

Reglamento del baloncesto

La entidad que regula este deporte a nivel mundial es la F.I.B. (Federación internacional de Baloncesto). Su sede es en Ginebra (Suiza).

El campo de juego



Un campo de baloncesto tiene estas características: forma rectangular y superficie dura, de 26 m de longitud y 14 m de anchura. Se admiten algunas tolerancias en las dimensiones: 2 m más o menos en la longitud y 1 m más o menos en la anchura, siempre que estas variaciones sean proporcionales recíprocamente. En los campos cubiertos, la altura del techo ha de ser, como mínimo, de 7 m. Como es lógico, la superficie del campo de juego ha de estar iluminada en forma adecuada y uniforme y sin impedir la buena visibilidad. El círculo ha de tener un radio de 1,80 m y ha de estar dibujado o trazado exactamente en el centro del campo.

Tableros y canastas

Los dos tableros han de ser de material transparente, con un espesor de 3 cm (antes los tableros eran normalmente de madera) y constar de una sola pieza. Han de tener 1,80 m en sentido horizontal y 1,20 m en vertical. Los bordes tendrán que estar marcados con una línea blanca de 5 cm. de ancho.

El aro ha de estar sujeto muy rígidamente al tablero y colocado sobre un plano horizontal, a 3,05 m del terreno, equidistante de los dos bordes verticales del tablero. Esta medida es muy importante y no puede variar ni siquiera en algunos milímetros.

Derechos y obligaciones

Un equipo de baloncesto consta de cinco jugadores en el campo, uno de los cuales es el capitán, y de otros cinco en el banquillo. En competiciones internacionales el conjunto de jugadores es de doce, de los cuales cinco están sobre el terreno de juego y siete en el banquillo, para los cambios.

Cada jugador ha de llevar marcado delante y detrás de su camiseta un número, que ha de ser de color indeleble y diferente al de la camiseta. La numeración por equipos ha de ir del 4 al 15 en las competiciones internacionales, mientras que en las nacionales se hace la vista gorda si la numeración sobrepasa este número, aunque no puede ser superior a veinte.

El capitán es el representante de su equipo y se puede dirigir a los árbitros con relación a interpretaciones sobre las decisiones de éstos o para obtener posibles informaciones. Naturalmente todo ello se ha de hacer con la debida corrección. Si este jugador, por cualquier motivo, tiene que abandonar el terreno de juego, ha de comunicar al árbitro (normalmente al primer árbitro) qué jugador lo va a sustituir durante su ausencia.

El entrenador del equipo ha de ir vestido de forma diferente a la de los jugadores que estén sobre el terreno de juego, a menos que éste, además de entrenador, sea también el capitán del equipo. Prácticamente sólo el capitán puede asumir la doble función de jugador-entrenador.

PRINCIPALES REGLAS DE JUEGO

El partido se divide en dos tiempos de veinte minutos de juego, efectivo cada tiempo con un descanso de diez minutos (cada tiempo se divide en dos cuartos). Empieza cuando el primer árbitro (es el que se sitúa con el balón en el centro del campo al iniciar el encuentro) levanta el balón entre dos jugadores adversarios en el círculo central. El mismo procedimiento deberá seguirse al empezar la segunda parte o en posibles prórrogas. El equipo visitante escoge campo en el primer tiempo. Si el partido es en campo neutral. Se hará por sorteo.

Salto entre dos

Se efectúa cada vez que el árbitro pone en juego el balón, lanzándolo al aire entre dos jugadores contrincantes. Para realizarlo, los dos jugadores deben situarse de forma que sus pies estén en la mitad del círculo central más próximo a su propia canasta y que un pie esté lo más cerca posible del punto central del diámetro del círculo. A continuación uno de los árbitros ha de lanzar el balón perpendicularmente entre los dos jugadores. Ninguno de los dos jugadores puede tocar el balón después de que éste haya llegado a su altura máxima. Si cayera al suelo sin que por lo menos uno de los jugadores lo hubiera tocado, el árbitro hace repetir el salto. Los jugadores en cuestión no pueden tocar el balón hasta que éste alcance su máxima altura y no abandonar el sector de salto hasta que el balón haya sido alcanzado. Los jugadores, en el salto, no pueden tocarlo más de dos veces.

