escuelas católicas
sevilla

REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO
JUEGOS DEPORTIVOS ESCOLARES
TEMPORADA 2023-2024

C/ Virgen Del Águila 2 Bajo 2 (Local) 41011 Sevilla
Tlf: 955.290.495 / 625.403.954
deportes@ecsevilla.org

INDICE DE CONTENIDOS

REGLA UNO — EL JUEGO **2**

Art. 1 Definiciones 2

REGLA DOS — PISTA Y EQUIPAMIENTO **2**

Art. 2 Pista 2
Art. 3 Equipamiento 4

REGLA TRES — LOS EQUIPOS **10**

Art. 4 Equipos 10
Art. 5 Jugadores: lesión 12
Art. 6 Capitán: obligaciones y derechos 12
Art. 7 Entrenadores: obligaciones y derechos 12

REGLA CUATRO — REGLAMENTACION DEL JUEGO **14**

Art. 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y prórrogas 14
Art. 9 Comienzo y final de un cuarto o del partido 14
Art. 10 Estado del balón 15
Art. 11 Posición de un jugador y de un árbitro 16
Art. 12 Salto entre dos y posesión alterna 16
Art. 13 Cómo se juega el balón 18
Art. 14 Control del balón 18
Art. 15 Jugador en acción de tiro 18
Art. 16 Canasta: cuándo se marca y su valor 19
Art. 17 Saque 20
Art. 18 Tiempo muerto 21
Art. 19 Sustituciones 23
Art. 20 Partido perdido por incomparecencia 24
Art. 21 Partido perdido por inferioridad 25

REGLA CINCO — VIOLACIONES **26**

Art. 22 Violaciones 26
Art. 23 Jugador fuera del terreno de juego y balón fuera del terreno de juego 26
Art. 24 Regate 26
Art. 25 Avance 27
Art. 26 Tres segundos 28
Art. 27 Jugador estrechamente marcado 28
Art. 28 Ocho segundos 29
Art. 29 Veinticuatro segundos 29
Art. 30 Balón devuelto a pista trasera 30
Art. 31 Interposiciones e interferencias 31

REGLA SEIS — FALTAS 33

Art. 32 Faltas 33
Art. 33 Contacto: principios generales 33
Art. 34 Falta personal 37
Art. 35 Doble falta 38
Art. 36 Falta antideportiva 38
Art. 37 Falta descalificante 39
Art. 38 Falta técnica 41
Art. 39 Enfrentamientos 43

REGLA SIETE — DISPOSICIONES GENERALES 45

Art. 40 Cinco faltas por jugador 45
Art. 41 Faltas de equipo: penalización 45
Art. 42 Situaciones especiales 45
Art. 43 Tiros libres 46
Art. 44 Error rectificable 48

REGLA OCHO — ARBITROS: OBLIGACIONES Y DERECHOS 50

Art. 45 Árbitro principal: obligaciones y derechos 50
Art. 46 Árbitros: obligaciones y derechos 50

REGLA NUEVE — REGLA DE LOS 40 PUNTOS 52

Art. 47 Regla de los 40 puntos 52

A — SEÑALES DE LOS ARBITROS 53
B — ACTA DEL PARTIDO 59
C — ADAPTACIONES DEL REGLAMENTO EN LA CATEGORIA PREBENJAMIN - BENJAMIN 63

D — ADAPTACIONES DEL REGLAMENTO EN LA CATEGORIA ALEVÍN 65
E — ADAPTACIONES DEL REGLAMENTO EN LA CATEGORIA INFANTIL 67
F — ADAPTACIONES DEL REGLAMENTO EN LA CATEGORIA CADETE 69

REGLA UNO – EL JUEGO

Art. 1 Definiciones

1.1 El baloncesto

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

El baloncesto está controlado por los árbitros y oficiales de mesa, este último será designado por el equipo local.

1.2 Canasta: propia / contraria

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

1.3 Vencedor de un partido

El vencedor será el equipo que haya logrado el mayor número de puntos al final del tiempo de juego. En categoría minibasket será válido el empate siempre y cuando no se esté jugando una eliminatoria.

REGLA DOS – PISTA Y EQUIPAMIENTO

Art. 2 Pista

2.1 Terreno de juego

El terreno de juego será una superficie plana y dura, libre de obstáculos, con unas dimensiones teóricas de veintiocho (28) metros de largo y quince (15) metros de ancho, medidos desde el borde interior de las líneas que lo delimitan. **(Esquema 1).**
En categoría **minibasket**, las dimensiones teóricas del terreno de juego serán de veintiséis metros con cincuenta centímetros (26,50) de largo y quince (15) metros de ancho. **(Esquema 2)**
Todo terreno de juego con diferentes medidas de las referidas como terreno de juego normal será apto para desarrollar encuentros de baloncesto para las categorías aprobadas.

2.1.1 Pista trasera

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

2.1.2 Pista delantera

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

2.2 Líneas

Todas las líneas se trazarán del mismo color (preferiblemente blanco), de cinco (5) centímetros de ancho y claramente visibles.

2.2.1 Líneas limítrofes

El terreno de juego estará delimitado por las líneas limítrofes, que consisten en las líneas de fondo (en los lados cortos) y las líneas laterales (en los lados largos). Estas líneas no forman parte del terreno de juego.

Cualquier obstáculo, incluidos los miembros de un equipo sentados en su banquillo, estará como mínimo a dos (2) metros del terreno de juego.

2.2.2 Línea central, círculo central y semicírculos

La línea central se trazará paralela a las líneas de fondo desde los puntos centrales de ambas líneas laterales, y se prolongará quince (15) centímetros por la parte exterior de cada una de ellas. La línea central forma parte de la pista trasera.

El círculo central se trazará en el centro del terreno de juego y tendrá un radio de 1,80 metros, medido hasta el borde exterior de la circunferencia. Si su interior está pintado deberá ser en el mismo color que las zonas restringidas.

Los semicírculos de tiros libres se trazarán sobre el terreno de juego y tendrán un radio de 1,80 metros, medido hasta el borde exterior de la circunferencia. Su centro estará situado en el punto medio de cada línea de tiros libres. **(Esquema 3)**

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

Se trazará una línea de tiros libres, de 3,60 metros de longitud, paralela a cada línea de fondo y con su borde más alejado a 5,80 metros del borde interior de estas. Su punto central estará situado sobre la línea imaginaria que une el centro de ambas líneas de fondo.

Las zonas restringidas son dos espacios marcados en el terreno de juego delimitados por las líneas de fondo, las líneas de tiros libres y las líneas que parten de las líneas de fondo, con sus bordes exteriores a tres (3) metros del centro de las mismas y terminan en el borde exterior de las líneas de tiros libres. Excepto las líneas de fondo, estas líneas forman parte de la zona restringida. El interior de las zonas restringidas puede estar pintado, pero deberá ser en el mismo color que el círculo central.

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

Las modificaciones aplicables a la categoría **minibasket** se muestran en el **Esquema 4.**

2.2.4 Zona de canasta de tres puntos

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

- Dos líneas paralelas perpendiculares a la línea de fondo, con su borde más alejado a 6,25 metros del punto directamente perpendicular al centro exacto de la canasta de los oponentes. La distancia desde el borde interior del centro de la línea de fondo hasta este punto es 1,575 metros.
- Un semicírculo de 6,25 metros de radio medido desde el centro de la canasta hasta el borde exterior de la circunferencia y que confluye con las líneas paralelas, el cual no forma parte de la zona de canasta de tres puntos.

2.2.5 Zonas de banquillo de equipo

Las zonas de banquillo de equipo se marcarán fuera del terreno de juego, en el mismo lado que la mesa del anotador. **(Esquema 1**)

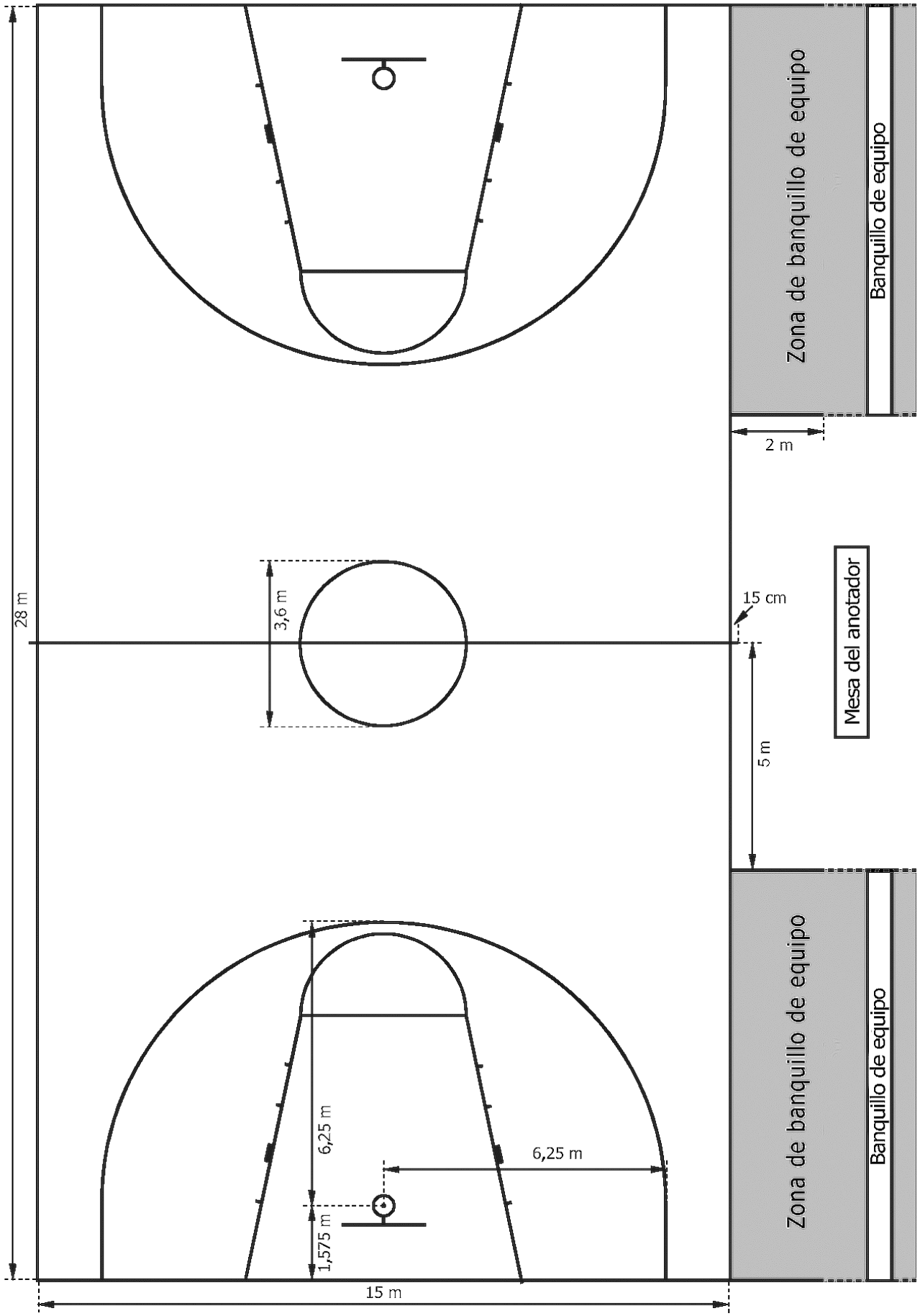
Cada zona estará delimitada por una línea de dos (2) metros de largo prolongación de la línea de fondo y por otra línea de, al menos, la misma medida trazada a cinco (5) metros de la línea central y en ángulo recto con la línea lateral.

En la zona de banquillo sólo podrán estar aquellos jugadores, entrenadores, sustitutos y acompañantes de equipo inscritos en acta. Cualquier otra persona estará situada en la banda contraria o en la grada al menos dos (2) metros detrás del banquillo de su equipo.

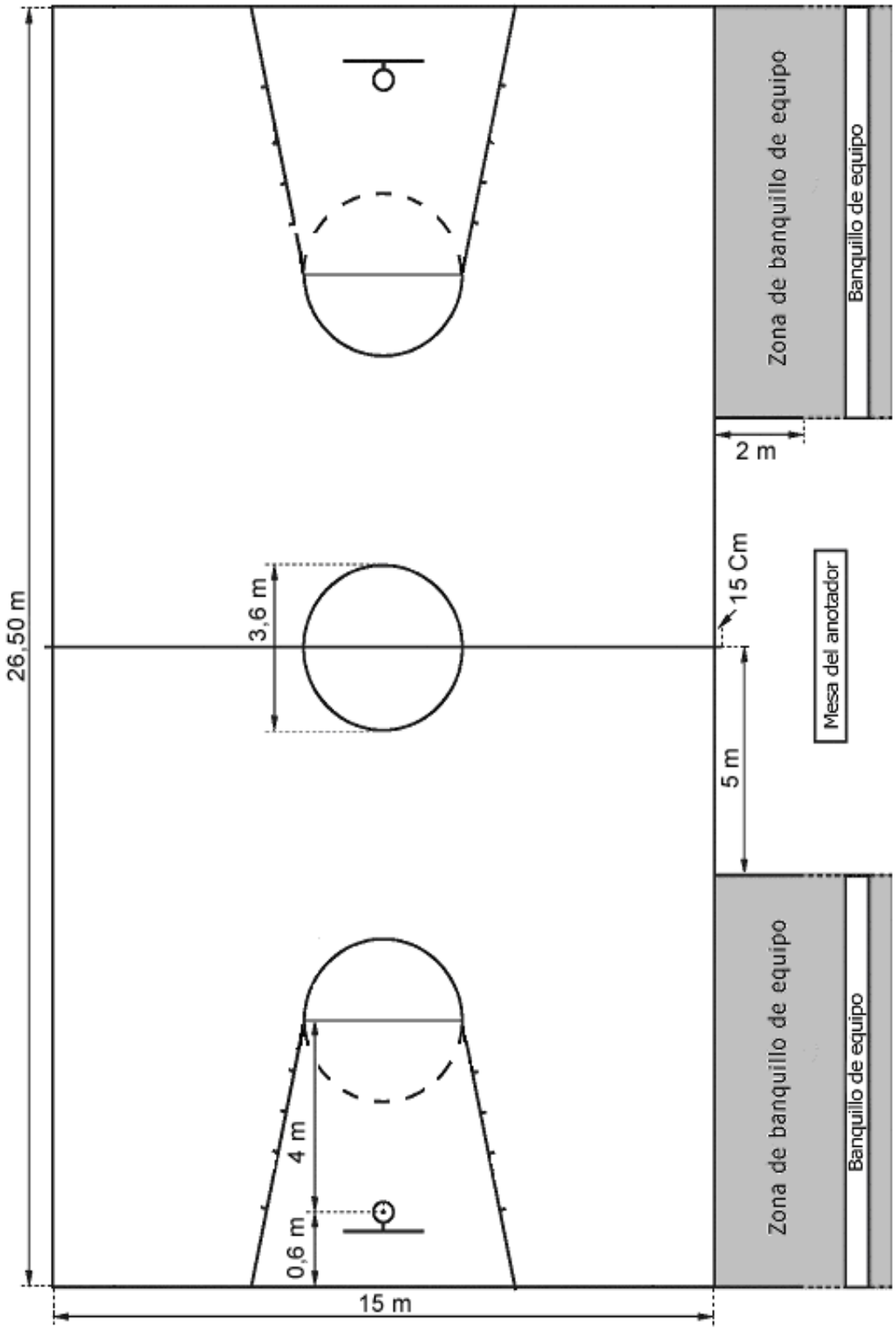
Art. 3 Equipamiento

Se requerirá el siguiente equipamiento:

