

REGLAMENTO BALONCESTO

Regla 1: EL JUEGO

Art. 1. Definición

1.1 JUEGO DEL BALONCESTO

El baloncesto lo juegan dos (2) equipos de cinco (5) jugadores cada uno. El objetivo de cada equipo es introducir el balón dentro de la canasta del adversario e impedir que el adversario se apodere del balón o enceste.

1.2 CESTO: PROPIO/OPONENTE

La canasta en la que ataca un equipo es la canasta del adversario y la que defiende es su canasta.

1.3 MOVIMIENTO DEL BALÓN

El balón puede ser pasado, lanzado, palmeado rodado o botado en cualquier dirección dentro de las restricciones de los artículos pertinentes de las Reglas.

1.4 GANADOR DE UN PARTIDO

El equipo que mayor número de puntos al final del tiempo de juego del cuarto periodo o, si fuera necesario, de uno o más períodos extra, será el ganador del partido.

Regla 2: DIMENSIONES Y EQUIPAMIENTO

Art. 2. Dimensiones del terreno de juego

2.1 CAMPO DE JUEGO

El terreno de juego debe ser una superficie rectangular, plana y dura, libre de obstáculos.

Para las principales competiciones oficiales de FIBA, y en los campos de juego de nueva construcción, las dimensiones deben ser de 28 m. de longitud por 15 m. de anchura, medidas desde el borde interior de las líneas que delimitan el terreno de juego.

Para todas las demás competiciones la institución apropiada de FIBA, como puede ser la Comisión Zonal o la Federación Nacional, tiene autoridad para aprobar los terrenos de juego existentes con unas dimensiones mínimas de 26 m. de longitud y 14 m. de anchura.

2.2 TECHO

La altura del techo o del obstáculo más bajo debe ser, como mínimo, de 7.00 m.

2.3 ILUMINACIÓN

La superficie de juego debe estar iluminada uniforme y convenientemente. Las luces deben estar colocadas de manera que no dificulten la visión de los jugadores y del equipo arbitral.

2.4 LÍNEAS

Todas las líneas deberán ser trazadas del mismo color (preferentemente blanco), tener 5 cm. de anchura, y ser completa y perfectamente visibles.

2.4.1 Líneas de fondo y laterales

El terreno de juego estará delimitado por las líneas de fondo (los lados cortos del terreno de juego) y las líneas laterales (las líneas de los lados largos del terreno de juego). Estas líneas no son parte del terreno de juego. El terreno de juego deberá distar al menos 2 metros de cualquier obstáculo, incluyendo los integrantes de los banquillos de los equipos.

2.4.2 Línea central

La línea central es la línea trazada paralelamente a las líneas de fondo desde el punto central de cada línea lateral que se prolongará 15 cm por la parte exterior de cada línea lateral.

2.4.3 Líneas de tiros libres, áreas restringidas y pasillos de tiros libres.

La línea de tiros libres estará trazada paralela a cada línea de fondo. El borde exterior de esta línea estará situado a 5,80 m del borde interior de la línea de fondo y tendrá una longitud de 3,60 m. Su centro estará situado sobre la línea imaginaria que une el centro de las dos líneas de fondo.

Las áreas restringidas son los espacios marcados en el terreno de juego limitados por las líneas de fondo, las líneas de tiros libres y las líneas que parten de las líneas de fondo, tienen sus bordes exteriores a 3 m de los centros de las mismas y terminan en el borde exterior de las líneas de tiros libres. Si se pinta el interior de las áreas restringidas, deberá ser del mismo color que el del círculo central. Estas líneas excluyendo las líneas de fondo, son parte del área restringida.

Los pasillos de tiro libre son las áreas restringidas ampliadas en el terreno de juego por semicírculos con un radio de 1,80 m y el centro situado en el punto medio de las líneas de tiros libres.

2.4.3 Círculo central

El círculo central debe estar trazado en el centro del terreno de juego y debe tener un radio de 1,80 m. medido hasta el borde exterior de la circunferencia. Si el interior del círculo central está pintado deberá tener el mismo color que las áreas restringidas.

2.4.5 Zona de canasta de tres puntos

La zona de canasta de tres puntos de un equipo es todo el terreno de juego excepto el área próxima a la canasta de sus adversarios que limita e incluye:

Dos líneas paralelas que parten de la línea de fondo a 6,25 m. del punto del suelo situado justamente debajo del centro exacto de la canasta de los adversarios. La distancia de este punto al borde interior del centro de la línea de fondo es de 1,575 m.

