

REGLAS OFICIALES DE JUEGO DE LA FEDERACIÓN DE BALONCESTO DE MADRID



Revisión actualizada a fecha de **29 de octubre de 2025**

Sobre las reglas oficiales publicadas en la temporada 2023/24

Índice de contenidos

REGLA UNO – EL JUEGO	5
ART. 1. DEFINICIONES	5
REGLA DOS – TERRENO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO.....	5
ART. 2. TERRENO DE JUEGO	5
ART. 3. EQUIPAMIENTO.....	11
REGLA TRES – LOS EQUIPOS.....	11
ART. 4. EQUIPOS	11
ART. 5. JUGADORES: LESIÓN	14
ART. 6. CAPITÁN: OBLIGACIONES Y DERECHOS	15
ART. 7. ENTRENADORES: OBLIGACIONES Y DERECHOS.....	15
REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO.....	16
ART. 8. TIEMPO DE JUEGO, TANTEO EMPATADO Y PRÓRROGA.....	16
ART. 9. COMIENZO Y FINAL DE UN CUARTO, LA PRÓRROGA O DEL PARTIDO	17
ART.10. ESTADO DEL BALÓN.....	17
ART.11. POSICIÓN DE UN JUGADOR Y DE UN ÁRBITRO	18
ART.12. SALTO ENTRE DOS Y POSESIÓN ALTERNA	19
ART.13. CÓMO SE JUEGA EL BALÓN	21
ART.14. CONTROL DEL BALÓN	21
ART.15. JUGADOR EN ACCIÓN DE TIRO	22
ART.16. CANASTA: CUÁNDO SE MARCA Y SU VALOR.....	22
ART.17. SAQUE	23
ART.18. TIEMPO MUERTO.....	25
ART.19. SUSTITUCIONES.....	27
ART.20. PARTIDO PERDIDO POR INCOMPARECENCIA.....	29
ART.21. PARTIDO PERDIDO POR INFERIORIDAD	29
REGLA CINCO – VIOLACIONES	30
ART.22. VIOLACIONES.....	30
ART.23. JUGADOR FUERA DEL TERRENO DE JUEGO Y BALÓN FUERA DEL TERRENO DE JUEGO	30
ART.24. REGATE	31
ART.25. AVANCE ILEGAL.....	32
ART.26. 3 SEGUNDOS	33
ART.27. JUGADOR ESTRECHAMENTE MARCADO	33
ART.28. 8 SEGUNDOS.....	33
ART.29. 24 SEGUNDOS	34
ART.30. BALÓN DEVUELTO A PISTA TRASERA	37
ART.31. INTERPOSICIONES E INTERFERENCIAS	37

REGLA SEIS – FALTAS.....	39
ART.32. FALTAS.....	39
ART.33. CONTACTO: PRINCIPIOS GENERALES	39
ART.34. FALTA PERSONAL	45
ART.35. DOBLE FALTA	46
ART.36. FALTA TÉCNICA.....	46
ART.37. FALTA ANTIDEPORTIVA.....	48
ART.38. FALTA DESCALIFICANTE.....	49
ART.39. ENFRENTAMIENTO	51
REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES.....	52
ART.40. LÍMITE DE FALTAS DE UN JUGADOR Y DESCALIFICACIÓN DEL PARTIDO	52
ART.41. FALTAS DE EQUIPO: PENALIZACIÓN.....	53
ART.42. SITUACIONES ESPECIALES	53
ART.43. TIROS LIBRES	54
ART.44. ERRORES RECTIFICABLES	56
REGLA OCHO – ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISARIO: OBLIGACIONES Y DERECHOS. 58	58
ART.45. ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA Y COMISARIO	58
ART.46. ÁRBITRO PRINCIPAL (<i>CREW CHIEF</i>): OBLIGACIONES Y FACULTADES	58
ART.47. ÁRBITROS: OBLIGACIONES Y FACULTADES	60
ART.48. EL ANOTADOR Y EL AYUDANTE DE ANOTADOR: OBLIGACIONES.....	61
ART.49. CRONOMETRADOR: OBLIGACIONES.....	62
ART.50. OPERADOR DEL RELOJ DE LANZAMIENTO: OBLIGACIONES.....	63
A. SEÑALES DE LOS ÁRBITROS	66
A.1. SEÑALES DEL RELOJ DE PARTIDO.....	66
A.2. TANTEO.....	66
A.3. SUSTITUCIÓN Y TIEMPO MUERTO	67
A.4. INFORMATIVAS.....	67
A.5. VIOLACIONES.....	68
A.6. NÚMERO DEL JUGADOR	69
A.7. TIPO DE FALTA.....	70
A.8. FALTAS ESPECIALES.....	72
A.9. ADMINISTRACIÓN DE PENALIZACIONES. SEÑALES A LA MESA DE OFICIALES	72
A.10. ADMINISTRACIÓN DE TIROS LIBRES - ÁRBITRO ACTIVO (<i>CABEZA- LEAD</i>)	73
A.11. ADMINISTRACIÓN DE TIROS LIBRES - ÁRBITRO PASIVO (<i>COLA-TRAIL</i> Y <i>CENTRO-CENTRE</i>)	73
B. PECULIARIDADES DE LAS REGLAS DE JUEGO EN LAS CATEGORÍAS DE MINIBASKET.....	75
C. PECULIARIDADES DE LAS REGLAS DE JUEGO EN LAS CATEGORÍAS DE INFANTIL ESPECIAL, INFANTIL PREFERENTE, INFANTIL 1ER AÑO.	80
D. DIMENSIONES Y MARCAJES DE LOS TERRENOS DE JUEGO	82
D.1. DIMENSIONES Y MARCAJES DE TERRENOS DE JUEGO DE 28x15 METROS	83

D.2.	DIMENSIONES Y MARCAJES DE TERRENOS DE JUEGO DE 26x14,20 METROS	84
D.3.	DIMENSIONES Y MARCAJES DE TERRENOS DE JUEGO DE 26x14 METROS	85
D.4.	DIMENSIONES Y MARCAJES DE TERRENOS DE JUEGO DE 26x13,50 METROS	86
D.5.	MODIFICACIONES IMPORTANTES EN RELACIÓN CON LA DEMARCACIÓN DE LOS TERRENOS DE JUEGO	87
LÍNEA DE TRES PUNTOS		87
D.6.	DIMENSIONES Y MARCAJES DE TERRENOS DE JUEGO DE MINIBASKET	88

Para lo no recogido en estas Reglas de Juego de la FBM se estará a lo que dispongan las Reglas Oficiales FIBA:

y sus interpretaciones:

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

En todas las competiciones a excepción de las Minibasket se jugarán, obligatoriamente, con línea de triple a la distancia de 6,75 m., zona rectangular, zona de semicírculo de no carga y regla de 14 segundos.

Todas las especificaciones reglamentarias de las distintas categorías estarán recogidas en el Cuadro de resumen de las reglas de la temporada en curso.

En las categorías cadete especial y junior especial se aplicará el saque rápido tipo: CAMPEONATO DE ESPAÑA, según queda recogido en la circular correspondiente.

En las categorías Liga VIPS y Liga Universitaria se aplicará el saque rápido tipo: COMPETICION FEB, según queda recogido en la circular correspondiente.

Para las competiciones Alevines y Benjamines, tanto Masculinas como Femeninas, se estará a lo que disponga el Reglamento Minibasket.

Pueden quedar recogidas en esta actualización situaciones que ya sean de aplicación, aunque no figurasen en el último reglamento de juego publicado en la temporada 2018/19.

REGLA UNO – EL JUEGO

Art. 1. Definiciones

El Baloncesto

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

El partido lo dirigen los árbitros, oficiales de mesa y un comisario, si lo hubiera.

Canasta: contraria / propia

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

Vencedor de un partido

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

REGLA DOS – TERRENO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

Art. 2. Terreno de juego

Terreno de juego

El terreno de juego será una superficie plana y dura, libre de obstáculos (Esquema 1), con unas dimensiones de 28 metros de largo y 15 metros de ancho, medidos desde el borde interior de las líneas limítrofes. Estas dimensiones se podrán reducir proporcionalmente hasta el mínimo de 26 metros de largo por 13,5 de ancho, tal y como se recoge en el Anexo D de demarcación de terrenos de juego adjunto a las presentes reglas.

La superficie de juego incluye el terreno de juego y la línea limítrofe exterior, libre de obstáculos, con una dimensión mínima de 2 metros (Diagrama 2). Por tanto, la superficie de juego mínima será de 32 metros de largo y 19 metros de ancho.

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 terreno de juego delimitada por la línea de fondo que se encuentra detrás de su propia canasta, las líneas laterales y la línea central.

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.

Líneas

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

Líneas limítrofes

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

Cualquier obstáculo, incluidos los entrenadores, ayudantes de entrenador, sustitutos, jugadores excluidos y miembros de delegación acompañantes sentados en el banquillo, estará como mínimo a dos (2) metros del terreno de juego. Aquellos terrenos de juego que no cumplan lo anterior, estarán obligados a recibir una autorización especial de la FBM para que, en los mismos, puedan disputarse encuentros de baloncesto de las competiciones oficiales de ésta, pudiendo, la FBM, exigir realizar las modificaciones y adaptaciones que sean necesarias para salvaguardar la integridad física y seguridad de los participantes. En caso de carecer de dicha autorización federativa, la celebración de encuentros en las instalaciones deportivas que no cumplan lo indicado anteriormente, serán responsabilidad única y exclusiva del club local, pudiendo quedar prohibidas por la FBM.

Línea central, círculo central y semicírculos de tiro libre

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

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

Los semicírculos de tiros libres se trazarán sobre el terreno de juego con un radio de 1,80 metros, medido hasta el borde exterior de la circunferencia y sus centros estarán situados en el punto medio de cada línea de tiros libres. **(Diagrama 2)**

Líneas de tiros libres, zonas restringidas y posiciones de rebote para tiros libres

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

Las zonas restringidas son los espacios rectangulares (siguen siendo válidas las trapezoidales en las categorías definidas mientras que se mantenga vigente la prórroga concedida por la FBM) marcados en el terreno de juego, delimitados por las líneas de fondo, la prolongación de las líneas de tiros libres y las líneas que parten de las líneas de fondo, con sus bordes exteriores a 2,45 metros del punto medio de las mismas y que terminan en el borde exterior de la prolongación de las líneas de tiros libres. Excepto las líneas de fondo, estas líneas forman parte de la zona restringida.

Las posiciones de rebote para tiros libres marcadas a lo largo de las zonas restringidas y reservadas para los jugadores en los tiros libres, se marcarán como muestra el Diagrama 2.

Zona de canasta de 3 puntos

- La zona de canasta de 3 puntos de un equipo (diagramas 1 y 3) es todo el terreno de juego excepto el espacio cercano a la canasta de los oponentes, que incluye y está delimitada por:
- Las 2 líneas paralelas que parten de la línea de fondo y perpendiculares a esta, con su borde más alejado a 0,90 metros del borde interior de las líneas laterales.

Un arco de radio 6,75 metros, medidos desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del arco. La distancia entre este punto y el borde interior del centro de la línea de fondo es de 1,575 metros. El arco se une con las líneas paralelas.

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

Ciertas medidas, como la distancia de la zona de canasta de 3 puntos a las líneas laterales podrán adaptarse en función de las dimensiones del terreno de juego tal y como se recoge en el anexo de demarcación de terrenos de juego adjunto a las presentes reglas.

Zonas de banco de equipo

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

Debe haber 16 asientos disponibles en cada zona de banquillo de equipo para el entrenador, el entrenador ayudante, sustitutos y acompañantes de equipo. Cualquier otra persona se situará al menos 2 metros detrás del banquillo de equipo.

Líneas de saque

Habrán 4 líneas de saque, 2 en cada línea lateral de 0,15 metros de longitud se trazarán fuera del terreno de juego, en la línea lateral enfrente de la mesa de oficiales, con su borde exterior a una distancia de 8,325 metros del borde interior de la línea de fondo más próxima o en campos de otras dimensiones en la línea de banda frente a la mesa de anotadores y en la prolongación de la línea de 6,75

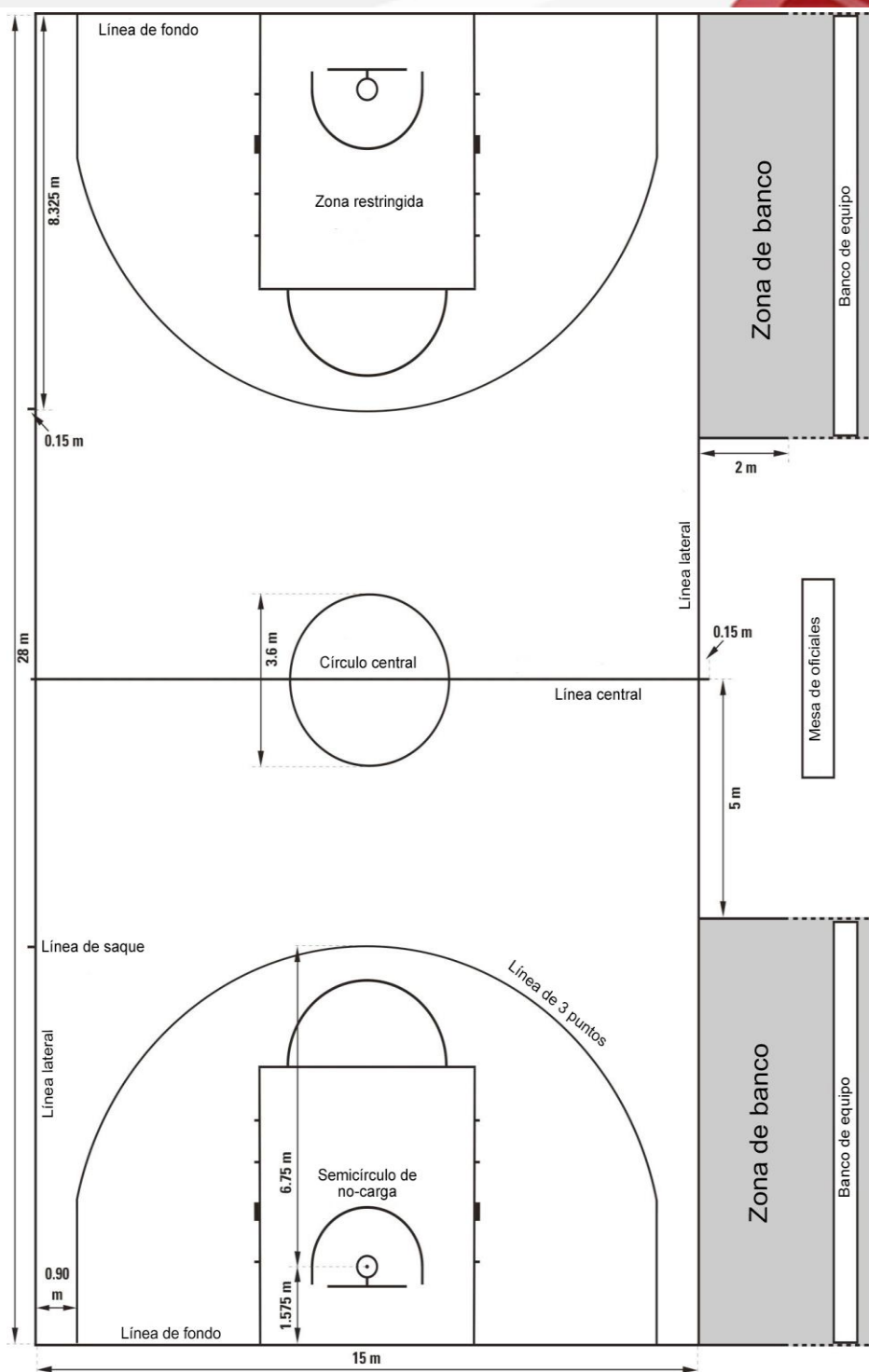


Diagrama 1: Terreno de juego

Zonas de semicírculo de no-carga

Las líneas de semicírculo de no-carga se trazarán sobre el terreno de juego, delimitadas por:

- Un semicírculo de radio 1,30 metros, medido desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del semicírculo. El semicírculo se une con:
- Las 2 líneas paralelas perpendiculares a la línea de fondo, con su borde exterior a 1,30 metros desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del arco, de 0,375 metros de largo y que finalizan a 1,20 metros del borde interior de la línea de fondo.

Las zonas de semicírculo de no-carga se completan con las líneas imaginarias que unen el final de las líneas paralelas directamente debajo del borde interior de los tableros.

Las líneas del semicírculo de no-carga forman parte de las zonas de semicírculo de no-carga.