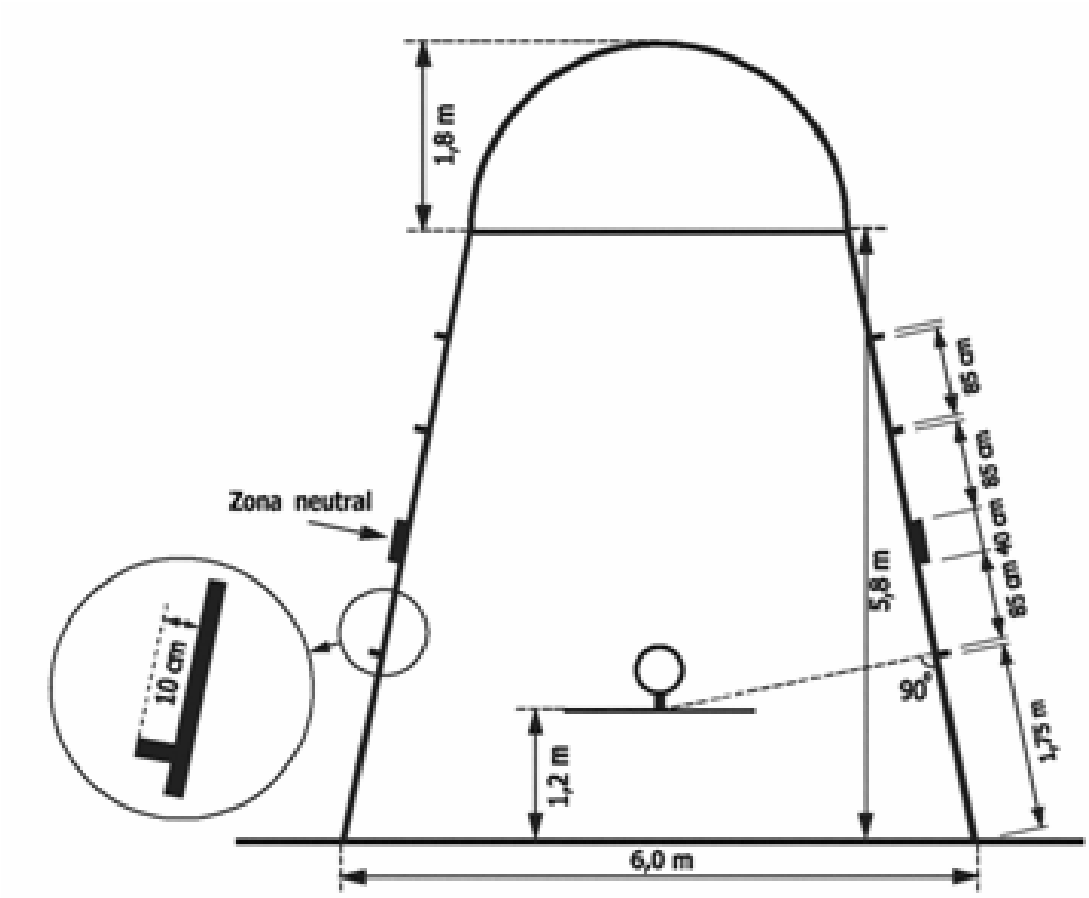
- Unidades de contención, que consisten en:
  - Tableros
  - Canastas, compuestas por aros (abatibles) y redes
  - Soportes del tablero que incluyan protecciones
- Balones de baloncesto según las categorías
  - Minibasket: modelo 5
  - Infantil – Cadete – Juvenil: modelo 6 femenino / modelo 7 masculino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



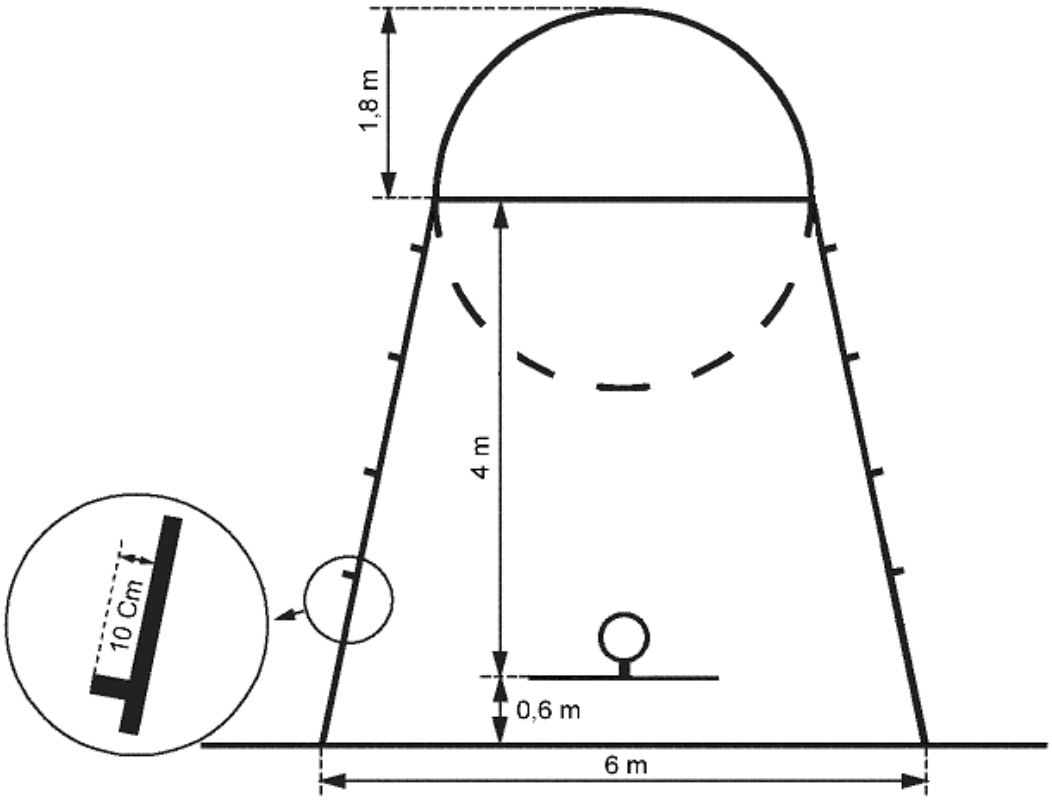
Esquema 1 Pista Completa



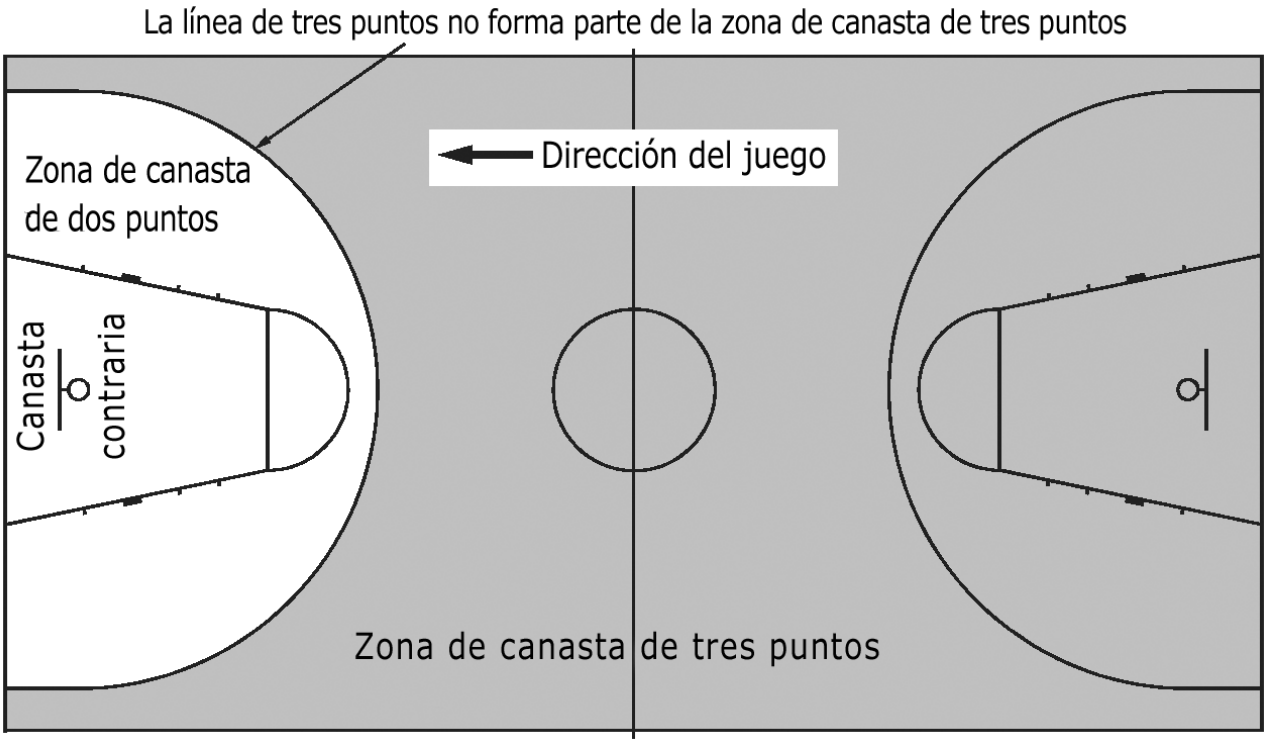
Esquema 2 Pista Completa en Categoría Minibasket



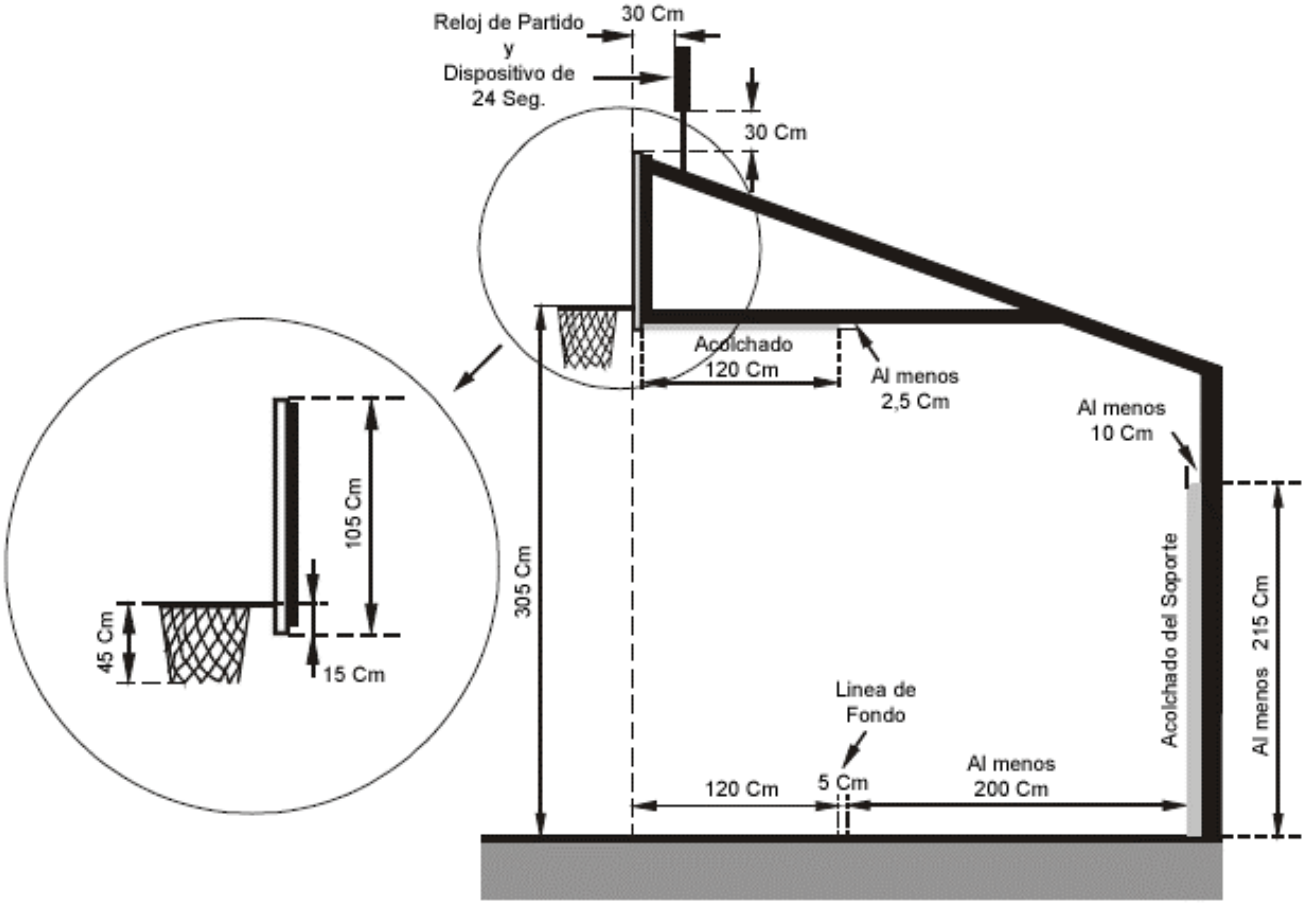
Esquema 3 Medidas Zona Restringida



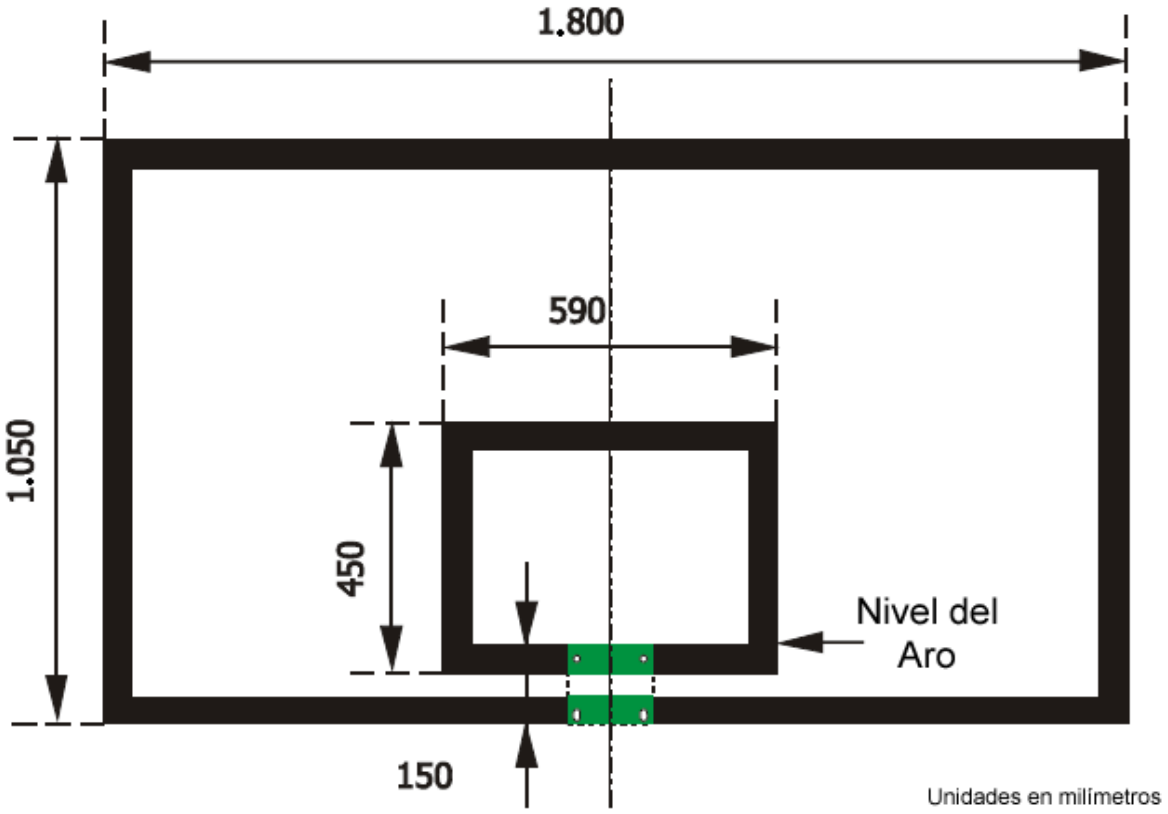
Esquema 4 Medidas Zona Restringida en Categoría Minibasket



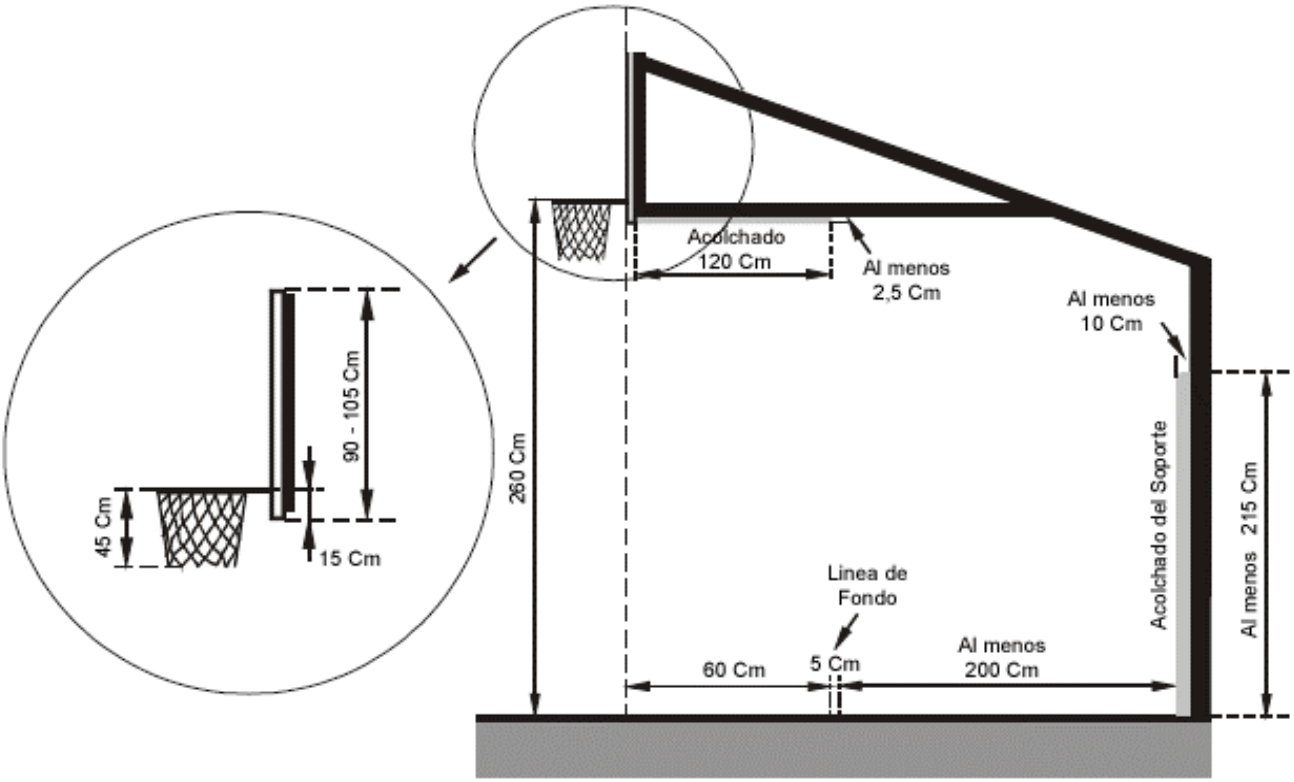
Esquema 5 Zona de Canasta de Dos y Tres Puntos



Esquema 6 Medidas Canasta de Baloncesto



Esquema 7 Medidas Tablero de Baloncesto



Esquema 8 Medidas Canasta de Baloncesto en Categoría Minibasket

Art. 4 Equipos

4.1 Definición

4.1.1 Un miembro de un equipo es **apto** para jugar cuando se le ha autorizado para jugar con un equipo de acuerdo a la normativa del organizador de la competición, incluyendo las que regulan los límites de edad.