A la vista de estas reglas se comprende por qué se repiten los saltos: los jugadores infringen las mismas con mucha frecuencia.

Realización de un enceste

Un enceste es válido si el balón entra en el aro por la parte superior y lo atraviesa o se para en la red. Un enceste hecho desde cualquier parte del campo vale dos puntos. Un enceste efectuado por tiro libre vale un punto. Si el balón entra en la canasta por debajo, se considera balón muerto y se entregará al equipo contrario para que lo ponga en juego desde la banda.

Interceptar un balón en ataque

Un jugador atacante situado dentro de la zona de los tres segundos no puede tocar o coger el balón cuando éste se halla en su fase descendente a una altura superior a la del nivel del aro, ya sea que se trate de un pase o de un intento de enceste. En cuanto el balón toque el aro o el tablero, termina dicha restricción.

Un jugador atacante no debe tocar ni la canasta ni el tablero contrario mientras el balón, procedente de un tiro, esté sobre el aro.

Interponerse al balón en la defensiva

Un jugador defensivo no deberá tocar el balón después que ha comenzado a caer al tirar un contrincante al cesto y mientras el balón está sobre el nivel del aro. Esta restricción se aplica únicamente a un tiro a cesto (no a un remate) y solamente hasta que el balón haya tocado el aro o hasta que se haga evidente que no lo tocará.

Un jugador defensivo no deberá tocar el propio cesto o tablero mientras el balón está en contacto

con el aro durante un intento de consecución de un cesto, o tocar el balón o el cesto mientras el balón se encuentra dentro de él.

Cómo se pone el balón en juego después de marcarse un cesto

« Después de ser logrado un cesto desde el terreno de juego, cualquier jugador contrario al equipo al que se acreditan los puntos pondrá el balón en juego desde un punto cualquiera fuera de la línea de fondo donde el cesto haya sido logrado. Podrá lanzar el balón desde cualquier punto situado detrás de la línea de fondo o podrá pasarlo a un compañero de equipo situado detrás de dicha línea. No podrán consumirse más de cinco segundos en realizar el saque, contándose éstos a partir del momento en que el balón se halla en poder del primer jugador situado fuera de la línea de fondo.

El árbitro no deberá tocar el balón, a no ser que haciéndolo ayude a ponerlo en juego con mayor rapidez. Los adversarios del jugador que ha de poner el balón en juego no tocarán el balón. Se dejará pasar que un adversario lo toque accidental o instintivamente, pero si retrasa el juego interfiriendo el balón, deberá ser sancionado con una falta técnica.

Después del último tiro libre, el balón deberá sacarse de banda:

- a) Por cualquier jugador contrario del que ha lanzado el tiro libre, desde detrás de la línea de fondo, si el tiro fue conseguido, o
- b) Por cualquier compañero de equipo del jugador que ha lanzado el tiro libre y desde la mitad del campo de juego, si aquél fue consecuencia de una falta técnica cometida por un Entrenador o sustituto, y tanto si fue convertido el tiro o no.

Quién pierde el partido.

Pierde el partido, naturalmente, el equipo que marca menos puntos. Puede perder también el encuentro un equipo que se retire después de haber sido invitado a jugar por el primer árbitro o bien un equipo que se quede en el campo con un número de jugadores inferior a dos.

Tanteo empatado y período extra.

«Si el tanteo está empatado al terminar el segundo tiempo, se continuará el juego durante un período extra de cinco minutos o durante todos los períodos de cinco minutos que sean necesarios para deshacer el empate. Antes de la primera prórroga, los equipos echarán a suerte para escoger cesto y cambiarán de cestos al comienzo de cada prórroga adicional. Se concederá un descanso de dos minutos antes de cada prórroga. Al comienzo de cada prórroga el balón será puesto en juego en el centro.

Final del encuentro

Un partido finaliza cuando el cronometrador indica la terminación del tiempo de juego con un silbato o cualquier otra señal acústica.

