



FIBA
AMERICAS

CONFEDERACION PANAMERICANA DE BALONCESTO
PANAMERICAN BASKETBALL CONFEDERATION
1975 –2000, 25 Anniversary



FIBA

**Interpretación y Aplicaciones prácticas
de las Reglas Oficiales de Baloncesto 2000
Enero 2002**

Tabla de Contenidos

1.	Art. 10 Cronometrista: Responsabilidades	2
2.	Art. 11 Operador de 24 segundos: Responsabilidades	2
3.	Art. 25 Gol: Cuando se convierte y su valor	3
4.	Art. 27 Tiempo muerto computable	4
5.	Art. 28 Sustituciones	5
6.	Art. 38 Ocho segundos	6
7.	Art. 40 Pelota regresada a zona de defensa	7
8.	Art. 41 Interferencia con el lanzamiento y con la pelota	7
9.	Art. 56 Situaciones especiales	8
10.	Mecánica del arbitraje	9

El propósito de este documento es puntualizar algunas situaciones prácticas específicas que posibiliten, cómo resultado, un juego normal de baloncesto.

El estudio de estas situaciones puede conducir a un mejor entendimiento del espíritu y la intención de las reglas, a todas aquellas personas envueltas en el juego del baloncesto.

En cuanto a lo concerniente a la interpretación de tiempos muertos computables y sustituciones, los árbitros y los oficiales de mesa deben aplicar el espíritu de las reglas, ya que la intención de estas, permite alguna tolerancia en relación a los procedimientos al hacerse la solicitud de los mismos.

En todos los ejemplos de este documento el equipo “A” es el atacante y el equipo “B” es el defensor.

Home Page WWW.FIBA.AMERICA.COM E-mail COPABA@FIBAAMERICA.COM	COPABA Tel. (787) 783-2255 / 2642 Fax (787) 749-0895	P.O. Box 8925 FERNANDEZ JUNCOS STATION SANTURCE PUERTO RICO, 00910
---	--	---



FIBA
AMERICAS

CONFEDERACION PANAMERICANA DE BALONCESTO
PANAMERICAN BASKETBALL CONFEDERATION
1975 –2000, 25 Anniversary



FIBA

1. Art. 10 Cronometrista: Responsabilidades

Situación:

A4 convierte un gol de cancha faltando 2:02 minutos para finalizar el 4° período. Después del gol la pelota se va fuera de la cancha y transcurren 4 segundos del tiempo de juego. ¿Detendrá el cronometrista el reloj de juego a los 2:00 minutos de la finalización del período?

Interpretación:

No. El reloj de juego deberá detenerse únicamente después de un gol de cancha válido, durante los últimos 2:00 minutos del partido.

2. Art. 11 Operador de 24 segundos: Responsabilidades

Situación 1:

Un árbitro sanciona violación de B4 por golpear intencionalmente la pelota con el pie, pero olvida señalar que el dispositivo de 24 segundos debe iniciar una nueva cuenta.
¿ Se le permite al operador de 24 segundos comenzar una nueva cuenta?

Interpretación:

No. En tales situaciones un nuevo período de 24 segundos solamente puede ser otorgado con la señal convencional de uno de los árbitros.

Si la violación de golpear intencionalmente la pelota con el pie es lo suficientemente obvia y es sancionada por el árbitro, pero este no hace la señal correspondiente de reiniciar un nuevo período de 24 segundos, el operador deberá inmediatamente llamar la atención del juez y clarificar la situación.

Situación 2:

El equipo A tiene el control de la pelota, cuando uno de los árbitros detiene el juego por una razón valedera conectada con el equipo B (B4 pierde un lente de contacto, B5 está lesionado, etc).

¿El árbitro está obligado a realizar a la mesa de control la señal convencional para una nueva cuenta de 24 segundos?

Interpretación:

No. En todas las situaciones donde uno de los árbitros detenga el juego por una acción conectada con el equipo oponente al que tenía el control de la pelota, el operador de 24 segundos deberá volver el dispositivo de 24 segundos para reiniciar una nueva cuenta sin esperar la señal convencional de uno de los árbitros.