4.1.2 Un miembro de un equipo está **facultado** para jugar cuando ha sido inscrito en el acta antes del comienzo del encuentro y mientras no sea descalificado ni haya cometido cinco (5) faltas.

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

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

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

4.2 Regla

4.2.1 Cada equipo se compone de:

- Un máximo de doce (12) miembros del equipo facultados para jugar, incluido un capitán.
- Un entrenador y, si el equipo quiere, un ayudante de entrenador. (Primer y segundo entrenador)

En las categorías **minibasket,** es obligatorio que:

- Durante los encuentros de liga, cada equipo presente un mínimo de 8 jugadores.
- Cada jugador deberá jugar un mínimo de un cuarto completo y un máximo de dos cuartos completos a lo largo de los tres primeros cuartos.
- Si alguno de los equipos o ambos equipos presentaran menos de los jugadores indicados, el encuentro se celebrará, haciendo constar el árbitro esta circunstancia al dorso del acta.

4.2.2 Tendrá que haber cinco (5) jugadores de cada equipo en cancha durante el tiempo de juego y podrán ser sustituidos.

Sin embargo, en categoría **minibasket** deberá cumplirse la siguiente regla:

Tendrá que haber cinco (5) jugadores de cada equipo en cancha durante el tiempo de juego y podrán ser sustituidos sólo durante el cuarto cuarto. Durante los tres primeros cuartos se permitirá sólo la sustitución de un jugador cuando éste:

- Comete cinco (5) faltas.
- Se lesiona.

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

- El árbitro hace la señal autorizando la entrada del sustituto en el terreno de juego.
- Un sustituto solicita la sustitución al anotador durante un tiempo muerto o un intervalo de juego.

4.3 **Uniformes**

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

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

4.3.2 Cada miembro del equipo llevará una camiseta numerada al menos por la parte delantera, si desease también por la parte trasera con números lisos y de un color sólido que contraste con el de aquélla.

Los números serán claramente visibles y numerados del 0 al 99.

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

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

4.4 **Otra indumentaria**

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

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

- **No se permite** utilizar:
  - Protección en dedos, manos, muñecas, codos o antebrazos, ortopedias o refuerzos hechos de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal ni ningún otro material duro, aunque estén cubiertos por un acolchado blando.
  - Objetos que puedan causar cortes o abrasiones (las uñas deben llevarse cortas).
  - Tocados, accesorios para el pelo o joyas.
- **Se permite** utilizar:
  - Protecciones en hombros, brazos, muslos o piernas, siempre que el material esté suficientemente acolchado.
  - Refuerzos en las rodillas, si están adecuadamente cubiertos.
  - Máscaras faciales, aunque sean de material duro.
  - Protectores bucales transparentes incoloros
  - Gafas, siempre que no representen un peligro para los demás jugadores.
  - Cintas para la cabeza, con una anchura máxima de cinco (5) centímetros, hechas de tela, plástico flexible o goma no abrasivos.
  - Esparadrapo incoloro transparente en los brazos, hombros, piernas, etc.

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

Art. 5 Jugadores: lesión

5.1 En caso de lesión de un jugador o varios jugadores, los árbitros pueden detener el juego.

5.2 Si el balón está vivo cuando se produce una lesión, los árbitros no harán sonar su silbato hasta que el equipo con control del balón haya lanzado a canasta, haya perdido el control del balón, se abstenga de jugarlo o el balón quede muerto. No obstante, si es necesario proteger a un jugador lesionado, los árbitros pueden detener el juego inmediatamente.

5.3 Si el jugador lesionado no puede continuar jugando inmediatamente (en, aproximadamente, 15 segundos) o si recibe asistencia, debe ser sustituido a menos que su equipo se quede con menos de cinco (5) jugadores en el terreno de juego.

5.4 Los entrenadores, ayudantes de entrenador, sustitutos, jugadores excluidos y asistentes de equipo pueden entrar en el terreno de juego, con permiso del árbitro, para atender a un jugador lesionado antes de que sea sustituido.

5.5 El médico puede entrar al terreno de juego, sin el permiso del árbitro, si, en su opinión, el jugador lesionado precisa atención médica inmediata.

5.6 Cualquier jugador que sangre o presente una herida sin cubrir durante el partido deberá ser sustituido, y sólo podrá volver al terreno de juego cuando se haya detenido la hemorragia y el área afectada o la herida sin cubrir hayan sido cubiertas por completo y de manera segura.

Si el jugador lesionado o cualquier jugador que sangre o presente una herida abierta, se recupera durante un tiempo muerto concedido a cualquiera de los equipos antes de que suene la señal del anotador y comunicando la sustitución, dicho jugador podrá continuar jugando.

Art. 6 El capitán: obligaciones y derechos

6.1 El capitán es un jugador designado por su entrenador para representa a su equipo en el terreno de juego y que puede dirigirse a los árbitros de manera educada para obtener información durante el partido; sin embargo sólo podrá hacerlo cuando el balón quede muerto o el reloj de partido esté parado.

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

Art. 7 Entrenadores: obligaciones y derechos

7.1 Cada entrenador proporcionará al anotador las licencias tramitadas con los nombres y números correspondientes de los miembros del equipo aptos para jugar, así como el nombre del capitán, entrenador y ayudante de entrenador al menos veinte (20) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido. Solo se inscribirán en acta a los jugadores de cada equipo presentes antes de comenzar el encuentro, pudiendo **incluirse en acta y participar en el partido cualquier jugador que se identifique en el terreno de juego antes del inicio del tercer cuarto.**

Encuentros de categoría Minibasket.

Los equipos de estas categorías deberán presentar obligatoriamente ocho jugadores, siendo inscritos en el acta todos ellos. Deberán jugar un mínimo de un cuarto completo a lo largo de los 3 primeros cuartos, pudiendo jugar en cualquier caso durante estos 3 primeros cuartos un máximo de dos cuartos. Dichos jugadores incluidos en el acta y que no hayan participado ningún cuarto no podrán ser excluidos del acta **bajo ningún concepto**.

Si el equipo sólo dispone de 5 jugadores el partido se disputará y el árbitro lo reflejará al dorso del acta dirigido al comité de competición.

7.2 Cada entrenador dará su aprobación a los nombres y números de los miembros de su equipo y a los nombres de los entrenadores, firmando el acta al menos diez (10) minutos antes del partido. Al mismo tiempo deberá indicar los cinco jugadores que comenzarán el partido. El entrenador del equipo A será el primero que facilite esta información.

En la categoría de minibasket el entrenador facilitará el cinco inicial de cada cuarto de juego antes de iniciar dicho cuarto.

7.3 Los entrenadores, entrenadores ayudantes, miembros de equipo y asistentes de equipo son las únicas personas autorizadas a sentarse en los banquillos de equipo y a permanecer en las zonas de banquillo de equipo.

7.4 El entrenador y ayudante de entrenador pueden ir a la mesa del anotador durante el partido para obtener información estadística únicamente cuando el balón esté muerto o el reloj de partido parado.

7.5 Sólo el entrenador está autorizado a permanecer de pie durante el partido. Podrá dirigirse verbalmente a sus jugadores durante el partido siempre que permanezca dentro de su zona de banquillo de equipo.

7.6 Si hay ayudante de entrenador, su nombre debe inscribirse en el acta antes del inicio del partido (no es necesario que firme). Asumirá todas las obligaciones y derechos del entrenador si, por cualquier razón, éste no puede continuar ejerciéndolas.

7.7 El entrenador informará al árbitro del número de jugador que actuará como capitán en pista cuando el capitán abandone el terreno de juego.

7.8 El entrenador designará al lanzador de tiros libres en todos los casos que las reglas no lo determinen.

Art. 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y prórrogas

8.1 El partido se compone de cuatro (4) cuartos de diez (10) minutos a reloj corrido con el último minuto de cada cuarto a reloj parado. El reloj se detendrá siempre en los tiempos muertos, tiros libres y sustituciones.

8.2 Habrá intervalos de juego de un (1) minuto entre el primer y segundo cuarto (primera parte), entre el tercer y cuarto cuarto (segunda parte) y antes de cada prórroga.

8.3 Habrá un intervalo de juego en la mitad del partido de diez (10) minutos.

8.4 Habrá un intervalo de calentamiento de veinte (20) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, siempre y cuando el transcurso de la jornada lo haga posible.

8.5 Un intervalo de juego comienza:

- Veinte (20) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
- Cuando suena el reloj de partido indicando el final de un cuarto.

8.6 Un intervalo de juego finaliza:

- Al comienzo del primer cuarto, cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal en el salto entre dos.
- Al comienzo de todos los demás cuartos, cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.

8.7 En las competiciones en formato de liga, si en un encuentro el tanteo está empatado al final del tiempo de juego del cuarto cuarto, el partido continuará con tantas prórrogas de cinco (5) minutos como sean necesarias para deshacer el empate. En las competiciones en formato eliminatorio, se permite el resultado de empate en el partido de ida y en el partido de vuelta, y en el caso de que la suma de tantos obtenidos por los dos equipos en los dos partidos sea idéntica, se disputarán tantas prórrogas de cinco (5) minutos como sean necesarias para resolver dicha igualdad.

En categoría minibasket, tras la finalización del tiempo de juego con tanteo empatado, no se disputará prórroga, excepto que se trate de una eliminatoria, de la misma manera que la descrita anteriormente.

8.8 Si se comete una falta cuando o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el final del tiempo de juego, el consiguiente tiro o tiros libres que puedan resultar de la sanción de esa falta deberán lanzarse después del final del tiempo de juego.

8.9 Si a consecuencia de estos tiros libres es necesario disputar un prórroga, se considerará que todas las faltas que se cometan después del final del tiempo de juego han ocurrido durante un intervalo de juego y los tiros libres se administrarán antes del inicio del prórroga.

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

9.1 El primer cuarto comienza cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal en el salto entre dos.

9.2 Los demás cuartos comienzan cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.

9.3 El partido no puede comenzar si uno de los equipos no está en el terreno de juego con cinco (5) jugadores preparados para jugar.

9.4 En todos los partidos, el equipo citado en primer lugar en el programa (equipo local) tendrá el banquillo de equipo y su propia canasta a la izquierda de la mesa del anotador, de cara al terreno de juego. Sin embargo, si ambos equipos están de acuerdo, podrán intercambiar los banquillos de equipo y/o las canastas.

9.5 Antes del primer y tercer cuarto, los equipos tienen derecho a calentar en la mitad del terreno de juego en la que se encuentra la canasta de sus oponentes.

9.6 Los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda mitad.

9.7 En todos los prórroga, los equipos continuarán jugando hacia las mismas canastas que en el cuarto cuarto.

9.8 Un cuarto, prórroga o partido finalizará cuando suene la señal del reloj de partido indicando el final del tiempo de juego.

Art.10 Estado del balón

10.1 El balón puede estar vivo o muerto.

10.2 El balón pasa a estar **vivo** cuando:

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

10.3 El balón queda **muerto** cuando:

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

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

- El balón está en el aire en un lanzamiento a canasta y:
  - Un árbitro hace sonar su silbato.
  - Suena la señal de final de cuarto.
  - Suena la señal de veinticuatro segundos.
- El balón está en el aire en un tiro libre cuando el árbitro hace sonar su silbato para indicar cualquier infracción que no haya cometido el lanzador.
- Un oponente comete una falta cuando **el balón está bajo el control de un jugador** en acción de tiro a canasta y que finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo que comenzó antes de que se cometiera la falta.

Esta disposición no se aplica y la canasta no es válida si, después de que el árbitro haga sonar su silbato se realiza una nueva acción de tiro completamente nueva.

Esta disposición no se aplica y la canasta no es válida si, durante el movimiento continuo del jugador en acción de tiro, suena la señal de final de un cuarto o suena la señal de veinticuatro segundos.

Art.11 Posición de un jugador y de un árbitro

11.1 La posición de un **jugador** se determina por el lugar en que toca el suelo.

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

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

Art.12 Salto entre dos y posesión alterna

12.1 **Definición**

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

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

12.2 **Procedimiento salto entre dos**

12.2.1 Cada saltador estará de pie con ambos pies dentro del semicírculo más próximo a su canasta y con uno de sus pies próximo a la línea central.

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

12.2.3 El árbitro lanzará el balón hacia arriba (verticalmente) entre los dos oponentes, hasta una altura mayor de la que cualquiera de ellos pueda alcanzar saltando.

12.2.4 El balón debe ser tocado con la(s) mano(s) de uno o ambos saltadores **después** de que haya alcanzado la altura máxima.

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

12.2.6 Ninguno de los saltadores puede coger el balón ni tocarlo más de dos veces hasta que haya sido tocado por uno de los otros jugadores o haya tocado el suelo.

12.2.7 Si el balón no es tocado por al menos uno de los saltadores, se repetirá el salto entre dos.

12.2.8 Los jugadores no saltadores no pueden tener ninguna parte de su cuerpo sobre o encima (cilindro) de la línea del círculo antes de que el balón haya sido tocado.

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

12.3 **Situaciones de salto aplicándose posesión alterna.**

Se produce una situación de salto cuando:

- Se sanciona un balón retenido.
- El balón sale fuera de los límites del terreno de juego y los árbitros dudan o están en desacuerdo sobre qué jugador tocó el último el balón.
- Ambos equipos cometen violación durante el último o único tiro libre no convertido.
- Un balón vivo se encaja en los soportes de la canasta (excepto entre tiros libres).
- El balón queda muerto mientras que ninguno de los equipos tiene control de balón o derecho al mismo.
- Después de compensar penalizaciones iguales en contra de ambos equipos, no queda ninguna penalización por administrarse y ningún equipo tiene control del balón o derecho al mismo antes de la primera falta o violación.
- Va a comenzar cualquier cuarto que no sea el primero.

12.4 **Posesión alterna**

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

12.4.2 En todas las situaciones de salto, los equipos irán alternando la posesión del balón para efectuar un saque desde el punto más cercano a donde se produjo la situación de salto.

12.4.3 El equipo que no obtenga el control del balón vivo en el terreno de juego después del salto con el que se inicia el primer cuarto comenzará la posesión alterna.

12.4.4 El equipo que tenga derecho a la siguiente posesión alterna al final de cualquier cuarto comenzará el siguiente cuarto mediante un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa del anotador.

12.4.5 La posesión alterna:
- **Comienza** cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.
- **Finaliza** cuando:
  - El balón toca o es tocado por un jugador en el terreno de juego.
  - El equipo que realiza el saque comete una violación.
  - Un balón vivo se encaja en los soportes de la canasta durante un saque.

12.4.6 El equipo que tiene derecho al saque de posesión alterna se indicará mediante la flecha de posesión alterna apuntando a la canasta de los oponentes. La dirección de la flecha se cambia nada más finalizar el saque de posesión alterna.

12.4.7 Una violación cometida por un equipo durante su saque de posesión alterna provoca que dicho equipo pierda ese saque. Se cambiará la dirección de la flecha de posesión alterna inmediatamente, indicando que el equipo contrario al que cometió la violación tiene derecho al saque de posesión alterna en la siguiente situación de salto. El juego se reanudará concediendo el balón a los oponentes del equipo que cometió la violación para que efectúen un saque como después de cualquier violación (es decir, no es un saque de posesión alterna).