Y un semicírculo de 6,25 m. de radio hasta su borde exterior con centro en el punto citado anteriormente que corta las líneas paralelas.

2.4.6 Zonas de los bancos de los equipos

Las zonas de los bancos de los equipos estarán marcadas fuera del terreno de juego en el mismo lado que la mesa de anotadores y los bancos de los equipos, del siguiente modo:

Cada zona estará limitada por una línea que parte de la línea de fondo de al menos 2 m. de longitud y por otra línea de al menos 2 m. de longitud trazada a 5 m. de la línea central y en ángulo recto con la línea lateral.

2.5 Posición de la mesa de anotación y los banquillos/sillas de sustitutos.

La siguiente disposición de banquillos de sustitutos es obligatoria para las competiciones principales de la FIBA. Se recomienda también para todas las demás.

Art. 3. Equipamiento

3. 1 Los tableros y sus soportes.

3.1.1 Los tableros deben estar fabricados de un material transparente adecuado (preferiblemente vidrio templado de seguridad), contruidos de una sola pieza y con el mismo grado de rigidez que los tableros de madera dura de 3 cm. de espesor.

Si estuvieran contruidos de un material no transparente, deberán pintarse de blanco.

3.1.2 Las dimensiones de los tableros serán de 1,80 m. (+ 3 cm.) en horizontal y de 1,05 m. (+ 2 cm.) en vertical con el borde inferior a 2.90 m. del suelo.

3.1.3 Todas las líneas se trazarán de la manera siguiente:

De color blanco, si el tablero es transparente,

De color negro en todos los demás casos,

De 5 cm. de anchura.

3.1.4 La superficie frontal de los tableros será lisa y marcada de la manera siguiente:

3.1.5 Los tableros se montarán firmemente de la manera siguiente:

En cada extremo del terreno de juego en ángulo recto con el suelo y paralelos a las líneas de fondo.

La línea vertical central sobre la superficie frontal, proyectada sobre el terreno de juego, se situará sobre el punto del terreno de juego que está situado a 1,20 m. del

punto central del borde interior de cada línea de fondo. Sobre una línea imaginaria trazada en ángulo recto con la línea de fondo.

3.1.6 La protección de los tableros será de la siguiente manera:

3.1.7 Los soportes del tablero serán de la siguiente manera:

La parte frontal de la estructura de soporte de los tableros (incluidas las protecciones) deberá hallarse a una distancia mínima de 2,00 m. del borde exterior de la línea de fondo. Será de un color vivo que contraste con el fondo para que sea claramente visible para los jugadores.

Los soportes de los tableros estarán anclados al suelo para evitar que se desplacen.

Cualquier parte del soporte situada detrás del tablero estará protegida en su superficie inferior hasta una distancia de 1,20 m. de la cara anterior del tablero.

El espesor mínimo de la protección será de 5 cm. y de la misma densidad que la protección de los tableros.

Todas las estructuras de soporte de los tableros deben tener sus bases completamente protegidas hasta una altura mínima de 2,15 m. por la superficie más próxima al terreno de juego. El espesor mínimo de la protección será de 10 cm.

3.1.8 La protección estará construida de tal manera que evitará que queden atrapadas las extremidades de los jugadores.

3.2 Canastas

Las canastas se componen de los aros y las redes.

3.2.1 Los aros estarán contruidos de la manera siguiente:

El material será acero macizo con un diámetro máximo de 45 cm., pintado de color naranja.

El metal de los aros tendrá un diámetro mínimo de 1,6 cm. y un diámetro máximo de 2,0 cm. con el añadido en el borde inferior de un dispositivo para sujetar la red que impida que los dedos de los jugadores puedan quedarse atrapados.

La red debe estar sujeta al aro por 12 lugares equidistantes a su alrededor. El dispositivo de sujeción de la red al aro no debe permitir la existencia de bordes afilados ni espacios (huecos) que permitan la introducción de los dedos de los

jugadores.

El aro deberá estar fijado a la estructura que soporta el tablero de tal manera que ninguna fuerza aplicada al aro pueda ser transferida al propio tablero. Por tanto, no habrá contacto directo entre el aro, el dispositivo de sujeción y el tablero (de cristal o de otro material transparente). No obstante, la distancia entre ellos será lo bastante pequeña como para impedir que quepan los dedos de los jugadores.