Home Page
WWW.FIBA AMERICA.COM
E-mail
COPABA@FIBAAMERICA.COM

COPABA
Tel. (787) 783-2255 / 2642
Fax (787) 749-0895

P.O. Box 8925
FERNANDEZ JUNCOS STATION
SANTURCE
PUERTO RICO, 00910



FIBA
AMERICAS

CONFEDERACION PANAMERICANA DE BALONCESTO
PANAMERICAN BASKETBALL CONFEDERATION
1975 –2000, 25 Anniversary



FIBA

3. Art. 25 Gol: Cuando se convierte y su valor

Situación 1:

Estando en el acto de lanzar, se produce un contacto físico entre el lanzador A4 y B4. La pelota entra al cesto. El árbitro líder sanciona foul por carga a A4 por lo tanto el gol no debe valer. El juez seguidor sanciona foul defensivo de B4 por lo tanto el gol debe valer.

Interpretación:

Doble foul y el gol no vale. El juego será reanudado con una reposición para el equipo A en la línea lateral a la altura de la línea de tiro libre extendida.

Situación 2:

Después de un lanzamiento de cancha de A4, la pelota es tocada en su trayectoria descendente y sobre el nivel del aro, por A5 y B5 simultáneamente y,

- a) La pelota **entra** al cesto.
- b) La pelota **no entra** al cesto.

Interpretación:

No se deben otorgar puntos en estas situaciones. El juego se reanuda con un salto entre dos oponentes cualesquiera.

Recuerde:

Cada vez que hay decisiones diferentes de los árbitros o infracciones simultáneas de las reglas y una de las sanciones es anular el gol, esta sanción prevalece y **no será otorgado ningún punto!**

Situación 3:

A4 intenta un lanzamiento saltando desde el área de 3 puntos. B4, parado en el área de 2 puntos, intenta bloquear el lanzamiento en su trayectoria ascendente. B4 toca y desvía la pelota y después comete foul sobre A4,

- a) **Antes** que A4 haya retornado al piso.
- b) **Después** que A4 haya retornado al piso.

En ambos casos la pelota entra al cesto.

Interpretación:

- a) Dos puntos y un tiro libre adicional son concedidos a A4.
- b1) Dos puntos y posesión de la pelota para un saque desde fuera de la cancha para el equipo A
Sin embargo, si el equipo B está en penalidad de fouls de equipo:
- b2) Dos puntos y 2 tiros libres adicionales se le conceden a A4.

Home Page WWW.FIBA.AMERICA.COM E-mail COPABA@FIBAAMERICA.COM	COPABA Tel. (787) 783-2255 / 2642 Fax (787) 749-0895	P.O. Box 8925 FERNANDEZ JUNCOS STATION SANTURCE PUERTO RICO, 00910
---	--	---



FIBA
AMERICAS

CONFEDERACION PANAMERICANA DE BALONCESTO
PANAMERICAN BASKETBALL CONFEDERATION
1975 –2000, 25 Anniversary



FIBA

Situación 4:

Mientras la pelota está en el aire por un lanzamiento de cancha de A4, un doble foul es sancionado contra A5 y B5.

1. La pelota **entra** al cesto.
2. La pelota **no entra** al cesto.

Interpretación:

1. Dos o tres puntos son concedidos a A4. El juego continuará con una reposición desde la línea final por el equipo B.
2. El juego será reanudado con un salto entre A5 y B5 en el círculo más cercano. Ningún equipo tenía el control de la pelota ni el derecho a la misma, en el momento que fue sancionado el doble foul.

4. Art. 27 Tiempo muerto computable

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

Situación 1:

¿Se le permite al entrenador solicitar un tiempo muerto directamente desde el área de banco sin ir personalmente hasta el apuntador?

Interpretación:

Actualmente, esta práctica corriente es muy común con la mayoría de los entrenadores. En tales situaciones el apuntador será tolerante y hará sonar su señal en la primera oportunidad de tiempo muerto para informar a los árbitros de la solicitud.

Pero muy frecuentemente, el apuntador está concentrado en el juego y no teniendo contacto visual lateral con el entrenador, no siempre percibe que un tiempo muerto computable ha sido solicitado. En tal caso, una clara comunicación verbal entre todos los oficiales de mesa sería necesaria. No obstante, los entrenadores deben ser conscientes que corren el riesgo de que no se les conceda el tiempo muerto, si el apuntador no ve o no escucha su señal viniendo desde el área de banco.