12.4.8 Una falta cometida por cualquier equipo:
- Antes del comienzo de un cuarto que no sea el primero; o
- Durante un saque de posesión alterna,

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

En caso de que se produjese dicha falta durante el saque que da inicio a un cuarto, después de que el balón se haya puesto a disposición del jugador pero antes de que haya tocado a un jugador en el terreno de juego, se considera que la falta se ha producido durante el tiempo de juego y se penaliza en consecuencia.

Art.13 Cómo se juega el balón

13.1 **Definición**

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

13.2 **Regla**

13.2.1 Correr con el balón, golpearlo con el pie o bloquearlo con cualquier parte de la pierna **intencionadamente**, o golpearlo con el puño es una violación. No obstante, contactar o tocar el balón con cualquier parte de la pierna **de manera accidental** no constituye una violación.

13.2.2 Introducir la mano por debajo de la canasta y tocar el balón en un pase o un rebote es una violación.

Una infracción del Art. 13.2 es una violación

Art.14 Control del balón

14.1. Un equipo **obtiene** el control del balón cuando un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo porque lo mantiene o lo bota o porque tiene un balón vivo a su disposición.

14.2. El control por parte de ese equipo **continúa** cuando:

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

14.3. El control por parte de ese equipo **finaliza** cuando:

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

Art.15 Jugador en acción de tiro

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

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

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

El palmeo y el mate también se consideran lanzamientos a canasta.

15.2 La **acción de tiro**:

- **Comienza** cuando el jugador inicia el movimiento continuo que normalmente precede al lanzamiento del balón y, a juicio del árbitro, ha comenzado un intento de encestar lanzando, palmeando o hundiendo el balón hacia la canasta de los oponentes.
- **Finaliza** cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador y, si se trata de un tiro en suspensión, ambos pies han regresado al suelo.

Un jugador podría agarrar los brazos de un adversario que intenta encestar, evitando de esta manera que logre la canasta; aún así, se considera que el jugador ha efectuado un lanzamiento a cesto. En este caso, no es imprescindible que el balón abandone la(s) mano(s) del jugador.

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

15.3 El **movimiento continuo** en la acción de tiro:

- Comienza cuando el balón descansa en la(s) mano(s) del jugador y éste empieza a realizar el movimiento propio del lanzamiento, generalmente hacia arriba.
- Puede comprender el movimiento de los brazos y/ o cuerpo en su intento de lanzamiento.
- Finaliza cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador o si se efectúa una acción de tiro completamente nueva.

Art.16 Canasta: cuándo se marca y su valor

16.1 **Definición**

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

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

16.2 **Regla**

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

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

16.2.2 Si un jugador convierte **accidentalmente** un lanzamiento en su **propia canasta**, la canasta valdrá dos puntos y se anotará como si hubiesen sido logrados por el capitán en cancha del equipo contrario.

16.2.3 Si un jugador convierte **intencionadamente** un lanzamiento en su **propia canasta**, se produce una violación y la canasta no es válida.

16.2.4 Si un jugador provoca que el balón se introduzca completamente por debajo de la canasta se produce una violación.

16.2.5 El reloj de partido debe reflejar por lo menos 0:00.3 (tres décimas de segundo). Para que un jugador pueda obtener el control del balón tras un saque o un rebote después del último o único tiro libre y lanzar a canasta. Si el reloj de partido refleja 0:00.2 o 0:00.1, el único lanzamiento de campo válido deberá ser un palmeo o un mate directo del balón

Art.17 Saque

17.1 **Definición**

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

17.2 **Procedimiento**

17.2.1 El árbitro debe entregar o poner el balón a disposición del jugador que va a efectuar el saque. También podrá lanzar o botar el balón hacia el jugador a condición de que:

- El árbitro no esté a más de cuatro metros del jugador que va a realizar el saque.
- El jugador que va a efectuar el saque se encuentre en el lugar correcto tal y como haya designado el árbitro.

17.2.2 El jugador realizará el saque desde el lugar más cercano, a juicio del árbitro, al que se cometió la infracción o donde se detuvo el juego, **excepto directamente** detrás del tablero.

17.2.3 El saque desde la prolongación de la línea central, frente a la mesa de anotadores, sólo se realizará en las siguientes situaciones:

- Al comienzo de todos los cuartos a excepción del primero.
- Después de uno o varios tiros libres a consecuencia de una falta técnica, antideportiva o descalificante.

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

17.2.4 Durante los dos (2) últimos minutos del cuarto cuarto y durante los dos (2) últimos minutos de cualquier prórroga, después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón en su pista trasera, el saque se administrará en línea de saque de la pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales.

17.2.5 A continuación de una falta personal cometida por un jugador del equipo con control de balón vivo, o del equipo con derecho a un saque, el saque correspondiente se efectuará desde el lugar más cercano a donde se cometió la infracción.

17.2.6 Siempre que el balón entre en la canasta pero el tiro o tiro libre no sea válido, el saque correspondiente se realizará desde un lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libre.

17.2.7 Después de una canasta convertida o de un último o único tiro libre convertido:

- Cualquier jugador del equipo que recibió la canasta efectuará el saque desde cualquier lugar de la línea de fondo donde se convirtió la canasta. Esto también es aplicable cuando un árbitro entregue el balón a un jugador o lo ponga a su disposición después de un tiempo muerto o cualquier otra interrupción del juego posterior a una canasta o un único o último tiro libre válido.
- El jugador que realiza el saque puede moverse lateralmente y/o hacia atrás y el balón puede pasarse entre los miembros del equipo sobre o detrás de la línea de fondo, pero la cuenta de cinco segundos comienza cuando el balón está a disposición del primer jugador situado fuera de las líneas de demarcación.

17.2.8 Cuando el reloj del partido muestra 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga, en un saque de banda el jugador defensivo no debe mover ninguna parte de su cuerpo sobre la línea de banda para interferir con el saque. El árbitro usará una señal preventiva como advertencia al administrar el saque de banda. Una violación después de la advertencia conllevará una falta técnica.

17.3 **Regla**

17.3.1 Un jugador que realiza un saque **no**:

- Tardará más de cinco segundos en lanzar el balón.
- Pisará el terreno de juego mientras tenga el balón en su(s) mano(s).
- Hará que el balón toque fuera de los límites del terreno de juego tras haber sido lanzado en el saque.
- Tocará el balón dentro del terreno de juego antes de que haya tocado a otro jugador.
- Hará que el balón entre directamente en la canasta.
- Se moverá una distancia total de más de un metro desde el punto designado para el saque, lateralmente en una o ambas direcciones, ante o mientras se produce el lanzamiento del balón. Sin embargo, se permite que se mueva hacia atrás, perpendicularmente a la línea, tanto como las circunstancias lo permitan. Exceptuando los saques desde su propia línea de fondo tras un cesto.

17.3.2 El resto de jugadores **no**:

- Tendrán ninguna parte de su cuerpo por encima de la línea de demarcación antes de que el balón haya atravesado esa línea.
- Estarán a menos de un metro del jugador que efectúa el saque cuando el área libre de obstáculos fuera de las líneas de demarcación en el lugar del saque tenga menos de dos metros.

Una infracción del Art. 17.3. es una violación.

17.4 **Penalización**

Se concede el balón a los oponentes para un saque desde el punto en que se debía realizar el saque original.

Art.18 Tiempo muerto

18.1 **Definición**

Un tiempo muerto es una interrupción del partido solicitada por el entrenador o el ayudante de entrenador.

18.2. **Regla**

18.2.1 Cada tiempo muerto durará un minuto.

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

18.2.3 Una oportunidad de tiempo muerto **comienza** cuando:

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

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

18.2.5 Se pueden conceder a cada equipo:

- Dos (2) tiempos muertos durante la primera parte,
- Tres (3) tiempos muertos durante la segunda parte, con un máximo de dos (2) tiempos muertos durante los dos (2) últimos minutos de la segunda parte.
- Un (1) tiempo muerto durante cada prórroga.

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

18.2.7 El tiempo muerto se concede al entrenador del equipo que lo solicitó primero, a menos que se conceda a continuación de una canasta convertida por los adversarios y sin que se señale ninguna falta o violación.

18.3 **Procedimiento**

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

18.3.2 Una solicitud de tiempo muerto sólo puede cancelarse antes de que el anotador haga sonar su señal para comunicar dicha solicitud.

18.3.3 El tiempo muerto:

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

18.3.4 Tan pronto como comience una oportunidad de tiempo muerto, el anotador hará sonar su señal para comunicar a los árbitros que se ha efectuado una solicitud de tiempo muerto.
Si se convierte una canasta contra el equipo que ha solicitado un tiempo muerto, el cronometrador detendrá el reloj de partido inmediatamente y hará sonar su señal.

18.3.5 Durante el tiempo muerto y durante un intervalo de juego antes del inicio del segundo (2º), cuarto (4º) o cualquier prórroga los jugadores pueden abandonar el terreno de juego y sentarse en su banquillo de equipo y las personas autorizadas a estar en la zona de banquillo pueden entrar al terreno de juego siempre que permanezcan cerca de la zona de banquillo de equipo.

18.3.6 Si la solicitud de tiempo muerto se realiza después de que el balón esté a disposición del lanzador para el primer o único tiro libre, se concederá el tiempo muerto a cualquier equipo si:

- El último o único tiro libre es válido.
- A continuación hay un saque desde la prolongación de la línea central.
- Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se completan los tiros libres y se concede el tiempo muerto antes de administrarse la nueva penalización.
- Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede el tiempo muerto antes de que se administre la nueva penalización.
- Se sanciona una violación antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede el tiempo muerto antes de administrarse el saque.

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

18.3.7 No se concederá ningún tiempo muerto al equipo que ha convertido una canasta cuando se detenga el reloj a continuación de una canasta convertida durante los dos (2) últimos minutos del cuarto cuarto o de cualquier prórroga, a menos que:

- Un árbitro haya interrumpido el partido.
- Se haya concedido un tiempo muerto o una sustitución al equipo que ha recibido el cesto.

Art.19 Sustituciones

19.1 **Definición**

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

19.2 **Regla**

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

19.2.2 Una oportunidad de sustitución **comienza** cuando:

- Para ambos equipos, el balón queda muerto, el reloj de partido está parado y el árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa del anotador.
- Para ambos equipos, el balón queda muerto después del último o único tiro libre válido.
- Para el equipo que recibe la canasta se convierte una canasta de campo durante los últimos dos minutos del cuarto cuarto o de cualquier prórroga.

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

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

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

19.3 **Procedimiento**

19.3.1 Sólo el sustituto tiene derecho a solicitar una sustitución. Lo hará él (ni el entrenador ni su ayudante) personándose en la mesa del anotador y solicitando claramente una sustitución, haciendo la señal convencional correspondiente o sentándose en la silla de sustituto. Debe estar preparado para jugar de inmediato.

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

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

19.3.4 El sustituto permanecerá fuera de las líneas de demarcación hasta que el árbitro haga la señal de sustitución autorizando su entrada al terreno de juego.

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

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

19.3.7 Si se solicita una sustitución durante un tiempo muerto o un intervalo de juego, el sustituto debe informar al anotador antes de incorporarse al partido.

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

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

El tiro o tiros libres debe lanzarlos su sustituto, quien no podrá volver a ser sustituido hasta que haya jugado en la siguiente fase del partido con el reloj en marcha.

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

- El último o único tiro libre es válido
- A continuación hay un saque desde la prolongación de la línea central.
- Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso se completa el o los tiros libres y se concede la sustitución antes de administrarse la nueva penalización.
- Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso se concede la sustitución antes de que se administre la nueva penalización.
- Se sanciona una violación antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede la sustitución antes de administrar el saque.

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

19.4 **No se concederá ninguna sustitución** al equipo que ha convertido una canasta cuando se detenga el reloj a continuación de una canasta convertida durante los dos (2) últimos minutos del cuarto cuarto o de cualquier prórroga, a menos que:

- Un árbitro haya interrumpido el partido
- Se haya concedido un tiempo muerto o una sustitución al equipo que recibió la canasta.

Art.20 Partido perdido por incomparecencia

20.1 **Regla**

Un equipo perderá el partido por incomparecencia si:

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

20.2 **Penalización**

20.2.1 Será el Presidente del Comité de Competición el que decidirá dar por perdido un encuentro a un equipo por incomparecencia y el resultado será de veinte (20) a cero (0).

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

Art.21 Partido perdido por inferioridad

21.1 **Regla**

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

21.2 **Penalización**

21.2.1 Si el equipo que se queda con menos de dos jugadores en el terreno de juego va por delante en el marcador, se registrará un tanteo de veinte (20) a cero (0) a en su contra. Si no va por delante en el marcador y la diferencia es mayor de veinte (20) a cero (0) se dará por válido el tanteo del momento de la interrupción.

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

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

Art.22 Violaciones

22.1 **Definición**

Una violación es una infracción de las reglas.

22.2 **Penalización**

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

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

23.1 **Definición**

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

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

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

23.2 **Regla**

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

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

Art.24 Regate

24.1 **Definición**

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

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

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

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

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

24.1.3 Las siguientes acciones no constituyen regates:

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

24.2 **Regla**

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

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

Art.25 Avance ilegal

25.1 **Definición**

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

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

25.2 **Regla**

Un jugador que controla el balón mientras está de pie con ambos pies en el suelo: — En el momento en que se levanta un pie, el otro pie se convierte en el pie de pivote. — Para iniciar un regate, el pie de pivote no se puede levantar antes de que el balón salga de la(s) mano(s). — Para pasar o lanzar a canasta, el jugador puede saltar desde el pie de pivote, pero ninguno de los pies puede volver al suelo antes de que el balón haya salido de la(s) mano(s).

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

- Con ambos pies en contacto con el suelo:
  - En el momento en que levante un pie, el otro se convierte en pie de pivote.
- Estando en movimiento o efectuando un regate:
  - Si un pie está en contacto con el suelo, ese pie se convierte en pie de pivote.
  - Si **ningún** pie está **en contacto con el suelo** y el jugador cae apoyando ambos pies a la vez, en el momento en que levante uno el otro se convierte en pie de pivote.
  - Si **ningún** pie está **en contacto con el suelo** y el jugador cae sobre un pie, ése se convierte en el pie de pivote. Si el jugador salta apoyándose en ese pie y cae apoyando ambos a la vez, ninguno de los dos será pie de pivote.

25.2.2 **Jugador que avanza con el balón tras haber establecido un pie de pivote mientras tiene control de un balón vivo en el terreno de juego:**

- Mientras tiene ambos pies en contacto con el suelo:
  - — Para iniciar un regate, no podrá levantar el pie de pivote hasta que el balón haya abandonado su(s) mano(s).
  - — Para pasar o lanzar a canasta, el jugador podrá levantar el pie de pivote, pero ninguno de los dos pies podrá volver a tocar el suelo hasta que el balón haya abandonado su(s) mano(s).
- Mientras está en movimiento:
  - — Para pasar o lanzar a canasta, podrá saltar sobre el pie de pivote y caer con uno o ambos pies a la vez. A continuación podrá levantar uno o ambos pies pero ninguno podrá tocar el suelo antes de que el balón haya abandonado su(s) mano(s).
  - — Para iniciar un regate, no podrá levantar el pie de pivote hasta que el balón haya abandonado su(s) mano(s).
- **Mientras un jugador se desplaza y tiene un pie en suelo cuando controla el balón o finaliza el regate, el siguiente pie o pies en tocar el suelo es el "Paso 1" y pasará a ser el pie de pivote.**
- Y se detiene cuando ningún pie es pie de pivote:
  - — Para iniciar un regate, no podrá levantar ningún pie hasta que el balón haya abandonado su(s) mano(s).
  - — Para pasar o lanzar a canasta, podrá levantar uno o ambos pies pero no podrán volver al suelo hasta que el balón haya abandonado su(s) mano(s).

25.2.3 **Jugador que cae, está tumbado o sentado en el suelo**

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

Art.26 Tres segundos

26.1 **Regla**

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

26.1.2 Se permitirá que un jugador:

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

26.1.3 Para que un jugador esté fuera de la zona restringida debe poner ambos pies en el suelo fuera de la misma.

Art.27 Jugador estrechamente marcado

27.1 **Definición**

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

27.2 **Regla**

Un jugador estrechamente marcado debe pasar, lanzar o botar el balón en menos de cinco (5) segundos.

En la categoría **minibasket** no se aplica la regla de **Jugador estrechamente marcado**

Art.28 Ocho segundos

28.1 **Definición**

28.1.1 La **pista trasera** de un equipo se compone de la propia canasta, la parte delantera del tablero y la parte del terreno de juego delimitada por la línea de fondo situada detrás de la propia canasta, las líneas laterales y la línea central.

28.1.2 La **pista delantera** de un equipo se compone de la canasta del equipo contrario, la parte delantera del tablero y la parte del terreno de juego delimitada por la línea de fondo situada detrás de la canasta de los adversarios, las líneas laterales y el borde de la línea central más cercano a la canasta del equipo contrario.