Cambios

Un sustituto, antes de entrar en el campo, se ha de presentar ante el anotador y estar preparado para entrar en cuanto se lo indique. Si el balón no está en juego y el cronómetro parado, el anotador dará en seguida aviso para el cambio. De no ser así, esperará hasta que se dé esta circunstancia y siempre antes de que el balón se ponga de nuevo en juego. Se pueden hacer cambios en las siguientes situaciones:

- a) retención de balón
- b) falta
- c) expulsión
- d) juego parado por lesión o por cualquier otro motivo indicado por el árbitro.

Cómo se juega el balón

En baloncesto el balón se juega con las manos. Está sancionado el darle con los pies o con los puños.

Control del balón

Un jugador controla el balón cuando lo tiene en las manos o lo hace botar.

Movimientos con el balón

Un jugador puede adelantar con el balón en cualquier dirección, siempre que observe las siguientes normas:

- a) cuando reciba el balón estando parado, puede girar pivotando sobre un pie cualquiera;
- b) cuando reciba el balón estando en movimiento o después de un dribling puede hacer un doble tiempo para pararse o librarse del balón.

El primer tiempo es:

-Cuando el jugador tiene uno de los pies en contacto con el suelo en el momento en que recibe el balón;

-Cuando el jugador, habiendo bloqueado el balón en el aire, o sea, con los pies separados de la tierra, toca el terreno con un pie o con los dos simultáneamente.

El segundo tiempo se verifica cuando el jugador, después de haber efectuado el primer tiempo, toca nuevamente el terreno con un pie o con los dos simultáneamente.

Un jugador que se pare según autoriza el reglamento y uno de sus pies se encuentra mas adelantado que el otro, puede girar siempre que utilice el pie atrasado como pivot. Si los dos pies se hallaran en la misma altura el jugador puede entonces utilizar cualquier pie indistintamente para pivotear.

Si un jugador que reciba el balón estando parado o bien que se pare en posición reglamentaria con el balón en las manos, puede elevar el pie pívot o saltar para tirar al aro o para pasar, pero ha de desprenderse del balón antes que sus pies toquen nuevamente el terreno. Si en cambio inicia dribling, no puede mover el pie pívot hasta que haya soltado el balón. El seguir avanzando con el balón fuera de las mencionadas normas se sanciona con la falta llamada "pasos".

Retención del balón

Se dice retención del balón cuando dos jugadores de equipos contrarios bloquean con una o con las dos manos el balón y también cuando un jugador no lo juega o no hace ningún movimiento para ponerlo en juego durante cinco segundos.

Poner el balón en juego quiere decir pasarlo, hacerlo rodar, rebotar o botar o bien tirar al aro

Casos especiales de retención

Si el balón sale del campo y antes de salir ha sido tocado simultáneamente por dos jugadores contrincantes o si el árbitro duda sobre qué jugador ha sido el último en tocarlo o bien si los árbitros no están de acuerdo, se ha de reanudar el juego con un salto entre los dos jugadores que han intervenido, que se efectuara desde el círculo más próximo al punto por el que ha salido el balón.

Cuando queda retenido en los soportes de las canastas se pone nuevamente en juego con un salto de los dos contrincantes en la línea de tiro libre mas aproxima, a no ser que la retención ocurriera como consecuencia de un tiro libre por falta técnico de un entrenador o reserva, en cuyo caso el balón se pone en juego en forma prevista.

Jugador fuera del campo

Se considera que un jugador está fuera del campo cuando pisa la raya que delimita el campo o sale más allá de la misma. el balón esta fuera del campo cuando toca a un jugador que esta situado fuera del rectángulo de juego o a cualquier persona o cosa que este encima o fuera de la raya de limite y tan bien cuando toca el terreno más halla de dicha línea o la parte posterior de los tableros o los soportes de estos

Pivotear

Se dice pivotear el mover un pie en cualquier dirección mientras el otro, denominado <<pívot>>, permanece en contacto con el suelo. En este caso no se hacen "pasos". Todo jugador deberá acostumbrarse a ejecutar esta regla técnica.

