferencia con la pelota serán aplicadas.

39.2. Procedimiento

- 39.2.1. Si el dispositivo de 24-segundos fue regresado por error, el árbitro puede detener el partido inmediatamente al descubrirlo, siempre que ninguno de los equipos sea colocado en desventaja. El dispositivo de 24-segundos debe ser corregido y la posesión de la pelota le será devuelta al equipo que previamente tenía el control de la pelota.
- 39.2.2. Si la señal del dispositivo de 24-segundos sonara por error, mientras un equipo tenía control de la pelota, la señal deberá ser obviada y el juego continuará.
- Si a juicio del árbitro, un equipo es colocado en desventaja por el sonido erróneo del dispositivo, el árbitro detendrá el juego inmediatamente. La posesión de la pelota y un nuevo periodo de 24-segundos se otorgará al equipo que previamente tenía el control de la pelota cuando el dispositivo sonó.
- 39.2.3. Si la señal del dispositivo de 24-segundos sonara por error, cuando ningún equipo tenía el control de la pelota, una situación de salto ocurre.

Ejemplos prácticos

1. Mientras un intento de lanzamiento de cancha por "A5" está en el vuelo al cesto, la señal del dispositivo de 24-segundos suena. La pelota toca el aro y el rebote lo obtiene: a) B6 b) A6

Regla: Jugada Legal en (a y b). El reloj de juego no se detiene; por consiguiente el partido continúa con un nuevo período de 24-segundos.

- 2) Después de un intento de lanzamiento de cancha por "A5" y mientras la pelota está en el aire, la señal del dispositivo de 24-segundos suena. La pelota entra directamente al cesto o golpea el tablero, rebota, rueda alrededor del aro y luego entra en el cesto.

Regla: El gol es válido (2 o 3 puntos). El sonido de la señal del dispositivo de 24-segundos no causa que la pelota quede muerta.

- 3) Cuando un intento de lanzamiento de cancha por "A5" está en el vuelo al cesto, la señal del dispositivo de 24-segundos suena. La pelota toca el tablero (no el aro) o no toca nada, y entonces el rebote lo obtiene a) B6 b) A6.

Regla: Violación de 24-segundos y posesión para el equipo B.

- 4) Equipo A obtiene el control de la pelota restando 26 segundos en el reloj del partido, en el cuarto período. Con 2.5 segundos restando en el reloj, "A5" realiza un lanzamiento de cancha y mientras la pelota está en el aire la señal de los 24-segundos suena. La pelota toca el aro y es sacada o tocada por "B5", después suena la señal de finalización del partido.

Regla: Jugada Legal. El sonido de la la señal del dispositivo de 24-segundos no causa que la pelota quede muerta, ni detiene el reloj del partido.

- 5) Jugador "B5" intenta un lanzamiento de cancha que no toca el aro. Jugador "A5" obtiene el control simultáneamente con la señal del dispositivo de 24-segundos. ¿Es esto una violación?

Regla: Sí. Esta es una violación de 24-segundos, ya que la pelota no tocó el aro.

Art. 40 Pelota Regresada a Zona de Defensa

40.1 Definición

40.1.1 La pelota **pasa** a la **zona de defensa** de un equipo cuando:

- Toca la zona de defensa.
- Toca a un jugador o a un juez que tiene parte de su cuerpo en contacto con esa zona de defensa.

40.1.2 La pelota es considerada como regresada a su zona de defensa cuando un jugador del equipo con control de la pelota sea:

- El **último** en tocarla en su zona de ataque y luego un jugador del mismo equipo, el **primero** en tocarla,
 - Después que haya tocado la zona de defensa, o
 - Si ese jugador está en contacto con la zona de defensa.
- El **último** en tocarla en su zona de defensa, después que la pelota toque en su zona de ataque y luego un jugador de ese equipo, que está en contacto con su zona de defensa, sea el **primero** en tocarla.

Esta restricción se aplica a **todas** las situaciones de pelota en zona de ataque, incluyendo los saques desde fuera de la cancha.

40.2 Regla

Un jugador que tiene el control de una pelota viva en su zona de ataque, no puede hacer que la pelota regrese a su zona de defensa.

Esto **no** se aplica en los saques de fuera de cancha, luego de tiro(s) libre(s) que sean seguidos de la posesión de la pelota para un saque en el punto medio de la línea lateral.

Art. 41 Interferencia con el lanzamiento y con la pelota

41.1 Definición

41.1.1 **Un lanzamiento de cancha al cesto es** cuando la pelota descansa en la(s) mano(s) y luego es lanzada al aire hacia el cesto del equipo oponente.

Palmotear es cuando la pelota es dirigida con la(s) mano(s) hacia el cesto del equipo oponente.

Clavar o volcar es cuando la pelota es introducida o tratada de introducir hacia abajo dentro del cesto del equipo oponente con una o ambas manos.

Palmotear y clavar la pelota son considerados como un lanzamiento de cancha al cesto.

41.1.2 **Un lanzamiento de cancha comienza** cuando la pelota abandona la(s) mano(s) del jugador que está en el acto de lanzamiento.

41.1.3 **Un intento de lanzamiento de cancha finaliza** cuando la pelota :

- Entra al cesto directamente por arriba y permanece dentro del aro o lo atraviesa.
- No tiene ninguna posibilidad de ingresar al cesto directamente ni después que la pelota haya tocado el aro.
- Es legalmente tocada por un jugador después que haya tocado el aro.
- Toque el piso.
- Vuelva a estar muerta.

41.2 Regla

41.2.1 **Interferencia con el lanzamiento** ocurre durante un intento para convertir un gol de cancha, cuando:

- Un jugador toca la pelota cuando está en su trayectoria descendente y completamente sobre el nivel del aro.
- Un jugador toque la pelota después que haya tocado el tablero y esté completamente arriba del nivel del aro.

Estas restricciones se aplican solo hasta que la pelota no tenga ninguna posibilidad de ingresar al cesto directamente o luego que haya tocado el aro.

41.2.2 **Interferencia con la pelota** ocurre durante un intento de lanzamiento de cancha cuando:

- Un jugador toca el cesto o el tablero mientras la pelota está en contacto con el aro.
- Un jugador pasa su mano a través del cesto por abajo y toca la pelota.
- Un jugador defensivo toca la pelota o el cesto mientras la pelota está dentro del cesto.
- Un jugador defensivo causa que el tablero o el aro vibren, mientras la pelota está en el aire durante un lanzamiento al cesto, de tal manera que, a juicio de uno de los jueces, esa vibración evita que la pelota entre al cesto.

41.2.3 Mientras la pelota está en el aire durante un lanzamiento de cancha al cesto, luego que uno de los jueces haga sonar su silbato o suene la señal del cronómetro del partido o el dispositivo de los 24 segundos, todas las previsiones de interferencia con el lanzamiento y con la pelota, se aplicarán.

41.3 Penalidad

41.3.1 Si la violación es cometida por los **atacantes**, ningún punto será concedido.

La pelota será otorgada a los oponentes para un saque desde fuera de la cancha sobre la línea lateral a la altura de la línea de tiro libre extendida.

41.3.2 Si la violación es cometida por los **defensores**, al equipo ofensivo se le concederán:

- Dos (2) puntos cuando la pelota es lanzada desde el área de dos puntos.