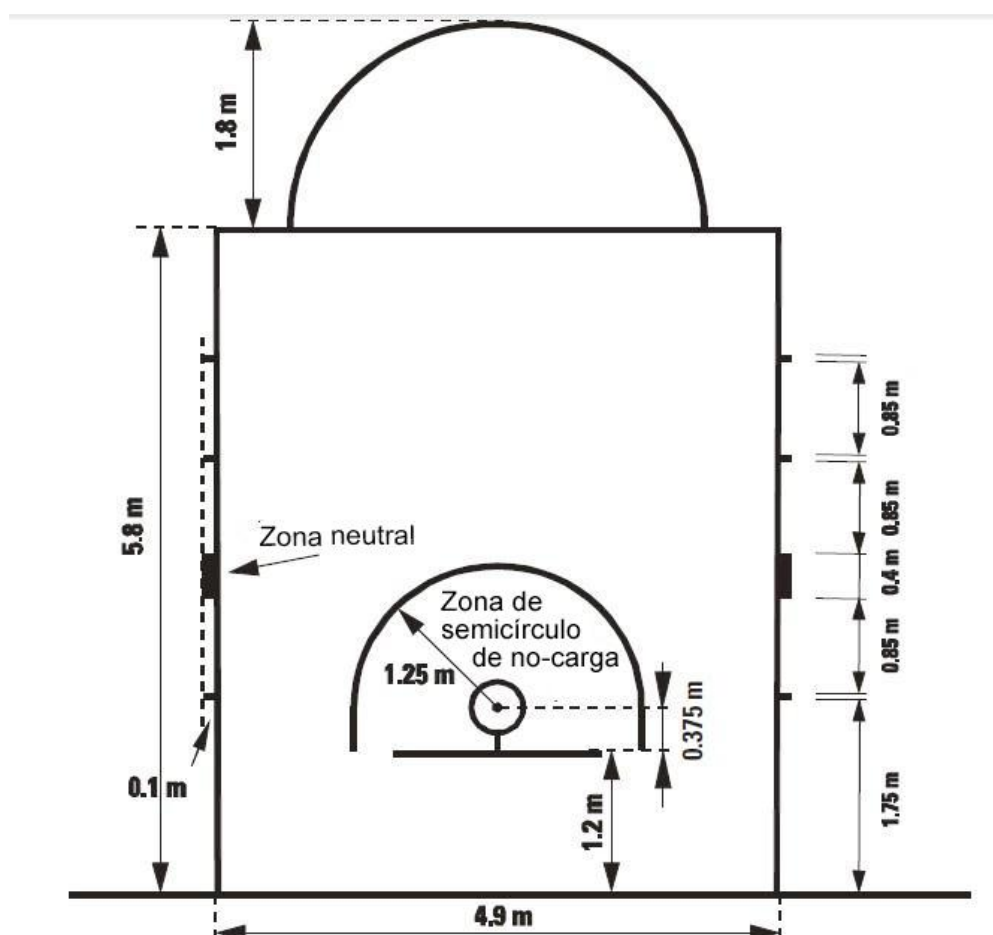


Diagrama 2: Zona restringida

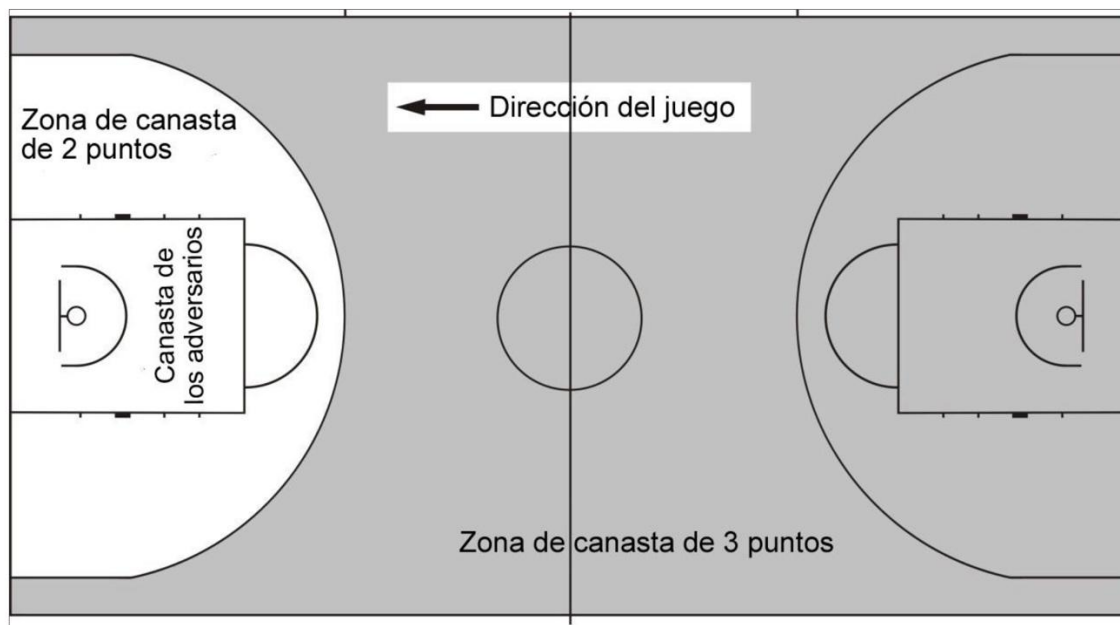


Diagrama 3: Zonas de canasta de 2 y tres puntos

Posición de la mesa de oficiales y de las sillas de los sustitutos

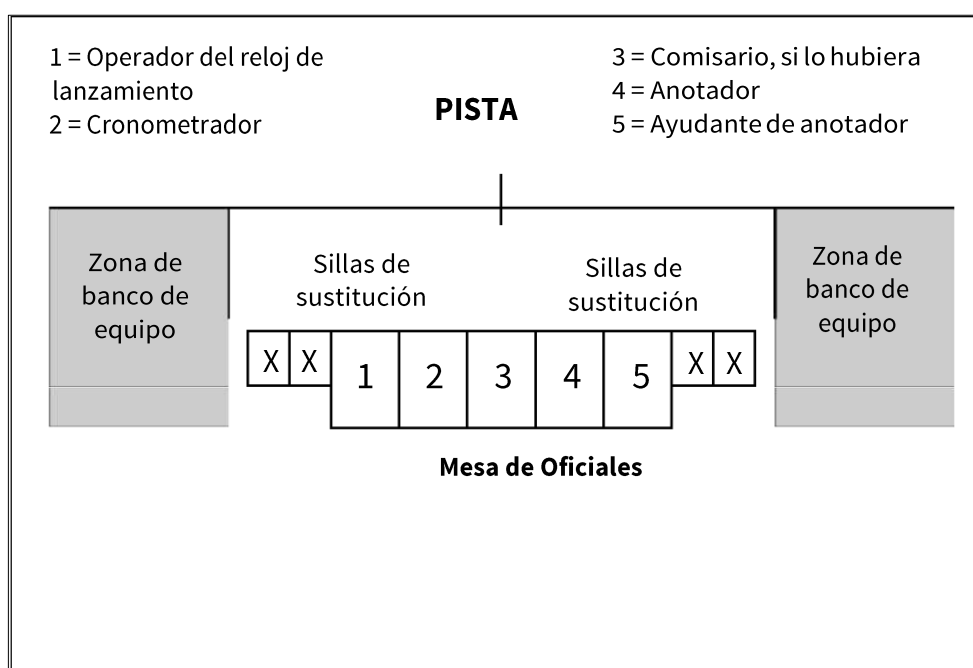


Diagrama 4: Mesa de oficiales y sillas de sustitutos

Mesa de Oficiales

La mesa de oficiales y sus sillas deben colocarse, siempre que sea posible, sobre una plataforma. El comentarista y/o los encargados de las estadísticas (si los hay) pueden sentarse al lado y/o detrás de la mesa de oficiales.

Art. 3. Equipamiento

Será necesario 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
- Reloj de partido
- Marcador
- Reloj de lanzamiento
- Cronómetro o dispositivo (visible) adecuado, que no sea el reloj de partido, para cronometrar los tiempos muertos.
- 2 señales acústicas independientes, muy potentes y claramente diferentes, para:
 - el operador del reloj de lanzamiento
 - el anotador/cronometrador
- Acta o dispositivos necesarios para la realización del acta digital.
- Indicadores de faltas de jugadores
- Indicadores de faltas de equipo
- Flecha de posesión alterna
- Pista de juego
- Terreno de juego
- Iluminación adecuada

Para una descripción más detallada del equipamiento de baloncesto, ver el Apéndice de Equipamientos de Baloncesto.

REGLA TRES – LOS EQUIPOS

Art. 4. Equipos

Definición

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

4.1.2 Un miembro de 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 5 faltas.

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

- Jugador cuando está en el terreno de juego y está facultado para jugar.
- Sustituto cuando no está en el terreno de juego, pero está facultado para jugar.
- Jugador excluido cuando ha cometido 5 faltas y ya no está facultado para jugar.

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

Regla

4.2.1 Cada equipo se compone de:

- Un máximo de doce 12 miembros de equipo facultados para jugar, incluido un capitán.
- Un entrenador y, si el equipo quiere, un primer entrenador ayudante.
- Un máximo de 7 acompañantes de equipo, que pueden sentarse en el banco de equipo y desempeñar responsabilidades especiales, como delegado, médico, fisioterapeuta, estadístico, intérprete, etc. Si alguno de ellos es jugador, deberá de llevar una indumentaria distinta a los jugadores preparados para actuar. Se podrán recoger excepciones o modificaciones a lo anterior en el Reglamento de Organización de la FBM.

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

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

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

Uniformes

4.3.1 El uniforme de todos los miembros del equipo consta de:

- Camiseta del mismo color dominante en la parte delantera y trasera como los pantalones. Si las camisetas tienen mangas, deberán finalizar por encima del codo. No se permiten camisetas de manga larga. Todos los jugadores deben llevar la camiseta por dentro del pantalón. Se permiten los uniformes de una sola pieza.
- Pantalones cortos del mismo color dominante en la parte delantera y trasera, como las camisetas. Los pantalones deben acabar por encima de la rodilla.
- Calcetines del mismo color dominante para todos los miembros del equipo. Los calcetines han de ser visibles.

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

Los números serán claramente visibles y:

- Los de la espalda tendrán, como mínimo, 16 centímetros de altura.
- Los del frente tendrán, como mínimo, 8 centímetros de altura.
- Tendrán una anchura, como mínimo, de 2 centímetros.
- Los equipos pueden usar solamente los números del 0, 00 y del 1 al 99.
- Los jugadores del mismo equipo no podrán llevar el mismo número.
- Cualquier publicidad o logotipo estará, como mínimo, a 4 centímetros del número.

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

- El equipo citado en primer lugar en el calendario (local) utilizará camisetas de color claro (preferiblemente blancas).
- El equipo citado en segundo lugar en el calendario (visitante) utilizará camisetas de color oscuro.
- No obstante, si los 2 equipos están de acuerdo, pueden intercambiar el color de sus camisetas.

Otra indumentaria

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

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

- **No se permite** utilizar:

- Protección en dedos, manos, muñecas, codos o antebrazos, cascos, escayolas o refuerzos hechos de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal ni ningún otro material duro, aunque estén cubiertos por un acolchado blando.
- Objetos que puedan causar cortes o abrasiones (las uñas deben llevarse cortas).
- Accesorios para el pelo o joyas.

- **Se permite** utilizar:

- Protecciones en hombros, brazos, muslos o piernas, siempre que el material esté suficientemente acolchado.
- Prendas de compresión de brazos y piernas.
- Recubrimiento para la cabeza. No cubrirá ninguna parte de la cara entera o parcialmente (ojos, nariz, labios, etc...) y no será peligroso para la persona que lo lleva y/o para otras personas. Tampoco puede contener elementos que se abran o cierren alrededor de la cara y/o cuello ni ninguna parte que presione desde su superficie.
- Rodilleras, si están adecuadamente cubiertas.
- Máscaras faciales, de protección para las lesiones de nariz, aunque sean de material duro.
- Protectores bucales transparentes incoloros.
- Gafas, siempre que no representen un peligro para los demás jugadores.
- Muñequeras y cintas para la cabeza, con una anchura máxima de 10 centímetros, de material textil.
- Vendaje (*taping*) en los brazos, hombros, piernas, etc.
- Tobilleras.

Todos los jugadores del mismo equipo deben tener llevar todas sus mangas de compresión de brazos y piernas, el recubrimiento para la cabeza, las muñequeras, las cintas para la cabeza y los vendajes del mismo color sólido.

4.4.3 Durante el partido un jugador puede llevar zapatillas de cualquier combinación de colores, pero las zapatillas izquierda y derecha deben coincidir. No se permiten luces intermitentes, material reflejante u otros adornos.

4.4.4 Durante el partido, un jugador no podrá exhibir ningún nombre, marca, logotipo o cualquier otra identificación comercial, promocional o benéfica en su cuerpo, pelo o cualquier otra parte.

4.4.5 Cualquier otra indumentaria no mencionada de manera explícita en este artículo deberá ser aprobado por la Comisión Técnica de FIBA.

Art. 5. Jugadores: lesión

5.1 Los árbitros pueden detener el juego en caso de lesión de uno o varios jugadores.

5.2 Si el balón está vivo cuando se produce una lesión, 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, a menos que ninguno de los equipos sea puesto en desventaja. Si es necesario proteger a un jugador lesionado, los árbitros pueden detener el juego inmediatamente.

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

5.4 Los entrenadores, ayudantes de entrenador, sustitutos, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante pueden entrar en el terreno de juego, sólo con el 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 abierta durante el partido deberá ser sustituido. Podrá volver al terreno de juego cuando se haya detenido la hemorragia y el área afectada o la herida abierta haya sido cubierta por completo y de manera segura.

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

5.7 Cualquier jugador que haya sido designado por el entrenador para comenzar el partido o que sea atendido entre tiros libres podrá ser sustituido en caso de lesión. En este caso, los adversarios también tendrán derecho a sustituir al mismo número de jugadores, si así lo desean.

Art. 6. Capitán: Obligaciones y derechos

6.1 El capitán (CAP) es un jugador designado por su entrenador para representar a su equipo en el terreno de juego. Puede dirigirse a los árbitros de manera educada para obtener información sólo cuando el balón esté muerto y el reloj de partido esté parado.

6.2 El capitán informará al árbitro principal (crew chief) poco después de la finalización 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”. En caso de ser acta digital, sólo se informará al árbitro principal (crew chief). En todos los casos, el árbitro principal (crew chief) reflejará esta circunstancia en el acta (dorso de ella o digital).

Art. 7. Entrenadores: Obligaciones y derechos

7.1 Al menos 40 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada entrenador o su representante proporcionará al anotador una lista con los nombres y números correspondientes de los miembros de su equipo aptos para jugar a través de las licencias, documentos acreditativos correspondientes válidos (DNI, pasaporte o carnet de conducir), certificados federativos, rosters o aplicación informática oficial, así como el nombre del capitán, entrenador y ayudante de entrenador. Todos los miembros de un equipo cuyos nombres estén inscritos en el acta están facultados para jugar, incluso si llegan después de que el partido haya comenzado.

7.2 Al menos 10 minutos antes de la hora de inicio programada del partido, 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 o dando el visto bueno en el acta digital. Al mismo tiempo, él deberá indicar los 5 jugadores que comenzarán el partido. El entrenador del equipo A será el primero que facilite esta información.

7.3 Los entrenadores, ayudantes de entrenador, sustitutos, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante son las únicas personas autorizadas a sentarse en los bancos del equipo y a permanecer en las zonas de banco de equipo, siempre que hayan presentado licencia, documento acreditativo o estén presentes en el acta digital. Se podrán recoger excepciones o modificaciones a lo anterior en el Reglamento de Organización de la FBM, adendas o circulares.

Durante el tiempo de juego todos los sustitutos, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante permanecerán sentados.

7.4 El entrenador o el entrenador ayudante pueden ir a la mesa de oficiales durante el partido para obtener información estadística, sólo cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté parado.

7.5 El entrenador puede dirigirse a los árbitros de manera educada durante el partido para obtener información solo cuando el balón esté muerto y el reloj de partido esté parado.

7.6 Tanto el entrenador o el entrenador ayudante, pero sólo uno de ellos al mismo tiempo, está autorizado a permanecer de pie durante el partido. Podrá dirigirse verbalmente a sus jugadores durante el partido siempre que permanezca dentro de sus zonas de banco de equipo. El entrenador ayudante no se comunicará con los árbitros.

7.7 Si hay un entrenador ayudante, 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, este no puede continuar ejerciéndolas.

7.8 Si el capitán abandona el terreno de juego, el entrenador informará a uno de los árbitros del número de jugador que actuará como capitán en el terreno de juego.

7.9 El capitán actuará como jugador-entrenador si no hay entrenador o si este no puede continuar y no hay entrenador ayudante inscrito en el acta (o este no puede continuar). Si el capitán tiene que abandonar el terreno de juego, puede continuar ejerciendo de entrenador. Si debe abandonar el terreno de juego a causa de una falta descalificante, o no puede actuar como entrenador debido a una lesión, su sustituto como capitán podrá sustituirlo como entrenador.

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

REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO

Art. 8. Tiempo de juego, tanteo empatado y prórroga

8.1 El partido constará de 4 cuartos de 10 minutos cada uno, salvo en las competiciones Minibasket.

8.2 Habrá un intervalo de juego de 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.

8.3 Habrá los intervalos de juego de 1 minuto entre el 1.º y 2.º cuarto (primera parte), entre el 3.º y 4.º cuarto (segunda parte) y antes de cada prórroga.

8.4 Habrá un intervalo de juego en la mitad del partido de 10 minutos.

8.5 Un intervalo de juego comienza:

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

8.6 Un intervalo de juego finaliza:

- Al comienzo del 1.º cuarto, cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal (crew chief) en el lanzamiento del salto entre dos.
- Al comienzo de todos los demás cuartos y prórrogas, cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.

8.7 Si el tanteo está empatado al final del tiempo de juego del 4.º cuarto, el partido con tantas prórrogas de 5 minutos como sean necesarios para deshacer el empate, salvo en las competiciones donde el empate sea un resultado válido.

Si la puntuación global de un sistema de competición de series de partidos de ida y vuelta está empatada al final del segundo partido, este partido continuará con tantas prórrogas de 5 minutos como sean necesarios para deshacer el empate.

8.8 Si se comete una falta cerca del final de un cuarto o de la prórroga, el árbitro determinará el tiempo de juego restante. Se mostrará un mínimo de 0.1 (una décima de segundo) en el reloj de juego.

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

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

9.1 El 1.^{er} cuarto comienza cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal (crew chief) en el lanzamiento del 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 5 jugadores preparados para jugar.

9.4 En todos los partidos, el equipo citado en primer lugar en el calendario (equipo local) tendrá, al mirar al terreno de juego desde la mesa de oficiales:

- Su banquillo a la izquierda de la mesa de oficiales.
- Su calentamiento antes del partido en la mitad del terreno de juego situada delante de su banquillo

Sin embargo, si ambos equipos están de acuerdo, podrán intercambiar los bancos de equipo y/o las canastas.

9.5 Antes del 1.^{er} y 3.^{er} cuarto, los equipos tienen derecho a calentar en la mitad del terreno de juego en la que esté ubicada la canasta de sus oponentes.

9.6 Los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda mitad.

9.7 En todas las prórrogas, los equipos continuarán jugando hacia las mismas canastas que en el 4.^o cuarto.

9.8 Un cuarto, prórroga o partido finalizará cuando suene la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o de la prórroga. Cuando el tablero esté equipado con iluminación alrededor de su perímetro, la iluminación roja tiene prioridad sobre la señal sonora del reloj de partido.

