

- 17.2.5 A continuación de una falta personal cometida por un jugador del equipo con control de balón vivo, o del equipo con derecho al balón, el saque correspondiente se administrará desde el lugar más cercano a donde se cometió la infracción.
- 17.2.6 Siempre que el balón entre en la canasta pero el tiro o tiro libre no sea válido, el saque correspondiente se administrará a la altura de la prolongación de la línea de tiros libre.
- 17.2.7 Después de una canasta convertida o de un último o único tiro libre convertido:
- Cualquier jugador del equipo que recibió la canasta efectuará el saque desde cualquier lugar de 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.

17.3 Regla

17.3.1 El jugador que realiza el saque:

- No tardará más de cinco (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.
- Exceptuando los saques desde su propia línea de fondo tras un cesto o un tiro libre válido, no se moverá una distancia total de más de un (1) metro desde el punto designado para el saque, lateralmente en una o en ambas direcciones, antes de soltar el balón. Sin embargo, puede moverse hacia atrás, perpendicularmente a la línea, tanto como las circunstancias lo permitan.

17.3.2 Durante el saque, el resto de jugadores:

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

Una infracción del Art. 17.3 es una violación.

17.4 Penalización

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

Art.18 Tiempo muerto

18.1 Definición

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

18.2 Regla

18.2.1 Cada tiempo muerto durará un (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 o único tiro libre.
- 18.2.5 Se pueden conceder dos (2) tiempos muertos a cada equipo en cualquier momento de la primera mitad; tres (3) en cualquier momento de la segunda mitad y uno (1) durante cada período extra.
- 18.2.6 Los tiempos muertos no utilizados no podrán trasladarse a la siguiente mitad o período extra.
- 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 del cuarto período y** de cualquier período extra, a menos que un árbitro haya interrumpido el partido.
- 18.3 **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 **el** 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 se ha efectuado una solicitud de tiempo muerto. Si se convierte una canasta contra el equipo que ha solicitado un tiempo muerto, el cronometrador detendrá el reloj de partido inmediatamente y hará sonar su señal.
- 18.3.5 Durante el tiempo muerto y durante un intervalo de juego antes del inicio del segundo (2º), cuarto (4º) o cualquier período extra, los jugadores pueden abandonar el terreno de juego y sentarse en su banquillo de equipo y el **personal de banquillo del equipo** pueden entrar al terreno de juego siempre que permanezcan cerca de la zona de banquillo 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 o único tiro libre, el tiempo muerto se concederá si:
- Se convierte el último o único tiro libre.
 - Tras el último o único tiro libre hay un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
 - Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se completan los tiros libres y se concede el tiempo muerto antes de administrarse la nueva penalización.
 - Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede el tiempo muerto antes de que se administre la nueva penalización.
 - Se sanciona una violación antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede el tiempo muerto antes de administrarse el saque.
- En el caso de series consecutivas de tiros libres y/o posesión de balón originados por más de una (1) falta, cada serie debe considerarse por separado.

Art.19 Sustituciones

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



Art.18/19 Tiempo muerto / Sustituciones

Situación 1

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

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

Ejemplo 1:

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

Interpretación:

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

Ejemplo 2:

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

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

Interpretación:

(a) No se puede conceder el tiempo muerto porque ha finalizado el tiempo de juego de un período o período extra.

(b) Solo se puede conceder la sustitución después de que finalicen los tiros libres y haya comenzado el intervalo de juego del siguiente período o período extra.

Situación 2

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

Ejemplo 1:

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

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

Interpretación:

(a) Se trata de una oportunidad de tiempo muerto solo para el equipo que recibió la canasta. Si se concede un tiempo muerto al equipo que ha recibido el cesto, también se podrá conceder tiempo muerto al otro equipo y se pueden conceder sustituciones a ambos equipos.

(b) Es una oportunidad de sustitución solo para el equipo que ha recibido el cesto y únicamente cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos del cuarto período o de cualquier período extra. Si se concede una sustitución al equipo que recibió el cesto, también puede concederse una sustitución a los oponentes y, si se solicita, se puede conceder tiempo muerto a ambos equipos.



REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO FIBA 2012 INTERPRETACIONES OFICIALES



Situación 3

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

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

Ejemplo 1:

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

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

Interpretación:

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

Ejemplo 2:

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

Durante el lanzamiento del último tiro libre:

- (a) El balón rebota en el aro y el juego continúa.
- (b) Se convierte el tiro libre.
- (c) El balón no toca aro o no entra en el cesto.
- (d) A4 pisa la línea de tiro libre mientras está lanzando y se señala la violación.
- (e) A4 falla el tiro libre pero se sanciona violación de B4 por entrar en la zona restringida antes de que el balón haya abandonado las manos del lanzador.

Interpretación:

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

Situación 4

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

Ejemplo 1:

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

Interpretación:

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



REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO FIBA 2012 INTERPRETACIONES OFICIALES



Ejemplo 2:

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

Interpretación:

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

Situación 5

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

Ejemplo 1:

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

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

Interpretación:

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

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

Situación 6

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

Ejemplo 1:

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

- una falta en ataque de A5.
- un cesto de A5.
- que B5 haya cometido una falta sobre A5 en un lanzamiento fallido.

Interpretación:

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

Situación 7

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



REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO FIBA 2012 INTERPRETACIONES OFICIALES



Ejemplo 1:

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

Interpretación:

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

Ejemplo 2:

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

Interpretación:

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

Situación 8

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

Ejemplo 1:

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

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

Interpretación:

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

Art.24 Regate

Situación 1

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

Ejemplo 1:

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