- Tres (3) puntos cuando la pelota es lanzada desde el área de tres puntos. El otorgamiento de los puntos y el subsiguiente procedimiento, es el mismo como si los puntos otorgados hayan sido como resultado que la pelota haya entrado al cesto.

41.3.3 Si la violación se comete simultáneamente por jugadores de ambos equipos, ningún punto puede otorgarse y **una situación de salto de pelota ocurre.**

REGLA SIETE – FOUL

Art.42 Fouls

42.1 Definición

Un **foul** es una infracción a las reglas que involucra un contacto personal con un oponente y /o conducta antideportiva.

42.2 Regla

Un foul es cargado contra el ofensor y consecuentemente penalizado de acuerdo a las reglas.

Art.43 Contacto

43.1 Definición

43.1.1 En un juego de baloncesto en donde 10 jugadores se mueven velozmente en un espacio limitado, el **contacto personal** no puede ser evitado.

43.1.2 Para determinar que contacto debe o no penalizarse, los jueces deben en cada caso considerar los siguientes principios fundamentales:

- El espíritu y la intención de las reglas y la necesidad de mantener la integridad del juego.
- Consistencia en la aplicación del concepto de “ventaja/ desventaja” por los cuales los jueces deben tratar de no interrumpir la continuidad del juego innecesariamente, con el objeto de no penalizar el contacto personal que es casual y del cual el jugador responsable del contacto no obtiene una ventaja y tampoco coloca a su oponente en desventaja.
- Consistencia en mantener el sentido común en cada partido, teniendo en cuenta las habilidades de los jugadores y sus actitudes y conducta durante el juego.
- Consistencia en mantener un balance entre lo que significa el control del juego y su continuidad, “sintiendo” lo que los participantes están intentando hacer y sancionar lo que es correcto para el juego.

Art.44 Foul Personal

44.1 Definición

44.1.1 **Un foul personal** es la acción de un jugador que involucra un contacto ilegal con un oponente, ya sea que la pelota este viva o muerta.

Un jugador no debe agarrar, bloquear, empujar, cargar, hacer zancadilla impedir el progreso de un movimiento de un oponente extendiendo su mano, brazo, codo, hombro, cadera, pierna, rodilla o pié, ni inclinar su cuerpo en posición “anormal” (fuera de su cilindro), ni debe producir cualquier rudeza o jugada violenta.

- 44.1.2 **Bloquear** es el contacto personal ilegal que impide el desplazamiento de un oponente con o sin la pelota.
- 44.1.3 **Cargar** es el contacto personal, con o sin la pelota, empujando o moviéndose hacia el torso de un oponente.
- 44.1.4 **Marcar desde atrás ilegalmente** es un contacto personal contra un oponente de un jugador defensivo ubicado detrás de él. El mero hecho que un jugador defensivo esté intentando jugar la pelota, no justifica que haga contacto desde atrás con su oponente.
- 44.1.5 **Agarrar** es el contacto personal con un oponente que impide su libertad de movimiento. Este contacto (agarrar) puede ocurrir con cualquier parte del cuerpo.
- 44.1.6 **Cortina ilegal** es el intento ilegal de detener o evitar que un oponente, que no tiene el control de la pelota, logre una posición deseada sobre el campo de juego.
- 44.1.7 **Uso ilegal de las manos** ocurre cuando un jugador defensor esta en posición de marcar y su(s) mano(s) se colocan y se mantienen en contacto con un jugador oponente con o sin la pelota e impide su desplazamiento.
- 44.1.8 **Empujar** es el contacto personal con cualquier parte del cuerpo, que sucede cuando un jugador utiliza su fuerza y mueve o intenta mover a su oponente que tiene o no el control de la pelota.

44.2 Penalidad

Un foul personal debe ser cargado contra el ofensor en todos los casos.

Además:

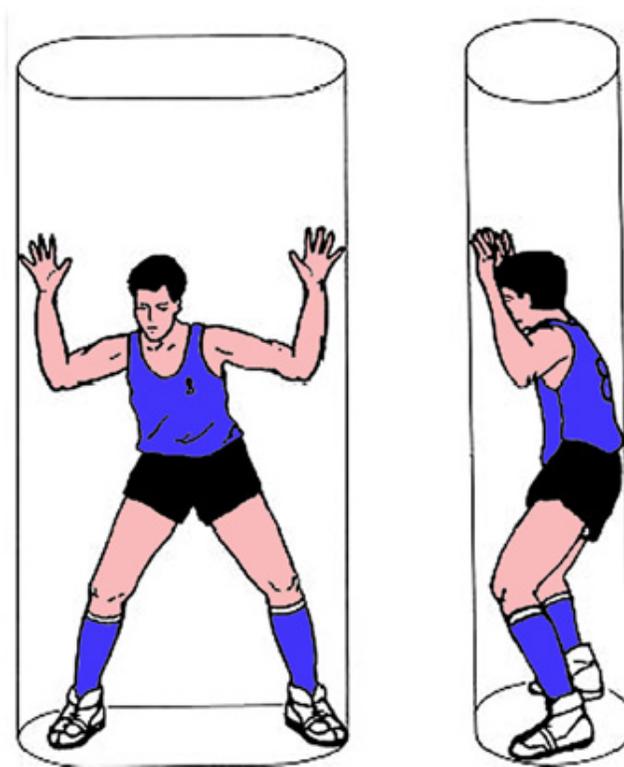
- 44.2.1 **Si el foul es cometido contra un jugador que no está en el acto de lanzamiento,**
- El juego debe ser reanudado con un saque desde fuera de la cancha por el equipo que no cometió el foul, desde el lugar mas cercano adonde se cometió la infracción.
 - Y el equipo ya está comprendido en las faltas acumuladas, entonces el Art. 55 (Foul de equipo: Penalidad), será aplicado.
- 44.2.2 **Si el foul es cometido contra un jugador que si está en el acto de lanzamiento,**
- Y el lanzamiento de cancha es convertido, será válido y un (1) un tiro libre adicional debe ser concedido.
 - Y el lanzamiento de cancha es del área de dos puntos y no es convertido, dos (2) tiros libres deben ser concedidos.
 - Y el lanzamiento de cancha es del área de tres puntos y no es convertido, tres (3) tiros libres deben ser concedidos.
 - Y el jugador recibe un foul cuando o casi antes que la señal del cronómetro del partido suene, indicando el final del partido, de cualquier período o período suplementario o, la señal del dispositivo de 24 segundos suena mientras la pelota todavía está en la(s) mano(s) del jugador y el lanzamiento es convertido, no será valido. Dos (2) o tres (3) tiros libres serán concedidos.

44.3 Principio de Cilindro

El **principio de Cilindro**, es definido como el espacio dentro de un cilindro imaginario, ocupado por un jugador en el piso. Esto incluye el espacio que está encima de él y limitado por:

- **adelante** por la palma de las manos,
- **atrás** por las nalgas, y
- **a los costados** por los bordes externos de los brazos y piernas.

Las manos y los brazos pueden estar extendidos al frente en el torso, no mas allá de la posición de los pies, con los brazos doblados y los codos colocados de manera tal que los antebrazos y las manos queden levantados. La distancia entre los pies debe ser proporcional a su estatura.