Dribling

Es cuando un jugador imprime al balón un impulso, lanzándolo, empujándolo, haciéndolo rodar o rebotar y lo vuelve a tocar antes de que lo haga otro jugador.

A cada impulso, el balón tiene que tocar el suelo, excepto cuando se empieza, que puede lanzarse una sola vez el balón hacia arriba, o sea, que un jugador antes de empezar a botar el balón, puede lanzarlo al aire y tocarlo antes de que llegue al suelo. El dribling finaliza en el momento en que el jugador toca el balón con las dos manos simultáneamente o bien lo detiene con una mano o con las dos.

Mientras el jugador no tiene contacto con el balón, o sea, entre un bote y el otro, puede hacer los pasos que desee. Una vez finalizado el dribling, el jugador no puede seguir driblando, a no ser que el balón haya tocado a otro jugador, al aro o al tablero o bien que un jugador contrario le haya dado un golpe, provocando que el driblador perdiera el control del balón. De no ser así, el iniciar otro dribling es falta.

Tiros libres

Son tiros directos al aro que no pueden ser obstaculizados. De entrar el balón en la canasta, el enceste vale un punto. Estos tiros se efectúan desde detrás de la línea de tiro libre.

Jugador designado para lanzar un tiro libre

Cuando el árbitro sanciona con una falta personal y concede dos tiros libres, indica a qué jugador le han hecho la personal y es éste el que tiene que lanzar los tiros libres. Si lo hiciera otro jugador, aunque entrara el tiro, no sería válido, pasando entonces el balón a poder del equipo contrario para ponerlo en juego desde fuera del campo, o sea, desde la banda, a la altura de la línea de tiro libre.

Si un jugador, erróneamente, lanza un tiro libre en su propia canasta, se anula el tiro, tanto si hay enceste como si no y se repite en la otra canasta (se trata de un caso que supongo que no habrá pasado nunca, ya que rayaría en lo absurdo).

Si el jugador designado para tirar tuviera que retirarse por lesión, entonces los tiros los efectúa el que lo sustituye. En caso de que no hubiera jugadores reservas, tirará la personal el capitán o cualquier otro jugador que éste designe. Si el que ha de tirar ha de ser cambiado por otro, tiene que efectuar el tiro antes de retirarse. Las faltas técnicas las puede tirar cualquier jugador del equipo que ha resultado beneficiado.

Normas sobre el tiro libre

Un tiro libre se ha de llevar a cabo antes de transcurridos cinco segundos de haberse puesto el balón a disposición del jugador encargado de ejecutarlo y de forma que el balón entre en la canasta o toque el aro antes de que toque otro jugador. Además, ni el jugador que tira ni ningún otro jugador pueden tocar el balón o la canasta mientras el balón se dirige hacia la canasta, está en contacto con la canasta o dentro de ella. El jugador que ha tirado no puede pisar la línea de tiro libre ni sobrepasarla. Los demás jugadores de ambos equipos no pueden pisar las líneas del área de tiro libre ni penetrar en la misma y tampoco molestar al jugador que está tirando.

Colocación de los jugadores en el tiro libre

Dos jugadores del equipo contra el que se tira se colocan junto al tablero, a cada lado en los dos primeros espacios.

Pueden situarse además otros dos jugadores a lo largo del área, de forma que se alternen jugadores de un equipo y del otro.

Ningún jugador puede moverse de su sitio hasta que la pelota haya tocado el aro.

Reanudación del juego después de un tiro libre sin enceste

Si el último de los tiros efectuados como consecuencia de una falta no entra en la canasta, el balón permanece en juego.

Si en cambio no toca ni el aro ni el tablero y sale del campo, el equipo contrario lo pone en juego desde la línea de banda, a la altura de la línea de tiro libre.

Si no se toca, ni tablero ni aro y el balón cae dentro del terreno de juego, ningún jugador puede cogerlo para seguir el juego, sino que ha de entregarse al equipo contrario, que lo pone en juego como en el caso anterior.