Situación 2:

Estando la pelota muerta y el reloj de juego detenido, el entrenador A, desde su área de banco, solicita directamente un tiempo muerto al juez más cercano. ¿Será concedido el tiempo muerto?

Interpretación:

El juez indicará al entrenador que se dirija al apuntador y espere por su señal. El apuntador aprobaría la solicitud de tiempo muerto, y éste sería concedido.

Home Page WWW.FIBA AMERICA.COM E-mail COPABA@FIBAAMERICA.COM	COPABA Tel. (787) 783-2255 / 2642 Fax (787) 749-0895	P.O. Box 8925 FERNANDEZ JUNCOS STATION SANTURCE PUERTO RICO, 00910
---	--	---



FIBA
AMERICAS

CONFEDERACION PANAMERICANA DE BALONCESTO
PANAMERICAN BASKETBALL CONFEDERATION
1975 –2000, 25 Anniversary



FIBA

5. Art. 28 Sustitución

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

Situación 1:

Durante una oportunidad de sustitución para el equipo A, el árbitro tiene la pelota en la mano para una reposición desde fuera de la cancha. En ese momento el sustituto A10, viene del área de banco solicitando al apuntador una sustitución.

Interpretación:

Como la oportunidad de sustitución aún no ha finalizado, el apuntador cooperará e indicará a los árbitros, haciendo sonar inmediatamente su señal, que una sustitución ha sido solicitada.

Esta situación va más allá de la intención de la regla, la cual indica que el apuntador hará sonar su señal, solamente cuando el sustituto se haya reportado en persona y esté sentado en la silla / banco de sustitución.

Situación 2:

Oportunidad de sustitución para el equipo A. Los jugadores A10 y A11, quienes estaban sentados en las sillas de sustitución, están listos para ingresar al campo de juego luego de la señal de uno de los árbitros. En ese momento, cuatro jugadores más, dos de cada equipo, abandonan sus áreas de banco para solicitar en la mesa de control una sustitución.

Interpretación:

Como la oportunidad de sustitución aún no ha terminado, el apuntador cooperará e indicará a los árbitros, haciendo sonar inmediatamente su señal nuevamente, que una sustitución ha sido solicitada.

Esta situación va más allá de la intención de la regla, la cual indica que el apuntador hará sonar su señal, solamente cuando el sustituto se haya reportado en persona y esté sentado en la silla / banco de sustitución.

Situación 3:

Durante una sustitución del equipo A, el árbitro insiste en:

1. Los sustitutos deben ingresar y los jugadores saldrán por el centro de la cancha, justo frente a la mesa de control.
2. Los jugadores sustituidos abandonarán la cancha en el mismo momento que ingresan los sustitutos.

Home Page WWW.FIBA AMERICA.COM E-mail COPABA@FIBAAMERICA.COM	COPABA Tel. (787) 783-2255 / 2642 Fax (787) 749-0895	P.O. Box 8925 FERNANDEZ JUNCOS STATION SANTURCE PUERTO RICO, 00910
---	--	---



FIBA
AMERICAS

CONFEDERACION PANAMERICANA DE BALONCESTO
PANAMERICAN BASKETBALL CONFEDERATION
1975 –2000, 25 Anniversary



FIBA

Interpretación:

- Los sustitutos deben permanecer fuera de la línea lateral, cerca de la mesa de control, hasta que uno de los árbitros los autorice a ingresar.
- Los jugadores que han sido sustituidos no tienen que reportarse ni al apuntador ni al árbitro y pueden abandonar la cancha por cualquier lugar.

Después de establecer contacto visual con la mesa y el sustituto, el juez debe realizar la señal desde su posición en la cancha. No es necesario que el esté parado enfrente de la mesa.

Después de su señal, los sustitutos deben entrar a la cancha en un punto cercano a la mesa de control (donde ellos pidieron la sustitución), no obstante, los jugadores pueden abandonar la cancha por cualquier lugar.

Recordar:

- Estar seguros que el número de jugadores que dejan la cancha es igual al número de sustitutos que entran.
- Completar la sustitución y reiniciar el partido tan pronto como sea posible.

Situación 4:

Una oportunidad de sustitución (o tiempo muerto) a finalizado, cuando el entrenador de A corre a la mesa de control y a gritos solicita sustitución (o tiempo muerto). El apuntador reacciona y erróneamente hace sonar su señal. El árbitro hace sonar su silbato e interrumpe el juego.