(DIAGRAMA 13)

44.4 Principio de verticalidad

- 44.4.1 Sobre el campo de juego cada jugador tiene derecho a ocupar cualquier posición (cilindro) no ocupada en ese momento por un oponente.
- 44.4.2 Este principio protege el espacio que ocupa en el piso y el espacio encima de él, cuando salta verticalmente dentro de ese espacio.
- 44.4.3 Tan pronto como el jugador abandona su posición vertical (cilindro) y un contacto de su cuerpo ocurre con un oponente que ha establecido su propia posición vertical (cilindro), el jugador que abandona su posición (cilindro), es responsable por el contacto.

- 44.4.4 El jugador defensivo **no** debe ser penalizado por abandonar el piso verticalmente (dentro de su cilindro) o tener sus manos y brazos extendidos arriba de él y dentro de su propio cilindro.
- 44.4.5 El jugador atacante, ya sea que esté el piso o en el aire, **no debe** causar contacto con el defensor en una posición legal, por:
- Usar sus brazos para lograr un espacio adicional para él (abrir espacio).
 - Abrir sus piernas o brazos para crear contacto, durante o inmediatamente después de un lanzamiento para convertir un gol de cancha.

44.5 Posición Legal de Defensa

- 44.5.1 Un jugador defensivo ha establecido inicialmente una posición legal de defensa cuando:
- El está enfrentando a su oponente, y
 - El tiene ambos pies en el piso.
- 44.5.2 La posición legal defensiva se extiende verticalmente sobre él (cilindro) desde el piso hasta el techo. El puede levantar sus brazos y sus manos arriba de su cabeza o saltar verticalmente pero debe mantenerse en posición vertical dentro de su cilindro imaginario.

44.6 Marcando un jugador con control de la pelota

- 44.6.1 Cuando se marca a un jugador que controla (tiene o driblea) la pelota, los **elementos de tiempo y distancia no se aplican**.
- 44.6.2 El jugador con la pelota debe esperar ser marcado y debe estar preparado para detenerse o cambiar de dirección, siempre que un oponente asuma una posición legal inicial de defensa enfrentándole, aún cuando esta posición sea adoptada en una fracción de segundo.
- 44.6.3 El jugador que marca (defensor) debe establecer su posición legal inicial, sin causar contacto antes de tomar esa posición.
- 44.6.4 Una vez que un jugador defensivo ha establecido una posición legal defensiva inicial, él puede moverse para continuar defendiendo a su oponente pero no puede extender sus brazos, hombros, caderas o piernas, y con ello cause un contacto para evitar que el driblador lo pase.
- 44.6.5 Cuando se juzga una situación de bloqueo/carga de un jugador con la pelota, un juez debe considerar los siguientes principios:
- El jugador defensivo debe establecer su posición legal inicial, enfrentando al jugador con la pelota y teniendo ambos pies en el piso.
- El jugador defensivo puede permanecer detenido, saltar verticalmente o moverse lateralmente o hacia atrás, para mantener su posición legal defensiva.
 - Cuando se mueve para mantener su posición legal defensiva inicial, uno o ambos pies pueden estar en el aire por un instante, tantas veces como su movimiento sea lateral o hacia atrás, pero **no hacia** el jugador con la pelota.
 - El contacto debe ocurrir sobre el torso, en cuyo caso el jugador defensivo debe considerarse como que llegó primero al lugar.
 - Habiendo establecido una posición legal defensiva el jugador puede girar **dentro** de su cilindro para amortiguar cualquier golpe o evitar una lesión.
- En caso que ocurra lo de arriba, el foul será considerado como responsabilidad del jugador con la pelota.**

44.7 Un jugador que está en el aire

- 44.7.1 Un jugador que ha saltado al aire desde un punto en la cancha, tiene el derecho de caer en el mismo lugar.
- 44.7.2 También tiene derecho a caer en otro lugar, siempre que, en la trayectoria entre el lugar desde donde saltó y en el que caerá, y en el propio lugar donde caerá, no esté ocupado por ningún oponente, al momento de saltar.
- 44.7.3 Si un jugador ha saltado y luego cae al piso, pero en ese momento por el impulso, hace contacto con un oponente que tenía una posición legal defensiva, mas allá de donde cayó, entonces el jugador que saltó es el responsable del contacto.
- 44.7.4 Un jugador no se puede mover en la trayectoria de un oponente después que haya saltado y esté en el aire.
- 44.7.5 Moverse debajo de un oponente que está en el aire y causar un contacto, es usualmente un foul antideportivo y en ciertos casos puede ser un foul descalificador.
- 44.8 Marcando un jugador que no tiene el control de la pelota**
- 44.8.1 Un jugador que no tiene el control de la pelota, tiene permitido moverse libremente en la cancha y tomar cualquier posición no ocupada por otro jugador.
- 44.8.2 Cuando se marca a un jugador que no tiene el control de la pelota, los **elementos de tiempo y distancia deben aplicarse**.
Un jugador defensivo, no puede ocupar una posición tan cerca y/o tan rápidamente en la trayectoria de un oponente en movimiento, que luego este no tenga ni el tiempo ni la distancia suficientes para detenerse o cambiar de dirección.
La distancia es directamente proporcional a la velocidad del oponente, nunca menos de uno (1) ni mas de dos (2) pasos normales.
Si un jugador no considera los elementos de tiempo y distancia al tomar su posición legal defensiva inicial, y ocurre un contacto con un oponente, él es responsable del contacto.
- 44.8.3 Una vez que un jugador ha establecido una posición legal defensiva inicial, no puede causar contacto con un oponente para evitar que él lo pase, extendiendo sus brazos, hombros, caderas o piernas en su trayectoria. El puede girar o colocar su(s) brazo(s) al frente o cerca de su cuerpo, dentro de su cilindro, para evitar una lesión.
- 44.9 Cortinando: Legal e ilegal**
- 44.9.1 Una cortina tiene lugar cuando un jugador intenta demorar o evitar que un Oponente, que no tiene el control de la pelota, obtenga una posición deseada en la cancha.
- 44.9.2 Cortinar **legalmente**, es cuando un jugador que esta cortinando a un oponente:
- **Está detenido** (dentro de su cilindro) cuando el contacto ocurre.
 - Tiene ambos pies en el piso cuando el contacto ocurre.
- 44.9.3 Cortinar **ilegalmente**, es cuando un jugador que esta cortinando a un oponente:
- Se está moviendo cuando el contacto ocurre.
 - No dió la distancia suficiente al hacer la cortina fuera del campo de visión de un oponente **estacionado**, cuando el contacto ocurrió.
 - No respetó los elementos de tiempo y distancia con el oponente **en movimiento**, cuando el contacto ocurrió.

- 44.9.4 Si la cortina se efectúa **dentro** del campo de visión de un oponente estacionado (al frente o al costado), el jugador puede establecer la cortina tan cerca de él como lo desee, previendo que no haya contacto.
- 44.9.5 Si la cortina se efectúa **fuera** del campo de visión de un oponente estacionado, el que cortina debe permitir que su oponente pueda dar un (1) paso normal hacia él, sin que haya contacto.
- 44.9.6 Si el oponente está **en movimiento**, los elementos de tiempo y distancia deben tenerse en cuenta. El cortinador debe dejar espacio suficiente para permitirle que pueda evitarla, deteniéndose o cambiando de dirección.
La distancia requerida nunca debe ser menor de uno (1) ni más de dos (2) pasos normales.
- 44.9.7 Un jugador que es cortinado legalmente, es responsable por cualquier contacto con el oponente que lo cortinó.