Cuando se trata de un tiro libre como consecuencia de una falta técnica contra el entrenador o un reserva, entonces pone el balón en juego un jugador cualquiera del equipo que ha tirado y lo ha de hacer a la altura del medio campo.

Falta personal

Falta personal, es la cometida por un jugador que implica contacto personal con un contrincante.

Bloqueo, es un contacto personal que impide el que un adversario que no tiene el balón, se desplace.

Agarrar es restringir la libertad de movimientos de un adversario por medio de un contacto personal.

Cuando un jugador está marcando a un contrincante por la espalda y resulta un contacto personal, se produce una falta personal. Los árbitros deberán dedicar especial atención a este tipo infracciones. El mero hecho de que el Jugador defensivo esté intentando jugar el balón, no justifica el que establezca contacto con el que se halla en posesión del mismo. Si el jugador defensivo ocasiona un contacto personal en su intento de llegar al balón desde una posición desfavorable deberá ser penalizado.

Un jugador no deberá sujetar, empujar, cargar, zancadillear o impedir el avance de un jugador contrario extendiendo los brazos, caderas o rodillas, o doblando el cuerpo para adoptar cualquier otra posición distinta de la normal, ni podrá utilizar violencias de ningún género. No deberá tocar a ningún contrincante con la mano, a no ser que este contacto sea sólo con la mano del jugador contrario, mientras la tiene sobre el balón, y se produzca incidentalmente al intentar jugar el balón, exceptuando la situación en que el otro jugador está en el acto de tirar a cesto. El contacto ocasionado por un jugador defensivo al acercarse por detrás a un adversario que tiene el balón, es una forma de empujar, y el originado por el impulso adquirido por un jugador que ha tirado a cesto, es una forma de carga.

Un jugador que efectúa un regate no deberá cargar ni entrar en contacto con un jugador adversario que se halle en su camino, ni tratará de efectuar un regate entre dos adversarios o entre un adversario y una línea de demarcación, a menos que el espacio de que disponga sea tal que exista una posibilidad razonable de pasar sin efectuar contacto alguno. Si el jugador que efectúa el regate, en su intento de pasar a un jugador adversario, ha logrado adelantar la cabeza y los hombros con respecto a dicho adversario, sin haber ocasionado ningún contacto personal, la mayor responsabilidad en caso de cualquier contacto que pudiera producirse a partir de entonces, será de parte del jugador defensivo. Si el jugador que efectúa el regate avanza en línea recta, tiene derecho a tal camino, pero si un contrincante logra establecer una posición defensiva legal en dicho camino, el jugador que avanza en regate debe evitar el contacto, cambiando de dirección o finalizando el regate.

El jugador que efectúa una pantalla (intenta evitar que un contrario alcance una posición determinada) y que hace muy poco esfuerzo para jugar el balón, tiene la mayor responsabilidad si se produce un contacto:

- a) Si se sitúa tan cerca de un adversario que se origine una carga o un contacto en cuanto dicho adversario efectúa movimientos normales o
- b) Si se interpone tan rápidamente en el camino de un contrario en movimiento, que el empujón o la carga no pueden ser evitados.

Penalización:

Se cargará una falta personal al infractor en todos los casos. Además:

- a) Si la falta es cometida a un jugador que no está en acción de tirar a cesto, el balón será puesto en juego por el equipo no infractor desde la línea lateral, en el punto más cercano a aquel en que tuvo lugar la falta.

Falta personal intencionada

Es la que se hace deliberadamente y se considera falta grave, clasificada entre la falta personal y la descalificación.

Falta personal doble

Cuando dos jugadores contrincantes cometen falta personal recíprocamente casi al mismo tiempo, se llama falta personal doble. En este tipo de faltas no se otorga ningún tiro libre pero se anota una falta personal a cada uno de los jugadores. Se reanuda el juego con un salto entre los dos jugadores desde el círculo más próximo.

En cuanto señale la falta, el árbitro indicará al Anotador el número del jugador infractor, y entonces entregará el balón al equipo adversario para que efectúe el saque desde la línea lateral.