Interpretación:

A causa del sonido del silbato del juez la pelota está muerta y el cronómetro del partido detenido, es decir hay una oportunidad de sustitución (o tiempo muerto). Pero como la solicitud fue hecha demasiado tarde, la sustitución (o tiempo muerto) no debe ser concedida. El juego debe reanudarse inmediatamente.

6. Art. 38 Ocho segundos

Situación:

Cerca del final de la cuenta de 8 segundos A4 pasa la pelota desde su zona de defensa a la zona de ataque. Antes de que expiren los 8 segundos, la pelota toca al jugador oponente B4 en la zona de ataque y vuelve a la zona de defensa a un jugador del equipo A.

¿Tiene el equipo A derecho a un nuevo período de 8 segundos?

Interpretación:

Si. Se considera que la pelota ha pasado a la zona de ataque tan pronto como toca el piso, un jugador o un árbitro en la zona de ataque.

<p>Home Page WWW.FIBA AMERICA.COM E-mail COPABA@FIBAAMERICA.COM</p>	<p>COPABA Tel. (787) 783-2255 / 2642 Fax (787) 749-0895</p>	<p>P.O. Box 8925 FERNANDEZ JUNCOS STATION SANTURCE PUERTO RICO, 00910</p>
---	---	---



FIBA
AMERICAS

CONFEDERACION PANAMERICANA DE BALONCESTO
PANAMERICAN BASKETBALL CONFEDERATION
1975 –2000, 25 Anniversary



FIBA

7. Art. 40 Pelota regresada a zona de defensa.

Situación 1:

Al equipo A se le concede una reposición desde afuera de la cancha, en la línea lateral en su zona de ataque, próximo a la línea central. Una vez que la pelota está en las manos de A4, él hace un paso lateral normal de tal forma que ahora está parado con sus dos pies en su zona de defensa. El pasa la pelota a su compañero A5 quien está también en la zona de defensa.

Interpretación:

Violación. A pesar de que el desplazamiento de A4 en forma lateral es legal, es la ubicación inicial de la reposición la que determina donde el jugador que repone puede pasar la pelota a su compañero.

Situación 2:

Foul antideportivo de B4 sobre A4. Después de los tiros libres, A5 tiene la pelota en sus manos para el saque lateral desde la línea central. El hace un pase lateral normal, de tal forma que él está ahora parado con ambos pies en su zona de ataque. El pasa la pelota a su compañero A6 quien está en su zona de defensa.

Interpretación:

Jugada legal. El movimiento lateral de A5 es legal y es la ubicación inicial del saque lateral, la que determina hacia donde el jugador puede pasar la pelota a su compañero.

8. Art. 41 Interferencia con el lanzamiento y con la pelota

Situación 1:

A4 pasa la pelota a A5 sobre el nivel del cesto para un alley-oop. En ese momento, B4 hace que el aro y el tablero vibren. Como consecuencia A5, después de recibir el pase, erra un lanzamiento al cesto (volcada). ¿Es esta una violación de interferencia con la pelota?

Interpretación:

Si. De acuerdo a las reglas, una volcada es considerada como un lanzamiento de cancha. Si, a criterio de uno de los árbitros, la vibración impide que la pelota entre al cesto, sancionará violación de B4 y otorgará dos puntos al equipo A.

Situación 2:

A4 intenta un lanzamiento de 3 puntos cerca del final del juego. Mientras la pelota está en el aire, suena la señal de finalización del partido. Después de la señal B4 provoca que el aro y el tablero vibren y a causa de esta acción, a criterio de uno de los árbitros, la vibración impide que pelota ingrese al cesto.

Interpretación:

Violación. “Interferencia con la pelota” y tres puntos se le conceden a A4.

<p>Home Page WWW.FIBA AMERICA.COM E-mail COPABA@FIBAAMERICA.COM</p>	<p>COPABA Tel. (787) 783-2255 / 2642 Fax (787) 749-0895</p>	<p>P.O. Box 8925 FERNANDEZ JUNCOS STATION SANTURCE PUERTO RICO, 00910</p>
---	---	---



FIBA
AMERICAS

CONFEDERACION PANAMERICANA DE BALONCESTO
PANAMERICAN BASKETBALL CONFEDERATION
1975 –2000, 25 Anniversary



FIBA

9. Art. 56 Situaciones especiales

Situación 1:

Mientras el equipo A tiene el control de una pelota viva, A4 comete un foul ofensivo sobre B4, inmediatamente seguido de un foul personal de B5 sobre A5. Esta es la 5° falta del equipo B en este período.