44.10 Bloqueando

- 44.10.1 Un jugador que está intentando una cortina comete foul de bloqueo, si un contacto ocurre cuando él se está moviendo y su oponente permanece detenido o alejándose de él.
- 44.10.2 Si un jugador se desentiende de la pelota, enfrenta a un oponente y cambia de posición cuando el oponente cambia la suya, él es principal responsable por cualquier contacto, a menos que otros factores estén involucrados.
La expresión "a menos que otros factores estén involucrados" se refiere a, deliberadamente empujar, cargar o agarrar, por parte del jugador que está siendo cortinado.
- 44.10.3 Es legal que un jugador extienda su(s) brazo(s) o codo(s) fuera de su cilindro cuando tiene una posición en el piso, pero debe moverlos (dentro de su cilindro) cuando un oponente intenta pasar por allí. Si los brazo(s) o codo(s) están fuera de su cilindro y un contacto ocurre, esto es un bloqueo o agarrar.

44.11 Tocar a un oponente con la(s) mano(s) y/o brazo(s)

- 44.11.1 Tocar a un oponente con la(s) mano(s), por ese solo hecho, no es necesariamente una infracción.
- 44.11.2 Los jueces deben decidir cuando el jugador que causa el contacto obtiene una ventaja. Si el contacto causado por el jugador, restringe la libertad de movimiento de un oponente, esto es un foul.
- 44.11.3 El uso ilegal de la(s) mano(s) o brazo(s) extendidos, ocurre cuando el jugador defensivo está marcando y su(s) mano(s) o brazo(s) se colocan sobre y permanecen en contacto con un oponente, **con** o **sin** la pelota.
- 44.11.4 Tocar o golpear repetidamente a un oponente con la punta de los dedos, con o sin la pelota, es un foul y nos puede conducir a un juego rudo.
- 44.11.5 Es un foul por parte de **un jugador ofensivo con la pelota** que:
- Engancha o sujeta con el brazo o codo, colocándolo alrededor de un jugador defensor con el objeto de obtener una ventaja.
 - Separe con el objeto de impedir que un jugador defensivo juegue o intente jugar la pelota, o crear mas espacio entre él y el jugador defensivo.
 - Mientras driblea, use el antebrazo o mano extendida para evitar que un oponente obtenga el control de la pelota.
- 44.11.6 Es un foul por parte de **un jugador ofensivo sin la pelota** cuando separa para:
- Quedar libre para recibir la pelota.
 - Impedir que un jugador defensivo juegue o intente jugar la pelota.

- Crear mas espacio entre él y un jugador defensivo.

44.12 Jugada de poste

44.12.1 El principio de verticalidad también se aplica en el juego de postes.

El jugador ofensivo en su posición de poste y su oponente marcándolo, deben respetarse mutuamente el derecho de cada uno a la verticalidad (cilindro).

44.12.2 Es un foul por un jugador ofensivo o defensivo en la posición de poste, cargar con sus hombros o caderas a su oponente para sacarlo de su posición o para interferir con la libertad de movimiento de un oponente usando sus codos extendidos, brazos, rodillas u otras partes de su cuerpo.

Art.45 Doble Foul

45.1 Definición

Un **doble foul** es la situación en la que dos jugadores oponentes se cometen foul con contacto mutuamente, aproximadamente al mismo tiempo.

45.2 Penalidad

45.2.1 Un foul personal debe ser cargado a cada ofensor. **No** deben concederse tiros libres.

45.2.2 El juego debe reanudarse de la siguiente manera:

- Si un gol es convertido al mismo tiempo, la pelota debe ser concedida a los oponentes del equipo que convirtió el gol para un saque desde la línea final.
- Si el equipo tenía control de la pelota o tenía el derecho al control de la pelota, se concederá a este equipo un saque desde fuera de la cancha, en el lugar más cercano donde ocurrió la infracción.
- Si ningún equipo tenía control de la pelota o el derecho al control de la pelota, **una situación de salto ocurre.**

Art.46 Foul antideportivo

46.1 Definición

46.1.1 Un **foul antideportivo** es un foul personal cometido por un jugador que, a juicio de uno de los jueces, no hace un legítimo esfuerzo por jugar la pelota dentro del espíritu e intenciones de las reglas.

46.1.2 Fouls antideportivos deben ser interpretados consistentemente durante todo el partido.

46.1.3 **El juez debe juzgar solamente la acción.**

46.1.3 Para juzgar cuando un foul es antideportivo, los jueces deben aplicar los siguientes principios :

- Si el jugador no hace un esfuerzo por jugar la pelota y un contacto ocurre, esto es un foul antideportivo.
- Si un jugador en el esfuerzo por jugar la pelota, causa contacto con rudeza excesiva (foul duro), entonces ese contacto debe ser juzgado como foul antideportivo.
- Si un jugador agarra, golpea, pateo o deliberadamente empuja a un jugador oponente, esto es un foul antideportivo.

- Si un jugador comete foul haciendo un legítimo esfuerzo por jugar la pelota (juego normal en el baloncesto), esto no es un foul antideportivo.
- 46.1.4 Un jugador que repetidamente comete fouls antideportivos, debe ser descalificado.

46.2 Penalidad

46.2.1 Un foul antideportivo debe ser cargado contra el ofensor.

46.2.2 Tiro(s) libre(s) deben ser concedidos a los oponentes, seguido de la posesión de la pelota en mitad de cancha.

El número de tiros libres debe concederse de la siguiente manera:

- Si el foul es cometido contra un jugador que no está en el acto de lanzamiento, dos (2) tiros libres.
- Si el foul es cometido contra un jugador que está en el acto de lanzamiento: el gol, si es convertido, debe concederse y además un (1) tiro libre adicional.
- Si el foul es cometido contra un jugador que está en el acto de lanzamiento y no convierte: dos (2) o tres (3) tiro(s) libre(s), de acuerdo al lugar desde donde se intentó el lanzamiento de cancha.

Art.47 Foul descalificador

47.1 Definición

47.1.1 Cualquier flagrante comportamiento antideportivo de un jugador, sustituto, entrenador, asistente del entrenador, o auxiliar del equipo, es un **foul descalificador**.

47.1.2 Un entrenador también debe ser descalificado, cuando:

- Es sancionado con dos (2) fouls técnicos (E), como resultado de conducta personal antideportiva.
- Es sancionado con tres (3) fouls técnicos acumulados, como resultado de conducta antideportiva de su asistente, sustituto o auxiliares de equipo que están en el banco del equipo (B), o una combinación de tres (3) fouls técnicos una de las cuales ha sido sancionada en contra de él mismo (E).

47.1.3 Un entrenador que ha sido descalificado debe ser reemplazado por su asistente inscripto en la planilla de juego. Si no hay asistente inscripto en la planilla, será reemplazado por el capitán.