28.1.3 El balón **pasa** a la **pista delantera** cuando:

- Toca la pista delantera.
- Toca a un jugador o árbitro que tiene parte de su cuerpo en contacto con la pista delantera.

28.2 **Regla**

28.2.1 Cuando un jugador obtiene el control de un balón vivo en su **pista trasera**, su equipo debe hacer que el balón pase a su pista delantera en menos de ocho (8) segundos.

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

- Un balón que sale fuera del terreno de juego.
- Un jugador del mimo equipo que se lesiona.
- Una situación de salto.
- Una falta doble.
- Una cancelación de penalizaciones iguales en contra de ambos equipos.

En la categoría **minibasket** no se aplica la regla de **ocho (8) segundos**

Art.29 Veinticuatro segundos (No se aplica en Escuelas Católicas Sevilla)

29.1 **Regla**

29.1.1 Cuando un jugador obtiene el control de un balón **vivo** en el **terreno de juego**, su equipo debe efectuar un lanzamiento a canasta antes de veinticuatro (24) segundos.

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

- El balón debe abandonar la(s) mano(s) del jugador antes de que suene la señal de 24 segundos, y
- Después de que el balón haya abandonado la(s) mano(s) del lanzador, debe tocar en el aro o entrar en la canasta.

En la categoría **minibasket** no se aplica la regla de **veinticuatro (24) segundos**

29.1.2 Cuando **se intenta un lanzamiento finalizando el cuarto de veinticuatro segundos** y suena la señal estando el balón en el aire:

- Si el balón entra en el cesto, no se produce ninguna violación, se ignorará la señal y la canasta será válida.
- Si el balón toca en el aro pero no entra en la canasta, no se produce ninguna violación, se ignorará la señal y el juego continuará.
- Si el balón toca en el tablero (no el aro) o no toca en el aro, se produce una violación, a menos que el equipo contrario haya obtenido un control del balón inmediato y claro, en cuyo caso se ignorará la señal y el juego continuará.

Se aplicarán todas las **restricciones** relacionadas con interposiciones e interferencias.

29.2 **Procedimiento**

29.2.1 Si un árbitro detiene el juego por cualquier razón válida no atribuible a ningún equipo (dispositivo de 24 segundos reiniciado por error, etc.), se concederá la posesión del balón al equipo que previamente tenía el control del balón con una nueva cuenta de veinticuatro segundos.
Sin embargo si, a juicio de los árbitros, se pone en desventaja al equipo contrario, la cuenta de veinticuatro segundos se reanudará desde donde se detuvo.

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

No obstante si, a juicio de los árbitros, se pone en desventaja al equipo que tiene el control del balón, se detendrá el juego, se corregirá el dispositivo de veinticuatro segundos y se concederá el balón a ese equipo.

29.3 **Penalización**

Se concederá el balón a los oponentes para que efectúen un saque desde el punto más cercano a donde el árbitro detuvo el partido, excepto directamente detrás del tablero.

Art.30 Balón devuelto a pista trasera

30.1 **Definición**

30.1.1. El balón **pasa** a la **pista trasera** cuando:

- Toca la pista trasera.
- Toca o es legalmente tocado por un jugador atacante que tiene parte de su cuerpo en contacto con la pista trasera.
- Toca a un árbitro que tiene parte de su cuerpo en contacto con la pista trasera.

30.1.2 El balón ha sido devuelto ilegalmente a la pista trasera cuando un jugador del equipo con control del balón vivo:

- Es el último en tocar el balón en pista delantera y después él o un compañero es el primero en tocarlo en pista trasera.

Esta restricción se aplica a **todas** las situaciones que se produzcan en la pista delantera de un equipo, incluidos los saques.

No obstante, no se aplica cuando un jugador salta desde su pista delantera, establece un nuevo control de balón para su equipo en el aire y luego cae en su pista trasera

30.2 **Regla**

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

Art.31 Interposiciones e interferencias al balón

31.1 **Definición**

31.1.1 **Un lanzamiento a canasta o un tiro libre:**

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

31.2 **Regla**

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

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

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

31.2.3 Las restricciones de interposiciones se aplican hasta que:

- El balón ya no tenga posibilidad de entrar a canasta durante el lanzamiento.
- El balón toque el aro.

31.2.4 Se produce una **interferencia** durante un **tiro de campo** cuando:

- Un jugador toca la canasta o el tablero mientras el balón está en contacto con el aro.
- Un jugador introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.
- Un defensor toca el balón o la canasta mientras el balón está dentro de la canasta e impide que el balón la atraviese.
- Un jugador hace que el tablero o el aro vibren de manera que, a juicio del árbitro, ha impedido que el balón entre en la canasta o ha provocado que el balón entre en la canasta.
- Un jugador agarra el aro para jugar el balón.

31.2.5 Se produce una **interferencia** durante un **tiro libre** cuando:

- Un jugador, durante un tiro libre que debe ser seguido de uno o más tiros libres, toca el balón, la canasta o el tablero mientras el balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta durante un tiro libre que debe ser seguido de otro(s).
- Un jugador, durante el último o único tiro libre, toca la canasta o el tablero mientras el balón está en contacto con el aro.
- Un jugador introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.
- Durante el último o único tiro libre y mientras el balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta después de haber tocado el aro, un defensor hace que el tablero o el aro vibren de manera que, a juicio del árbitro, ha impedido que el balón entre en la canasta.

- Durante el último o único tiro libre y mientras el balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta después de haber tocado el aro, un atacante hace que el tablero o el aro vibren de manera que, a juicio del árbitro, ha provocado que el balón entre la canasta.

31.2.6 Durante un tiro de campo con el balón en trayectoria hacia canasta y después de que:

- Un árbitro haga sonar su silbato.
- Suene la señal de fin de cuarto.

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

Se aplicarán todas las restricciones referentes a interposiciones e interferencias.

31.3 **Penalización**

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

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

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

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

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

Art.32 Faltas

32.1 **Definición**

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

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

Art.33 Contacto: principios generales

33.1 **Principio del cilindro**

El principio del cilindro se define como el espacio dentro de un cilindro imaginario ocupado por un jugador sobre el suelo. Incluye el espacio por encima de él y está delimitado por:

- En la parte **delantera** por las palmas de las manos.
- En la parte **trasera** por las nalgas.
- En los **laterales** por la parte exterior de los brazos y piernas.

Las manos y los brazos pueden extenderse enfrente del torso, no más allá de la posición de los pies, con los brazos doblados por los codos de tal forma que los antebrazos y las manos estén levantados. La distancia entre los pies será proporcional a la altura.

Esquema 9 Principio del cilindro

33.2 **Principio de verticalidad**

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

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

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

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

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

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

33.3 Posición legal de defensa

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

- Encara al adversario.
- Tiene ambos pies sobre el suelo.

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

33.4 Defensa a un jugador con control de balón

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

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

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

Una vez que el defensor ha establecido una posición inicial legal de defensa, puede desplazarse para defender a su adversario, pero no puede extender los brazos, hombros, caderas o piernas si al hacerlo provoca un contacto que impida que el jugador con el balón le supere.

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

- El defensor debe establecer una posición inicial legal de defensa encarando al jugador con balón y con ambos pies en el suelo.
- El defensor puede permanecer inmóvil, saltar verticalmente, moverse lateralmente o hacia atrás para mantener su posición legal de defensa.
- Al desplazarse para mantener la posición legal de defensa, puede levantar un instante uno o ambos pies del suelo siempre que el movimiento sea lateral o hacia atrás, pero **no hacia** el jugador con balón.
- El contacto debe producirse en el torso, en cuyo caso se consideraría que el defensor ha llegado en primer lugar.
- Tras establecer una posición legal de defensa, el defensor puede girarse **dentro de** su cilindro para amortiguar el golpe o evitar una lesión.

Si se cumplen las anteriores premisas, se considerará que la falta ha sido provocada por el jugador con balón.

33.5 Defensa a un jugador sin control de balón

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

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

La distancia es directamente proporcional a la velocidad de adversario, nunca menos de un (1) ni más de dos (2) pasos normales.

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

Una vez que el defensor ha establecido una posición inicial legal de defensa puede desplazarse para defender a su adversario. No puede impedir que le rebase interponiendo en su camino los brazos, hombros, caderas o piernas. Puede girarse o colocar los brazos por delante y cerca del cuerpo, dentro de su cilindro, para evitar lesionarse.

33.6 Jugador en el aire

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

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

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

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

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

33.7 Pantalla: legal e ilegal

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

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

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

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

- Está **moviéndose** al producirse el contacto.
- No concede la distancia suficiente al establecer una pantalla fuera del campo de visión de un adversario **estático** al producirse el contacto.
- No respeta los elementos de tiempo y distancia con un adversario **en movimiento** al producirse el contacto.

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

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

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

La distancia nunca será menor de uno (1) ni mayor de dos (2) pasos normales.

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

33.8 Carga

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

33.9 Bloqueo

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

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

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

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

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

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

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

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

Se produce un uso ilegal de las manos o de los brazos extendidos cuando el defensor está en posición de defensa y su(s) mano(s) o brazo(s) se colocan y permanecen en contacto sobre un adversario, **con** o **sin** balón, para impedir su avance.

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

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

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

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

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

33.11 **Juego de poste**

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

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

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

33.12 **Defensa ilegal por la espalda**

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

33.13 **Agarrar**

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

33.14 **Empujar**

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

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

Art.34 Falta personal

34.1 **<u>Definición</u>**

34.1.1 Una **falta personal** es una falta de jugador que implica un contacto con un adversario, esté el balón vivo o muerto.

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

34.2 **<u>Penalización</u>**

Se anotará una falta personal al infractor.

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

- El juego se reanudará mediante un saque del equipo no infractor desde el punto más cercano a la infracción.

- Si el equipo infractor está en situación de penalización por faltas de equipo, se aplicará el Art.41 (Faltas de equipo: penalización).

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

- Si el lanzamiento se convierte, será válido y se concederá 1 tiro libre.
- Si el lanzamiento desde la zona de dos puntos no se convierte, se concederán dos (2) tiros libres.
- Si el lanzamiento desde la zona de tres puntos no se convierte, se concederán tres (3) tiros libres.
- Si un jugador es objeto de falta mientras o justo antes de que suene la señal de fin de cuarto o la señal de veinticuatro segundos y el balón aún está en sus manos, la canasta, si entra, no será válida y se le concederán dos (2) o tres (3) tiros libres.

Art.35 Doble falta

35.1 **Definición**

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

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

- Ambas faltas son faltas del jugador.
- Ambas faltas implican contacto físico.
- Ambas faltas se producen entre los mismos 2 oponentes que se hacen falta el uno al otro.
- Ambas faltas tienen la misma penalización.

35.2 **Penalización**

35.2.1 Se anotará una falta personal a cada jugador infractor. **No** se concederán tiros libres.

35.2.2 El juego se reanudará de la siguiente manera si, aproximadamente al mismo tiempo, que la doble falta:

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

Art.36 Falta antideportiva

36.1 **Definición**

36.1.1 Una **falta antideportiva** es una falta de jugador que implica contacto y que, a juicio del árbitro:

- No constituye un esfuerzo legítimo de jugar directamente el balón dentro del espíritu y la intención de las reglas.
- Es un contacto excesivo y violento del jugador en un esfuerzo por jugar el balón o sobre un adversario.
- Es un contacto innecesario causado por un jugador defensor para detener el progreso del equipo atacante en transición. Esto se aplica hasta que el jugador atacante comience su acción de tiro.

- Es un contacto de un jugador defensivo, por la espalda o lateralmente, sobre un adversario en un intento de detener un contraataque y si no hay ningún adversario entre el atacante y la canasta del equipo contrario. Esto se aplica hasta que el jugador atacante comience su acción de tiro.
- Es un contacto de un jugador defensor sobre un adversario en el terreno de juego durante los 2 últimos minutos en el cuarto cuarto y los 2 últimos minutos en cualquier prórroga, cuando el balón está fuera del terreno de juego para efectuarse un saque y aún permanece en las manos del árbitro o a disposición del jugador que va a efectuar dicho saque.

36.1.2 Las faltas antideportivas deben interpretarse de manera coherente durante todo el partido.

36.1.3 El árbitro sólo debe juzgar la acción.

36.1.4 Para juzgar si una falta es antideportiva, los árbitros deben aplicar los siguientes principios:

- Si un jugador no realiza un esfuerzo por jugar el balón y se produce un contacto, la falta es antideportiva.
- Si un jugador, en un esfuerzo por jugar el balón, provoca un contacto excesivo (falta violenta), el contacto debe considerarse antideportivo.
- Si un jugador comete una falta mientras realiza un esfuerzo legítimo por jugar el balón (juego normal) no es una falta antideportiva.

36.2 **Penalización**

36.2.1 Se anotará una falta antideportiva al infractor.

36.2.2 Se concederá(n) tiro(s) libre(s) al jugador que recibió la falta, seguido(s) de:

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

El número de tiros libres será el siguiente:

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

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

36.2.4 Si se descalifica a un jugador según el artículo 36.2.3, la falta antideportiva será la única que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la falta descalificante.

En la categoría **minibasket** no se aplica la regla de **Falta antideportiva**

Art.37 Falta descalificante

37.1 **Definición**

37.1.1 Una **falta descalificante** es cualquier infracción antideportiva flagrante de un jugador, sustituto, entrenador, ayudante de entrenador o acompañante de equipo.

37.1.2 Un jugador también será descalificado cuando se le sancionen 2 faltas antideportivas como consecuencia de su comportamiento personal antideportivo.

37.1.3 Un entrenador también será descalificado cuando:

- Haya sido sancionado con 2 faltas técnicas (C) a consecuencia de su comportamiento personal antideportivo.
- Haya sido sancionado con 3 faltas técnicas acumuladas como consecuencia de comportamientos antideportivos del ayudante de entrenador, sustitutos o acompañantes de equipo que se encuentren en el banquillo de equipo (B) o por una combinación de 3 faltas técnicas, una de las cuales le haya sido sancionada al propio entrenador (C).

37.1.4 Si un jugador o un entrenador es descalificado según el Art.37.1.2. o Art. 37.1.3., dicha conducta antideportiva o falta técnica será la única falta que se penalizará y no se administrará **ninguna penalización adicional** resultante de la descalificación.

37.1.5 El entrenador descalificado será sustituido por el ayudante de entrenador que figure en el acta.

37.2 **Penalización**

37.2.1 Se anotará una falta descalificante al infractor.

37.2.2 Será descalificado y se dirigirá al vestuario del equipo, donde permanecerá el resto del partido o, si lo prefiere, podrá abandonar las instalaciones.

37.2.3 Se concederán tiro(s) libre(s):

- A cualquier adversario en caso de tratarse de una falta que no implique contacto.
- Al jugador objeto de la falta en caso de faltas de contacto.

Seguidos de:

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

37.2.4 El número de tiros libres será el siguiente:

- Si se trata de una falta que no implica contacto: 2 tiros libres.
- Si la falta se comete sobre un jugador que no está en acción de tiro, se concederán dos (2) tiros libres.
- Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro, la canasta, si se convierte, será válida y se concederá un (1) tiro libre.
- Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro que no logra encestar, se concederán dos (2) o tres (3) tiros libres.
- Si la falta es una descalificación de un entrenador: 2 tiros libres.
- Si la falta es una descalificación de un entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o un miembro de la delegación acompañante, esta falta se anota al entrenador como una falta técnica: 2 tiros libres.
- Además, si la descalificación de un entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o un miembro de la delegación acompañante después de abandonar el área del banco del equipo es por su participación activa durante cualquier enfrentamiento:

- Por cada única falta descalificante de un entrenador asistente, jugador sustituto y excluido: 2 tiros libres. Todas las faltas descalificantes serán anotadas a cada infractor.
- Por cada única falta descalificante de cualquier miembro de la delegación acompañante: 2 tiros libres. Todas las faltas descalificantes serán anotadas al entrenador.

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

Art.38 Falta técnica

38.1 Reglas de conducta

38.1.1 El correcto desarrollo del juego exige una cooperación leal y total por parte de los miembros de los dos equipos (jugadores, sustitutos, entrenadores, ayudantes de entrenador y acompañantes de equipo) con los árbitros, oficiales de mesa y comisario.

38.1.2 Ambos equipos tienen derecho a esforzarse al máximo para lograr la victoria, pero deben hacerlo con una actitud de deportividad y juego limpio.

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

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

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

38.2 Violencia

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

38.2.2 Cuando se produzcan actos de violencia entre jugadores, sustitutos, entrenadores, ayudantes de entrenador o acompañantes de equipo en el terreno de juego o en sus proximidades, los árbitros adoptarán las medidas oportunas para atajarlos.

38.2.3 Cualquiera de las personas mencionadas anteriormente que sea responsable de actos de agresión flagrantes contra los adversarios o los árbitros debe ser descalificada. Los árbitros deberán informar del incidente al organismo responsable de la competición.