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 (crew chief).
- Durante un tiro libre, el balón está a disposición del lanzador.
- Durante un saque, el balón está a disposición del jugador que lo efectúa.

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 el balón no entrará en el cesto durante un tiro libre que debe ser seguido por:
 - otro tiro o tiros libres.
 - otra penalización (tiro o tiros libre y/o saque)
- Suena la señal del reloj de partido indicando el final de un cuarto o de una prórroga.
- Suena la señal del reloj de lanzamiento mientras un equipo tiene el control del balón.
- Un jugador de cualquier equipo toca el balón mientras está en el aire en un lanzamiento a canasta después de que:
 - un árbitro haga sonar su silbato.
 - la señal del reloj de partido suene indicando el final del cuarto o de la prórroga.
 - suene la señal del reloj de lanzamiento.

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

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

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

- Después de que un árbitro haga sonar su silbato se realiza una acción de tiro completamente nueva.

Art.11. Posición de un jugador y de un árbitro

11.1 La posición de un **jugador** se determina por el lugar que está ocupando sobre el suelo. Cuando se encuentra en el aire, mantiene la misma posición que tenía cuando tocó el suelo por última vez. Esto incluye las líneas limítrofes, la línea central, la línea de 3 puntos, la línea de tiros libres, las líneas que delimitan las zonas restringidas

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

Art.12. Salto entre dos y posesión alterna

Definición de salto entre dos

12.1.1 Tiene lugar un **salto entre dos** cuando un árbitro lanza el balón en el círculo central entre 2 adversarios cualesquiera al comienzo del 1.^{er} cuarto.

12.1.2 Se produce un balón retenido cuando uno o más jugadores de equipos contrarios tienen una o ambas manos firmemente sobre el balón, de modo que ninguno de ellos pueda obtener el control del mismo sin emplear una brusquedad excesiva.

Procedimiento del salto entre dos

12.2.1 Cada saltador tendrá ambos pies dentro del semicírculo más próximo a su propia canasta y con un pie 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 en vertical entre los 2 oponentes, más alto de lo que cualquiera de ellos pueda alcanzar saltando.

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

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

12.2.6 Ninguno de los saltadores puede coger el balón ni palmearlo más de dos veces hasta que haya tocado a uno de los jugadores que no ha saltado o toque el suelo.

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

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

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

12.3 Penalización.

Se concederá un saque a los oponentes desde el lugar más cercano a la infracción, excepto directamente detrás del tablero.

Situaciones de salto

12.4 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 cuál de los adversarios tocó el último el balón.
- Ambos equipos cometen violación durante el último tiro libre no convertido.
- Un balón vivo se encaja entre el aro y el tablero excepto:
 - Entre tiros libres,
 - Después del último tiro libre seguido de un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo.
- El balón queda muerto cuando ninguno de los equipos tiene control del balón ni derecho al mismo.
- Después de compensar penalizaciones iguales en contra de ambos equipos, no queda ninguna penalización de faltas por administrarse y ningún equipo tenía el control del balón o derecho al mismo antes de la primera falta o violación.
- Al comienzo de cualquier cuarto que no sea el primero y de todas las prórrogas.

Definición de posesión alterna

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

Procedimiento de posesión alterna

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

12.6.2 El equipo que no obtenga el primer control del balón vivo después del salto entre dos tendrá derecho a la primera posesión alterna.

12.6.3 El equipo que tenga derecho a la siguiente posesión alterna al final de cualquier cuarto o prórroga comenzará el siguiente cuarto o prórroga mediante un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, a menos que deba administrarse una penalización de tiros libres y saque.

12.6.4 El equipo que tiene derecho al saque de posesión alterna se indicará mediante la flecha de posesión alterna apuntando a la canasta de los oponentes. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambia en cuanto finaliza el saque de posesión alterna.

12.6.5 Una violación cometida por un equipo durante su saque de posesión alterna provoca que dicho equipo pierda el saque. Se cambiará la dirección de la flecha de posesión alterna inmediatamente, indicando que el equipo contrario al que cometió la violación tiene derecho al saque de posesión alterna en la siguiente situación de salto. El juego se reanudará concediendo el balón a los oponentes del equipo que cometió la violación para que efectúen un saque desde el punto del saque original.

12.6.6 Una falta cometida por cualquier equipo:

- Antes del comienzo de un cuarto que no sea el primero o de una prórroga; o
- Durante el saque de posesión alterna, no provoca que el equipo que realiza el saque pierda esa posesión alterna.

Art.13. Cómo se juega el balón

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.

Regla

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

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

Una infracción del Art. 13.2 es una violación.

Penalización. Se concederá un saque a los oponentes desde el lugar más cercano a la infracción, excepto directamente detrás del tablero.

Art.14. Control del balón

Definición

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

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

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

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

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

Art.15. Jugador en acción de tiro

Definición

15.1.1 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 cuando se introduce el balón hacia abajo en la canasta de los oponentes con una o ambas manos.

Un palmeo y un mate también se consideran tiros a canasta.

15.1.2 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.

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

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

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

15.1.3 Un movimiento continuo en la acción de tiro:

- Comienza cuando el balón descansa en la(s) mano(s) del jugador y este empieza a realizar el movimiento propio del lanzamiento, generalmente hacia arriba.
- Puede comprender el movimiento de los brazos y/o cuerpo del jugador 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

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 por completo.

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

Regla

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

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

16.2.2 Si un jugador convierte **accidentalmente** un lanzamiento en su **propia canasta**, la canasta valdrá 2 puntos y se anotará como si hubiesen sido logrados por el capitán en el terreno de juego del equipo contrario.

16.2.3 Si un jugador convierte **intencionadamente** un lanzamiento en su **propia canasta**, es 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 es una violación.

16.2.5 El reloj de partido debe reflejar por lo menos 0:00.3 (3 décimas de segundo) para que un jugador pueda obtener el control del balón tras un saque o un rebote después del último tiro libre y lanzar a canasta. Si el reloj de partido refleja 0:00.2 o 0:00.1, el único lanzamiento de campo válido deberá ser un palmeo o un mate directo del balón.

Art.17. Saque

Definición

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

17.1.2 Un saque:

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

Procedimiento

17.2.1 El árbitro debe entregar o poner el balón a disposición del jugador que va a efectuar el saque.

También podrá lanzar o botar el balón hacia el jugador a condición de que:

- El árbitro no esté a más de 4 metros del jugador que realiza el saque.
- El jugador que realiza el saque se encuentre en el lugar correcto designado por el árbitro.

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

17.2.3 Al comienzo de todos los cuartos, a excepción del primero y de todas las prórrogas, el saque se administrará desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

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

17.2.4 Cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos en el 4.º cuarto y 2:00 minutos o menos en cualquier prórroga, después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón en su pista trasera, el entrenador de ese equipo tiene el derecho de decidir si el partido se reanudará con un saque de banda desde la línea de saque en la pista delantera del equipo con 14" segundos de posesión o desde la pista trasera del equipo en el lugar más cercano donde se encontraba el balón cuando se detuvo el partido con 24" de posesión (o lo que le reste).

Cuando el primer entrenador decida efectuar un saque de banda en la pista delantera:

- Si el saque de banda en la pista trasera debía efectuarse en la línea de fondo, tras una canasta convertida o último tiro libre convertido, el primer entrenador tendrá el derecho a decidir desde que lado del terreno de juego efectuará el saque de banda.
- Si el saque de banda o de fondo ocurre tras una falta o violación, se efectuará en la pista delantera desde la línea de saque en el mismo lado de la pista (lado de la mesa o lado opuesto) que el saque original.

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

17.2.6 Después de una falta técnica, el partido se reanudará con un saque de banda desde el lugar donde se encontraba el balón cuando se sancionó la falta técnica, a menos que se establezca lo contrario en estas reglas.

17.2.7 Después de una falta antideportiva o descalificante, el partido se reanudará con un saque de banda desde la línea de saque en la pista delantera del equipo, **enfrente a la mesa de oficiales de mesa**, a menos que se establezca lo contrario en estas reglas.

17.2.8 Después de un enfrentamiento, el partido se reanudará según lo establecido en el Art. 39.

17.2.9 Siempre que el balón entre en la canasta, pero el tiro o tiro libre no sea válido, el partido se reanudará con un saque de banda desde la altura de la prolongación de la línea de tiros libre.

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

- Cualquier jugador del equipo que recibió la canasta efectuará el saque desde cualquier lugar de su línea de fondo. Esto también es aplicable cuando un árbitro entregue el balón a un jugador o lo ponga a su disposición para el saque después de un tiempo muerto o cualquier otra interrupción del juego posterior a una canasta o un único o último tiro libre válido.
- El jugador que realiza el saque puede moverse lateralmente y/o hacia atrás y el balón puede pasarse entre los miembros del equipo que estén sobre o detrás de la línea de fondo, pero la cuenta de cinco (5) segundos comienza cuando el balón está a disposición del primer jugador situado fuera de las líneas limítrofes.

Regla

17.3.1 El jugador que realiza el saque:

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

17.3.3 Cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto periodo y en cada prórroga, y hay un saque, el árbitro usará una señal de cruce ilegal de línea de banda como una advertencia mientras administra el saque de banda.

Si un jugador defensivo:

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

Una infracción del Art. 17.3 es una violación.

Penalización

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

Art.18. Tiempo muerto

Definición

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

Regla

18.2.1 Cada tiempo muerto durará 1 minuto.

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

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

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

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

18.2.5 Se pueden conceder a cada equipo:

- 2 tiempos muertos durante la primera parte.
- 3 tiempos muertos durante la segunda parte, con un máximo de 2 de esos tiempos muertos cuando el reloj del partido muestre 2:00 minutos o menos en el último cuarto.
- 1 tiempo muerto durante cada prórroga.

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

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

18.2.8 No se concederá tiempo muerto al equipo que ha convertido una canasta al detenerse el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos en el 4.º cuarto y en cualquier prórroga, a menos que un árbitro haya interrumpido el partido.

Procedimiento

18.3.1 Sólo el entrenador o el entrenador ayudante tienen derecho a solicitar un tiempo muerto. Lo hará estableciendo contacto visual con el anotador o personándose en la mesa de oficiales, 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 suene la señal del anotador comunicando dicha solicitud.

18.3.3 El período de 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 ordena 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 un equipo ha solicitado 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 2.º, 4.º cuarto o cualquier prórroga, los jugadores pueden abandonar el terreno de juego y sentarse en su banquillo de equipo y cualquier persona con permiso para sentarse en el banco de equipo pueden entrar al terreno de juego siempre que permanezcan cerca de la zona de banco de equipo.

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

- Se convierte el último tiro libre.
- El último tiro libre, si no se convierte, es seguido por un saque.
- Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se completará(n) el/los tiro(s) libre(s) y se concederá el tiempo muerto antes de administrarse la nueva penalización, a menos que se establezca lo contrario en estas reglas.
- Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último tiro libre. En este caso, se 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 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 1 falta, cada serie debe considerarse por separado.

Art.19. Sustituciones

Definición

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

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 de oficiales.
- Para ambos equipos, el balón queda muerto después de un último tiro libre convertido.
- Para el equipo que recibe la canasta, se convierte una canasta de campo cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos en el 4.º cuarto y 2:00 minutos o menos en 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 5 jugadores en el terreno de juego.
- El jugador que tiene derecho a lanzar tiros libres como consecuencia de la corrección de un error esté en el banco después de haber sido sustituido legalmente.

19.2.5 No se concederá ninguna sustitución al equipo que ha convertido una canasta cuando el reloj se haya detenido a continuación de un lanzamiento convertido cuando el reloj muestre 2:00 minutos o menos en el 4.º cuarto o 2:00 minutos o menos en cualquier prórroga, a menos que un árbitro haya interrumpido el partido.

Procedimiento

19.3.1 Sólo un sustituto tiene derecho a solicitar una sustitución. Lo hará él (ni el entrenador ni el entrenador ayudante) personándose en la mesa de oficiales y solicitando claramente una sustitución o sentándose en la silla de sustitutos. Debe estar preparado para jugar de inmediato.

19.3.2 Una solicitud de sustitución sólo puede cancelarse antes de que suene la señal del anotador comunicando dicha solicitud.

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

19.3.4 El sustituto permanecerá fuera de las líneas limítrofes hasta que el árbitro haga sonar su silbato, efectúe la señal de sustitución y le autorice a entrar en el 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 5 faltas o haya sido descalificado debe ser sustituido de inmediato (como máximo 30 segundos). Si a juicio del árbitro se produce un retraso injustificado se le cargará un tiempo muerto al equipo infractor. Si el equipo no dispone de tiempos muertos, se puede sancionar al entrenador una falta técnica, registrada como 'B', por retrasar el juego.

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

19.3.8 Si el lanzador de tiros libres debe ser sustituido porque

- está lesionado, o
- ha cometido 5 faltas, o
- ha sido descalificado.

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

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

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

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

Art.20. Partido perdido por incomparecencia

Regla

Un equipo perderá el partido por incomparecencia si:

- El equipo no se ha presentado o no puede presentar 5 jugadores preparados para jugar 15 minutos después de la hora programada para el inicio del partido.
- Sus acciones impiden que se juegue el partido.
- Se niega a jugar después de haber recibido del árbitro principal (Crew Chief) la orden de hacerlo.

Penalización

20.2.1 Se adjudica el partido al equipo contrario y el resultado será de 20 a 0. Además, el equipo que no haya comparecido recibirá 0 puntos de clasificación.

20.2.2 Para las series de dos partidos (ida y vuelta) en que se tenga en cuenta el tanteo total y para los play-offs al mejor de 3 partidos, el equipo que no comparezca en el primer, segundo o tercer partido perderá la serie o los play-offs por incomparecencia.

20.2.3 Si un equipo pierde un segundo partido por incomparecencia en un torneo, el equipo será descalificado y se anularán los resultados de los partidos en que haya participado.

Art.21. Partido perdido por inferioridad

Regla

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

Penalización

21.2.1 Si el equipo al que se le adjudica el partido va por delante en el marcador, se dará por válido el tanteo del momento de la interrupción. Si el equipo al que se le adjudica el partido no va por delante, se registrará un tanteo de 2 a 0 a su favor. El equipo que haya perdido por inferioridad recibirá 1 punto de clasificación.

21.2.2 Para las series de 2 partidos (ida y vuelta) en que se sumen los puntos (tanteo total), el equipo que quede en inferioridad en el primer o segundo partido perderá la serie por inferioridad.

REGLA CINCO – VIOLACIONES

Art.22. Violaciones

Definición

Una violación es una infracción de las reglas.

Penalización

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

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

Definición

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

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

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

Regla

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

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

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

Art.24. Regate

Definición

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

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

Un regate finaliza 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.

Durante un regate el jugador no puede colocar ninguna parte de su(s) mano(s) debajo del balón y llevarlo de un lugar a otro o hacer que el balón se detenga y luego volver a efectuar un regate.

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.

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

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

24.1.4 Las siguientes acciones no 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 en una o ambas manos antes de tocar el suelo, siempre que no se cometa una violación del avance.
- Lanzar el balón contra el tablero y recuperar el control del balón.

Regla

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

- Un lanzamiento a canasta.
- Un toque del balón por parte de un adversario.

- Un pase o un *fumble* en que el balón haya tocado o haya sido tocado por otro jugador.

Art.25. Avance ilegal

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.

Regla

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

- Un jugador que controla el balón mientras está de pie con ambos pies en el suelo:
 - En el momento en que levante un pie, el otro pie se convierte en pie de pivote.
 - Para iniciar un regate, el pie de pivote no se puede levantar antes de que el balón salga de la(s) mano(s).
 - Para pasar o lanzar a canasta, el jugador puede saltar desde el pie de pivote, pero ninguno de los pies puede volver al suelo antes de que el balón haya salido de la(s) mano(s).
- Un jugador que controla el balón mientras progresa o tras terminar un regate puede dar dos pasos para detenerse, pasar o lanzar a canasta:
 - Después de recibir el balón, el jugador se desprenderá de él para comenzar su regate antes de su segundo paso.
 - El primer paso tiene lugar cuando un pie o ambos pies tocan el suelo después de obtener el control del balón.
 - El segundo paso se produce después del primer paso cuando el otro pie toca el suelo o ambos pies tocan el suelo simultáneamente.
 - Si el jugador que se detiene en su primer paso tiene ambos pies en el suelo o tocan el suelo simultáneamente puede pivotar usando cualquiera de los pies como su pie pivote. Si luego salta con ambos pies, ningún pie puede tocar el suelo antes de que el balón salga de la(s) mano(s).
 - Si un jugador cae sobre un pie, sólo puede pivotar usando ese pie.
 - Si un jugador salta desde un pie en el primer paso, puede caer con ambos pies simultáneamente para el segundo paso. En esta situación, el jugador no puede pivotar con ningún pie. Si después uno o ambos pies abandonan el suelo, ningún pie puede volver al suelo antes de que el balón salga de la(s) mano(s).
 - Si ambos pies están en el aire y el jugador cae con ambos pies simultáneamente, en el momento en que se levanta un pie el otro pie se convierte en el pie de pivote.
 - Un jugador no puede tocar el suelo consecutivamente con el mismo pie o ambos pies después de terminar su regate u obtener el control del balón.

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

Es **legal** que un jugador, mientras sostiene el balón, caiga al suelo y resbale o que, mientras esté tumbado o sentado en el suelo, obtenga el control del balón.

Es una **violación** si el jugador después rueda o intenta levantarse mientras sostiene el balón.

Art.26. 3 segundos

Regla

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

26.1.2 Se permitirá que un jugador:

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

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

Art.27. Jugador estrechamente marcado

Definición

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

Regla

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

Art.28. 8 segundos

Regla

28.1.1 Cuando:

- Un jugador en su pista trasera obtiene el control de un balón vivo, o
- En un saque, el balón toca o es legalmente tocado por cualquier jugador en pista trasera y el equipo del jugador que realiza el saque sigue con el control del balón en su pista trasera, ese equipo debe hacer que el balón pase a su pista delantera en menos de 8 segundos.

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

- El balón, que no está siendo controlado por ningún jugador, toca la pista delantera.
- El balón toca o es legalmente tocado por un atacante que tiene ambos pies en contacto con su pista delantera.