47.2 Penalidad

47.2.1 Un foul descalificador debe ser cargado contra el ofensor.

47.2.2 El debe ser descalificado, retirarse y permanecer en los vestuarios de su equipo por todo lo que resta del partido, o abandonar el estadio si así lo decide.

47.2.3 Tiro(s) libre(s) deben ser concedidos a los oponentes, seguidos de la posesión de la pelota en la mitad de la cancha.

El número de tiros libres a concederse serán como los de foul antideportivo, Art.46.2.2

Art.48 Reglas de conducta

48.1 Definición

48.1.1 **La apropiada conducción del juego requiere la total y leal cooperación de los miembros de ambos equipos (jugadores, sustitutos, entrenadores, asistentes de entrenadores y auxiliares de equipo) con los jueces, oficiales de mesa y comisionado.**

- 48.1.2 Cada equipo deberá hacer todo lo posible para lograr la victoria, pero deben hacerlo con nobleza y dentro del espíritu deportivo y el juego limpio.
- 48.1.3 Cualquier deliberada y repetida falta de cooperación o no cumplimiento con el espíritu de estas reglas, deben ser considerados como un **foul técnico** y penalizado según sea el caso.
- 48.1.4 Un juez debe prevenir sancionar foul técnicos, advirtiendo a los miembros de un equipo o hasta pasar por alto infracciones técnicas menores de carácter administrativo, las cuales son obviamente sin intención y no tienen efecto directo sobre el juego, a menos que ocurra una repetición de la misma violación luego de la advertencia.
- 48.1.5 Una infracción técnica es descubierta después que la pelota este viva, el partido debe detenerse y un foul técnico sancionado. La penalidad debe ser administrada como si el foul técnico hubiera ocurrido al momento de la sanción. Cualquier cosa ocurrida durante el tiempo entre la infracción técnica y la detención del juego será válida.

48.2 Regla

Actos de violencia pueden suceder durante un partido en contra del espíritu deportivo y el juego limpio. Esto debe ser detenido inmediatamente por los jueces y si es necesario por las autoridades de mantener el orden publico.

- 48.2.1 Siempre que actos de violencia ocurran entre jugadores, sustitutos, entrenadores y auxiliares del equipo, los jueces deben tomar las medidas necesarias para detenerlos.
- 48.2.2 Cualquiera de las personas mencionadas arriba que sean culpables de flagrantes actos de agresión contra oponentes o jueces, deberán ser descalificados inmediatamente del juego. Los jueces deben elevar un informe del incidente al comité organizador de la competencia.
- 48.2.3 Las fuerzas del orden público pueden ingresar al campo de juego solamente si los jueces se lo solicitan. Sin embargo, si los espectadores ingresan a la cancha con la obvia intención de someter actos de violencia, ellos pueden ingresar inmediatamente para intervenir y proteger a los equipos y los jueces.
- 48.2.4 Todas las otras áreas, incluyendo los accesos y salidas, pasillos y vestuarios, están bajo la jurisdicción de los organizadores y de las fuerzas responsables de mantener el orden público.
- 48.2.5 Acciones físicas de los jugadores, sustitutos, entrenadores, asistente de entrenadores y auxiliares de equipo que conduzcan a dañar el equipamiento del juego, no debe ser permitido por los jueces.

Cuando conductas de esa naturaleza sean observadas por los jueces, el entrenador del equipo ofensor deberá ser inmediatamente advertido.

De reiterarse la(s) acción(es) un foul técnico debe sancionarse al o los responsable(s) envuelto(s). Si el nombre del culpable **no** esta inscripto en la planilla, el foul técnico debe ser cargado al entrenador y registrado en la planilla de juego con una "B".

Decisiones tomadas por los jueces finales y no pueden ser discutidas ni desobedecerse.

Art. 49 Foul Técnico de jugador

49.1 Definición

- 49.1.1 Fouls técnicos de jugador, son todos los fouls de jugador que no involucran contacto con un oponente.
- 49.1.2 Un foul técnico corresponde cuando un jugador menosprecia las advertencias de los jueces o asume actitudes tales como:

- Dirigirse irrespetuosamente o tocar a uno de los jueces, comisionado, oficiales de mesa o los oponentes.
 - Usar lenguaje o gestos que ofendan o inciten a los espectadores.
 - Molestar a un oponente u obstaculizar su visión moviendo las manos cerca de los ojos.
 - Demorar el juego impidiendo que se realice con rapidez un saque desde fuera de la cancha.
 - No levantar la mano como corresponde después que uno de los jueces se lo haya solicitado luego que se le sanciona un foul.
 - Cambiar su número de jugador sin informárselo al apuntador y al primer juez.
 - Abandonar la cancha sin ninguna razón autorizada.
 - Colgarse del aro de tal manera que el peso del jugador sea sostenido por el aro.
- En una situación de clavar o volcar la pelota, un jugador puede:
- Agarrar el aro momentáneamente y accidentalmente.
 - Colgarse del aro si, a juicio de uno de los jueces, esté tratando de evitar lesiones para él u otro jugador.

49.2 Penalidad

49.2.1 Un foul técnico debe ser cargado en contra del jugador.

49.2.2 Un (1) tiro libre será concedido a los oponentes, seguidos de la posesión de la pelota en la mitad de la cancha.

Art. 50 Foul técnico de entrenadores, asistentes de entrenadores, sustitutos y auxiliares de equipo

50.1 Definición

Un entrenador, asistente de entrenador, sustituto o auxiliar de equipo, **no deberá dirigirse irrespetuosamente ni tener contacto** con los jueces, el comisionado, los oficiales de mesa o los oponentes.

50.1.1 Los entrenadores, asistentes de entrenadores, sustituto o auxiliares de equipo son las únicas personas autorizadas a estar en el área del banco de equipo, donde deben permanecer, con las siguientes excepciones:

- Un entrenador, asistente, sustituto o auxiliar de equipo, pueden ingresar al campo de juego con el objeto de atender a un jugador lesionado después de recibir permiso de uno de los jueces para así hacerlo.
- Un médico puede ingresar a la cancha sin el permiso de uno de los jueces, si a su juicio, un jugador lesionado peligrosamente requiere atención inmediata.
- Un sustituto para solicitar una sustitución en la mesa de control.
- Un entrenador o su asistente para solicitar un tiempo muerto computable.
- Un entrenador, asistente, sustituto o auxiliar de equipo pueden ingresar a la cancha durante un tiempo muerto computable, para dirigirse a un miembro de su equipo pero debe permanecer dentro de la vecindad del área del banco de su equipo.
Sin embargo, un entrenador puede dirigirse a sus jugadores durante el partido, siempre que permanezca dentro del área de banco de su equipo.
- Cuando el cronómetro esté detenido, un entrenador o su asistente puede ir a la mesa de control para obtener información estadística. Esto deberá hacerlo en forma cortés y sin interferir en el normal desarrollo del partido.

50.2 Penalidad

50.2.1 Un foul técnico debe cargarse contra el entrenador.

- 50.2.2 Dos (2) tiros libres deben ser concedidos a los oponentes, seguido de la posesión de la pelota en la mitad de cancha.