El borde superior de cada aro se situará horizontalmente a 3,05 m del suelo y equidistante de los dos bordes verticales del tablero.

El punto más cercano del borde interior del aro se hallará a 15 cm de la superficie del tablero.

3.2.2 Pueden usarse aros con dispositivos compensadores de la tensión.

3.2.3 Las redes serán de la siguiente manera:

Serán de cuerda blanca, estarán colgadas de los aros y fabricadas de tal forma que frenen momentáneamente el balón cuando pase a través de la canasta. No medirán menos de 40 cm ni más de 45 cm de longitud.

Cada red tendrá 12 bucles para su sujeción al aro.

La parte superior de la red será semirrígida para evitar que:

- La red se dé la vuelta a través del aro y se enrede.
- El balón se quede atrapado en la red o rebote en ella y se salga de la canasta.

3.3 Balones

3.3.1 El balón debe ser esférico y de un color naranja homologado con ocho (8) sectores de forma tradicional y juntas negras.

3.3.2 La superficie exterior será de cuero, de caucho o de material sintético.

3.3.3 Se inflará con una presión de aire tal que cuando se deje caer sobre la superficie del terreno de juego desde una altura aproximada de 1,80 m., medida desde la parte inferior del balón, rebote hasta una altura aproximada, medida hasta la parte superior del balón, de no menos de 1,20 m. y no más de 1,40 m.

3.3.4 La anchura de las juntas del balón no superará 0,635 cm.

3.3.5 El balón no tendrá menos de 74,9 cm. ni más de 78 cm. de circunferencia (talla 7). No pesará menos de 567 g. ni más de 650 g.

3.3.6 El equipo local debe suministrar al menos dos (2) balones usados que cumplan las especificaciones anteriores. El árbitro principal es el único juez de la legalidad de los balones. Si alguno de estos dos balones es inadecuado como balón de juego, el árbitro principal puede escoger un balón proporcionado por el equipo

visitante o uno de los balones utilizados por cualquiera de los dos equipos durante el calentamiento.

3.4 Equipo técnico

El equipo local debe proporcionar el siguiente equipo técnico y ponerlo a disposición del equipo arbitral:

3.4.1 Reloj del partido y cronómetro

3.4.1.1 El reloj del partido se utilizará para cronometrar los periodos de juego y los intervalos entre los mismos y debe estar situado de manera que sea claramente visible para todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo a los espectadores.

3.4.1.2. Un dispositivo visual apropiado o cronómetro, distinto del reloj del partido, será usado para controlar los tiempos muertos.

3.4.1.3. Si el reloj principal del partido se halla situado sobre el centro del terreno de juego se situará un reloj de partido auxiliar sincronizado en cada fondo del terreno de juego a una altura suficiente para que puedan verlo todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo los espectadores. Cada reloj de partido auxiliar debe indicar el tiempo que queda de partido.

3.4.2 Dispositivo de veinticuatro segundos

3.4.2.1 El dispositivo de veinticuatro segundos tendrá una unidad de control para operar el dispositivo y monitores con las especificaciones siguientes:

Cuenta atrás digital con indicación del tiempo en segundos.

El monitor en blanco cuando ningún equipo tenga control de balón.

La posibilidad de pararse y volver a iniciar la cuenta desde el punto en que se haya detenido.

3.4.2.2 Los monitores estarán situados como sigue:

Dos (2) unidades montadas tanto arriba como detrás de cada tablero, a una distancia entre 30 y 50 cm.

Cuatro (4) monitores situados en las cuatro (4) esquinas del terreno de juego, 2 m. por detrás de cada línea de fondo o

Dos (2) monitores situados sobre el terreno de juego, en esquinas diagonalmente opuestas. El monitor a la izquierda de la mesa de anotadores estará situado en la esquina más próxima. Ambos monitores estarán situados a 2 m. por detrás de cada línea de fondo y a 2 m. de la línea lateral.