- El balón toca o es legalmente tocado por un defensor que tiene parte de su cuerpo en contacto con su pista trasera.
- El balón toca a un árbitro que tiene parte de su cuerpo en contacto con la pista delantera del equipo con control del balón.
- Durante un regate desde pista trasera hacia pista delantera, ambos pies del jugador que efectúa el regate y el balón están en contacto con la pista delantera.

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

- un balón que sale fuera del terreno de juego.
- un jugador del mismo equipo que se lesiona.
- una falta técnica cometida por ese equipo.
- una situación de salto.
- una doble falta.
- una cancelación de penalizaciones iguales en contra de ambos equipos.

Art.29. 24 segundos

Regla

29.1.1 Cuando:

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

ese equipo dispone de 24 segundos para tirar a canasta.

Para que se considere un tiro a canasta en esos 24 segundos:

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

29.1.2 Cuando se intenta un lanzamiento finalizando el cuarto de 24 segundos y suena la señal del reloj de lanzamiento con el balón en el aire

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

Cuando el tablero está equipado con iluminación amarilla a lo largo de su perímetro en la parte superior, la iluminación tiene prioridad sobre el sonido de la señal del reloj de lanzamiento.

Se aplicarán todas las restricciones relacionadas con interposiciones e interferencias.

Para la aplicación de la regla de 24 / 14 segundos de cada categoría hay que consultar el cuadro de reglas oficial de la temporada.

Procedimiento

29.2.1 Después del salto inicial o después del saque desde la línea central para comenzar los demás cuartos o prórrogas, si un jugador obtiene el control de un balón vivo sobre el terreno de juego, independientemente si es en pista delantera o trasera, el reloj de tiro comenzará en 24 segundos.

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

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

En estas situaciones, se concederá la posesión del balón al mismo equipo que la tenía previamente.

Si el saque se administra después en la:

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

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

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

El reloj de tiro también se reiniciará si se concede al nuevo equipo atacante un saque conforme al procedimiento de la posesión alterna. Si el saque se administra después en la:

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

29.2.4 Cuando un árbitro detenga el partido para sancionar una falta técnica al equipo con control de balón, el partido se reanudará con un saque desde el lugar más próximo a donde se detuvo el partido. El reloj de tiro no se modificará, sino que continuará desde donde se detuvo.

29.2.5 Cuando el reloj del partido muestra 2:00 minutos o menos en el cuarto periodo o en la prórroga, después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón desde su pista trasera, el primer entrenador de ese equipo puede decidir si el partido se reanudará con un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo o desde la pista trasera del equipo en el lugar más cercano al lugar donde se detuvo el partido.

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

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

29.2.6 Cuando se concede a un equipo un saque desde la línea de saque de su pista delantera como parte de la penalización de una falta antideportiva o descalificante, el reloj de tiro se reiniciará a 14 segundos.

29.2.7 Después de que el balón toque el aro de la canasta de los adversarios, el reloj de tiro se reiniciará:

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

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

Art.30. Balón devuelto a pista trasera

Definición

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

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

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

- Que tiene parte de su cuerpo en contacto con su pista trasera, o
- Una vez que el balón ha tocado la pista trasera de ese equipo.

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

Regla

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

Penalización

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

Art.31. Interposiciones e Interferencias

Definición

31.1.1 Un lanzamiento a canasta o un tiro libre:

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

Regla

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

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

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

31.2.3 Las restricciones de interposiciones se aplican hasta que el balón:

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

31.2.4 Se produce una **interferencia** cuando:

- Después de un tiro de campo o el último tiro libre, un jugador toca la canasta o el tablero mientras el balón está en contacto con el aro.
- Después de un tiro libre que debe ser seguido por otro u otros tiros libres, un jugador toca el balón, la canasta o el tablero mientras el balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta.
- Un jugador introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.
- Un defensor toca el balón o la canasta mientras el balón está dentro de la canasta, impidiendo así que el balón atravesase la canasta.
- Un jugador hace que la canasta vibre o agarra (aro y red) de tal manera que, a juicio del árbitro, provoque que el balón rebote de manera no natural o que cambie de dirección, impidiendo que el balón entre en la canasta o provocando que entre en la canasta
- Un jugador agarra la canasta y juega el balón.

31.2.5 Cuando:

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

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

Se aplicarán todas las restricciones referentes a interposiciones e interferencias.

Penalización

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

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

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

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

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

REGLA SEIS – FALTAS

Art.32. Faltas

Definición

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

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

32.1.3 Si la falta se sanciona después de que el balón quede muerto cuando:

- Suena la señal del reloj de partido indicando el final de un cuarto o prórroga.
- Se sanciona una infracción.

La falta se ignorará a menos que sea una falta técnica, antideportiva o descalificante.

Art.33. Contacto: principios generales

Principio del cilindro

El principio del cilindro se define como el espacio dentro de un cilindro imaginario ocupado por un jugador en 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 variará según la altura.



Diagrama 5: Principio del cilindro

Principio de verticalidad

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

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

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

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

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

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

Posición legal de defensa

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

- Encara al adversario y
- Tiene ambos pies en el suelo.

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

Defensa a un jugador con control de balón

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

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

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

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

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

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

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

Defensa a un jugador sin control de balón

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

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

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

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

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

Jugador en el aire

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

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

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

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

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

Pantalla: legal e ilegal

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Carga

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

Bloqueo

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

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

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

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

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

Zonas de semicírculo de no-carga

Las zonas de semicírculo de no-carga se trazan sobre el terreno de juego con el propósito de delimitar un área específica para valorar las situaciones de carga/bloqueo que se produzcan bajo la canasta.

En cualquier situación de penetración en el área del semicírculo de no-carga, no se sancionará falta del atacante que se encuentra en el aire por cualquier contacto que provoque contra un defensor que esté situado dentro del semicírculo, a menos que el atacante emplee ilegalmente las manos, brazos, piernas o cuerpo. Esta regla se aplica cuando:

- el atacante tiene el control del balón mientras está en el aire, e
- intenta un lanzamiento de campo o pasa el balón, y
- el defensor tiene uno o ambos pies en contacto con la zona del semicírculo de no-carga.

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

Tocar a un adversario con la(s) mano(s) no constituye necesariamente una falta.

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

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

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

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

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

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

- quedarse solo para obtener el balón.
- impedir que el defensor juegue o intente jugar el balón.
- crear más espacio para él.

Juego de poste

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

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

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

Defensa ilegal por la espalda

Defensa ilegal por la espalda es el contacto personal que provoca un defensor por detrás de un adversario.

El hecho de que el defensor intente jugar el balón no justifica el contacto con su adversario por la espalda.

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.

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 el balón.

Simular haber recibido una falta

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

Art.34. Falta personal

Definición

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

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

34.1.2 Una falta de saque es una falta personal que se produce cuando el reloj de juego indica 2:00 minutos o menos en el último cuarto y en cada prórroga, y que se comete por un defensor sobre un adversario en el terreno de juego mientras que el balón todavía está en manos del árbitro o a disposición del jugador que efectúa el saque fuera de las líneas limítrofes.

Penalización

Se anotará una falta personal al infractor.

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

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

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

- Si el lanzamiento desde el terreno de juego se convierte, será válido y, además, se concederá 1 tiro libre.
- Si el lanzamiento desde la zona de dos puntos no se convierte, se concederán 2 tiros libres.
- Si el lanzamiento desde la zona de tres puntos no se convierte, se concederán 3 tiros libres.

34.2.3 Si la falta es una falta de saque:

- El jugador objeto de la falta dispondrá de 1 tiro libre, independientemente de si el equipo infractor está en situación de penalización por faltas de equipo. El juego se reanudará mediante un saque del equipo no infractor en el punto más cercano a la infracción.

Art.35. Doble falta

Definición

35.1.1 Una falta doble es una situación en la que 2 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.

Penalización

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

Si, aproximadamente al mismo tiempo que la doble falta:

- Se logra un cesto de campo válido, o se convierte el último tiro libre, se concederá el balón al equipo que lo recibió para que realice un saque desde cualquier lugar de la línea de fondo de ese equipo.
- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque en el punto más cercano al de la infracción. La cuenta de 24" continuará desde donde se hubiese detenido.
- Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de salto.

Art.36. Falta técnica

Reglas de conducta

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

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

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

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

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

Definición

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

- Hacer caso omiso a las advertencias de los árbitros.
- Tratar y/o comunicarse irrespetuosamente con los árbitros, el comisario, los oficiales de mesa, los oponentes o las personas con permiso para sentarse en los bancos de equipo.
- Comunicarse irrespetuosamente con los árbitros, comisario, oficiales de mesa o adversarios.
- Utilizar un lenguaje o realizar gestos que puedan ofender o incitar a los espectadores.
- Molestar y provocar a un oponente.
- Obstruir la visión de un oponente agitando o poniendo su(s) mano(s) cerca de sus ojos.
- El excesivo movimiento de los codos.
- Retrasar el partido tocando el balón después de que el balón atravesase la canasta o evitando que un saque se realice con rapidez.
- Simular haber recibido una falta. (*Fake*)
- Colgarse del aro de manera que soporte todo el peso del jugador, a menos que lo agarre momentáneamente después de un mate o que, a juicio del árbitro, intente evitar lesionarse o lesionar a otro jugador.
- Un jugador defensor comete una interposición durante el último tiro libre. Se concederá 1 punto al equipo atacante, seguido de la penalización de una falta técnica sancionada al jugador defensor.
- En los dos últimos minutos del 4º cuarto o prórroga, el defensor no puede sobrepasar la línea limítrofe de banda interrumpiendo al sacador.

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

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

36.2.4 Un entrenador también será descalificado durante el resto del partido cuando:

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

36.2.5 Si un jugador o un entrenador es descalificado según el Art. 36.3.3 y 36.3.4, dicha falta técnica será la única falta que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la falta descalificante.

Penalización

36.3.1 Si la falta técnica la comete:

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

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

- El tiro libre se administrará inmediatamente, excepto si hay un tiempo muerto que se realizará después de él. Se reanuda con la devolución de la posesión al equipo que controlaba o tenía derecho al balón cuando se sancionó la técnica, desde el lugar más cercano desde donde se produjo.
- Si la falta técnica es sancionada al equipo atacante, el reloj de lanzamiento mantiene el tiempo restante. Si es al equipo defensor, serán 24" o 14", dependiendo de si el saque se produce en pista trasera o delantera.
- Si ninguno de los equipos tenía el control del balón ni tenía derecho al balón, se produce una situación de salto.

Con un salto entre dos en el círculo central para comenzar el 1.er cuarto.

Art.37. Falta antideportiva

Definición

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

- Un contacto con un oponente, sin intentar legítimamente jugar directamente el balón dentro del espíritu y la intención de las reglas.
- Un contacto excesivo y duro causado por un jugador en un esfuerzo por jugar el balón o sobre un oponente.
- Un contacto innecesario causado por el defensor para detener el progreso del equipo atacante en transición. Esto se aplica hasta que el atacante comienza su acción de tiro.
- Un contacto ilegal causado por un jugador por la espalda o lateralmente sobre un oponente, que está progresando hacia la canasta de los oponentes y no hay otros jugadores adversarios entre el jugador que progresa y la canasta, y
 - El jugador en progresión tiene el control del balón, o
 - El jugador en progresión intenta hacerse con el control del balón, o
 - El balón ha sido soltado en un pase hacia el jugador en progresiónEsto se aplica hasta que el atacante comienza su acción de tiro.

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

Penalización

37.2.1 Se anotará una falta antideportiva al infractor.

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

- Un saque desde la línea de saque, de su pista delantera.
- Un salto entre dos en el círculo central para iniciar el 1.er cuarto.

El número de tiros libres será el siguiente:

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

37.2.3 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.

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

Art.38. Falta descalificante

Definición

38.1.1 Una falta descalificante es cualquier infracción antideportiva flagrante cometida por jugadores, sustitutos, entrenadores, entrenadores ayudantes, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante.

38.1.2 Un entrenador que ha sido sancionado con una falta descalificante será sustituido por el entrenador ayudante que figure en el acta. Si no se ha inscrito a ningún entrenador ayudante, lo sustituirá el capitán (CAP).

Violencia

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

38.2.2 Cuando se produzcan actos de violencia en los que se vean implicados jugadores o personal de banco del 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. El árbitro principal (*Crew Chief*) deberá informar del incidente al organismo responsable de la competición.

38.2.4 Los agentes de las fuerzas del orden público solo 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 o de cualquier persona con permiso para sentarse en el banco del 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 o incluso una falta descalificante a la(s) persona(s) implicada(s).

Penalización

38.3.1 Se anotará una falta descalificante al infractor.

38.3.2 Siempre que se descalifique al infractor, de acuerdo a los respectivos artículos de estas reglas, se dirigirá al vestuario del equipo, donde permanecerá el resto del partido o, si lo desea, podrá abandonar las instalaciones.

38.3.3 Se concederán tiros libres:

- A cualquier adversario, designado por su entrenador, 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, de su pista delantera.
- Un salto entre dos en el círculo central para iniciar el 1.er cuarto.

38.3.4 El número de tiros libres será el siguiente:

- Si se trata de una falta que no implica contacto: 2 tiros libres.
- Si la falta se comete sobre un jugador que no está en acción de tiro: 2 tiros libres.
- Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro: la canasta, si se convierte, será válida y se concederá 1 tiro libre.
- Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro que no logra encestar: 2 o 3 tiros libres.
- Si la falta es una descalificación de un 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.39 Enfrentamiento

Definición

Un enfrentamiento es una acción física mutua entre 2 o más oponentes (jugadores, sustitutos, entrenadores, entrenadores ayudantes, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante).

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

Regla

39.2.1 Serán descalificados los sustitutos, jugadores excluidos o miembros de la delegación acompañante 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 el entrenador 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 serán descalificados.

39.2.3 Si el entrenador y/o el entrenador 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.

Penalización

39.3.1 Independientemente del número de personas descalificadas por abandonar la zona de banquillo de equipo, sólo se sancionará una falta técnica ('B') al entrenador.

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

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

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

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

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

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

REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES

Art.40 Límite de faltas de un jugador y descalificación del partido

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

40.2 Un primer entrenador-jugador que haya cometido 5 faltas como jugador es un jugador excluido, pero puede continuar como entrenador

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

40.4 Un jugador que haya cometido 2 faltas técnicas o 2 faltas antideportivas o 1 falta antideportiva y 1 falta técnica será informado de su descalificación del partido por el cronometrador, quien levantará el indicador de descalificación del partido (GD). Dicho jugador deberá abandonar el partido inmediatamente y deberá dirigirse al vestuario de su equipo y permanecer en él mientras dure el partido o deberá abandonar el edificio.

40.5 El primer entrenador que haya cometido 2 faltas técnicas («C») por su conducta antideportiva personal o 3 faltas técnicas, ya sean todas (») o una de ellas (<C>»), será informado de la descalificación del partido por el cronometrador, quien levantará el indicador de descalificación del partido (GD)

40.6 Todo jugador, sustituto, primer entrenador, primer entrenador ayudante, jugador excluido y acompañante de equipo que sea descalificado será informado por el árbitro y deberá abandonar la pista en un plazo de 30 segundos.

Art.41. Faltas de equipo: Penalización

Definición

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

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

41.1.3 Todas las faltas de un equipo cometidas durante una prórroga forman parte del 4.º cuarto.

Regla

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

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

Art.42. Situaciones especiales

Definición

Durante el mismo período de reloj parado después de una infracción pueden surgir **situaciones especiales** cuando se comete(n) o se ha(n) cometido una(s) infracción(es) adicional(es).

Procedimiento

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

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

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

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

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

42.2.6 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 o se anota el último 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 en 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

Definición

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

43.1.2 Una serie de tiros libres se define como todos los tiros libres y la posible siguiente posesión del balón resultante de una única penalización de falta.

Regla

43.2.1 Cuando se señala una falta personal, una falta antideportiva o una falta descalificante con contacto, el tiro o tiros libres se concederán del siguiente modo:

- El jugador objeto de la falta será el que los lance.
- Si hay una solicitud para sustituirlo, debe lanzar el tiro o tiros libres antes de abandonar el juego.
- Si debe abandonar el partido por lesión, por haber cometido 5 faltas o haber sido descalificado, su sustituto lanzará el tiro o tiros libres. Si no se dispone de ningún sustituto, los lanzará cualquier compañero de equipo designado por su entrenador.

43.2.2 Cuando se señala una falta técnica, o una falta descalificante con contacto, cualquier jugador del equipo de los oponentes designado por su entrenador podrá lanzar los tiros libres.

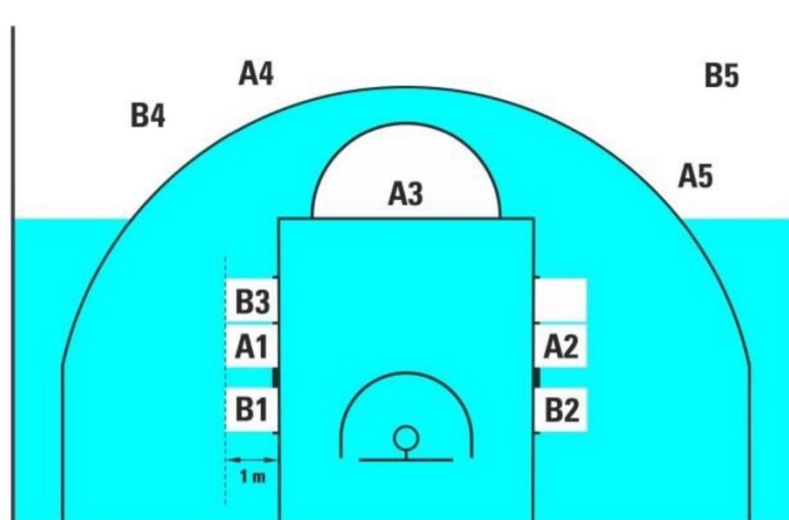
43.2.3 El lanzador de los tiros libres:

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

43.2.4 Los jugadores situados en el pasillo de tiros libres tienen derecho a ocupar posiciones alternas, cuya profundidad es de un 1 metro (Esquema 6).