Art. 51 Foul técnico durante un intervalo de juego

51.1 Definición

Fouls técnicos pueden ser sancionados **durante un intervalo de juego**, el cual es el período antes del comienzo del partido (20 minutos) y el intervalo entre cualquier período, el intervalo de la mitad y el intervalo antes de cualquier periodo suplementario.

El intervalo de juego comienza 20 minutos antes del comienzo del partido o con la señal del cronometrista dando por terminado el tiempo de juego de cualquier período.

El intervalo de juego finaliza como sigue:

- Al principio del período 1, período 3 y cualquier período suplementario, cuando la pelota es tocada legalmente en el salto inicial.
- Al comienzo del período 2 y período 4, cuando la pelota toca o es tocada por un jugador dentro de la cancha después de realizado el saque inicial.

51.2 Penalidad

Si un foul técnico es sancionado contra:

- Un miembro del equipo con derecho a jugar, el foul técnico debe ser cargado al jugador y dos (2) tiros libres deben ser concedidos a los oponentes.
Este foul cuenta como uno de los fouls de equipo.
- Un entrenador, asistente de entrenador, jugador-entrenador o auxiliar de equipo, el foul técnico debe ser cargado contra el entrenador y dos (2) tiros libres deberán ser concedidos a los oponentes.
Este foul no cuenta como uno de los fouls de equipo.

Si más de un foul técnico es sancionado, ver Art. 56 (Situaciones Especiales).

51.3 Procedimiento

Después de que los tiros libres se han completado, el período de juego o período suplementario extra se iniciará con un salto en el círculo central o un saque fuera de cancha como esta previsto en las reglas.

Art. 52 Reyertas (Peleas)

52.1 Definición

Reyertas (peleas) es la agresiva y violenta acción entre dos o más personas (jugadores, sustitutos, entrenadores, asistentes de entrenadores y auxiliares de los equipos).

Este artículo solo aplica a sustitutos, entrenadores, asistentes de entrenadores y auxiliares de equipo, quienes abandonen el área de banco de equipo durante una pelea o durante cualquier situación que pueda conducir a una pelea.

52.2 Regla

52.2.1 Sustitutos o auxiliares de equipo que abandonen el área de banco de su equipo durante una pelea o cualquier situación que pueda conducir a una pelea, deben ser descalificados.

52.2.2 Solo el entrenador y/o su asistente tienen permitido abandonar el área de banco durante una pelea o cualquier situación que pueda conducir a una pelea, con el objeto de asistir a los jueces a mantener o restablecer el orden. En esta situación el entrenador y/o su asistente, **no** serán descalificados.

- 52.2.3 Si un entrenador y/o su asistente abandonan el área de banco y **no** asisten o intentan asistir a los jueces a mantener o restablecer el orden, debe ser descalificado.

52.3 Penalidad

- 52.3.1 Independientemente del número de sustitutos o auxiliares de equipo descalificados por abandonar el área de banco, solo un (1) foul técnico (B) deberá ser cargado en contra del entrenador.
- 52.3.2 En caso que miembros de ambos equipos sean descalificados bajo este artículo y no haya otras penalidades de foul (ver Art. 52.3.4 más abajo), una situación de salto ocurre.
- 52.3.3 Todos los foul descalificadores deben registrarse como se describe en B.8.3 y no deben contarse como fouls de equipos.
- 52.3.4 Todas las penalidades producto de sanciones anteriores a la de los sustitutos y auxiliares de equipo por abandonar el área de banco, deberán ser manejadas de acuerdo con el Art. 56 (Situaciones especiales).

REGLA OCHO - PREVISIONES GENERALES

Art. 53 Principio Básico

- 53.1 Cada juez, con independencia del otro, tienen autoridad para sancionar fouls en cualquier momento del partido, ya sea que la pelota esté viva o muerta.
- 53.2 Pueden sancionarse cualquier número de fouls en contra de uno o de ambos equipos. Independientemente de la penalidad, un foul debe ser registrado en la planilla contra cada ofensor.

Art. 54 Cinco fouls de jugador

- 54.1 Un jugador que ha cometido cinco (5) fouls, sean personales y/o técnicos, debe ser informado de esto y debe abandonar el partido inmediatamente. El deberá ser sustituido dentro de 30 segundos.
- 54.2 Un foul de jugador cuando previamente ha cometido su 5to. foul se carga contra el entrenador y debe ser registrado con una "B" en la planilla.

Art. 55 Fouls de equipo: Penalidad

55.1 Definición

- 55.1.1 **Un equipo está en una situación de penalidad de foul de equipo** cuando ha cometido cuatro (4) fouls en un período como resultado de foul personales o técnicos cargados en contra de cualquier jugador de ese equipo.
- 55.1.2 Todos los fouls de equipo cometidos en cualquier **intervalo de juego** deben ser considerados como parte del próximo período o período suplementario.
- 55.1.3 Todos los fouls de equipo cometidos en cualquier **período suplementario** deben ser considerados como parte del cuarto período.

55.2 Regla

- 55.2.1 Cuando un equipo está en la situación de penalidad por fouls de equipo, todos los fouls cometidos contra un jugador que no está en el acto de lanzamiento deberán ser penalizados con dos (2) tiros libres, en lugar de posesión de la pelota para un saque fuera de cancha.

- 55.2.2 Si un foul personal es cometido por un jugador del equipo con control de una pelota viva, o del equipo que tenga el derecho a un saque desde fuera de la cancha, entonces ese foul no será penalizado con dos (2) tiros libres.

Art. 56 Situaciones especiales

56.1 Definición

En el mismo período de cronómetro detenido que sigue a un foul o a una violación, **situaciones especiales** pueden surgir cuando foul(s) adicionales son cometidos.

56.2 Procedimiento

- 56.2.1 Todos los fouls deberán ser cargados y todas las penalidades identificadas.
- 56.2.2 El orden en que los fouls ocurrieron deberán ser determinados.
- 56.2.3 Todas las penalidades iguales contra ambos equipos y las situaciones de doble falta deben ser canceladas. Cuando las penalidades sean canceladas, deben considerarse como si no hubieran ocurrido.
- 56.2.4 El derecho a la posesión de la pelota como parte de la última penalidad aún no administrada, deberá cancelar cualquier derecho previo a la posesión de la pelota y debe ser perdida como resultado.
- 56.2.5 Cuando la pelota vuelve a estar viva en el primer o único tiro libre o en un saque desde fuera de la cancha, entonces esa penalidad no puede ser usada para cancelar otra penalidad.
- 56.2.6 Todas las penalidades que resten, deberán ser administradas en el orden en que fueron sancionadas.
- 56.2.7 Si después de una cancelación de penalidades iguales contra ambos equipos, no hay otras penalidades pendientes de administrar, el partido debe ser reanudado de acuerdo al Art. 45.2.2

Art. 57 Tiros Libres

57.1 Definición

- 57.1.1 Un **tiro libre** es una oportunidad que tiene un jugador de convertir un (1) punto, sin oposición, desde una posición detrás de la línea de tiro libre y dentro del semicírculo.
- 57.1.2 Una **serie de tiros libres** es definida como todos los tiros libres resultantes de una única penalidad de foul.
- 57.1.3 Un tiro libre y la actividad envuelta en esto finaliza cuando la pelota:
- Ingresar al cesto directamente por arriba y permanece en él o lo atraviesa.
 - No hay ninguna posibilidad de que entre al cesto ya sea directamente o después que la pelota tocó el aro.
 - Es legalmente tocada por un jugador luego que haya tocado el aro.
 - Toque el piso.
 - Quede muerta nuevamente.
- 57.1.4 Después del último o único tiro libre, después que la pelota ha tocado el aro y es legalmente tocada por un jugador atacante o por un jugador defensor antes que entre al cesto, el intento cambia su valor y se convierte en un gol de ancha de dos (2) puntos.