3.4.2.3 Serán claramente visibles para todas las personas relacionadas con el partido, incluidos los espectadores.

3.4.3 Señales

Deberán existir al menos dos (2) señales acústicas diferentes con sonidos claramente distintos y muy potentes:

Una (1) para el cronometrador y el anotador. Para el cronometrador sonará automáticamente para indicar el final de una mitad, de un periodo o del partido. Para el anotador y para el cronometrador se hará sonar manualmente cuando sea necesario para llamar la atención de los árbitros sobre la solicitud de un tiempo muerto, de una sustitución, etc., del paso de cincuenta segundos desde el comienzo de un tiempo muerto o de que se ha producido una situación de error rectificable.

Una (1) señal para el operador de veinticuatro segundos que sonará automáticamente para indicar el final de un periodo de veinticuatro segundos.

Ambas señales serán lo bastante potentes como para oírlas fácilmente en las condiciones más adversas o ruidosas.

3.4.4 Marcador

Debe haber un marcador claramente visible para todas las personas relacionadas con el partido, incluidos los espectadores.

El marcador mostrará como mínimo:

El tiempo de juego

El tanteo

Número del periodo en juego

Número de tiempos muertos registrados

3.4.5 El Acta

En todas las competiciones oficiales de FIBA el acta oficial de partido será la aprobada por la Comisión Técnica Mundial de FIBA.

4.4.6 Marcadores de faltas de jugadores

Deben estar a disposición del anotador. Los marcadores deben ser blancos con las cifras de un tamaño mínimo de 20 cm. de longitud y 10 cm. de anchura. Deben estar numerados del 1 al 5 (de color negro del 1 al 4 y de color rojo el 5).

4.4.7 Marcadores de faltas de equipo

Se proporcionará al anotador dos (2) marcadores de faltas de equipo.

Estos serán de color rojo, medirán como mínimo 20 cm de anchura y 35 cm de altura y estarán contruidos de manera que cuando se coloquen en la mesa de anotadores sean claramente visibles para todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo los espectadores.

Pueden usarse dispositivos eléctricos o electrónicos, a condición que sean del mismo color y dimensiones que lo especificado anteriormente

3.4.8. Marcadores de faltas de equipo

Debe haber un dispositivo adecuado que muestre el número de faltas (de uno a cinco), para indicar cuando el equipo ha alcanzado la penalización (Artículo 55.- Faltas de equipo - Penalizaciones).

3.4.9 Indicador de Posesión. Un dispositivo visible electrónico o manual.

3.5 Instalaciones y equipamiento para las principales competiciones oficiales de FIBA

Las instalaciones y el equipamiento mencionado a continuación son obligatorios para las principales competiciones oficiales de FIBA: Torneos olímpicos, Campeonatos del mundo de Categoría Senior, Jóvenes y Júnior tanto masculino como femenino, y Campeonatos Continentales masculino y femenino.

Estas instalaciones y equipamiento están también recomendadas para todas las demás competiciones.

3.5.1. Todos los espectadores deben estar sentados a una distancia de al menos cinco (5) metros del borde exterior de las líneas de demarcación del terreno de juego.

3.5.2 El terreno de juego estará:

Hecho de madera.

Delimitado por una línea de demarcación de 5 cm. de anchura

Delimitado por una línea de demarcación exterior trazada en un color que contraste vivamente y de al menos dos (2) metros de anchura. El color de la línea de demarcación exterior debe ser igual que el del círculo central y las áreas restringidas.

3.5.3 Habrá cuatro (4) limpiadores para el suelo, dos por cada mitad del terreno de juego.

3.5.4 Los tableros deben ser de vidrio templado de seguridad.

3.5.5 El balón estará hecho de cuero y será de un modelo aprobado por FIBA. Los organizadores proporcionarán al menos 12 balones del mismo modelo para el entrenamiento durante los periodos de calentamiento.

3.5.6 La iluminación del terreno de juego no será inferior a 1500 lux. Este nivel se medirá 1,5 m. por encima del terreno de juego. La iluminación cumplirá los requisitos que establezcan las cadenas de televisión.

3.5.7 El terreno de juego debe estar equipado con el siguiente equipo electrónico, que debe ser claramente visible desde la mesa de anotadores, el terreno de juego, los bancos de los equipos y por todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo los espectadores:

3.5.7.1 Dos marcadores de gran tamaño, uno en cada fondo del terreno de juego.

La existencia de un marcador (cubo) situado sobre el centro del terreno de juego no excluye la necesidad de los dos marcadores ya descritos.

El cronometrador y el ayudante del anotador dispondrán de dos paneles de control independientes para el marcador.