Durante los tiros libres, estos jugadores:

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



Esquema 6. Posiciones de los jugadores durante los tiros libres

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

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

Una infracción de los Art.43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 o 43.2.6 es una violación.

Penalización

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

Cualquier otra violación de cualquier otro jugador que ocurra durante el lanzamiento para un tiro libre convertido, o tras la violación cometida por el lanzador del tiro libre, se ignorará.

El balón se concederá a los oponentes un saque en 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 tiro libre, el balón se concederá a los oponentes 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:

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

Art.44. Errores rectificables

Definición

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

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

Procedimiento general

44.2.1 Para que los errores arriba mencionados sean rectificables, los árbitros, comisario, si lo hubiera, 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. Estos errores ya no son corregibles después de que el balón quede muerto cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final del partido.

44.2.2 Un árbitro puede detener el juego inmediatamente al descubrir un error rectificable, siempre que no ponga a ningún equipo en desventaja.

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

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

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

- Si el jugador implicado en su corrección está en el banquillo tras haber sido sustituido legalmente (no por haber cometido cinco (5) faltas o haber sido descalificado), debe volver al terreno de juego, a menos que esté lesionado, 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.

- el jugador fue sustituido por estar lesionado, por haber cometido 5 faltas o haber sido descalificado, su sustituto deberá tomar parte en la rectificación del error.

44.2.6 Los errores rectificables no pueden corregirse una vez que el árbitro principal (*Crew Chief*) ha firmado el acta.

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

Procedimiento especial

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

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

- Si el reloj de partido no se ha puesto en marcha, se concederá un saque de lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres al equipo al que se le han cancelado los tiros libres.
- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha 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 de balón al producirse el error, o
 - Ningún equipo tiene el control de balón al descubrirse el error. Se concederá el balón al equipo con derecho al balón en el momento de descubrirse 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 de balón cuando se produjo el error, se produce una situación de salto.
- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha y al descubrirse el error se han concedido uno o varios tiros libres como resultado de una falta, se administrarán los tiros libres y se concederá un saque al equipo que controlaba el balón al producirse el error.

44.3.2 No conceder uno o más tiros libres merecidos.

Si la posesión del balón no ha cambiado desde que se cometió el error, el juego se reanudará tras la corrección del error como después de un tiro libre normal.

Si el mismo equipo logra una canasta tras habérsele concedido por error el saque, se ignorará el error.

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

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

REGLA OCHO – ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISARIO: OBLIGACIONES Y DERECHOS

Art.45. Árbitros, oficiales de mesa y comisario

45.1 Los **árbitros** serán 1 árbitro principal (*Crew Chief*) y 1 ó 2 árbitros auxiliares. Serán ayudados por los oficiales de mesa y un comisario, si lo hubiera.

45.2 Los **oficiales de mesa** serán un anotador, un ayudante de anotador, un cronometrador y un operador del reloj de lanzamiento.

45.3 El **comisario** se sentará entre el anotador y el cronometrador. Su principal labor durante el partido es supervisar el trabajo de los oficiales de mesa y ayudar al árbitro principal (*Crew Chief*) y los auxiliares en el desarrollo correcto del encuentro.

45.4 Los árbitros de un partido no deben tener ninguna relación con los equipos participantes.

45.5 Los **árbitros, oficiales de mesa y comisario dirigirán el partido de acuerdo con estas reglas y no tienen autoridad para modificarlas.**

45.6 El uniforme de los árbitros consistirá en una camiseta de árbitro, un pantalón largo negro, calcetines negros y zapatillas de baloncesto negras.

45.7 Los árbitros y los oficiales de mesa estarán uniformados.

Art.46. Árbitro principal (*Crew Chief*): Obligaciones y Facultades

El árbitro principal (*Crew Chief*):

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

46.2 Designará el reloj oficial del partido, el reloj de lanzamiento, el cronómetro y reconocerá a los oficiales de mesa.

46.3 Elegirá el balón de juego entre los 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.

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

46.5 Administrará el salto entre dos para comenzar el 1.er cuarto y el saque de posesión alterna para comenzar los demás cuartos y prorrogas.

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

46.7 Tendrá autoridad para determinar que un equipo debe perder el partido por incomparecencia.

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

46.9 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 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido y **finalizará** cuando los árbitros den la aprobación a la señal del reloj de partido indicando la conclusión del partido.

46.10 Hará constar en el reverso del acta (u observaciones del acta digital), en el vestuario antes de firmarla,

- Cualquier incomparecencia o falta descalificante.
- Cualquier conducta antideportiva de los miembros de equipo, entrenadores, entrenadores ayudantes y miembros de la delegación acompañante que se produzca antes de los 20 minutos previos al inicio del partido o entre el final del partido y la aprobación y firma del acta.
- Si el capitán de un equipo ha firmado el acta bajo protesta.

En tal caso, el árbitro principal (*Crew Chief*) o el comisario si está presente, deberán enviar un informe detallado a los organizadores de la competición.

46.11 Tomará la decisión final cuando sea necesario o cuando los árbitros no se pongan de acuerdo. Puede consultar al árbitro auxiliar, al comisario, si lo hubiera, y/o a los oficiales de mesa para tomar la decisión final.

46.12 **LO RECOGIDO EN ESTE APARTADO NO ES DE APLICACIÓN EN LA FBM.** Estará autorizado para aprobar antes del partido y utilizar, si estuviera disponible, un **Sistema de Repetición Instantánea (SRI)** con el fin de decidir, antes de firmar el acta:

- Al final del cuarto o prórroga,
 - si se convirtió un lanzamiento de campo antes de que sonara la señal de partido para indicar el final del cuarto o prórroga.
 - si el reloj de partido debe mostrar tiempo restante, y cuánto, si:
 - se produjo una violación de fuera del lanzador.
 - se produjo una violación del reloj de lanzamiento a canasta.
 - se produjo una violación de 8 segundos.
 - se cometió una falta antes del final del cuarto o de la prórroga.
- Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4.º cuarto y en cada prórroga,
 - si se convirtió un lanzamiento de campo antes de que sonara la señal del reloj de lanzamiento a canasta indicando el final de la posesión.
 - si se efectuó un lanzamiento a canasta antes de que se cometiese cualquier falta.
 - si se sancionó correctamente una violación de interposición o interferencia.
 - para identificar al jugador que provocó que el balón saliese fuera del terreno de juego.
- Durante en cualquier momento del partido
 - si un lanzamiento de campo convertido es de 2 o 3 puntos.

- si se otorgarán 2 o 3 tiros libres, después de que se haya sancionado una falta sobre un jugador que realiza un lanzamiento de campo que no convierte.
- si una falta personal, antideportiva o descalificante cumplió con los criterios para tal falta o deberá ser actualizada ampliándola o reduciéndola o se considerará como una falta técnica.
- después de que se cometiera una falta sobre un jugador en acción de tiro que no convierte la canasta para identificar se deben conceder 2 o 3 tiros libres.
- después de un error en el reloj de partido o en el reloj de lanzamiento a canasta, cuánto tiempo debe corregirse el reloj o relojes.
- para identificar al lanzador de tiros libres correcto.
- para identificar la implicación de miembros de equipo, entrenadores, entrenadores ayudantes y miembros de la delegación acompañante durante un enfrentamiento.

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

Art.47. Árbitros: Obligaciones y Facultades

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

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

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

- El espíritu y el propósito de las reglas y la necesidad de mantener la integridad del juego.
- Consistencia en la aplicación del concepto de 'ventaja/desventaja'. 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 el juego requiere.

47.4 Si algún equipo formula una protesta, el árbitro principal (*Crew Chief* o el comisario si estuviera presente) informará del incidente a la organización de la competición si es requerido, tras recibir el informe de las razones de la protesta. El árbitro principal reflejará la protesta al dorso del acta del encuentro (u observaciones del acta digital) y si es requerido, informará oportunamente al comité de competición.

47.5 Si un árbitro se lesiona o si por cualquier otra razón no puede continuar con su labor antes de 5 minutos, el partido se reanudará. El otro u otros árbitros continuarán hasta el final del partido, a menos que exista la posibilidad de sustituir al árbitro lesionado por otro árbitro cualificado. Después de consultar con el comisario, si lo hubiera, el otro árbitro o árbitros restantes decidirá(n) sobre la posible sustitución.

47.6 En todos los partidos internacionales, cualquier comunicación verbal que sea necesaria para aclarar una decisión se realizará en inglés.

47.7 **Cada árbitro tiene autoridad para tomar decisiones dentro de los límites de sus obligaciones, pero no tiene autoridad para ignorar o cuestionar las decisiones adoptadas por el otro u otros árbitros.**

47.8 **La ejecución e interpretación de las Reglas Oficiales de Baloncesto por parte de los árbitros, independientemente de que se haya tomado o no una decisión explícita, es definitiva y no puede ser impugnada o descartada, excepto en los casos en que se permita una protesta.**

Art.48. El anotador y el ayudante de anotador: Obligaciones

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

- Los equipos, anotando los nombres y números de los jugadores que van a empezar el partido y de los sustitutos que participan en el partido. Cuando se produzca una infracción de las reglas relativa los 5 jugadores que comienzan el partido, sustituciones o número de los jugadores, avisará al árbitro más cercano en cuanto sea posible.
- El tanteo arrastrado, anotando los lanzamientos y tiros libres conseguidos.
- Las faltas señaladas a cada jugador. Debe advertir inmediatamente a un árbitro cuando un jugador cometa 5 faltas. Anotará las faltas señaladas a cada entrenador y advertirá a un árbitro en cuanto un entrenador deba ser descalificado. Del mismo modo, debe comunicarle al árbitro que un jugador debería ser descalificado si ha cometido 2 faltas técnicas, 2 faltas antideportivas o 1 falta técnica y 1 falta antideportiva y que debe ser descalificado.
- La siguiente posesión alterna, manejando la flecha de posesión alterna. El anotador cambiará la dirección de la flecha en cuanto finalice el 2.º cuarto, puesto que los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda parte.

48.2 El **anotador** también:

- Indicará el número de faltas que comete cada jugador levantando el indicador con el número de faltas cometidas por dicho jugador de manera visible para ambos entrenadores.
- Colocará el marcador de faltas de equipo sobre la mesa de oficiales, en su extremo más cercano a la zona del banquillo del equipo que se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo después de que el balón esté vivo tras la cuarta falta de equipo en un cuarto.
- Efectuará las sustituciones.
- Hará sonar su señal **sólo** cuando el balón pase a estar muerto y antes de que vuelva a estar vivo. Su señal **no** detiene el reloj de partido ni el juego ni tampoco provoca que el balón quede muerto.

48.3 El **ayudante de anotador** manejará el marcador y ayudará al anotador. En caso de que exista alguna discrepancia irresoluble entre el marcador y el acta oficial, ésta tendrá prioridad y el marcador se corregirá en consecuencia.

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

- Durante el partido, el cronometrador debe esperar al primer balón muerto antes de hacer sonar su señal.

- Al final del tiempo de juego, pero antes de la firma del árbitro principal, el error debe corregirse, aunque dicha corrección afecte al resultado final del partido.
- Después de que el árbitro principal (*Crew Chief*) haya firmado el acta, el error no puede corregirse. El árbitro principal (*Crew Chief*) o el comisario, si lo hubiese, enviarán un informe detallado a los organizadores de la competición.

Art.49. Cronometrador: Obligaciones

49.1 El cronometrador dispondrá de un reloj de partido y un cronómetro y:

- Medirá el tiempo de juego, tiempos muertos e intervalos de juego.
- Se asegurará de que la señal del reloj de partido suena de manera potente y automática al final de un cuarto o prórroga.
- Empleará cualquier medio posible para avisar a los árbitros de manera inmediata si su señal no suena o no es oída.
- Avisará a los equipos y a los árbitros al menos 3 minutos antes del inicio del 3.er cuarto.
- Indicará el número de faltas que comete cada jugador levantando el indicador con el número de faltas cometidas por dicho jugador de manera visible para ambos primeros entrenadores.
- Deberá avisar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador cometa 5 faltas.
- Manejará las señales de faltas de equipo, cada una situada al final de la mesa de oficiales en su extremo más cercano al banquillo de cada equipo. La señal de faltas de equipo mostrará el número de faltas de equipo sancionadas en cada momento y será completamente rojo, sin mostrar ningún número, una vez que el balón pase a estar vivo después de la cuarta falta de equipo en cada cuarto.
- Notificará las sustituciones.
- Notificará los tiempos muertos. Cuando se haya solicitado un tiempo muerto, debe avisar a los árbitros en la siguiente oportunidad de tiempo muerto.
- Hará sonar su señal solo cuando el balón pase a estar muerto y antes de que vuelva a estar vivo. La señal del cronometrador no detiene el reloj de partido ni el juego ni tampoco provoca que el balón quede muerto

49.2 El cronometrador medirá el **tiempo de juego** de la siguiente manera:

- Pondrá en marcha el reloj de partido:
 - durante un salto entre dos, cuando el balón es legalmente tocado por un saltador.
 - después de un último tiro libre fallado y si el balón permanece vivo, cuando el balón toca o es tocado por un jugador sobre el terreno de juego.
 - durante un saque, cuando el balón toca o es tocado legalmente por un jugador sobre el terreno de juego.
- Detendrá el reloj de partido cuando:
 - finalice el tiempo de juego de un cuarto y una prórroga, si el propio reloj de partido no lo detiene automáticamente.
 - un árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo.
 - se consigue una canasta en contra del equipo que ha solicitado un tiempo muerto.
 - se consigue una canasta cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos en el 4.º cuarto y en cada prórroga.
 - suena la señal del reloj de lanzamiento mientras un equipo tiene el control de balón.

49.3 El cronometrador medirá los **tiempos muertos** del siguiente modo:

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

49.4 El cronometrador también medirá los **intervalos de juego** de este modo:

- Iniciará el dispositivo en cuanto finalice el cuarto o prórroga anterior.
- Notificará a los árbitros antes del 1.er y 3.er cuarto cuando queden 3 minutos y 1 minuto y medio para su inicio.
- Hará sonar su señal antes del 2.º y del 4.º cuarto y cada prórroga cuando queden 30 segundos para su inicio.
- Hará sonar su señal y al mismo tiempo detendrá el cronómetro en cuanto finalice un intervalo de juego.

Art.50. Operador del reloj de lanzamiento: Obligaciones

El operador del reloj de lanzamiento estará provisto de reloj de lanzamiento que manejará de la siguiente manera:

50.1 **Iniciará o continuará** la cuenta cuando;

- Un equipo obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego. Después, un simple toque del balón por parte de un adversario no inicia un nuevo período de lanzamiento si el mismo equipo mantiene el control del balón.
- En un saque, el balón **toque** o sea legalmente tocado por cualquier jugador sobre el terreno de juego.

50.2 Detendrá, pero no reiniciará la cuenta, mostrando el tiempo restante, cuando el mismo equipo que tenía el control de balón deba realizar un saque como consecuencia de:

- Un balón que sale fuera de las líneas limítrofes.
- Un jugador del mismo equipo resulta lesionado.
- Una falta técnica cometida por ese equipo.
- Una situación de salto.
- Una doble falta.
- Una cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos.

Detendrá, pero tampoco reiniciará la cuenta, mostrando el tiempo restante, cuando el mismo equipo que tenía el control de balón deba realizar un saque en su pista delantera y se muestren 14 o más segundos en el reloj de lanzamiento como consecuencia de una falta o violación.

50.3 **Detendrá y volverá a 24 segundos**, y no mostrará ninguna cifra, cuando:

- El balón entre legalmente en el cesto.
- El balón toque el aro del cesto de los adversarios (a menos que se encaje entre el aro y el tablero) y sea controlado por el equipo que no tenía el control del balón antes de que tocara el aro.

- Se conceda a ese equipo un saque desde pista trasera:
 - A consecuencia de una falta o violación (no cuando el balón sale fuera de banda).
 - A consecuencia de una situación de salto para el equipo que previamente no tenía el control del balón.
 - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con el equipo que controla el balón.
 - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con ninguno de los equipos, a menos que se coloque a los adversarios en desventaja.
- Se conceda al equipo uno o más tiros libres.

50.4 **Detendrá y reiniciará a 14 segundos**, mostrando 14 segundos, cuando:

- Al mismo equipo que tenía previamente el control del balón se le conceda un saque desde pista delantera y el reloj de lanzamiento muestre 13 segundos o menos:
 - A consecuencia de una falta o violación (no cuando el balón sale fuera de banda).
 - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con el equipo que controla el balón.
 - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con ninguno de los equipos, a menos que se coloque a los adversarios en desventaja.
- Al equipo que previamente no tenía el control del balón se le otorgue un saque en la pista delantera como resultado de una:
 - Falta personal o una violación (incluyendo cuando el balón sale fuera de banda),
 - Situación de salto.
- Se conceda un saque a un equipo desde la línea de saque en su pista delantera como consecuencia de una falta antideportiva o descalificante.
- Después de que el balón toque el aro tras un lanzamiento a canasta no conseguido, un último tiro libre fallado, o durante un pase, si el equipo que obtiene el control del balón es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que el balón tocara el aro.
- El reloj del partido muestre 2:00 minutos o menos en el último cuarto o en cada prórroga después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón desde su pista trasera y el entrenador decide que el partido se reanudará con un saque para su equipo desde la línea de saque en la pista delantera del equipo y 14 segundos o más se muestran en el reloj de lanzamiento en el momento en que se detuvo el reloj del juego.

50.5 Apagará el dispositivo, después de que el balón quede muerto y se haya detenido el reloj de partido en cualquier cuarto o prórroga cuando cualquier equipo obtenga un nuevo control de balón y queden menos de 14 segundos en el reloj de partido.

La señal del reloj de lanzamiento no detiene el reloj de partido ni el juego, ni provoca que el balón quede muerto, a menos que un equipo tenga el control del balón.

En el caso de balón encajado, si el saque corresponde al equipo que lo controlaba, se reinicia a 14" si le quedaban 13" o menos y se mantiene si eran más de 14". Si el saque le corresponde al equipo que no controlaba el balón, se reinicia a 24", siempre que el saque se produzca desde la pista trasera de ese equipo.