- b) Si la falta es cometida a un jugador que está en acción de tirar a cesto:

- 1) Si el cesto es convertido se dará por válido, y, además, será concedido un tiro libre.
- 2) Si el cesto no es convertido se concederán dos tiros libres.

En cuanto señale la falta, el Árbitro indicará al Anotador el número del jugador infractor y pondrá el balón a disposición del jugador que ha de lanzar el tiro o tiros libres.

Falta intencionada

Una falta intencionada es una falta personal cometida deliberadamente por un jugador, y de una gravedad situada entre la de una falta personal normal y la de una falta descalificante.

El jugador que deliberadamente ignora el balón y causa un contacto personal con un adversario que tiene posesión del balón, comete una falta intencionada. Por lo general, esto también es de aplicación en el caso de las faltas cometidas en la persona de un jugador que no tiene el balón. El jugador que tiene posesión del balón también puede cometer una falta intencionada si entra deliberadamente en contacto con un adversario. El jugador que comete faltas intencionadas repetidamente, podrá ser descalificado.

Penalización:

Se anotará una falta personal al infractor y, además, se concederán dos tiros libres. Si la falta es cometida contra un jugador en acción de tirar a cesto y el cesto es conseguido, el tanto será válido

y, además, se concederá un tiro libre.

Doble falta

Doble falta es la producida cuando dos jugadores de equipos opuestos cometen faltas personales, el uno contra el otro, aproximadamente al mismo tiempo.

En caso de una doble falta no se concederá ningún tiro libre, pero se cargará una falta personal a cada jugador infractor.

El balón será puesto en juego en el círculo más cercano mediante un salto entre los dos jugadores en cuestión, a menos que se haya conseguido una canasta válida al mismo tiempo, en cuyo caso el balón será puesto en juego desde la línea de fondo.

Regla « Tres-por-dos»

Siempre que le sean concedidos dos tiros libres a un jugador al que le fue cometida una falta cuando estaba en acción de tirar a cesto, si cualquiera o ambos de estos tiros no es convertido, le será concedido un tiro libre adicional.

No obstante, si el tiro o tiros no fueran válidos como consecuencia de una violación cometida por el propio lanzador o por un compañero de equipo, este tiro libre adicional no será concedido.

Derecho de Opción

Un equipo al que le han sido concedidos dos tiros libres puede optar por lanzar los tiros o por poner el balón en juego desde fuera de banda a la altura del punto medio de la línea lateral. La decisión la tomará el Capitán del equipo, quien indicará, por propia iniciativa, e inmediata y claramente al Árbitro, que el balón será puesto en juego desde la línea lateral. Cualquier demora del Capitán en hacer uso de este derecho de opción invalidará el citado derecho y los dos tiros libres serán lanzados.

El jugador que efectúa el saque desde fuera de banda puede pasar el balón a un jugador situado en cualquier punto del terreno de juego.

El derecho de opción no se aplicará si a un equipo le han concedido uno o dos tiros libres y posesión de balón.

Falta descalificante

Cualquier infracción flagrante y antideportiva es una falta descalificable. El jugador que comete esta falta deberá ser descalificado e inmediatamente eliminado del partido.

Cinco faltas

Todo jugador que haya cometido cinco faltas, ya sean personales o técnicas, deberá abandonar automáticamente el terreno de juego.

Diez faltas por Equipo

Después de que un equipo ha cometido diez faltas de jugador, ya sean personales o técnicas, en cada media parte (los períodos extra son considerados como una continuación de la segunda parte) todas las faltas de jugador posteriores, serán penalizadas con dos tiros libres.

Falta cometida por un jugador mientras que su equipo tiene posesión de balón

Una falta cometida por un jugador mientras que su equipo está en posesión del balón, será penalizada siempre anotando la falta al jugador infractor y concediendo el balón a un jugador oponente, en el punto más cercano a aquel en que se produjo la infracción, fuera del terreno de juego en la línea lateral.

Regla de los tres segundos.

Ningún jugador del equipo que tiene el balón puede permanecer más de tres segundos en la llamada «zona de los tres segundos» del equipo contrario, que está comprendida entre el fondo y el reborde extremo de la línea de tiro libre.