Los relojes estarán sincronizados y mostrarán el tiempo que queda de juego durante todo el partido.

Durante los últimos 60 segundos de cada parte, periodo o periodo extra el tiempo que queda de juego se indicará con precisión de décimas de segundo.

El árbitro principal designará uno de los relojes como reloj del partido.

Los marcadores indicarán también:

El número de cada jugador y, preferiblemente, su nombre.

Los puntos conseguidos por cada equipo y, preferiblemente, los puntos conseguidos por cada jugador.

Las faltas cometidas por cada jugador del equipo (esto no exime la necesidad de los marcadores utilizados por el anotador para indicar el número de faltas)

El número de faltas de equipo de 1 a 5

El número del periodo de 1 a 4, E para los periodos extra

El número de tiempos muertos de 0 a 3.

3.5.7.2. Un dispositivo de 24 segundos, con una réplica del reloj del partido y una luz eléctrica roja brillante , que se colocará encima y detrás de cada tablero a una distancia entre 30 y 50 centímetros.

Los dispositivos de 24 segundos serán de cuenta atrás digital automática, indicando el tiempo en segundos y dispondrán de una señal acústica automática muy potente para indicar el final del periodo de 24 segundos.

El dispositivo de 24 segundos estará conectado al reloj principal del partido de manera que:

Cuando el reloj principal del partido se detenga, también se detendrá.

Cuando el reloj principal se ponga en marcha, el dispositivo pueda ponerse en marcha manualmente

El color de los números del dispositivo de 24 segundos y de la réplica del reloj del partido, será diferente.

Todas las réplicas del reloj del partido cumplirán las anteriores especificaciones

La luz eléctrica situada encima y detrás de cada tablero estará:

- Sincronizada con el reloj principal del partido para iluminarse con una luz roja brillante, cuando suene la señal al final del tiempo de juego, de un periodo o periodo extra.

- Estará sincronizada con el dispositivo de 24 segundos para iluminarse con una luz roja brillante, cuando suene la señal al final del periodo de 24 segundos.

Regla 3: LOS ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA Y COMISARIO: SUS OBLIGACIONES

Art. 4. Árbitros, Oficiales de mesa y Comisario

4.1 Los árbitros son: Un árbitro principal y un árbitro auxiliar. Ellos serán asistidos por los oficiales de mesa, y por un comisario, si estuviera presente. Además la entidad apropiada de FIBA, tal como la Comisión de Zona o la Federación Nacional, tienen la autoridad para aplicar el Sistema de Arbitraje de tres, es decir, un árbitro principal y dos árbitros auxiliares.

4.2 Los oficiales de mesa serán: el anotador, el ayudante de anotador, el cronometrador y el operador de 24 segundos.

4.3 Puede estar presente un comisario. Se sentará entre el anotador y el cronometrador. Su obligación durante el partido consistirá principalmente en supervisar la labor de los oficiales de mesa y en ayudar al árbitro principal y al árbitro auxiliar para conseguir un desarrollo del partido sin incidentes.

4.4 No se podrá insistir suficientemente en que los árbitros del partido no deban tener relación con ninguna de las organizaciones o entidades representadas en el terreno de juego.

4.5 Los árbitros, los oficiales de mesa y el comisario conducirán el juego de acuerdo con estas reglas y no tendrán autoridad para modificarlas.

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

4.7 En las principales competiciones oficiales de FIBA los oficiales de mesa estarán uniformados.

Art. 5. Árbitro principal: Deberes y Derechos

El árbitro principal:

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

5.2 Designará el reloj oficial del partido, el dispositivo de 24 segundos y el cronómetro, y reconocerá a los oficiales de mesa, como tales.

5.3 No permitirá que ningún jugador utilice objetos que puedan causar lesiones.

5.4 Administrará un salto entre dos en el círculo central para iniciar cada periodo y periodo extra.

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

5.6 Tendrá autoridad para determinar que un equipo debe perder el partido si se niega a jugar después de habersele advertido para hacerlo o si un equipo, por su comportamiento, evita que se dispute el partido.

5.7 Examinará cuidadosamente el acta al final del tiempo de juego del 2º y 4º periodo, y de cada periodo extra si lo hubiera, y siempre que lo considere necesario para aprobar el tanteo.