Interpretación:

- a) A4 comete foul contra B4; foul con control de pelota.
Penalidad: Reposición para el equipo B.
- b) B5 comete foul contra A5; foul con control de pelota.
Penalidad: A pesar de que el equipo B tiene 5 fouls acumulados, solamente reposición para el equipo A.

Las dos penalidades iguales contra ambos equipos serán canceladas. El juego se reanudará con un saque para el equipo A, que era el que tenía el control de la pelota cuando el primer foul fue sancionado.

Situación 2:

B4 comete un foul antideportivo sobre A4 que está lanzando y la pelota entra. Luego A5 comete un foul técnico.

Interpretación:

Dos o tres puntos son concedidos a A4 y:

- a) Un foul antideportivo se carga a B4
Penalidad: Un tiro libre y posesión de pelota en el medio de la cancha para el equipo A.
- b) Un foul técnico se carga a A5.
Penalidad: Un tiro libre y posesión de pelota en el medio de la cancha para el equipo B.

Las dos penalidades iguales contra ambos equipos serán canceladas. El juego se reanudará con un saque desde la línea final para el equipo B.

Situación 3:

A4 intenta un lanzamiento saltando. Mientras la pelota está en el aire, suena la señal de 24 segundos. Después de la señal, pero con A4 aún en el aire, B4 comete un foul antideportivo sobre A4.

Interpretación:

El foul antideportivo de B4 no puede ser ignorado.

Home Page WWW.FIBA AMERICA.COM E-mail COPABA@FIBAAMERICA.COM	COPABA Tel. (787) 783-2255 / 2642 Fax (787) 749-0895	P.O. Box 8925 FERNANDEZ JUNCOS STATION SANTURCE PUERTO RICO, 00910
---	--	---



FIBA
AMERICAS

CONFEDERACION PANAMERICANA DE BALONCESTO
PANAMERICAN BASKETBALL CONFEDERATION
1975 –2000, 25 Anniversary



FIBA

- a) La pelota entra al cesto.
Dos o tres puntos son concedidos a A4 porque no ha ocurrido la violación de 24 segundos.
Penalidad: Un tiro libre adicional para A4 seguido de posesión de la pelota en el medio de la cancha.
- b) La pelota no entra al cesto.
- b1) Primero el equipo A cometió violación de 24 segundos. Por consiguiente A4 no puede ser considerado como en el acto de lanzar.
Penalidad: Posesión de la pelota para el equipo B.
- b2) Luego B4 comete foul antideportivo sobre A4.
Penalidad: 2 tiros libres para A4 y posesión de la pelota para A.

La penalidad de 24 segundos no es tenida en cuenta, por no ser la última penalidad para ser administrada. El juego será reanudado con 2 tiros libres para A4 seguido de posesión de la pelota en el medio de la cancha para el equipo A

Mecánica del arbitraje

Situación 1:

A veces somos testigos de situaciones donde después de un gol o de un pase, la pelota rueda fuera de los límites de la cancha y no hay nadie para traerla de vuelta.

Interpretación:

Los jueces saben positivamente que juegan un rol activo en todas estas situaciones. Corriendo unos pocos metros y yendo a buscar la pelota no debilitan su autoridad.

Situación 2:

El equipo A ha convertido un gol, la pelota está en el piso y todos los jugadores del equipo B , por varias razones, están mirando para otro lado, tratando de demorar el saque.

Interpretación:

Casi inmediatamente, el árbitro más cercano tomará la pelota. Si no se ubica ningún jugador detrás de la línea final, pondrá la pelota en el piso y comenzará con la cuenta de cinco segundos.

Recuerde: Su tarea primordial es reiniciar el juego tan pronto como sea posible!

Home Page WWW.FIBA AMERICA.COM E-mail COPABA@FIBAAMERICA.COM	COPABA Tel. (787) 783-2255 / 2642 Fax (787) 749-0895	P.O. Box 8925 FERNANDEZ JUNCOS STATION SANTURCE PUERTO RICO, 00910
---	--	---