- 57.2 **Cuando un foul personal es sancionado** y la penalidad es otorgar tiro(s) libre(s):

- 57.2.1 El jugador contra el cual se cometió el foul deberá intentar el/los tiro(s) libre(s).
57.2.2 El deberá intentar el/los tiro(s) libre(s) antes de abandonar el juego, si hay una solicitud de sustitución solicitada por el jugador que ha sido víctima del foul.
57.2.3 Su sustituto deberá ejecutar el/los tiro(s) libre(s), si el jugador designado para ejecutar el/los tiro(s) libre(s) debe abandonar el juego a causa de una lesión, haber cometido su quinto foul o haber sido descalificado. Si no hay sustituto disponible, cualquier jugador puede ser designado por el capitán para ejecutar los tiros libres.

57.3 **Cuando un foul técnico es sancionado**, los tiros libres pueden ser ejecutados por cualquier jugador del equipo oponente, designado por su capitán.

57.4 El lanzador de tiros libres:

- 57.4.1 Debe tomar una posición detrás de la línea de tiro libre y dentro del semicírculo.
57.4.2 Puede usar cualquier método para lanzar un tiro libre de manera tal que la pelota, sin que toque el piso, entre al cesto por arriba o toque el aro.
57.4.3 Debe desprenderse de la pelota dentro de los cinco (5) segundos desde el momento que la pelota sea colocada a su disposición por uno de los jueces.
57.4.4 No debe tocar la línea de tiro libre, la cancha más allá de la línea de tiro libre, hasta que la pelota haya entrado al cesto o haya tocado el aro.
57.4.5 No debe fingir (amagar) el tiro.

Una infracción del Art. 57.4 es una violación.

57.4.6 Penalidad

Si una violación es cometida por el lanzador del tiro libre: Cualquier otra violación cometida por cualquier otro(s) jugador(es) inmediatamente antes, al mismo tiempo, o después, no deben ser consideradas y ningún punto debe ser concedido.

La pelota debe ser otorgada a los oponentes para un saque desde fuera de la cancha, en la línea lateral a la altura de la línea de tiro libre extendida, a menos que otros tiros libres deban ser administrados.

57.5 Los jugadores en los espacios del área restrictiva

57.5.1 Distribución de los espacios:

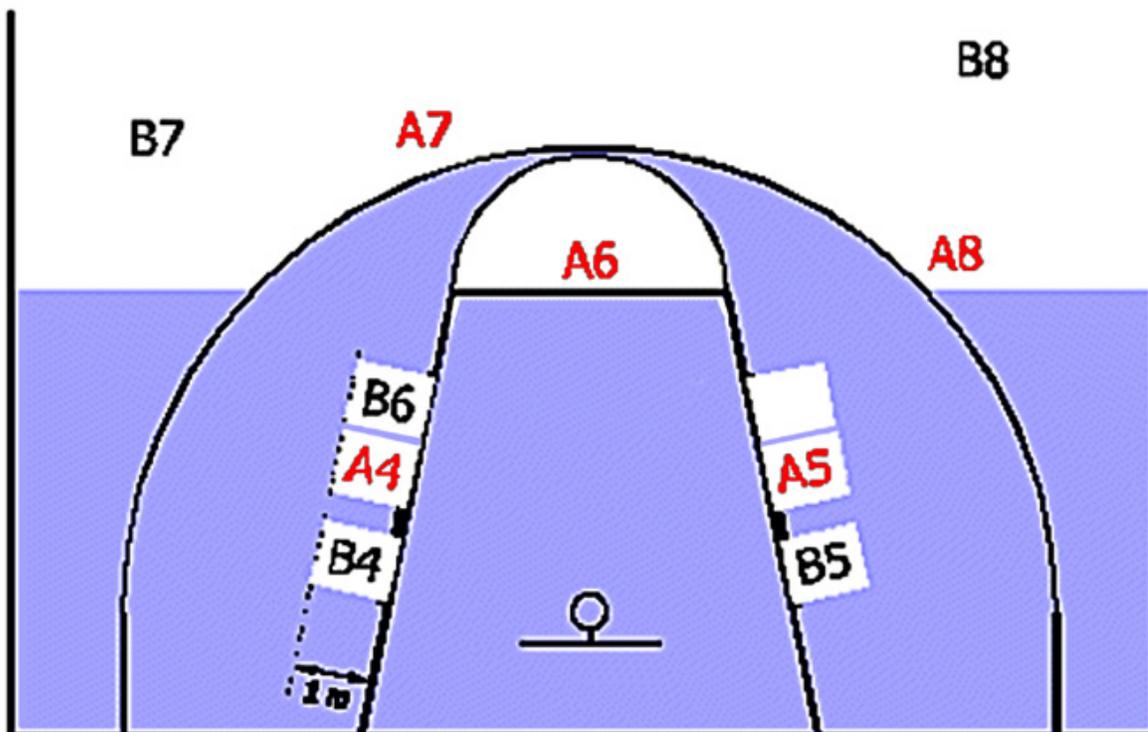
- Un máximo de cinco (5) jugadores (3 defensores y 2 atacantes) pueden ocupar los espacios a lo largo del área restrictiva que son considerados como de un (1) metro de profundidad.
- Los primeros espacios de ambos lados del área restrictiva deberán ser ocupados por los oponentes del lanzador de los tiros libres.
- Los jugadores deben ocupar, en posiciones alternas, solamente los espacios a los que tienen derecho.

57.5.2 Todos los jugadores en los espacios del área restrictiva no deberán:

- 57.5.2.1 Ocupar los espacios a los que no tienen derecho.
57.5.2.2 Ingresar al área restrictiva, la zona neutral o abandonar su lugar, hasta que la pelota haya dejado la(s) mano(s) del lanzador de tiro libre.
57.5.2.3 Tocar la pelota mientras está en trayectoria hacia el cesto antes que toque el aro o que sea evidente que no lo tocará.
57.5.2.4 Tocar el cesto o el tablero mientras la pelota está en contacto con el aro.
57.5.2.5 Pasar la mano a través del cesto por abajo y tocar la pelota.

57.5.2.6 Tocar la pelota, el aro, o el tablero mientras la pelota tenga la oportunidad de ingresar al cesto durante cualquier tiro libre, el cual será seguido por otro(s) tiro(s) libre(s).

57.5.2.7 Moverse de sus posiciones, cuando la pelota esté viva para un tiro libre, hasta que la pelota haya salido de la(s) mano(s) del lanzador de tiro libre.