5.8 Tomará la decisión final siempre que sea necesario o cuando los auxiliares no estén de acuerdo. Para tomar esta decisión podrá consultar al árbitro auxiliar, al comisario, y/o los oficiales de mesa.

5.9 Tendrá autoridad para tomar decisiones sobre cualquier aspecto no contemplado específicamente en estas reglas.

Art. 6. Árbitros: Momento y lugar de las decisiones

6.1. Los árbitros tienen autoridad para tomar decisiones sobre las infracciones de estas reglas cometidas, tanto en el interior como en el exterior de las líneas de demarcación del terreno de juego, incluyendo la mesa de anotadores, los bancos de equipos y las áreas inmediatamente detrás de las líneas.

6.2. Esta autoridad tendrá efecto cuando lleguen al terreno de juego, que será veinte (20) minutos antes de la hora prevista para el inicio del partido y concluirá con el final del tiempo de juego del partido con la aprobación de los árbitros. Con la aprobación y firma del acta del partido por el árbitro principal al final del mismo concluye la vinculación de los árbitros con el partido.

6.3. Si se produjera una conducta antideportiva por parte de los jugadores, entrenadores, ayudantes de entrenador o acompañantes del equipo antes de los 20 minutos previos al inicio del partido o entre el final del tiempo de juego del partido y la aprobación y firma del acta del partido, el árbitro principal deberá hacer constar el incidente en el reverso del acta, antes de su firma y el comisario o el árbitro principal deberán enviar un informe detallado a los organizadores de la competición.

6.4. Si alguno de los equipos formula una protesta, el comisario o el árbitro principal, dentro de la hora que sigue a la finalización del partido, informarán del incidente a la organización de la competición.

6.5. En caso que sea necesario administrar el tiro o tiros libres derivados de una falta cometida justo antes o aproximadamente al mismo tiempo del final del tiempo de juego del cuarto periodo o de un periodo extra, todas las faltas que se cometan después de la señal de final del tiempo de juego, pero antes de completar el tiro o los tiros libres, se considerará que se han cometido durante un intervalo de juego y se sancionará en consecuencia.

6.6. Ninguno de los árbitros tiene autoridad para ignorar o cuestionar las decisiones adoptadas por el otro dentro de los límites de sus respectivas obligaciones, tal como quedan definidas en estas reglas.

Art. 7. Árbitros: Obligaciones cuando se comete una infracción

7.1 Definición.

Cualquier falta o violación cometida por un jugador, sustituto, entrenador, ayudante de entrenador o seguidor de equipo es una infracción de estas reglas.

7.2 Procedimiento:

7.2.1 Cuando se comete una violación o una falta el árbitro debe hacer sonar su silbato y, simultáneamente, realizarla señal para la parada del reloj, lo que hace que el balón quede muerto (Ver Manual del Arbitro Capítulo 7. Señales y Procedimientos).

7.2.2 Los árbitros no harán sonar su silbato después de un tiro libre convertido, ni después de un cesto convertido, ni cuando el balón esté vivo.

7.2.3 Después de cada decisión de falta o de salto entre dos los árbitros intercambiarán sus posiciones en el terreno de juego.

7.2.4 En todos los partidos internacionales, si es necesaria una comunicación oral para aclarar una decisión, ésta se realizará en inglés.

Art. 8. Árbitros: Lesiones

Si un árbitro se lesiona, o por cualquier otra razón, no puede seguir ejerciendo sus obligaciones antes de que transcurran diez (10) minutos desde el incidente, el partido se reanudará. El otro árbitro arbitraré solo hasta el final del partido, al menos que exista la posibilidad de sustituir al árbitro lesionado por un árbitro cualificado. Después de consultar con el comisario, el otro árbitro decidirá sobre la sustitución.

Art. 9. El anotador y el ayudante del anotador: Obligaciones

9.1 El anotador utilizará el acta oficial del partido para:

Guardar un registro de los nombres y de los números de los jugadores que han de iniciar el partido y de todos los sustitutos que participen en él. Cuando se cometa una infracción de estas reglas relativa a la inscripción de los cinco (5) jugadores que van a iniciar el partido, las sustituciones o los números de los jugadores, notificará, tan pronto como sea posible, el descubrimiento de esta infracción al árbitro más próximo.

Guardar un resumen arrastrado de los puntos marcados y un registro de los cestos de campo y los tiros libres convertidos.