38.2.4 Los agentes de las fuerzas del orden público sólo pueden entrar en el terreno de juego si los árbitros se lo solicitan. No obstante, si los espectadores invaden el terreno de juego con la intención manifiesta de cometer actos violentos, los agentes de las fuerzas de orden público deberán intervenir de manera inmediata para proteger a los equipos y a los árbitros.

38.2.5 Todas las demás zonas, incluyendo accesos, salidas, pasillos, vestuarios, etc. están bajo la jurisdicción de los organizadores de la competición y de los agentes de las fuerzas de orden público.

38.2.6 Los árbitros no deben permitir las acciones físicas de los jugadores, sustitutos, entrenadores, ayudantes de entrenador y acompañantes de equipo que puedan conducir al deterioro del equipamiento de juego.

Cuando los árbitros observen algún comportamiento de esta naturaleza, advertirán inmediatamente al entrenador del equipo infractor.

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

Las decisiones de los árbitros son definitivas y no se pueden ignorar ni discutir.

38.3 **Definición**

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

- Hacer caso omiso a las advertencias de los árbitros.
- Tocar irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o miembros del banquillo de equipo.
- Dirigirse irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o adversarios.
- Utilizar un lenguaje o realizar gestos que puedan ofender o incitar a los espectadores.
- Molestar a un adversario o impedir su visión agitando las manos cerca de sus ojos.
- El excesivo movimiento de los codos.
- Retrasar el juego tocando el balón después de que el balón atraviese la canasta o evitando que un saque se realice con rapidez.
- Dejarse caer para simular una falta (flopping).
- Colgarse del aro de manera que soporte todo el peso del jugador, a menos que lo agarre momentáneamente después de un mate o que, a juicio del árbitro, intente evitar lesionarse o lesionar a otro jugador.
- Un jugador defensor comete una interposición durante el último o único tiro libre. Se concederá 1 punto al equipo atacante, seguido de la penalización de una falta técnica sancionada al jugador defensor.

El jugador de categoría minibasket **NO** podrá ser sancionado con falta técnica. Se **le amonestará verbalmente** por una circunstancia que en el resto de las categorías se considerase como falta técnica.

38.3.2 **Una falta técnica del entrenador, ayudante de entrenador, sustituto o acompañante de equipo** es una falta por dirigirse o tocar irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o adversarios, o una infracción de carácter conductual o administrativo.

38.3.3 Un jugador será descalificado cuando sea sancionado con 2 faltas técnicas, con 2 faltas antideportivas o con 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.

38.3.4 Un entrenador también será descalificado cuando:

- Haya sido sancionado con dos (2) faltas técnicas (C) a consecuencia de su comportamiento personal antideportivo.

- Haya sido sancionado con tres (3) faltas técnicas, todas ellas (_B') o una de ellas (_C'), como consecuencia del comportamiento antideportivo del personal de banquillo del equipo.

38.3.5 Si un entrenador es descalificado según el Art. 38.3.4, dicha falta técnica será la única falta que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la falta descalificante.

- Tocar irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o miembros del banquillo de equipo.
- Dirigirse irrespetuosamente a los árbitro comisario, oficiales de mesa o adversarios.
- Utilizar un lenguaje o realizar gestos que puedan ofender o incitar a los espectadores.
- Molestar a un adversario o impedir su visión agitando las manos cerca de sus ojos.

38.4 **Penalización**

38.4.1 Si se comete una falta técnica:

- Por parte de un jugador, se le anotará una falta técnica como falta de jugador y contará para las faltas de equipo.
- Por parte de un entrenador (C), ayudante de entrenador (B), sustituto (B) o acompañante de equipo (B), se anotará una falta técnica al entrenador y no contará para las faltas de equipo.

38.4.2 Se concederán un (1) tiro libre a los adversarios, seguidos de:

- Un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa del anotador.
- Un salto entre dos en el círculo central para comenzar el primer cuarto.

Art.39 Enfrentamientos

39.1 Definición

Un enfrentamiento es una acción física mutua entre dos o más adversarios (jugadores, sustitutos, entrenadores, ayudantes de entrenador y acompañantes de equipo).

Este artículo sólo se refiere a sustitutos, entrenadores, ayudantes de entrenador y acompañantes de equipo que abandonen los límites de la zona de banquillo de equipo durante un enfrentamiento o cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento.

39.2 Regla

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

39.2.2 Sólo el entrenador y/o su ayudante están autorizados a abandonar la zona de banquillo de equipo durante un enfrentamiento o durante cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento, para ayudar a los árbitros a mantener o restablecer el orden. En tal caso, no será(n) descalificado(s).

39.2.3 Si el entrenador y/o su ayudante abandonan la zona de banquillo de equipo y no ayudan o intentan ayudar a los árbitros a mantener o restaurar el orden, serán descalificados.

39.3 Penalización

39.3.1 Independientemente del número de entrenadores, ayudantes de entrenador, sustitutos o acompañantes de equipo descalificados por abandonar la zona de banquillo de equipo, sólo se cargará una falta técnica (B) al entrenador.

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

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

- Se logra una canasta válida aproximadamente al mismo tiempo, se concederá el balón al equipo que lo recibió para que realice un saque desde cualquier punto de la línea de fondo.
- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa del anotador.
- Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de salto.

39.3.3 Todas las faltas descalificantes se registrarán como se describe en el apartado correspondiente del manual de los oficiales de mesa y no contarán para las faltas de equipo.

39.3.4 Todas las penalizaciones de las faltas ocurridas antes de la situación de enfrentamiento serán consideradas de conformidad con el Art.42 (Situaciones especiales).

Art.40 Cinco faltas por jugador

40.1 Un jugador que haya cometido cinco (5) faltas, personales y/o técnicas, será informado al respecto por el árbitro y deberá abandonar el partido de inmediato. Debe ser sustituido en treinta (30) segundos.

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

Art.41 Faltas de equipo: penalización

41.1 **Definición**

41.1.1 Un equipo se encuentra en una situación de penalización por faltas de equipo cuando ha cometido cuatro (4) faltas en un cuarto.

41.1.2 Todas las faltas de los componentes de un equipo cometidas durante un intervalo de juego formarán parte del cuarto o prórroga siguiente.

41.1.3 Todas las faltas de los componentes de un equipo cometidas durante un prórroga forman parte del cuarto cuarto.

41.2 **Regla**

41.2.1 Cuando un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo, todas las faltas personales siguientes de sus jugadores, cometidas sobre un jugador que no esté en acción de tiro se penalizarán con dos (2) tiros libres, en lugar de saque.

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

Art.42 Situaciones especiales

42.1 **Definición**

Durante el mismo cuarto de reloj parado después de una falta o violación pueden surgir **situaciones especiales** cuando se cometen falta(s) adicionales.

42.2 **Procedimiento**

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

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

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

42.2.4 El derecho a la posesión del balón como parte de la última penalización pendiente de administrar cancelará cualquier derecho anterior a la posesión del balón.

42.2.5 Una vez que el balón esté vivo durante el primer o único tiro libre o en un saque, esa penalización no podrá utilizarse para cancelar otra.

42.2.6 El resto de penalizaciones se administrará en el orden en que se cometieron.

42.2.7 Si después de la cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos no queda ninguna otra por administrar, el partido se reanudará del siguiente modo.

Si aproximadamente al mismo tiempo que la primera infracción:

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

Art.43 Tiros libres

43.1 **Definición**

43.1.1 Un tiro libre es una oportunidad concedida a un jugador para que consiga un (1) punto, sin oposición, desde una posición situada detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.

43.1.2 Una serie de tiros libres se define como todos los tiros libres y/o la posterior posesión resultantes de una única penalización de falta.

43.2 **Regla**

43.2.1. Cuando se señala una falta personal y su penalización es la concesión de tiros libres:

- El jugador objeto de la falta será el que lo(s) lance.
- Si hay una solicitud para sustituirlo, debe lanzar los tiros libres antes de abandonar el juego.
- Si debe abandonar el partido por lesión, por haber cometido su quinta falta o por haber sido descalificado, su sustituto lanzará los tiros libres. Si no se dispone de ningún sustituto, los lanzará cualquier compañero de equipo.

43.2.2 Cuando se señala una falta técnica, cualquier jugador del equipo adversario podrá lanzar los iros libres.

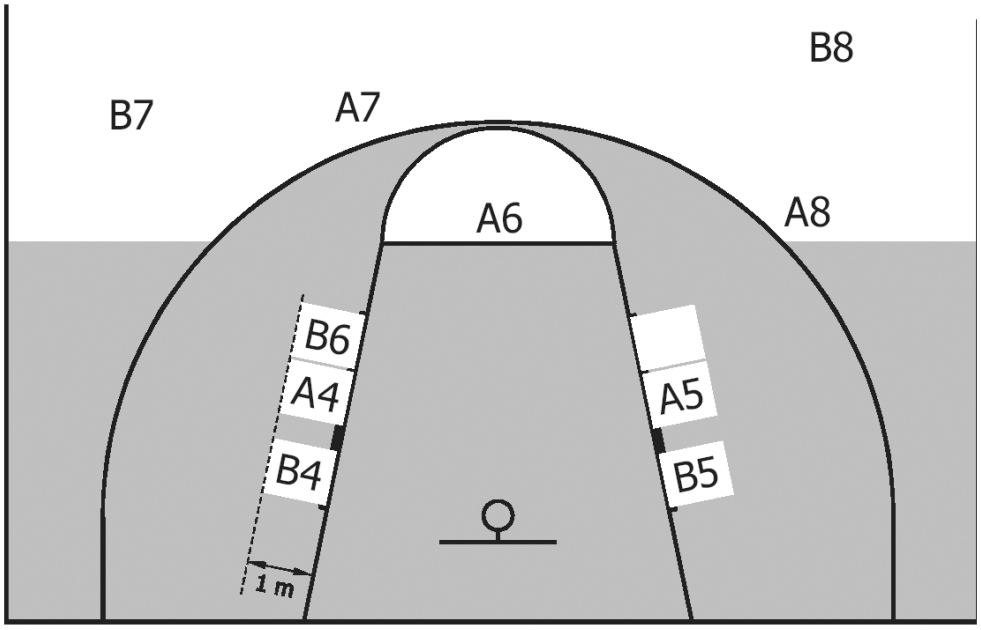
43.2.3 El lanzador de los tiros libres:

- Ocupará una posición detrás de la línea de tiros libres dentro del semicírculo.
- Podrá utilizar cualquier método para efectuar los lanzamientos pero deberá hacer que el balón entre en la canasta por su parte superior o toque el aro.
- Soltará el balón antes de 5 segundos desde que el árbitro puso el balón a su disposición.
- No pisará la línea de tiros libres ni entrará en la zona restringida hasta que el balón haya entrado en la canasta o haya tocado el aro.
- No amagará el tiro libre.

43.2.4 Los jugadores situados en el pasillo de tiros libres tienen derecho a ocupar posiciones alternas en dicho pasillo. Cada posición se considera que tiene un (1) metro de profundidad (Esquema 10).

Estos jugadores:

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



Esquema 10 Posiciones de los jugadores durante los tiros libres

43.2.5 Los jugadores que no están situados en el pasillo de tiros libres permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de lanzamiento de 3 puntos hasta que el balón toque el aro o concluyan los tiros libres.

43.2.6 Durante uno o varios tiros libres que sean seguidos de otra(s) serie(s) de tiros libres o de un saque, todos los jugadores permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de lanzamiento de 3 puntos.
Una infracción de los Art.43.2.3., 43.2.4., 43.2.5., o 4.2.6. es una violación.

43.3 **Penalización**

43.3.1 Si la violación la comete el lanzador:

- El punto, si se convierte, no será válido.
- Cualquier violación cometida por los demás jugadores que se produzca justo antes, aproximadamente al mismo tiempo o después de la violación del lanzador se ignorará.

Se concederá a los adversarios un saque desde la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que queden por administrar uno o más tiros libres o una penalización que conlleve un saque.

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

- El punto, si se convierte, será válido.
- Las violaciones se ignorarán.

Si se trata del último o único tiro libre, el balón se concederá a los adversarios para que realicen un saque desde cualquier punto de la línea de fondo.

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

- Un **compañero** del lanzador durante el último o único tiro libre, se concederá a los adversarios un saque desde la prolongación de la línea de tiros libres a menos que el mismo equipo tenga derecho a una posesión posterior.
- Un **adversario** del lanzador, se le concederá a éste un nuevo tiro libre.

- **Ambos equipos** durante el último o único tiro libre, el juego se reanudará con una situación de salto.

Art.44 Error rectificable

44.1 **Definición**

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

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

44.2 **Procedimiento**

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

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

44.2.3 **No** se anularán las faltas cometidas, los puntos conseguidos, el tiempo transcurrido y demás actividad adicional que pueda haber ocurrido después del error y **antes** de su descubrimiento.

44.2.4 Si el error consiste en uno o más tiros libres a los que no se tenía derecho, se cancelarán los tiros libres lanzados como resultado del error y el partido se reanudará del siguiente modo:

- Si el reloj de partido no se ha puesto en marcha tras el error, se concederá un saque al equipo al que se le han cancelado los tiros libres.
- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha tras el error y:
  - El equipo con control de balón (o con derecho al mismo) en el momento de descubrirse el error es el mismo que tenía el control del balón al producirse el error,
  - Ningún equipo tiene el control del balón al descubrirse el error, se concederá el balón al equipo que tenía derecho al mismo al producirse el error.
- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha y al descubrirse el error el equipo que controla el balón (o tiene derecho al mismo) es el equipo contrario al que tenía el control del balón cuando se produjo el error, se produce una situación de salto
- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha y al descubrirse el error se han concedido uno o varios tiros libres como resultado de una falta, se administrarán los tiros libres y se concederá un saque al equipo que controlaba el balón al producirse el error.

44.2.5 Si el error consiste en no conceder uno o varios tiros libres a los que se tenía derecho:

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

44.2.6 Después de corregir puntos concedidos o anulados por error, el juego se reanudará desde el punto en que se detuvo para su corrección, poniendo el balón en juego el equipo que tenía derecho al balón en el momento en que se detuvo el partido para la corrección.

44.2.7 Si el error consiste en que el tiro o tiros libres los lanza un jugador equivocado, se cancelarán dicho(s) tiro(s) libre(s) y se concederá el balón a los oponentes para que efectúen un saque a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres.

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

- Si el jugador implicado en su corrección está en el banquillo tras haber sido sustituido legalmente (no por haber sido descalificad o haber cometido su quinta falta) **debe volver** al terreno de juego para tomar parte en la corrección del error (en ese momento pasa a ser jugador)

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

- Si se sustituyó al jugador por haber sido descalificado o haber cometido su quinta falta, su sustituto deberá tomar parte en la rectificación del error.

44.2.9 Los errores rectificables no pueden corregirse una vez que el árbitro principal haya firmado el acta.

44.2.10 Los árbitros pueden corregir cualquier error o equivocación del anotador o del cronometrador referente al tanteo, número de faltas, tiempos muertos, tiempo transcurrido de más o de menos, antes de que el árbitro principal firme el acta.

Art.45 Árbitro principal: obligaciones y derechos

El árbitro principal:

45.1 Inspeccionará y aprobará todo el equipamiento que se utilizará durante el partido.

45.2 Designará el reloj oficial del partido, el dispositivo de veinticuatro segundos, el cronómetro y reconocerá a los oficiales de mesa.

45.3 Elegirá el balón de juego entre los dos (2) balones usados que por lo menos proporcionará el equipo local. En caso de que ninguno de estos dos balones sea adecuado como balón de juego, puede escoger el mejor balón disponible.

45.4 No permitirá que ningún jugador utilice objetos que puedan causar lesiones a los demás jugadores.

45.5 Administrará el salto entre dos al inicio del primer cuarto y/o el saque al inicio de los demás cuartos.

45.6 Tendrá autoridad para detener un partido cuando las condiciones lo justifiquen.

45.7 Examinará detenidamente el acta al final del tiempo de juego y siempre que lo considere necesario.

45.8 Aprobará con su firma el acta al final del tiempo de juego, **concluyendo** así la **vinculación** de los árbitros con el partido. La **autoridad** de los árbitros **comenzará** cuando lleguen al terreno de juego veinte (20) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido y **finalizará** con la conclusión del tiempo de juego con su aprobación.

45.9 Hará constar en el reverso del acta, antes de firmarla, cualquier conducta antideportiva de los jugadores, entrenadores, ayudantes de entrenador o acompañantes de equipo que se produzca antes de los veinte (20) minutos previos al inicio del partido o entre el final del tiempo de juego y la aprobación con la firma del acta. En tal caso, el árbitro principal (o el comisario si está presente) deberá enviar un informe detallado a los organizadores de la competición.