(DIAGRAMA 14)

57.5.3 Los oponentes de un lanzador de tiros libres no deben:

57.5.3.1 Desconcertar al lanzador de tiro libre con sus acciones.

57.5.3.2 Tocar la pelota o el cesto mientras la pelota está dentro del cesto.

57.5.3.3 Causar que el tablero o el aro vibre mientras la pelota está en el aire, de tal manera que, a juicio de uno de los jueces, evite que la pelota entre al cesto.

Una infracción del Art. 57.5 es una violación.

57.5.4 Penalidad

- 57.5.4.1 Si un tiro libre es convertido y los Art. 57.5.1, 57.5.2.1, 57.5.2.2, 57.5.2.7 o 57.5.3.1 son violados por cualquier jugador en los espacios del área restrictiva, la violación no se tiene en cuenta y el gol es concedido.
- 57.5.4.2 Si el tiro libre **no** es convertido y los Art. 57.5.1, 57.5.2.1, 57.5.2.2, 57.5.2.7 o 57.5.3.1 son violados por:
- Un **compañero** del lanzador de tiro libre, la pelota debe ser concedida a los oponentes para un saque desde fuera de la cancha en la línea de tiro libre extendida.
 - Un **oponente** del lanzador de tiro libre, un nuevo tiro debe ser concedido al lanzador del tiro libre.
 - **Ambos equipos**, el juego se reanudara con un saque desde fuera de la cancha, según lo previsto en las reglas.
- 57.5.4.3 Si los Art. 57.5.2.3, 57.5.2.4, 57.5.2.5, 57.5.2.6, 57.5.3.2 o 57.5.3.3 son violados por:
- Un **compañero** del lanzador de tiro libre ningún punto debe ser concedido y la pelota debe ser otorgada a los oponentes para un saque desde fuera de la cancha en la línea de tiro libre extendida.
 - Un **oponente** del lanzador del tiro libre, el tiro libre debe considerarse válido y un (1) punto debe anotarse.
 - **Ambos equipos**, ningún punto debe ser concedido y el juego debe se reanudara con un saque desde fuera de la cancha, según lo previsto en las reglas.
- 57.5.4.4 Si el Art. 57.5.2.3 es violado por un **oponente** del lanzador de tiro libre Durante el último o único tiro libre, el tiro libre debe considerarse válido, un punto concederse y un Fol. técnico cargado contra el jugador que cometió la violación.
- 57.5.4.4.1 Si más de un tiro libre es ejecutado, las penalidades de saque se otorgarán solamente cuando una violación ha ocurrido durante el último o único tiro libre.
- 57.6 Todos los jugadores que no están ubicados en los espacios del área restrictiva:**
- 57.6.1 No desconcertar al lanzador de tiros libres con sus acciones.
- 57.6.2 Permanecer detrás de la línea de tiro libre extendida y detrás de la línea de tres puntos, hasta que la pelota toque el aro o el tiro libre finalice.
Una infracción al Art. 57.6 es una violación.
- 57.6.3 Penalidad**
Ver Art. 57.5.4 de arriba.
- 57.7 Durante tiros libres que han de ser seguidos por otra(s) serie(s) de tiro(s) libre(s), un saque desde fuera de la cancha o un salto:**
- 57.7.1 Los jugadores no deben ocupar los espacios a lo largo del área restrictiva.
- 57.7.2 Todos los jugadores deben estar detrás de la línea de tiro libre extendida y detrás de línea de tres puntos.
Una infracción del Art. 57.7 es una violación.
- 57.7.3 Penalidad**
Ver Art.57.5.4 de arriba.
- Art.58 Error Corregible

58.1 Definición

Los jueces pueden **corregir un error** si la regla no es considerada inadvertidamente, como resultado de las siguientes situaciones **solamente**:

- 58.1.1 Conceder tiro(s) libre(s) inmerecido(s).
- 58.1.2 Permitir que un jugador que no le corresponde, ejecute tiro(s) libre(s)
- 58.1.3 No conceder tiro(s) libre(s) merecidos.
- 58.1.4 Los jueces erróneamente concedan o anulen punto(s).

58.2 Procedimiento

- 58.2.1 Para ser corregidos los errores arriba mencionados, deben ser descubiertos por uno de los jueces o por que algún oficial de mesa que se lo indique, antes que la pelota esté nuevamente viva luego de la primera pelota muerta, después que el cronómetro haya funcionado, luego del error.

Esto es:

El error ocurre

Todos los errores ocurren durante una
pelota muerta.

Pelota viva

El error es corregible.

El cronómetro funciona o

continúa funcionando El error es corregible.

Pelota muerta

El error es corregible.

Pelota viva

El error ya no es corregible.

- 58.2.2 Uno de los jueces puede detener el juego inmediatamente al descubrir el error, siempre y cuando no coloque a ninguno de los equipos en desventaja. Si el error es descubierto durante el juego, el apuntador deberá esperar por la primera pelota muerta antes de hacer sonar su señal y llamar la atención de los jueces para detener el partido.
- 58.2.3 Cualquier punto logrado, tiempo transcurrido y toda la actividad adicional que pudiera haber ocurrido **antes** del descubrimiento del error **no** debe ser cancelada.
- 58.2.4 Luego que el error haya sido descubierto y todavía sea corregible:
 - Si el jugador involucrado en la corrección del error está en el banco del equipo por haber sido legalmente sustituido (**no** porque haya sido descalificado o cometido su quinto foul), el debe **reingresar** a la cancha para participar en la corrección del error (durante este tiempo el vuelve a ser jugador).
Al completar la corrección, el puede permanecer en el juego **a menos** que una sustitución legal haya sido nuevamente solicitada, en cuyo caso el jugador puede abandonar la cancha.
 - Si el jugador fue sustituido porque haya cometido su quinto foul o haya sido descalificado, su sustituto legal debe participar en la corrección del error.
- 58.2.5 Luego de corregido el error, el juego debe reanudarse de la manera que debía continuar cuando fue interrumpido para corregirlo. La pelota debe concederse al equipo que tenía ese derecho al momento de ser descubierto el error.
- 58.2.6 Errores corregibles no pueden ser corregidos después que el primer juez haya firmado la planilla de juego.
- 58.2.7 Cualquier error o equivocación de los registros del apuntador, involucrado con el tanteador, número de fouls o cantidad de tiempos muertos, no son errores corregibles y pueden ser

corregidos por los jueces en cualquier momento antes que el primer juez firme la planilla de juego.

58.3 Excepción:

- 58.3.1 Si el error constituye tiro(s) libre(s) inmerecidos o permitiendo que un jugador que no le corresponde ejecute tiro(s) libre(s); los tiros libres intentados como resultado del error y toda la actividad envuelta dentro de esto, deberán ser canceladas a menos que sean, foul técnico, antideportivo o descalificador, sancionados durante la actividad del error.
- 58.3.2 Si el error constituye permitir que un jugador que no le corresponde ejecute tiro(s) libre(s) o fallar en conceder tiros libres merecidos, y si no ha habido cambio de posesión de la pelota desde que el error fue cometido, el juego debe ser reanudado después de la corrección del error, como sigue después de un tiro libre normal.
- 58.3.3 Si el error constituye fallar en conceder tiro(s) libre(s) merecidos, el error no se debe tomar en cuenta, en el caso de que el mismo equipo anote después haber sido erróneamente concedida la posesión de la pelota.