Registrar las faltas personales y técnicas señaladas a cada jugador y advertir inmediatamente a los árbitros cuando se señale la 5ª falta de un jugador. De igual modo debe registrar las faltas técnicas señaladas a cada entrenador y advertir inmediatamente a los árbitros cuando un entrenador sea descalificado y deba abandonar el partido.

9.2 El anotador también:

Notificará a los árbitros en la siguiente oportunidad de tiempo muerto cuando un equipo haya solicitado un tiempo muerto, lo registrará y comunicará al entrenador a través de un árbitro, cuándo el entrenador no disponga de más tiempos muertos en el periodo

Indicará el número de faltas cometidas por cada jugador, levantando de una manera visible para ambos entrenadores, el indicador de faltas con la cifra correspondiente al número de faltas cometidas por ese jugador.

Colocará el marcador de faltas de equipo en la mesa de anotadores, una vez que el balón esté vivo, en el extremo más próximo al banco del equipo infractor, después de la 4a falta de equipo, personal o técnica, cargada a cualquier jugador en ese periodo.

Efectuará las sustituciones.

Hará sonar su señal sólo cuando el balón esté muerto y antes de que el balón vuelva a estar vivo. El sonido de la señal del anotador no detiene el reloj del partido ni hace que el balón quede muerto.

9.3 El ayudante del anotador manejará el marcador y ayudará al anotador

En caso de que exista alguna discrepancia irresoluble entre el marcador y el acta oficial del partido esta última tendrá preferencia y el marcador se corregirá consecuentemente.

9.4. Se pueden cometer los siguientes errores significativos al registrar el tanteo arrastrado en el acta del partido:

Se convierte un cesto de tres puntos pero sólo se añaden dos puntos al tanteo.

Se convierte un cesto de dos puntos pero se añaden tres puntos al tanteo.

Si el anotador descubre el error durante el partido debe esperar al primer balón muerto antes de hacer sonar su señal y llamar la atención de los árbitros para detener el partido.

Si el error se descubre después de que la señal del reloj del final del partido haya sonado, mientras el árbitro principal revisa el acta pero antes de que la firmen los árbitros, el árbitro principal debe corregir el error y, posiblemente, el resultado final del partido, si éste se ve afectado por el mismo error.

Si tal error se descubre después de la firma del acta por los árbitros el árbitro principal ya no puede corregirlo. El árbitro principal debe remitir un informe que describa el incidente a la organización de la competición.

Art. 10. El cronometrador: Obligaciones

10.1 El cronometrador estará provisto de un reloj de partido y un cronómetro y:

Debe guardar un registro del tiempo de juego y del tiempo de detención.

Avisará a los equipos y a los árbitros, al menos, con tres minutos de antelación, antes que comiencen el primer y tercer periodo.

En los tiempos muertos registrados el cronometrador debe poner en marcha un cronómetro y hacer sonar su señal cuando hayan transcurrido 50 segundos desde su comienzo.

Se asegurará que su señal acústica suena de modo potente y de forma automática al final del tiempo de juego, de cada periodo o periodo extra. Si esta señal no suena o no se ha oído, el cronometrador debe valerse de cualquier otro medio a su disposición para avisar inmediatamente a los árbitros.

La señal del cronometrador hace que el balón quede muerto y que el reloj del partido se detenga. Sin embargo, su señal no hace que el balón quede muerto, cuando el balón está en el aire a consecuencia de un lanzamiento a cesto, o por un tiro libre.

10.2 El reloj de partido se pondrá en marcha, cuando:

Durante un salto entre dos, el balón es legalmente palmeado por un saltador.

Después de un tiro libre fallido y con el balón vivo, el balón es tocado por un jugador en el terreno de juego.

Durante un saque, el balón toca a un jugador en el terreno de juego.

10.3 El reloj del partido se parará cuando:

Termine el tiempo juego, al final de cada periodo o periodo extra.

El árbitro haga sonar su silbato mientras el balón vivo.

La señal de los 24 segundos suene mientras el balón este vivo.

Un cesto es anotado contra el equipo que ha solicitado un tiempo muerto.

Un cesto es anotado en los dos (2) últimos minutos del cuarto periodo o periodo extra.

Art. 11. El operador de 24 segundos: Obligaciones

El operador de 24 segundos estará provisto de un dispositivo de 24 segundos que manejará del siguiente modo:

11.1 Iniciará o continuará la cuenta, tan pronto como un jugador obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego.