REGLAS OFICIALES DE JUEGO DE LA FEDERACIÓN DE BALONCESTO DE MADRID

ANEXOS



Revisión actualizada a fecha **29 de octubre de 2025**

A. SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

Las señales de los árbitros ilustradas en estas reglas son las únicas oficiales válidas.

Se recomienda encarecidamente que, a la hora de señalar a la mesa de oficiales, se apoye dicha comunicación en voz alta (en inglés en caso de partidos internacionales)

Es importante que los oficiales de mesa también se familiaricen con estas señales.

A.1. Señales del reloj de partido

DETENER EL RELOJ	DETENER EL RELOJ POR FALTA	INICIAR EL RELOJ
		

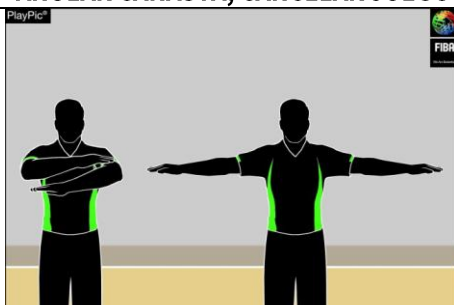
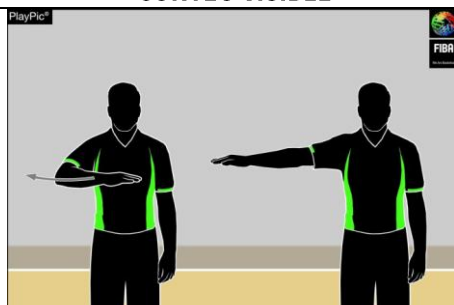


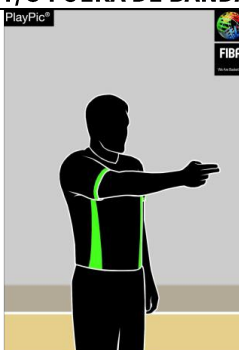

A.2. Tanteo

UN PUNTO	DOS PUNTOS	TRES PUNTOS
		
Un dedo, bajar la muñeca	Dos dedos, bajar la muñeca	Tres dedos extendidos Una mano: intento – Dos manos: convertido

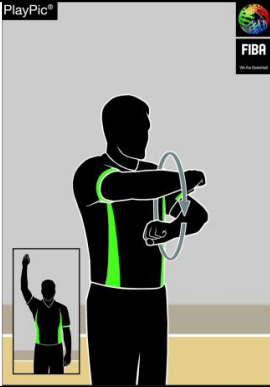
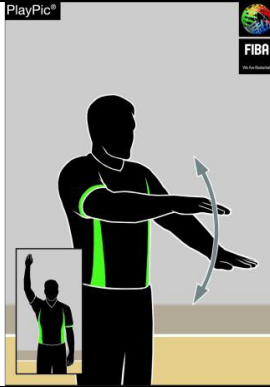
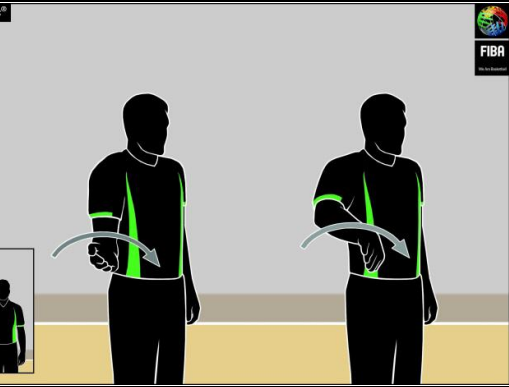
A.3. Sustitución y Tiempo Muerto


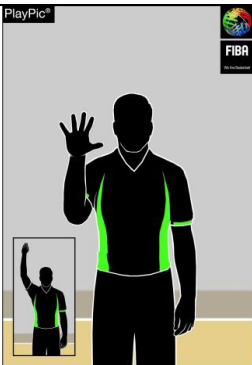
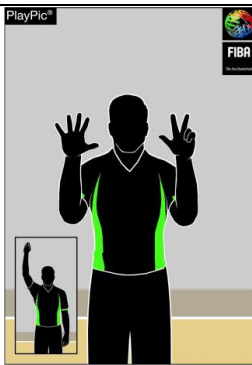
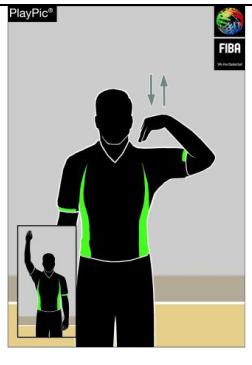
SUSTITUCIÓN	AUTORIZACIÓN	TIEMPO MUERTO	TIEMPO MUERTO PARA LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN
			
Antebrazos cruzados	Palma abierta, acercar al cuerpo	Forma de T, mostrar el dedo índice	Brazos abiertos con puños cerrados

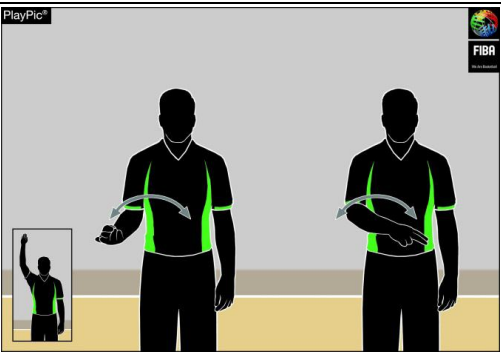
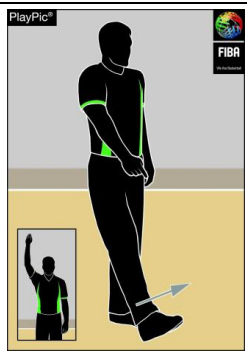

A.4. Informativas

ANULAR CANASTA, CANCELAR JUEGO		CONTEO VISIBLE	
			
Mover los brazos como en tijera, una vez a la altura del pecho		Contar mientras se mueve la palma	
COMUNICACIÓN	REINICIO DEL RELOJ DE LANZAMIENTO	DIRECCIÓN DE JUEGO Y/O FUERA DE BANDA	SITUACIÓN DE BALÓN RETENIDO/SALTO
			
Dedo pulgar hacia arriba	Girar la mano, dedo índice extendido	Señalar en la dirección del juego, brazo en paralelo a la línea lateral	Brazos abiertos con Dedos pulgares hacia arriba después señalar la dirección de juego según la flecha de posesión alterna

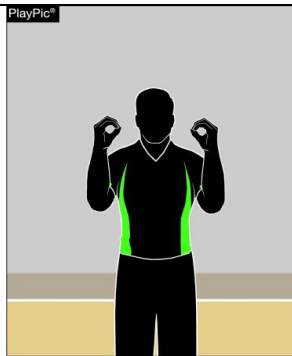
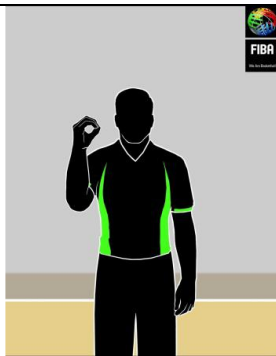
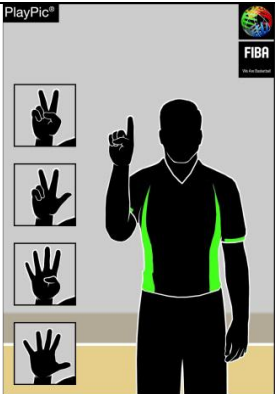


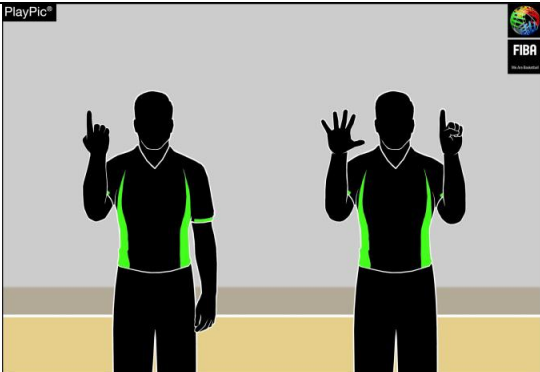
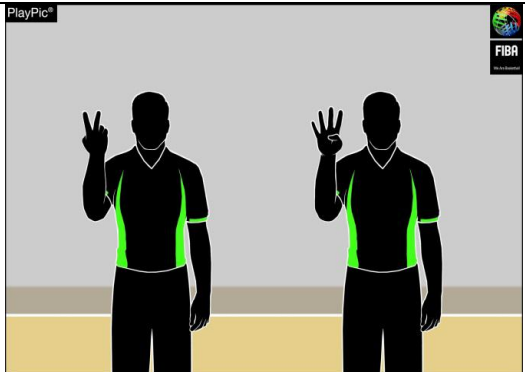
A.5. Violaciones

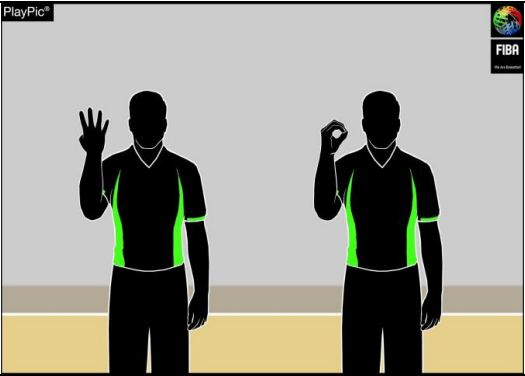
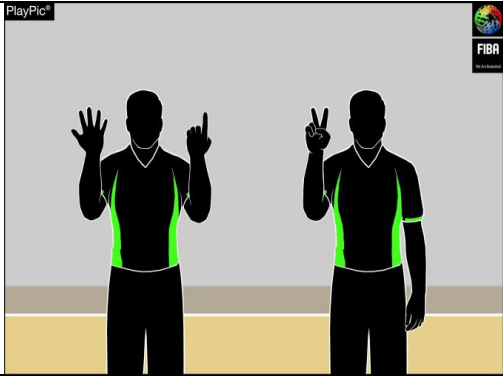
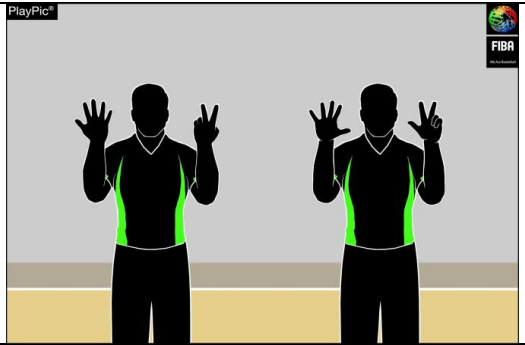
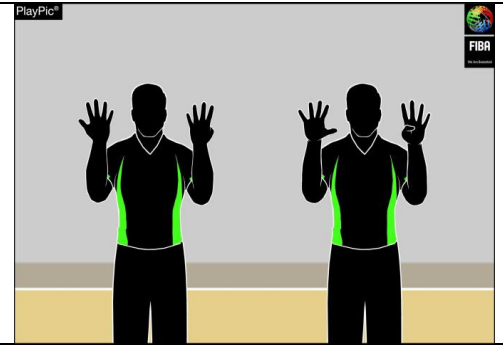
AVANCE ILEGAL	REGATE ILEGAL: DOBLE REGATE	REGATE ILEGAL: ACOMPANIAMIENTO DE BALÓN
		
Rotar los puños	Palmear las manos	Media rotación con la mano

3 SEGUNDOS	5 SEGUNDOS	8 SEGUNDOS	24 SEGUNDOS
			
Brazo extendido, mostrar 3 dedos	Mostrar 5 dedos	Mostrar 8 dedos	Tocar el hombro con los dedos

BALÓN DEVUELTO A PISTA TRASERA	PATEAR O BLOQUEAR DELIBERADAMENTE EL BALÓN	INTERPOSICIÓN / INTERFERENCIA
		
Mover el brazo frente al cuerpo	Señalarse el pie con los dedos	Girar el dedo índice extendido trazando un círculo sobre la otra mano

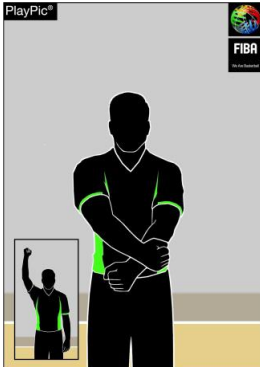
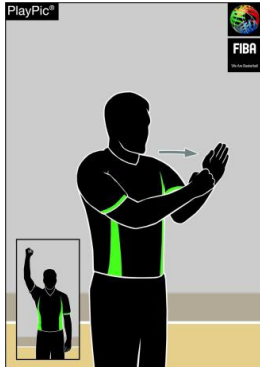
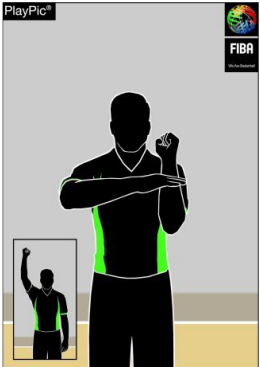



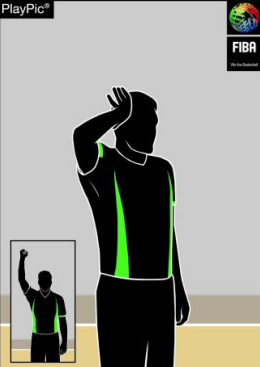
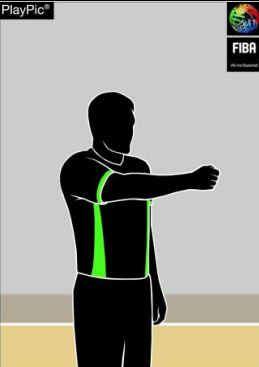
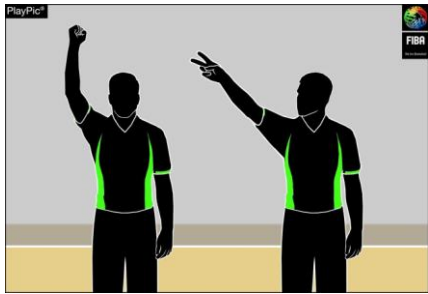
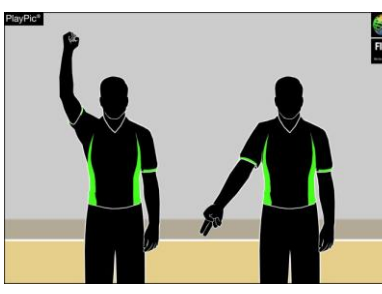

A.6. Número del jugador

N.º 00 		N.º 0 	
Ambas manos muestran el número 0		Una mano muestra el número 0	
N.º 1 - 5 	N.º 6 - 10 	N.º 11 - 15 	
Mano derecha muestra el número del 1 al 5	Mano derecha muestra el número 5, mano izquierda muestra el número del 1 al 5	Mano derecha muestra el puño cerrado, mano izquierda muestra el número del 1 al 5	
N.º 16 		N.º 24 	
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 1 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 6 de la unidad		Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 2 correspondiente a la decena luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 4 de la unidad.	


N.º 40	N.º 62
	
Primero la mano con la palma hacia árbitro muestra el número 4 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 0 de la unidad	Primero las manos con las palmas hacia el árbitro muestran el número 6 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales . muestra el número 2 de la unidad.
N.º 78	N.º 99
	
Primero la mano con la palma hacia árbitro muestra el número 7 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 8 de la unidad	Primero las manos con las palmas hacia el árbitro muestran el número 9 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales . muestra el número 9 de la unidad.

A.7. Tipo de falta

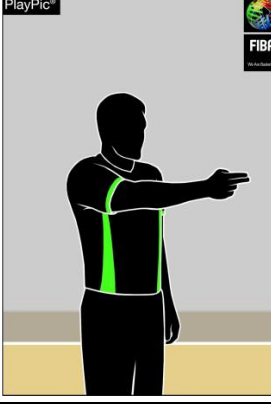
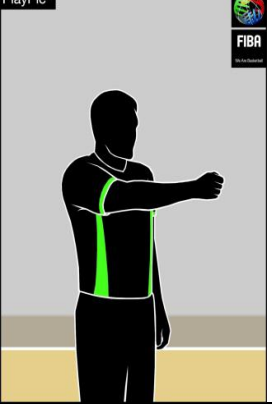
AGARRAR	BLOQUEO (DEFENSA) PANTALLA ILEGAL (ATAQUE)	EMPUJAR O CARGAR SIN BALÓN	TACTEO
			
Agarrar la muñeca hacia abajo	Ambas manos en la cadera	Imitar un empujón	Agarrarse la palma y desplazar hacia delante

USO ILEGAL DE MANOS	CARGAR CON BALÓN	CONTACTO ILEGAL SOBRE LA MANO	RODEAR CON EL BRAZO (REBAÑAR)
			
Golpear la muñeca con el puño cerrado	Golpear la palma abierta con el otro antebrazo	Golpear la palma abierta hacia atrás	Mover el antebrazo hacia atrás
CILINDRO ILEGAL	BALANCEO EXCESIVO DE CODOS	GOLPE EN LA CABEZA	FATA DE EQUIPO CON CONTROL DE BALÓN
			
Mover ambos brazos verticalmente con palmas abiertas arriba y abajo	Balancear el codo	Imitar el contacto en la cabeza	Señalar con el puño cerrado la canasta del infractor
FALTA EN ACCIÓN DE TIRO		FALTA SIN ACCIÓN DE TIRO	
			
Un brazo con el puño cerrado indicando después el número de tiros libres		Un brazo con el puño cerrado señalando después el suelo	
			
		Un brazo con el puño cerrado Pase hacia afuera	

A.8. Faltas especiales



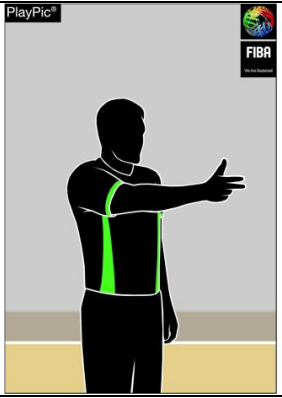
FALTA DOBLE	FALTA TÉCNICA	FALTA ANTIDeportiva	FALTA DESCALIFICANTE
			
Agitar los puños cerrados de ambas manos	Forma de T mostrando la palma	Agarrarse la muñeca en alto	Puños cerrados de ambas manos
SIMULAR UNA FALTA (FAKE)		INVASIÓN ILEGAL DE LA LÍNEA LÍMITROFE	
			
Levantar el antebrazo dos veces		Agitar el brazo paralelo a la línea de banda (en los 2 últimos minutos del 4º cuarto y cada prórroga)	

A.9. Administración de penalizaciones. Señales a la mesa de oficiales

TRAS FALTA SIN TIRO(S) LIBRE(S)	TRAS FALTA DEL EQUIPO CON CONTROL DEL BALÓN
	
Señalar en la dirección del juego, brazo paralelo a la línea lateral	Puño cerrado en la dirección del juego, brazo paralelo a la línea lateral

1 TIRO LIBRE	2 TIROS LIBRES	3 TIROS LIBRES
		
Levantar 1 dedo	Levantar 2 dedos	Levantar 3 dedos

A.10. Administración de tiros libres - Árbitro Activo (Cabeza- Lead)

1 TIRO LIBRE	2 TIROS LIBRES	3 TIROS LIBRES
		
1 dedo horizontal	2 dedos horizontales	3 dedos horizontales

A.11. Administración de tiros libres - Árbitro Pasivo (Cola-Trail y Centro-Centre)

1 TIRO LIBRE	2 TIROS LIBRES	3 TIROS LIBRES
		
1 dedo horizontal	2 dedos horizontales	3 dedos horizontales

REGLAS OFICIALES DE JUEGO DE LA FEDERACIÓN DE BALONCESTO DE MADRID

PECULIARIDADES DE LAS CATEGORÍAS DE MINIBASKET



Versión de fecha **29 de octubre de 2025**

B. PECULIARIDADES DE LAS REGLAS DE JUEGO EN LAS CATEGORÍAS DE MINIBASKET

Estas reglas serán de aplicación en las siguientes categorías:

- **Alevín y Benjamín de 2º año**
- **Benjamín de 1er año**

A todos los efectos se aplicarán las Reglas de Juego editadas por la FBM a las cuales se añadirán las siguientes reglas que prevalecerán sobre la primera en caso de discrepancia:

1. El encuentro se dividirá en dos partes de 3 periodos cada una. Cada periodo será de 8 minutos. Los cinco primeros periodos se disputarán a *reloj corrido* los siete primeros minutos y el último a reloj parado. En el último periodo se jugarán los cinco primeros minutos a *reloj corrido* y los tres finales a reloj parado. El árbitro podrá parar el tiempo de juego en alguna situación anormal que estime oportuno.