Esta limitación se aplica también cuando se reanuda el juego desde fuera del campo, en este caso los segundos se empiezan a contar desde el momento en que el jugador que va a poner el balón en juego se halla fuera del campo y con el balón en su poder. Las líneas que señalan el área de los tres segundos se consideran como parte integrante de ésta motivo por el cual el jugador que pisa dichas líneas está dentro del área.

No se cuentan los tres segundos cuando el balón ha sido lanzado hacia la canasta o mientras rebota en el tablero y tampoco cuando es balón muerto. ya que en estos casos ninguno de los dos equipos está en poder del balón. A un jugador que bote el balón dentro del área de los tres segundos se le puede conceder la permanencia dentro del área por más tiempo para tirar a la canasta.

Regla de los cinco segundos

«Se señalará balón retenido cuando un jugador. que se encuentra estrechamente marcado y tiene posesión del balón. No lo pasa. Lanza, golpea, rueda o bota en un espacio de cinco segundos.»

Regla de los diez segundos

«El equipo que obtiene posesión del balón en su pista trasera deberá, dentro del espacio de diez segundos, Contados a partir del momento en que obtuvo la posesión del balón en la pista, hacer llegar el balón a su pista delantera.

El balón se encuentra en la pista delantera de un equipo cuando toca la pista más allá de la línea central o toca a un jugador de este equipo que tiene parte de su cuerpo en contacto con la pista más allá de la línea centra1.

Una infracción de esta Regla constituye una violación..»

Regla de los treinta segundos

Cuando un equipo consigue el balón, ha de intentar tirar a la canasta antes de que hayan transcurrido treinta segundos, de lo contrario comete infracción.

SEÑALES DEL ÁRBITRO

Las ilustraciones y pies descriptivos explican las señales, pero no obstante se incluyen las siguientes notas para subrayar y explicar con mayores detalles ciertos puntos:

a) La mano sobre la cabeza siempre detiene el reloj del partido. Si se ha señalado una falta, la mano sobre la cabeza con los dedos cerrados es la señal de la falta, así como la indicación para que se detenga el reloj del partido. Si no se ha señalado falta y ha de detenerse el reloj del partido, se mantiene la mano sobre la cabeza con los dedos abiertos y la palma hacia el Cronometrador.

b) Cuando ha de indicarse el número de tiros libres, se podrán mantener los dedos horizontalmente en el costado con el codo apoyado contra el costado. Cuando ha de indicarse el número de tantos marcados, podrán mantenerse los dedos al nivel de la cara, con un movimiento repetido hacia abajo desde la muñeca.

c) Se señala violación con un movimiento de barrido de la mano hacia el punto fuera de banda, señalando después el cesto del equipo que cometió la violación.

d) Para la violación de la Regla de los tres segundos, se emplea el mismo movimiento, pero extendiendo tres dedos al señalar el punto fuera de banda.»



Reanudación del juego



Tiempo muerto del Árbitro



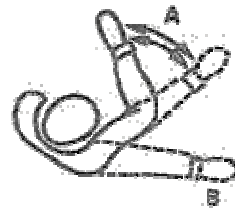
Tiempo muerto registrado



Salto entre dos



Tres segundos



Fuera de banda (señal y dirección)



Pasos (caminar)



Dobles (regate ilegal)



Encoste no válido





Falta por golpear al contrincante



Falta por empujón



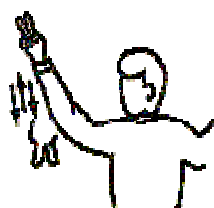
Falta personal doble



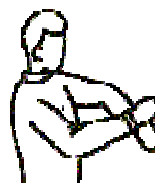
Falta intencionada



Número del que hizo la personal



Puntos Válidos (uno o dos)



Falta por coger al contrincante



Cambio



Posición para dos tiros libres



Posición para un tiro libres

Deberes y atribuciones del primer árbitro

El primer árbitro ha de comprobar y aprobar los instrumentos y medios de señalización de los anotadores, cronometradores y de sus asistentes.