45.10 Tomará la decisión final cuando sea necesario o cuando los árbitros no se pongan de acuerdo.

45.11 Estará autorizado para usar el equipamiento técnico con el fin de decidir, antes de la firma del acta, si el último lanzamiento se realizó dentro del tiempo de juego al final de cada cuarto o prórroga.

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

Art.46 Árbitros: obligaciones y derechos

46.1 Los árbitros tienen autoridad para decidir sobre las infracciones de estas reglas, cometidas tanto en el interior como en el exterior de las líneas de demarcación, incluyendo la mesa del anotador, los banquillos de equipo y las zonas inmediatamente detrás de las líneas.

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

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

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

46.4 Si algún equipo formula una protesta, el árbitro principal informará del incidente a la organización de la competición en el plazo de 48 horas desde la finalización del partido.

REGLA NUEVE – REGLA DE LOS 40 PUNTOS

Art.47 Regla de los 40 puntos

47.1 Se incorpora la regla de los 40 puntos de diferencia consistente en que cuando un equipo alcanza una diferencia de 40 puntos, el tanteo arrastrado se detendrá en ese momento y quedará como resultado final del encuentro, pero las faltas personales, sustituciones y tiempos muertos seguirán siendo registrados en el acta. El equipo que logre la diferencia de 40 puntos estará obligado a defender en pista trasera. Se reflejará como incidencia al dorso del acta.

A — SEÑALES DE LOS ARBITROS

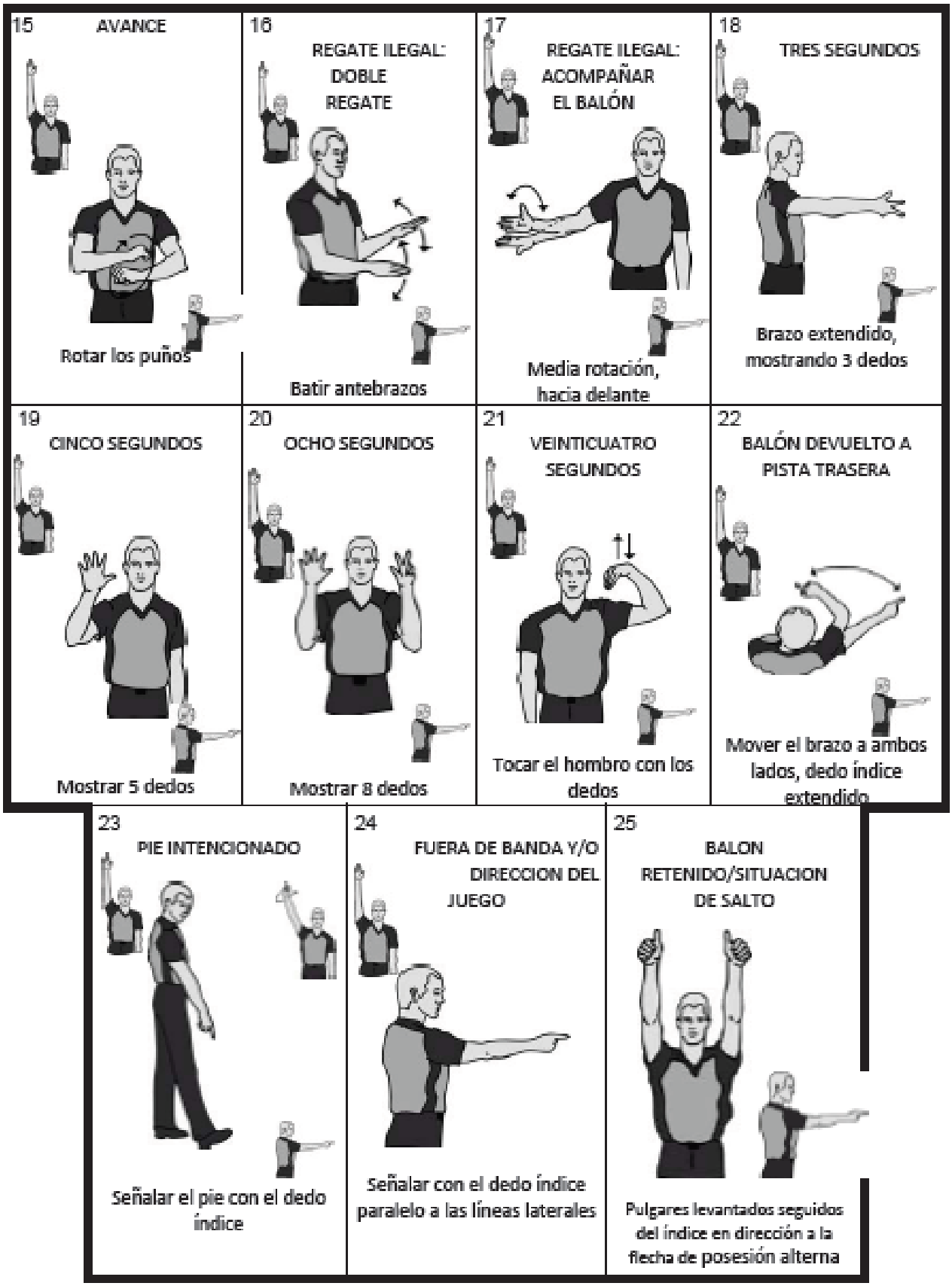
A.1. Las señales de los árbitros ilustradas en estas reglas son las únicas oficiales y todos los árbitros deben emplearlas en todos los partidos.

I. TANTEO

II. RELACIONADAS CON EL RELOJ

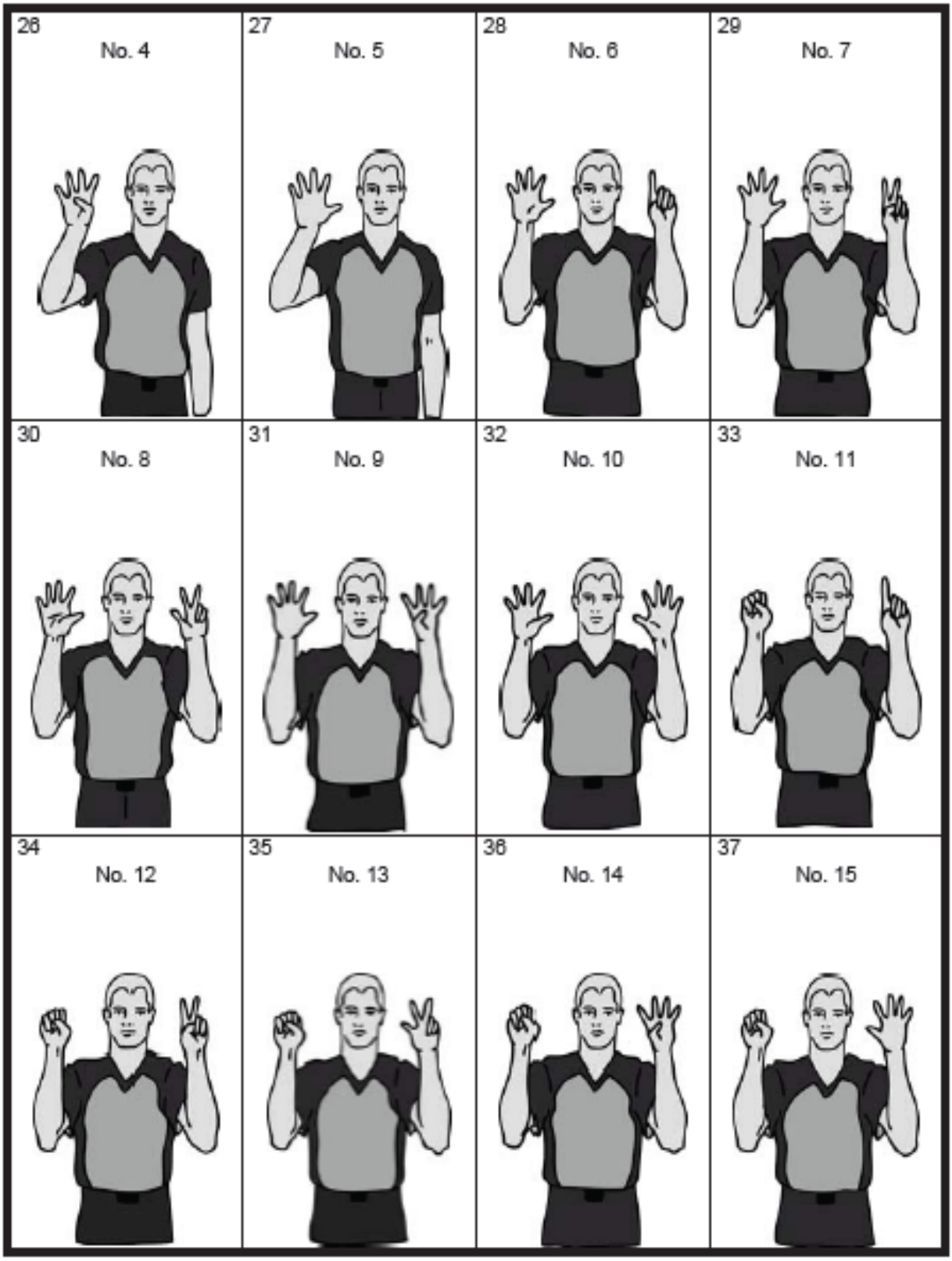
III. ADMINISTRATIVAS

IV. TIPO DE VIOLACIONES

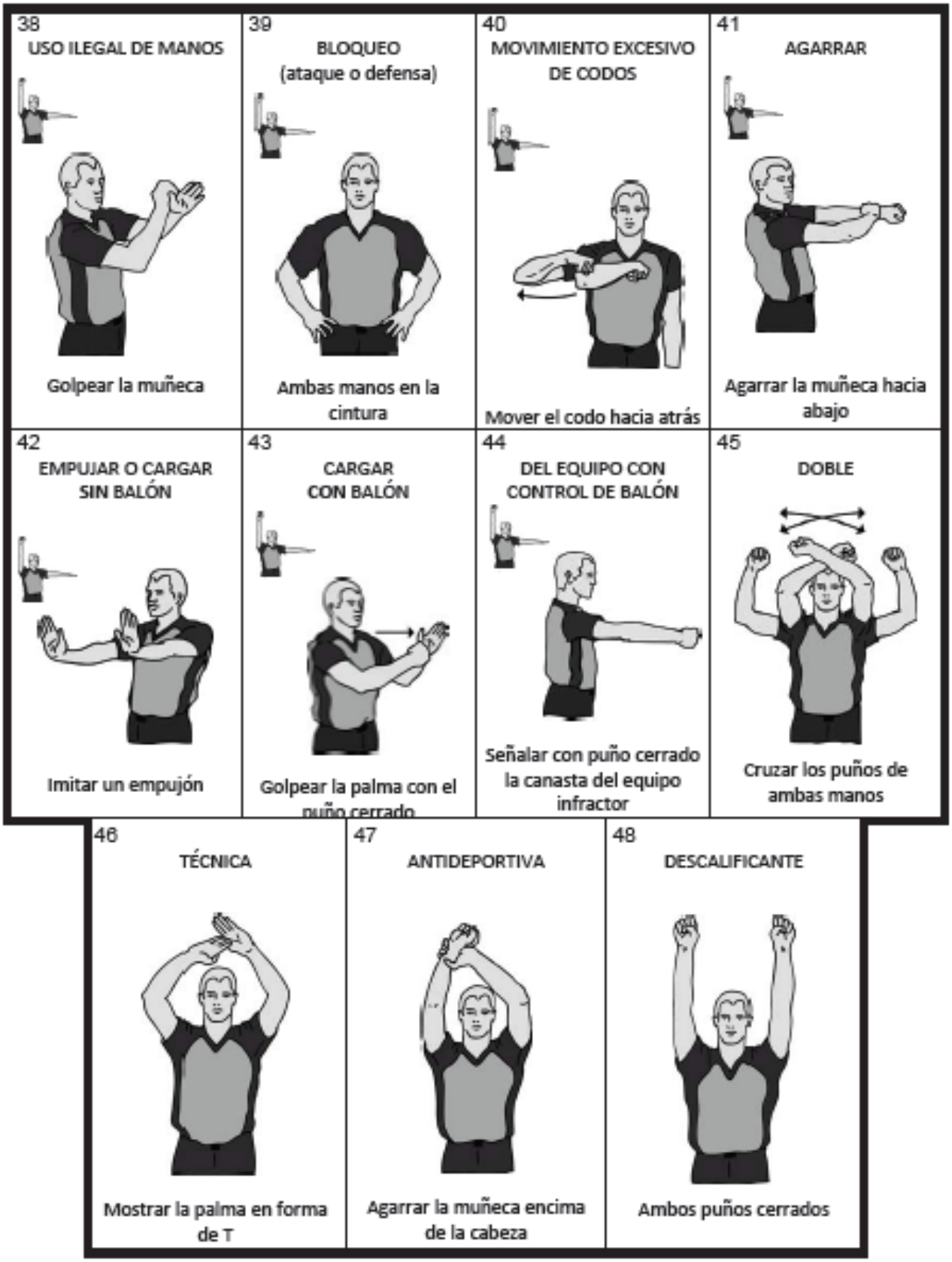


V. COMUNICACION DE UNA FALTA A LA MESA DEL ANOTADOR (3 PASOS)

PASO 1 — NUMERO DEL JUGADOR



PASO 2 — TIPO DE FALTA



SIMULAR UNA FALTA (FAKE)

Levantar el antebrazo dos veces

INVASIÓN ILEGAL DE LA LÍNEA DE BANDA

Agitar el brazo paralelo a línea de banda (en los 2 últimos minutos del 4º cuarto y cada prórroga)

PASO 3 — NUMERO DE TIROS LIBRES CONCEDIDOS

— O DIRECCION DEL JUEGO

VI. ADMINISTRACION DE LOS TIROS LIBRES (2 PASOS)

PASO 1 — DENTRO DE LA ZONA RESTRINGIDA

PASO 2 — FUERA DE LA ZONA RESTRINGIDA

B — ACTA DEL PARTIDO

Juegos Deportivos Escolares

escuelas católicas sevilla

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE RELIGIOSOS DE LA ENSEÑANZA
- TITULARES DE CENTROS CATÓLICOS -
EDUCACIÓN Y GESTIÓN

Peral 18 Escalera 2 - 1º C - 41002 SEVILLA
955.290.495 - 615.023.225 - 625.403.954
deportes@ecsevilla.org

Colabora con el Deporte Escolar:

ABC
– www.abcdesevilla.es –

ACTA DE BALONCESTO

EQUIPO LOCAL	EQUIPO VISITANTE	CATEGORÍA	GRUPO	FASE
Árbitro	Anotador	FECHA	HORA	ENCUENTRO Nº

Equipo A:

Tiempos muertos

Faltas de equipo

1. 1 2 3 2. 1 2 3 3. 1 2 3 4. 1 2 3

Nombre del jugador/a	ENTRADAS 1	2	3	4	Dorsal	FALTAS 1	2	3	4	5

Delegado 1

DNI - Firma:

Delegado 2

Equipo B:

Tiempos muertos

Faltas de equipo

1. 1 2 3 2. 1 2 3 3. 1 2 3 4. 1 2 3

Nombre del jugador	ENTRADAS 1	2	3	4	Dorsal	FALTAS 1	2	3	4	5

Delegado 1

DNI - Firma:

Delegado 2

Primer Tiempo		Segundo Tiempo		Perlodos Extras
Primer Periodo	Segundo Periodo	Tercer Periodo	Cuarto Periodo	

Resultado 1er periodo	Resultado 2º periodo	Resultado 3er periodo	Resultado 4º periodo	Resultado Período Extra	Resultado Final	EQUIPO GANADOR
A:	A:	A:	A:	A:	A:	
B:	B:	B:	B:	B:	B:	

Firma Árbitro	Firma Anotador	Firma de los capitanes en caso de apelación
		A: B:

Diagrama 8 El acta

B.1. El acta oficial que se muestra en el Diagrama 8 es la aprobada por la Comité Organizador de los Juegos Deportivos Escolares.

B.2. Consta de 1 original y 2 copias, cada una de un color diferente. El original, en papel blanco, es para la organización FEB. La primera copia, en papel amarillo, es para el equipo ganador; y la segunda copia, en papel azul, es para el equipo perdedor.

Nota:

1. El anotador utilizará 2 bolígrafos de diferente color, ROJO para los cuartos primero y tercero y AZUL o NEGRO para el segundo y cuarto cuartos. Para todos los cuartos extra, todas las anotaciones se realizarán en AZUL o en NEGRO (del mismo color utilizado en los cuartos segundo y cuarto)
2. El acta se puede preparar y cumplimentar electrónicamente.

B.3. **Al menos 20 minutos antes del inicio del partido**, el anotador preparará el acta de la siguiente manera:

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

B.3.2. Posteriormente reflejará:

- El nombre de la competición.
- El número de encuentro.
- La fecha, la hora y el lugar de juego.
- El nombre del árbitro principal y árbitro(s) auxiliar(es).

B.3.3 El equipo "A" ocupará la parte superior del acta y el equipo "B", la inferior.