La categoría Benjamín de 1er año, su tiempo de juego será el mismo de las categorías infantiles (FIBA).

2. El resultado de **empate es válido** en Fase Regular y Play off a ida y vuelta. En los Play-Off a ida y vuelta, si en la suma del tanteo de la ida y de la vuelta el resultado fuera empate, se disputarán, al final del segundo encuentro, tantas prórrogas como sean necesarias hasta que se resuelva el empate. En Fase Finales las prórrogas se jugarán a reloj corrido los tres primeros minutos y los dos últimos a reloj parado.
3. Cada equipo deberá contar con un **mínimo de 9 personas** dispuestas para jugar. Si fueran entre 8 y 5 personas, el partido se jugará y se informará en el acta.

La categoría Benjamín 1er año, solo será necesario un mínimo de 5 personas (FIBA).

4. Las **personas** inscritas en acta (mínimo 9) deberán intervenir en los cinco primeros periodos un **mínimo en 2** periodos completos y en **máximo en 3**.

La categoría Benjamín 1er año, todos los cambios que se deseen (FIBA).

5. El entrenador deberá informar al oficial de mesa del cinco inicial en cada periodo, firmando en su casilla correspondiente. En caso de que los jugadores en el campo no coincidan con el cinco dado y el error se descubra después de iniciarse el periodo, el entrenador será sancionado con falta técnica (tipo C) en el momento que se descubra el error. El jugador que actúa indebidamente debe ser sustituido, contando el periodo como jugado para los dos jugadores.

La categoría Benjamín 1er año, el entrenador solo informa al oficial de mesa el cinco inicial (FIBA).

6. La concesión de tiempos muertos será de la siguiente forma:
 - a. Se tendrá dos tiempos muertos por cada media parte (tres periodos). Dos en la primera parte y tres en la segunda.

- b. Se tendrá 3 tiempos muertos durante la segunda parte, con un máximo de 2 de esos tiempos muertos cuando el reloj del partido muestre 2:00 minutos o menos en el último cuarto.
 - c. Un tiempo muerto registrado durante cada prórroga.
 - d. Los tiempos muertos registrados no utilizados no podrán trasladarse a la segunda parte o prórroga.
7. **NO** está permitido hacer sustituciones durante los cinco primeros periodos **SALVO**:
- a) **Sustituir jugador lesionado.** El jugador lesionado que haya disputado un sólo periodo de los cinco primeros y se recupere podrá jugar el sexto periodo.
 - b) **Sustituir jugador descalificado.**
 - c) **Sustituir jugador que haya cometido 5 faltas personales.**

La categoría Benjamín 1er año, todos los cambios que se deseen (FIBA).

8. Cada persona debe jugar al menos dos periodos **completos** durante los 5 primeros periodos, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, salvo las siguientes excepciones:
- a) Un jugador que no finalice un periodo por **lesión**, se considera que ya ha jugado un periodo completo. Un jugador lesionado no tiene la obligación de ser sustituido si recibe asistencia, siempre y cuando **el juego no se detenga por más de dos minutos**.
 - b) Un jugador que no finalice un periodo porque ha sido **descalificado** se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos periodos completos.
 - c) Un jugador que cometa **5 faltas personales** se considera que su alineación es válida, aunque no haya jugado los dos periodos completos.
 - d) El jugador que sustituye al jugador lesionado, descalificado o eliminado por 5 faltas personales, el periodo jugado **SÍ** le cuenta como completo.

La categoría Benjamín 1er año, todos los cambios que se deseen (FIBA).

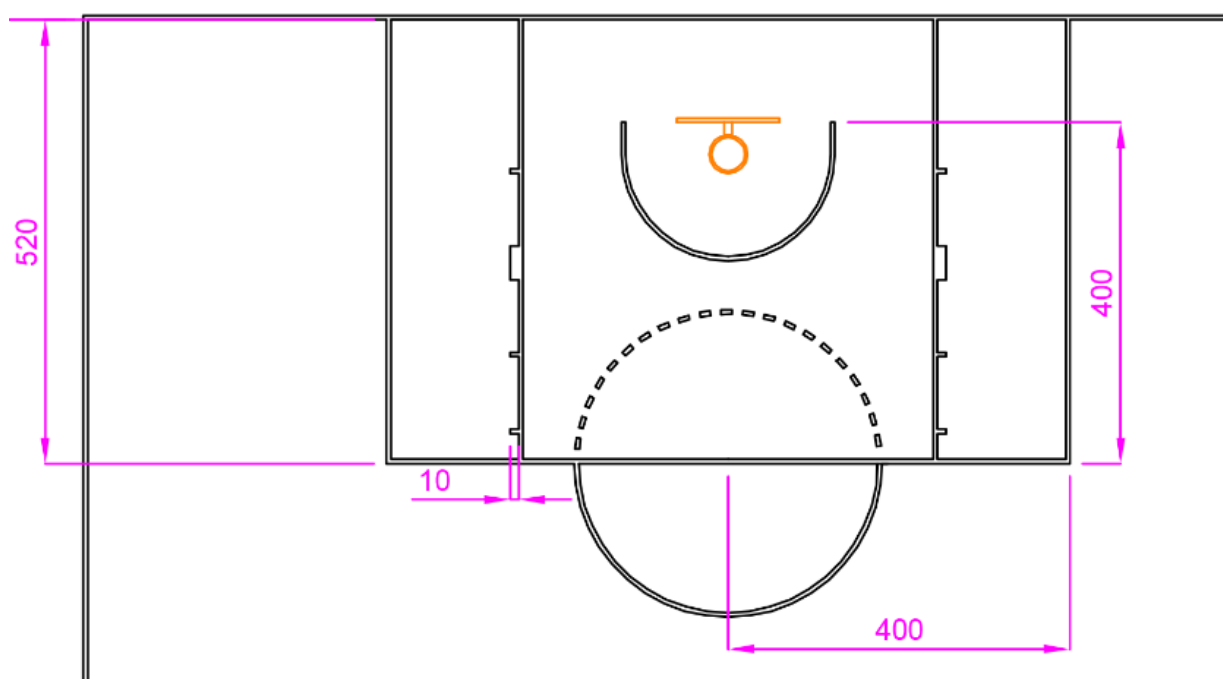
9. Cada jugador deberá permanecer en el banco de sustitutos durante dos periodos completos durante los 5 primeros periodos, entendiéndose periodo completo desde que se inicia el periodo hasta que finaliza, **SIN EXCEPCIONES**.

La categoría Benjamín, todos los cambios que se deseen (FIBA).

10. Se lanzarán dos tiros libres cuando se sobrepase la 4ª falta por equipo en cada periodo, lo que indica que en cada nuevo periodo se iniciará la cuenta de faltas de equipo desde cero. Sólo serán acumulativas las del último periodo para las prórrogas.
11. Si en la disputa de un partido, un equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 50 puntos, el resultado se dará por finalizado, siendo éste el que marque en ese momento el acta oficial. El partido continuará a reloj corrido, anotándose en el acta todas las incidencias (faltas, tiempos muertos, etc...) excepto los puntos.
12. En las faltas que conlleven tiros libres y en los tiempos muertos se parará automáticamente el tiempo de juego. El tiempo se parará cuando, después de sancionar la falta, el árbitro haga

la señal de dos tiros libres. También se parará automáticamente cuando un árbitro sancione una falta que diese lugar a tiros libres y esta sea después de la 4ª de equipo.

13. El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, sustitución y tiempo muerto. Tampoco será necesario que lo toque tras cualquier violación, salvo que no se saque del lugar adecuado, siendo, en este caso, el árbitro quien corrija tal circunstancia. Si se diera esta situación, el árbitro obligará a sacar desde el lugar adecuado y entregará el balón al jugador.
14. Se castigará la defensa en zona penalizándola con dos tiros libres y posesión contra el equipo infractor. Esta infracción **NO** acumulará para la descalificación del entrenador.
15. Se permite defender 2 contra 1.
16. El salto entre dos, se resuelve con la flecha de alternancia.
17. No existe violación de 8 segundos, salvo en Play-in, Play-off y Fases Finales.
18. No existe la violación de 24/14 segundos, salvo en Play-in, Play-off y Fases Finales.
19. **No** existe la técnica a jugador. **Sí** existe la técnica a entrenador.
20. La línea de 3 puntos y las dimensiones de la zona serán las que se muestran en la siguiente imagen, teniendo disponible todas las dimensiones del terreno de juego en el punto D.6 del Anexo D de este documento y en el documento publicado en la web de la Federación de Baloncesto de Madrid al que se puede acceder desde [este enlace](#).



21. El descanso entre periodos: 1.º y 2.º, 2.º y 3.º, 4.º y 5.º, 5.º y 6.º, será de un minuto. Y entre los periodos 3.º y 4.º será de **5 minutos** (descanso).

El descanso en la categoría Benjamín 1er año; 1.^{er} y 2.^o y 3.^{er}, 4.^o, será de un minuto. Y entre los periodos 2.^o y 3.^{er} será de **10 minutos** (descanso). (FIBA).

El balón oficial de juego será de la marca que se disponga en los Reglamentos de la FBM, siendo obligatorio presentarlo para su utilización tanto en el calentamiento anterior al encuentro (5 balones, 2 para cada equipo y uno para el árbitro) como en los descansos.

22. Podrán jugar en la categoría **inmediatamente** superior, los jugadores de categoría inferior en los términos y condiciones establecidos en los Reglamentos de la FBM.

REGLAS OFICIALES DE JUEGO DE LA FBM

PECULIARIDADES DE LAS CATEGORÍAS

INFANTIL ESPECIAL, INFANTIL PREFERENTE e INFANTIL 1ER AÑO



Versión de fecha 29 de octubre de 2025

C. PECULIARIDADES DE LAS REGLAS DE JUEGO EN LAS CATEGORÍAS DE INFANTIL ESPECIAL, INFANTIL PREFERENTE, INFANTIL 1ER AÑO.

En las competiciones de Categoría Infantil, Serie Especial (ORO, PLATA y BRONCE), Infantil Preferente, infantil 1er año, se aplicará el **reglamento FIBA excepto**:

- a. Si en la disputa de un partido, un equipo supera en el marcador a otro por una diferencia de 50 puntos, el resultado final del encuentro será el que marque en ese momento el acta oficial (máximo 50 puntos de diferencia). El partido continuará a reloj corrido anotándose en el acta con todas las incidencias (faltas, tiempos...) excepto el tanteo.
- b. El árbitro no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras falta, sustitución y tiempo muerto. El árbitro solo tocará el balón tras falta personal, no siendo necesario que lo toque tras cualquier violación, salvo que no se saque del lugar adecuado, siendo en este caso el árbitro quien corrija tal circunstancia. Si se diera esta situación se obligará a sacar desde el lugar adecuado entregándose el balón al jugador en este caso por parte del Árbitro.

Podrán jugar en la categoría **inmediatamente** superior, los jugadores de categoría inferior en los términos y condiciones establecidos en los Reglamentos de la FBM, excepto la categoría de infantil de 1er año.

Las demás cuestiones sobre las reglas y forma de juego estarán recogidas en las Reglas de Juego editadas por esta FBM, Reglamentos y Bases Específicas respectivamente.

REGLAS OFICIALES DE JUEGO DE LA FEDERACIÓN DE BALONCESTO DE MADRID

DIMENSIONES DE LOS TERRENOS DE JUEGO



Versión de fecha **29 de octubre de 2025**

D. DIMENSIONES Y MARCAJES DE LOS TERRENOS DE JUEGO

A continuación, se muestran las imágenes con las dimensiones y marcajes de los terrenos de juego para los siguientes largos y anchos:

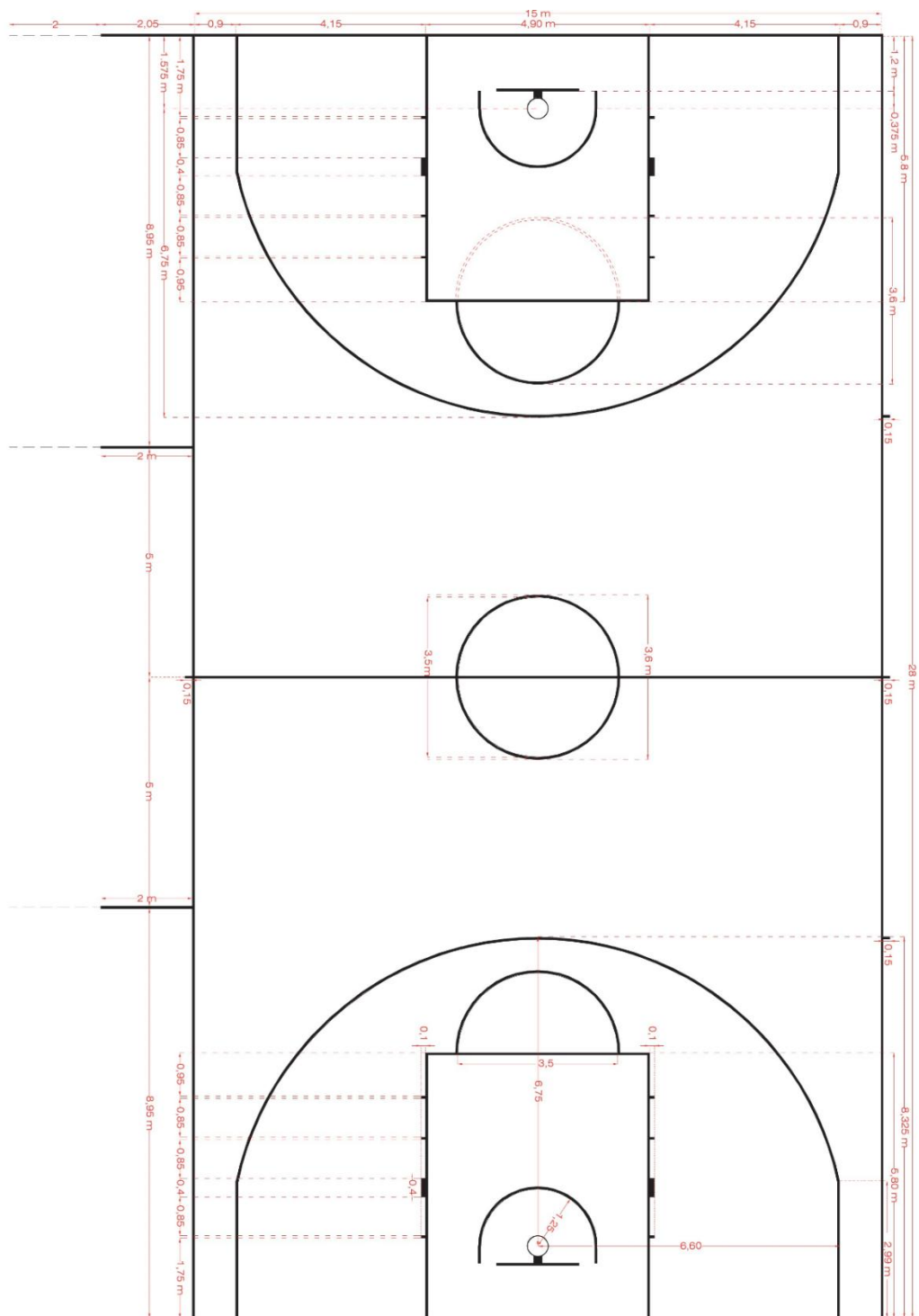
- 28 x 15 metros
- 26 x 14,20 metros
- 26 x 14 metros
- 26 x 13,50 metros

También se muestran las dimensiones y marcajes de los terrenos de juego de Minibasket y se recogen sus variantes de largos y anchos.