Oficiales del partido y jueces de mesa

Los oficiales del partido son el primero y segundo árbitro, a los que asisten un cronometrador, un anotador y una persona que controla los periodos de los treinta segundos con un aparato

adecuado para la finalidad. Huelga decir que los árbitros no han de tener ningún tipo de de relación con los clubes de los equipos que se enfrentan y que han de ser competentes y absolutamente imparciales. Han de hacer respetar el reglamento técnico, no estando autorizados a aportar modificaciones al mismo.

Los árbitros han de llevar pantalones largos, camisa o jersey de color gris y zapatillas de baloncesto o de tenis.

Como ya hemos indicado, el primer árbitro es el que ha de lanzar el balón al aire en el centro del campo para empezar el encuentro. En caso de desacuerdo sobre la validez de un enceste, es él el que decide.

Deberes del anotador

"El Anotador llevará un registro cronológico arrastrado de los tantos conseguidos en juego y los tiros libres convertidos o fallados. Registrará las faltas personales y técnicas señaladas a cada jugador y notificará inmediatamente al árbitro principal cuando se señale a un jugador la quinta falta. Registrará los tiempos muertos cargados a cada equipo, y notificará al Entrenador, a través de uno de los árbitros, cuando le ha sido concedido un segundo tiempo muerto en cada medio tiempo del partido. Asimismo, indicará el número de faltas cometidas por cada jugador, empleando las tablillas numeradas. El Anotador llevará registro de los nombres y números de los jugadores que han de comenzar un partido y de todos los sustitutos que entren en juego. Cuando se origine una infracción del Reglamento relativa a la notificación de los jugadores que han de comenzar el partido, sustituciones o números de los jugadores, lo notificará al árbitro más cercano lo antes posible a partir del momento en que se descubra la infracción.

La señal del Anotador no suspende el juego. Deberá poner cuidado en hacer sonar su señal únicamente cuando el balón está muerto, se detiene el reloj del partido y con anterioridad a que el balón se ponga de nuevo en juego.

Es esencial que la señal del Anotador sea distinta de las señales del Cronometrador y los árbitros.»

Deberes del cronometrador

"El Cronometrador deberá estar al tanto de la hora en la que ha de comenzar cada media parte, y notificará al árbitro principal con más de tres minutos de antelación, para que éste, o la persona que él designe, lo comunique a los equipos por lo menos tres minutos antes del comienzo de cada media parte. Asimismo avisará al anotador dos minutos antes de dicho comienzo. Llevará registro del tiempo de juego y de los períodos de detención del mismo, según se dispone en el presente Reglamento.

Cuando se produzca un tiempo muerto que ha de ser cargado, el Cronometrador pondrá en marcha un cronómetro de tiempos muertos, y avisará al Anotador llegado el momento en que debe reanudarse el juego, para que éste avise al árbitro principal haciendo sonar su señal. El Cronometrador indicará con un «gong», pistola o campana el final del tiempo de juego en cada mitad o período extra. Esta señal da por finalizado el tiempo de juego en cada período. Si la señal del Cronometrador no funciona o no es oída, el Cronometrador entrará inmediatamente en el terreno de juego o utilizará cualquier otro medio para notificar al árbitro principal inmediatamente. Si durante este tiempo se ha marcado un tanto o se ha producido una falta, el Árbitro principal consultará al Cronometrador y al Anotador. Si están de acuerdo en que el tiempo de juego había expirado antes de que el balón estuviese en el aire en su camino al cesto, o antes de que se cometiese la falta, el árbitro principal decidirá que el tanto no es válido o, en caso de una falta, que la misma es nula a no ser que sea antideportiva; pero si no están de acuerdo, se dará validez al tanto y se penalizará la falta, a no ser que el árbitro principal, por razón que él estime fundada, tome otra decisión.»

Deberes del encargado de la Regla de los 30 segundos

«El Encargado de la Regla de 30 segundos manejará el dispositivo o reloj de 30 segundos, La señal del Encargado de la Regla de 30 segundos hace que el balón quede muerto.»