B.3.3.1 En la primera columna, el anotador inscribirá el número (3 últimas cifras) de licencia de cada jugador. En torneos, solo se indicará el número de licencia de cada jugador en el primer partido disputado por su equipo.

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

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

B.3.4. En la parte inferior del espacio destinado a cada equipo, el anotador inscribirá (en LETRAS MAYÚSCULAS) los nombres del entrenador y del ayudante de entrenador.

B.4. **Al menos 10 minutos antes de la hora de inicio programada, cada entrenador:**

B.4.1. Confirmará su acuerdo con los nombres y números correspondientes de los componentes de su equipo.

B.4.2. Confirmará los nombres el entrenador y del ayudante de entrenador. Si no hay entrenador, el capitán actuará como entrenador y se inscribirá escribiendo (CAP) después de su nombre.

B.4.3. Indicará los 5 jugadores que van a comenzar el encuentro, marcando con una pequeña 'x' junto al número del jugador en la columna 'Entrada'.

B.4.4. Firmará el acta. El entrenador del equipo "A" será el primero que proporcione esta información.

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

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

B.7. **Tiempos muertos**

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

B.7.2. Al final de cada mitad y prórroga, las casillas no utilizadas se marcarán mediante 2 líneas horizontales paralelas. Si no se concediese al equipo su primer tiempo muerto antes de los 2 últimos minutos de la segunda parte, el anotador trazará 2 líneas horizontales en la primera casilla de la segunda parte de ese equipo.

B.8. **Faltas**

B.8.1. Las faltas de los jugadores pueden ser personales, técnicas, antideportivas o descalificantes y se le anotarán al jugador correspondiente.

B.8.2. Las faltas del personal de banco del equipo pueden ser técnicas o descalificantes y se le anotarán alentrenador.

B.8.3. Todas las faltas deben registrarse de la siguiente manera:

B.8.3.1 Una falta personal se indicará inscribiendo una 'P'.

B.8.3.2 Una falta técnica de un jugador se indicará inscribiendo una 'T'. Una segunda falta técnica también se anotará mediante una 'T', seguido de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.

B.8.3.3 Una falta técnica de un entrenador por su comportamiento personal antideportivo se indicará inscribiendo una 'C'. Una segunda falta técnica similar también se indicará mediante una 'C', seguido de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.

B.8.3.4 Una falta técnica contra un entrenador por cualquier otra razón se indicará mediante una 'B'. Una tercera falta técnica (una de ellas podría ser una C) se indicará escribiendo una B o una C, seguida de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.

B.8.3.5 Una falta antideportiva de un jugador se indicará inscribiendo una 'U'. Una segunda falta antideportiva también se indicará mediante una 'U', seguido de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.

B.8.3.6 Una falta técnica señalada a un jugador con una falta antideportiva señalada anteriormente o una falta antideportiva señalada a un jugador con una falta técnica señalada anteriormente también se indicará anotando una U o una T seguida de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.

B.8.3.7 Una falta descalificante se indicará inscribiendo una 'D'.

B.8.3.8 Cualquier falta que implique tiros libres se anotará añadiendo el número de tiros libres (1, 2 o 3) junto a la 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' o 'D'.

B.8.3.9 Todas las faltas en contra de ambos equipos que impliquen sanciones de la misma gravedad y que se compensen de acuerdo al Art. 42 (Situaciones especiales) se indicarán inscribiendo una pequeña 'c' junto a la 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' o 'D'.

B.8.3.10 Al final del segundo cuarto y al final del partido, el anotador trazará una línea gruesa entre los espacios utilizados y los no utilizados. Al final del partido, el anotador tachará los espacios restantes con una línea horizontal gruesa.

B.9. **Faltas de equipo**

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

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

B.10. **Tanteo arrastrado**

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

B.10.2 Hay 4 columnas para el tanteo arrastrado en el acta.

B.10.3 Cada columna se divide a su vez en 4 columnas. Las 2 de la izquierda son para el equipo "A" y las 2 de la derecha, para el "B". Las columnas centrales son para el tanteo arrastrado (160 puntos) de cada equipo. El anotador:

• Trazará en **primer lugar** una línea diagonal (/) por cada lanzamiento de campo conseguido y un círculo oscuro (●) por cada tiro libre válido, sobre el **nuevo total** de puntos acumulados por el equipo que acabe de encestar.

• Luego, en el espacio en blanco del mismo lado que el nuevo total de puntos (junto al / o ●), anotará el número del jugador que transformó el lanzamiento o el tiro libre.

B.11 **Tanteo arrastrado: instrucciones adicionales**

B.11.1 Una canasta de 3 puntos se registrará trazando un círculo alrededor del número del jugador que la consiguió.

B.11.2 Una canasta marcada accidentalmente por un jugador en su propio cesto se registrará como si la hubiera conseguido el capitán en cancha del otro equipo.

B.11.3 Los puntos conseguidos cuando el balón no entra en la canasta (Art. 31) se registrarán como si los hubiera anotado el jugador que realizó el lanzamiento.

B.11.4 Al final de cada cuarto, el anotador trazará un círculo grueso (○) alrededor del último total de puntos anotado por cada equipo y una línea horizontal gruesa bajo esos puntos, así como debajo del número de jugador que los anotó.

B.11.5 Al comienzo de cada cuarto, el anotador continuará llevando el registro cronológico de los puntos anotados desde el lugar en que se interrumpió.

B.11.6 Siempre que sea posible, el anotador debe comprobar su tanteo arrastrado con el marcador del partido. Si existe alguna discrepancia, y si su tanteo es correcto, deberá adoptar de inmediato las medidas necesarias para que se corrija el marcador. En caso de duda o si alguno de los equipos presenta objeciones a dicha corrección,deberá informar al árbitro principal tan pronto como el balón quede muerto y se detenga el reloj de partido.

B.11.7 Los árbitros pueden corregir cualquier error de anotación relacionado con la puntuación, número de faltas, número de tiempos muertos bajo las prescripciones de las reglas. El árbitro principal (crew chief) firmará las correcciones. Las demás correcciones serán documentadas en el reverso del acta.

B.12 **Tanteo arrastrado: Resumen**

B.12.1 Al final de cada cuarto, el anotador inscribirá el tanteo obtenido por cada equipo en el apartado correspondiente del extremo inferior del acta.

B.12.2 Inmediatamente al final del partido, el anotador registrará el tiempo en la columna de "Partido finalizado a las (hh:mm)"

B.12.3 Al final del partido, el anotador trazará 2 líneas horizontales gruesas debajo del total de puntos final de cada equipo y de los números que consiguieron los últimos puntos. También trazará una línea diagonal hasta la parte inferior de la columna para tachar los números restantes del tanteo arrastrado de cada equipo.

B.12.4 Al final del partido, el anotador registrará el tanteo final y el nombre del equipo ganador.

B.12.5 El anotador inscribirá su nombre en el acta después de haber inscrito al ayudante de anotador, cronometrador y operador del reloj de lanzamiento. Después todos los oficiales de mesa firmarán cerca de sus nombres.

B.12.6 Una vez que haya sido firmada por el árbitro auxiliar, el árbitro principal (crew chief) será el último en aprobar y firmar el acta. Con esta acción finaliza la administración y conexión de los árbitros con el partido.

Nota: En caso de que alguno de los capitanes (CAP) firme el acta bajo protesta (utilizando el espacio marcado 'Firma del capitán en caso de protesta'), los oficiales de mesa y el árbitro auxiliar permanecerán a disposición del árbitro principal (crew chief) hasta que los autorice para marcharse.

C — ADAPTACIONES DEL REGLAMENTO EN LA CATEGORIA PREBENJAMIN-BENJAMIN (MINIBASKET)

C.1. INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

Balones

Se jugará con balón pequeño (tamaño 5).

C.2. EQUIPOS

Equipos

Cada equipo estará integrado por un mínimo de 8 jugadores y un máximo de 12, de los cuales uno será el capitán. Cada equipo debe estar acompañado también de un entrenador.

Si los equipos presentan 5, 6 ó 7 jugadores, el partido se disputará y el árbitro hará constar esta circunstancia al dorso del acta.

C.3. REGLAMENTACION DEL JUEGO

Sustituciones

Durante los tres (3) primeros cuartos, todos los jugadores inscritos en el acta, deberán estar en la pista al menos un (1) cuarto completo, y como máximo en dos (2) cuartos.

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

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

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

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

Defensas

- No está permitida la defensa individual en todo el campo.
- No está permitida la defensa de dos contra uno.
- No se permiten las defensas en zona, ni las zonas presionantes, siendo la sanción:

1ª ocasión: detención del juego y advertencia al entrenador del equipo infractor. Posesión del balón desde medio campo para el equipo no infractor

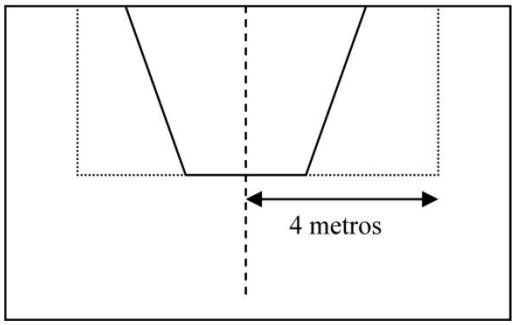
2ª ocasión: detención del juego. Falta técnica al entrenador del equipo infractor. Dos (2) tiros libres y posesión de balón para el equipo no infractor

3ª ocasión: detención del juego. Falta descalificante al entrenador del equipo infractor, sin retirada de licencia. Dos (2) tiros libres y posesión de balón para el equipo no infractor

Reglas que no tendrán validez

- Regla de los tres segundos.
- Jugador estrechamente marcado.
- Regla de los ocho segundos.
- Regla de los veinticuatro segundos.
- Falta antideportiva.

Se implanta la línea de tres puntos



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

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

Regla de los 40 puntos

Se incorpora la regla de los 40 puntos de diferencia consistente en que cuando un equipo alcanza una diferencia de 40 puntos, el tanteo arrastrado se detendrá en ese momento y Quedará como resultado final del encuentro, pero las faltas personales, sustituciones y tiempos muertos seguirán siendo registrados en el acta. Se reflejará como incidencia al dorso del acta. Además, en las categorías de minibasket, el equipo que logre la diferencia de 40 puntos estará obligado a defender en pista trasera.

D — ADAPTACIONES DEL REGLAMENTO EN LA CATEGORIA ALEVÍN

D.1. INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

Balones

Se jugará con balón pequeño (tamaño 5).

D.2. EQUIPOS

Equipos

Cada equipo estará integrado por un mínimo de 8 jugadores y un máximo de 12, de los cuales uno será el capitán. Cada equipo debe estar acompañado también de un entrenador.

Si los equipos presentan 5, 6 ó 7 jugadores, el partido se disputará y el árbitro hará constar esta circunstancia al dorso del acta.

D.3. REGLAMENTACION DEL JUEGO

Sustituciones

Durante los tres (3) primeros cuartos, todos los jugadores inscritos en el acta, deberán estar en la pista al menos un (1) cuarto completo, y como máximo en dos (2) cuartos.

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

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

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

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

Defensas

- Está permitida la defensa individual en todo el campo.

- Se castigará la defensa en zona, zonas presionantes o defensa en pista delantera tras haber logrado una diferencia de 50 puntos, penalizándolas con un tiro libre y posesión de balón desde medio campo contra el equipo infractor. Esta infracción no conllevará técnica para el delegado. Se permite la defensa de 2 contra 1.
- La defensa en zona en pista delantera, es decir, aquella en la cual los jugadores no defiendan a un adversario, sino una posición, no está permitida en Benjamín, ni en Alevín.

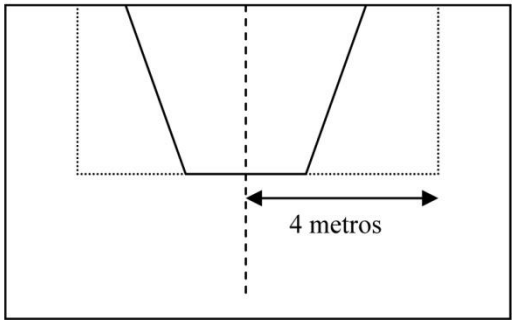
- El incumplimiento de estas defensas, estarán sancionadas de la forma que sigue:

  1ª ocasión: detención del juego y advertencia al entrenador del equipo infractor. Posesión del balón desde medio campo para el equipo no infractor

2ª ocasión: detención del juego. Falta técnica al entrenador del equipo infractor. Dos (2) tiros libres y posesión de balón para el equipo no infractor

3ª ocasión: detención del juego. Falta descalificante al entrenador del equipo infractor, sin retirada de licencia. Dos (2) tiros libres y posesión de balón para el equipo no infractor

Se implanta la línea de tres puntos



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

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

Regla de los 40 puntos

Se incorpora la regla de los 40 puntos de diferencia consistente en que cuando un equipo alcanza una diferencia de 40 puntos, el tanteo arrastrado se detendrá en ese momento y Quedará como resultado final del encuentro, pero las faltas personales, sustituciones y tiempos muertos seguirán siendo registrados en el acta. Se reflejará como incidencia en el acta. Además, en las categorías de minibasket, el equipo que logre la diferencia de 40 puntos estará obligado a defender en pista trasera.

E — ADAPTACIONES DEL REGLAMENTO EN LA CATEGORIA INFANTIL

E.1. INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

Balones

El balón debe ser esférico, estará constituido por una cubierta de cuero, goma o material sintético. No debe tener menos de 75 cm ni más de 78 cm de circunferencia. No debe pesar menos de 600 ni más de 650 gramos.

Se jugará: Con balón grande (tamaño 7) en masculino
Con balón intermedio (tamaño 6) en femenino

E.2. JUGADORES, SUSTITUTOS Y ENTRENADORES

Equipos

Cada equipo estará integrado por un mínimo de 8 jugadores y un máximo de 12, de los cuales uno será el capitán. Cada equipo debe estar acompañado también de un entrenador.

Si los equipos presentan 5, 6 ó 7 jugadores, el partido se disputará y el árbitro hará constar esta circunstancia al dorso del acta.

E.3. REGLAMENTACION DEL JUEGO

Tiempo muerto registrado

Cada equipo dispondrá de dos tiempo muerto máximo en la primera parte y un máximo de tres en la segunda, no siendo acumulables a los cuartos posteriores si no son utilizados.

Defensas

. Defensas permitidas.

- Es obligatoria en estas categorías la defensa individual, estando permitida en todo el campo.
- Sí está permitida la defensa de dos contra uno
- No se permiten las defensas en zona, pero sí las zonas presionantes, siendo la sanción:

  1ª ocasión: detención del juego y advertencia al entrenador del equipo infractor.
  2ª ocasión: detención del juego. Falta técnica al entrenador del equipo infractor. 2 tiros libres y posesión de balón para el equipo no infractor.

3ª ocasión: detención del juego. Falta descalificante al entrenador del equipo infractor, sin retirada de licencia. 2 tiros libres y posesión de balón para el equipo no infractor.

Número de Jugadores y sustituciones

Durante los 3 primeros cuartos, todos los jugadores inscritos en el acta, deberán estar en la pista al menos un cuarto completo, y como máximo en dos cuartos.

Todos los jugadores que se inscriben en el acta, deben estar en el terreno de juego antes de comienzo del partido. En el caso de que el número de jugadores sea inferior a 8, se reflejará en acta como incomparecencia de dicho equipo.

En casos excepcionales y una vez cumplido el mínimo de jugadores, si un jugador viniese de camino no llegando al comienzo de partido, se le concederá los dos primeros cuartos para poderlo inscribir.

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

- **para cambiar a un jugador lesionado**
- **para cambiar a un jugador que ha cometido la 5ª falta personal**

Se considera que un jugador ha participado en un cuarto cuando lo haya hecho aunque solo fuera durante un cuarto de tiempo mínimo

En el 4º cuarto y sus posibles prórrogas, están permitidas las sustituciones.

Regla de los 40 puntos

Se incorpora la regla de los 40 puntos de diferencia consistente en que cuando un equipo alcanza una diferencia de 40 puntos, el tanteo arrastrado se detendrá en ese momento y Quedará como resultado final del encuentro, pero las faltas personales, sustituciones y tiempos muertos seguirán siendo registrados en el acta. Se reflejará como incidencia en el acta.

F — ADAPTACIONES DEL REGLAMENTO EN LA CATEGORIA CADETE

F.1. REGLAMENTACION DEL JUEGO

Regla de los 40 puntos

Se incorpora la regla de los 40 puntos de diferencia consistente en que cuando un equipo alcanza una diferencia de 40 puntos, el tanteo arrastrado se detendrá en ese momento y Quedará como resultado final del encuentro, pero las faltas personales, sustituciones y tiempos muertos seguirán siendo registrados en el acta. Se reflejará como incidencia en el acta.

Juegos Deportivos Escolares

compitiendo en valores

escuelas católicas
sevilla