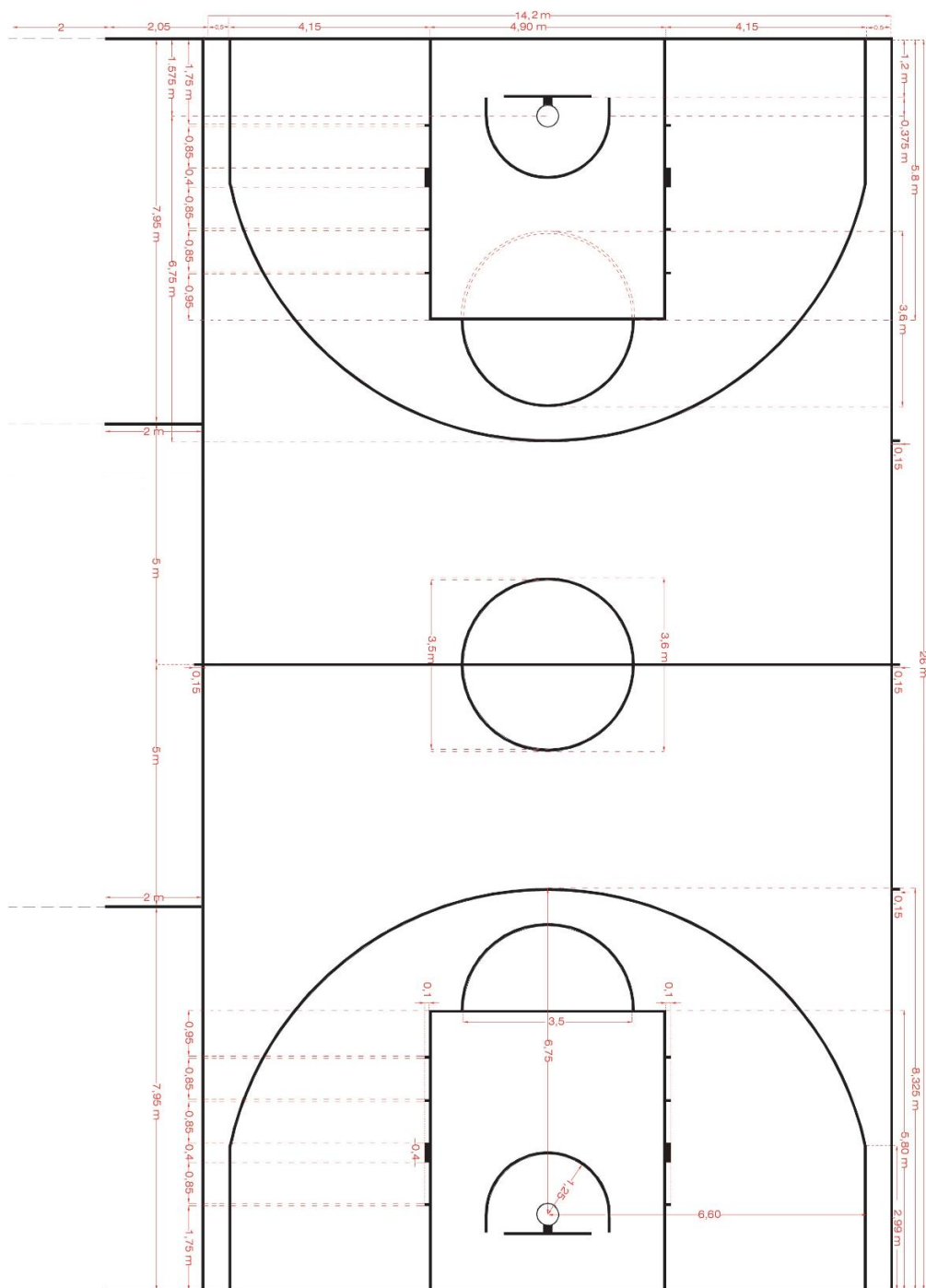
Dentro de la sección de “Bases y Reglas” de la página web de la Federación de Baloncesto de Madrid se encuentra disponible en un solo documento todo el texto e imágenes que se recogen en este Anexo. El enlace de descarga es el siguiente:

- <https://fbm.es/descargar?seccion=documentos&id=895&delegacion=1>

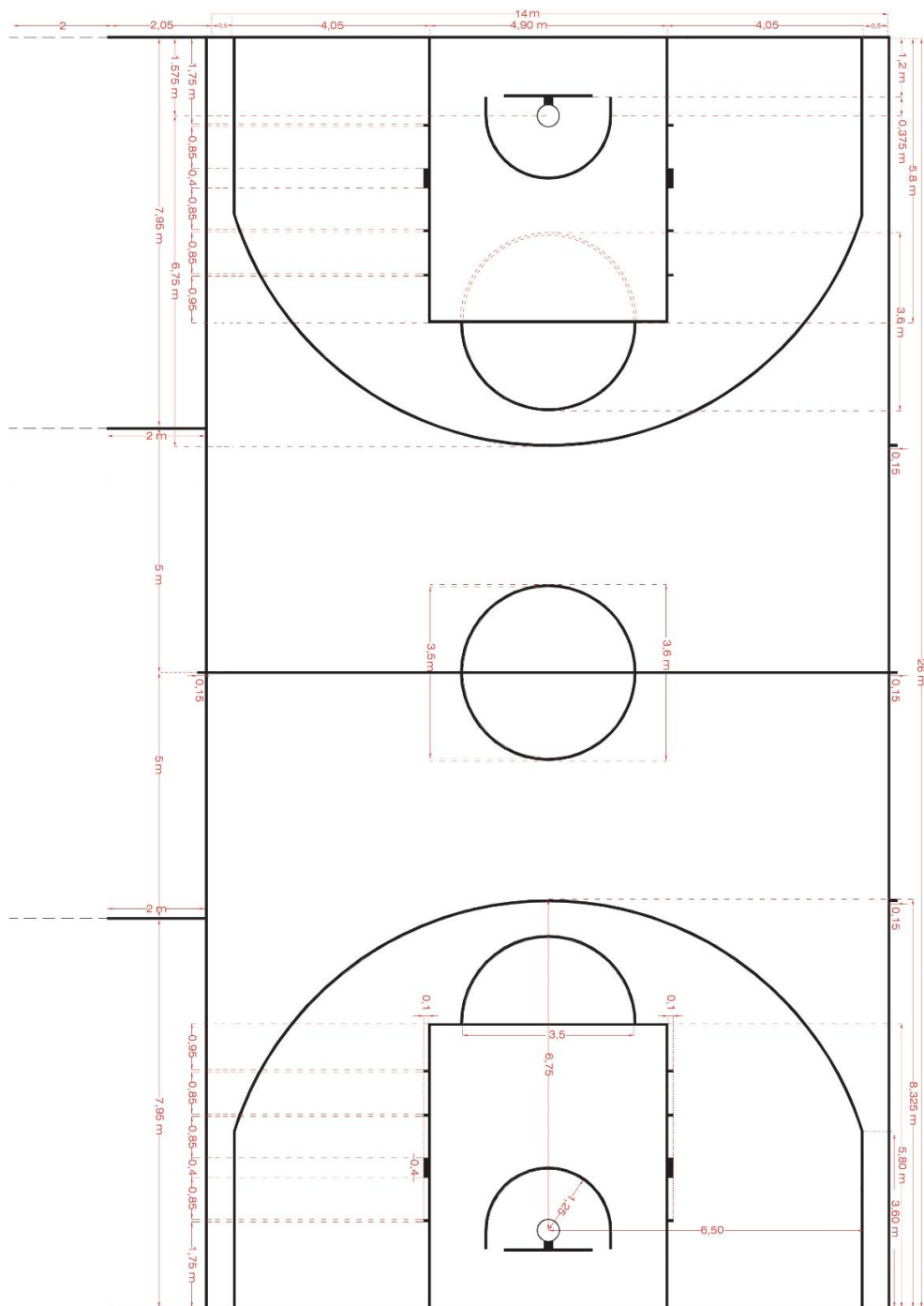
D.1. Dimensiones y marcajes de terrenos de juego de 28x15 metros



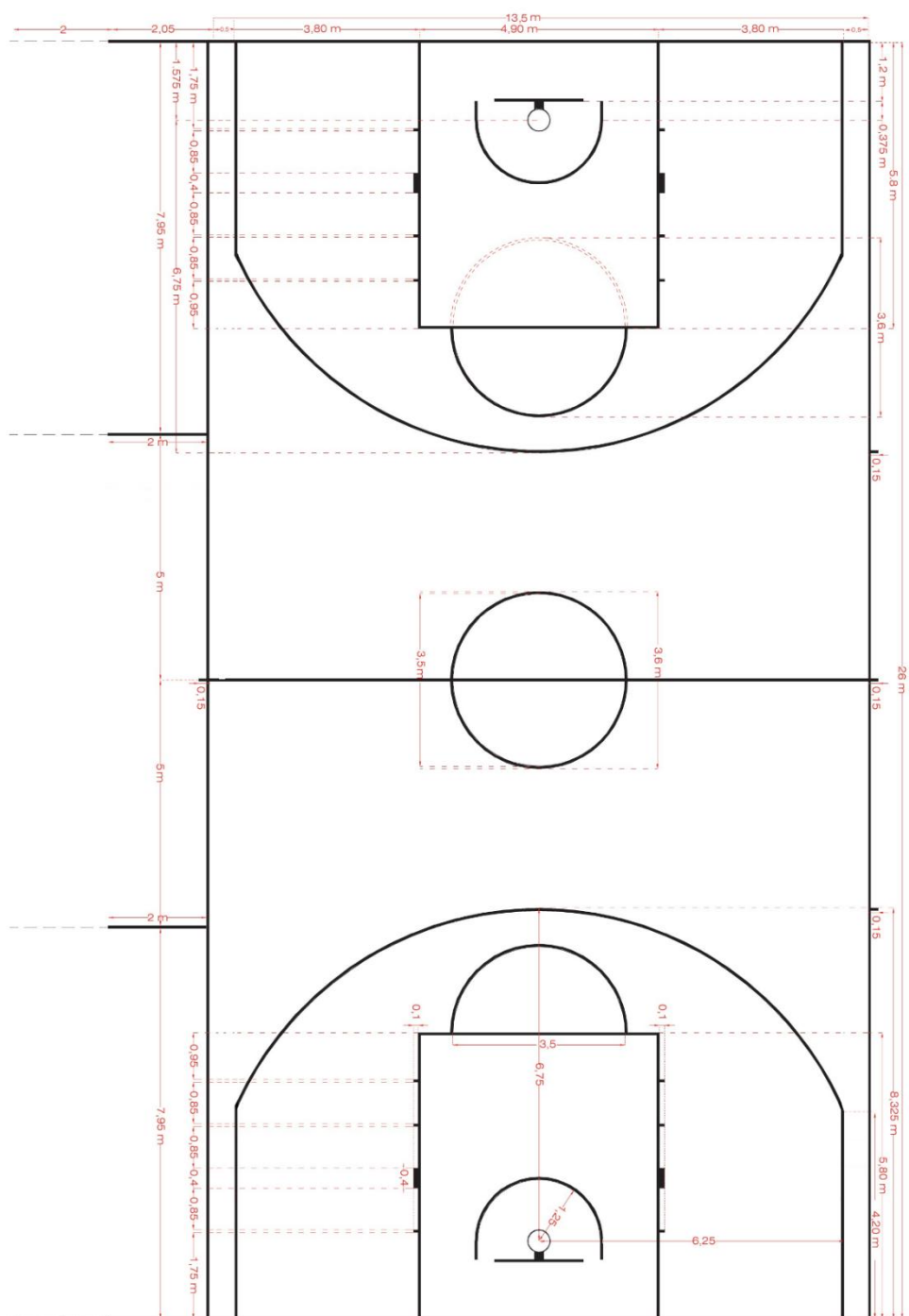
D.2. Dimensiones y marcajes de terrenos de juego de 26x14,20 metros



D.3. Dimensiones y marcajes de terrenos de juego de 26x14 metros



D.4. Dimensiones y marcajes de terrenos de juego de 26x13,50 metros



D.5. Modificaciones importantes en relación con la demarcación de los terrenos de juego

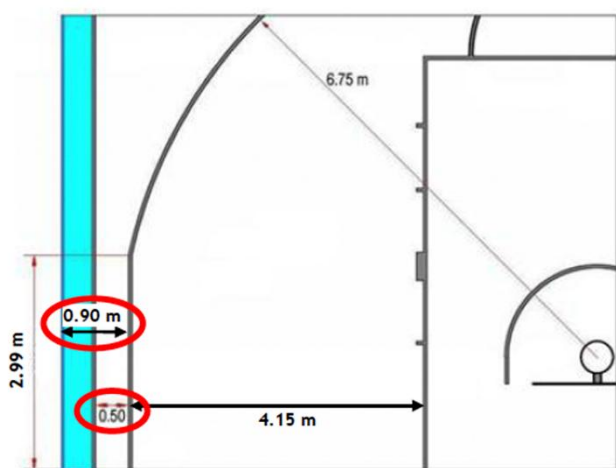
Para terrenos de juego de 28 metros de largo se incrementará en 1 metro la distancia entre el círculo central y la línea de 6,75. Además se prolongará en 1 metro la zona de cada banquillo hasta llegar a los 8,95 metros.

Línea de tres puntos

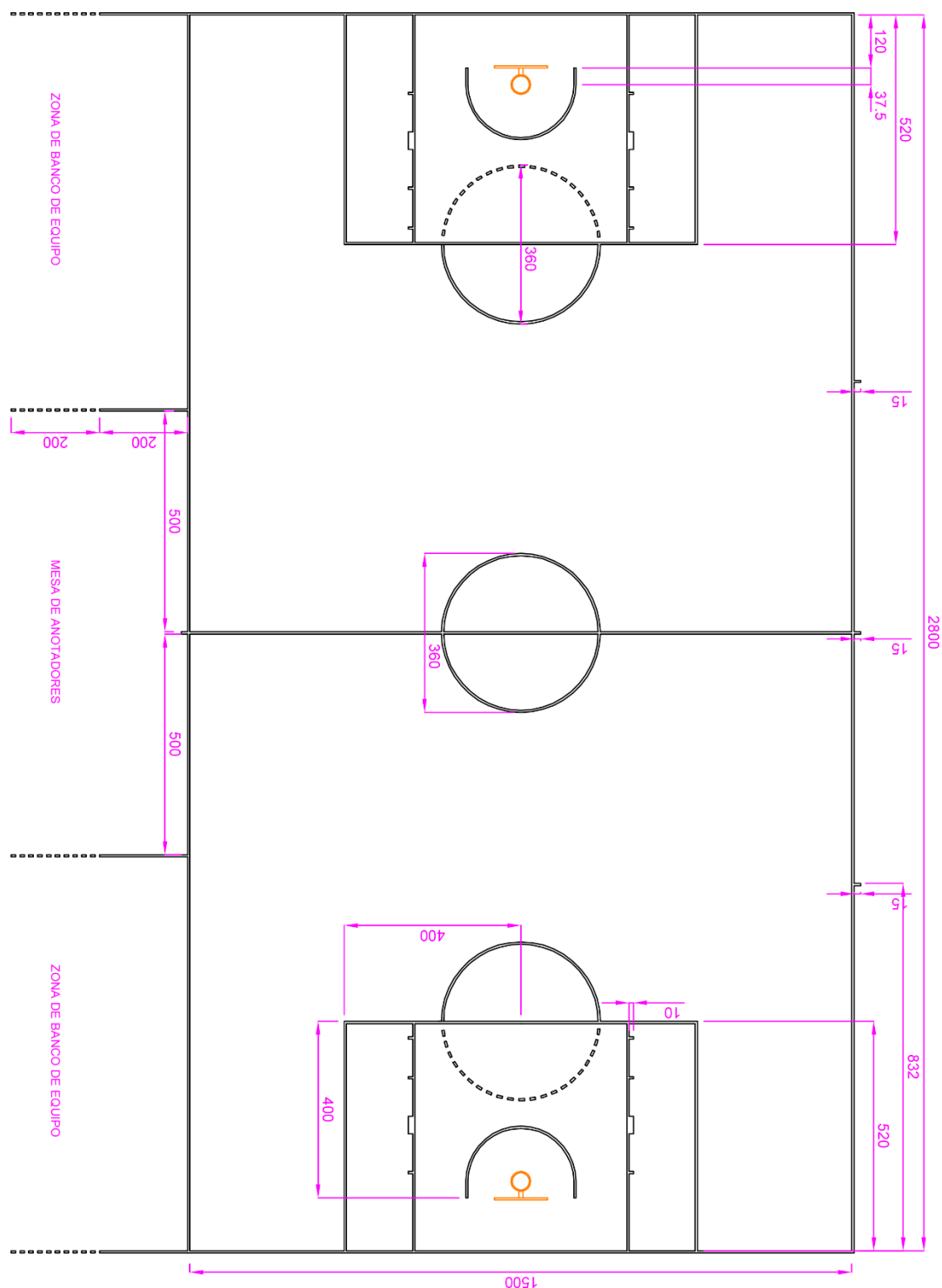
1. En las competiciones indicadas, la línea de 3 puntos se aleja 0,5 metros de la canasta situándose a 6,75 metros.
2. Las medidas cambian en terrenos de juego cuyas dimensiones sean inferiores a los 15 metros de ancho. A continuación, se recoge cómo proceder en estos casos, reiterando que el ancho mínimo en ningún caso podrá ser inferior a los 13,50 metros.

Si el campo mide entre 15 y 14,20 metros de ancho, varía solamente el ancho entre la banda y la línea de 3 puntos, desde los 0,90 metros hasta los 0,50 metros como mínimo. (Ver zona azul)

Si el campo mide menos de 14,20 metros de ancho, varía la distancia entre la zona y la línea vertical de tres puntos, lo que provoca que esta línea vertical suba más arriba. (Ver zona azul)



D.6. Dimensiones y marcajes de terrenos de juego de Minibasket



Si bien el largo y ancho del terreno mostrado en el gráfico adjunto son 28 x 15 metros, se admiten también las siguientes dimensiones de **26 x 14, 24 x 13 y 22 x 12.**