11.2 Parará y volverá a veinticuatro (24) segundos y no mostrará ninguna cifra tan pronto como:

Cuando un árbitro haga sonar su silbato por una falta, salto entre dos o violación, pero no por un fuera de banda, cuando al equipo que previamente tuviera el control del balón se le conceda un saque.

Un lanzamiento a canasta entra en el cesto.

Un lanzamiento a canasta toca el aro.

El partido se para debido a una acción(es) causada por el equipo contrario al del control del balón.

11.3 Debe volver a veinticuatro (24) segundos y reiniciar la cuenta tan pronto como un oponente gane el control del balón vivo en el terreno de juego. El mero toque del balón por un oponente no inicia un nuevo periodo de veinticuatro (24) segundos, si el mismo equipo permanece con el control del balón.

11.4 Debe detener, pero no reiniciar la cuenta cuando al mismo equipo que previamente tenía el control del balón se le concede un saque, como resultado de:

El balón ha salido fuera de banda

Una doble falta

El partido ha sido parado por cualquier razón atribuible al equipo con control de balón.

11.5 Se parará y no volverá a operar, es decir, no mostrará ninguna cifra, cuando un equipo obtenga el control del balón y queden menos de 24 segundos en el reloj de partido, en cualquier periodo o periodo extra.

Regla 4: EQUIPOS

Art. 12. Equipos

12.1 Definición

12.1.1. Ser apto para jugar, es tener autorización para jugar con un equipo, tal y como se estipula en la normativa del organizador de la competición. Las restricciones en cuanto a los límites de edad, se tendrán en cuenta.

12.1.2. Un miembro de un equipo estará facultado para jugar, cuando esté inscrito en el acta, antes del inicio del partido, y en tanto en cuanto no haya sido descalificado ni haya cometido cinco (5) faltas.

12.1.3. Durante el tiempo de juego, cada miembro del equipo es, o bien un jugador o bien un sustituto.

12.1.4. Un acompañante de equipo podrá sentarse en el área del banquillo del equipo, a condición de que tenga una responsabilidad especial, por ejemplo, delegado, doctor, fisioterapeuta, estadístico, intérprete. Un jugador que haya cometido cinco (5) faltas se convierte en un acompañante de equipo.

12.2 Regla

Cada equipo se compone de:

- No más de diez (10) miembros del equipo, facultados para jugar
- No más de doce (12) miembros del equipo, facultados para jugar, en torneos en los que el equipo deba jugar más de tres (3) partidos.
- Un entrenador y, si el equipo lo desea, un ayudante del entrenador.
- Un capitán, que debe ser uno de los miembros del equipo facultados para jugar.
- Un máximo de cinco (5) acompañantes de equipo con cometidos específicos.

Art. 13. Jugadores y sustitutos

13.1 Definición

Un miembro de un equipo es un jugador cuando se halla en el terreno de juego y está facultado para jugar. Un miembro de un equipo es un sustituto cuando no está jugando en el terreno de juego, o se halla en el terreno de juego pero no está facultado para jugar, porque haya sido descalificado o haya cometido cinco (5) faltas.

13.2 Regla

13.2.1. Durante el tiempo de juego debe haber en el terreno de juego cinco (5) jugadores de cada equipo que podrán ser sustituidos.

13.2.2. Un sustituto se convierte en jugador cuando el árbitro hace la señal para autorizar su entrada en el terreno de juego. Un jugador se convierte en sustituto cuando el árbitro hace la señal para autorizar su sustitución en el terreno de juego.

13.2.3. El uniforme de los jugadores de cada equipo se compone de:

- Camiseta del mismo color dominante en la parte delantera y en la trasera.

Todos los jugadores (masculinos y femeninos) deben llevar la camiseta por dentro del pantalón durante el partido. Se permite el uso de uniformes de una sola pieza.

- No se podrán utilizar camisetas interiores a menos que el jugador tenga un permiso médico expreso por escrito. Si se ha concedido dicho permiso la camiseta interior debe ser del mismo color dominante que la camiseta del equipo.

- Pantalones cortos del mismo color dominante en la parte delantera y en la trasera, pero no necesariamente del mismo color que las camisetas.

- Se pueden utilizar calentadores que se prolonguen por debajo de los pantalones siempre que sean del mismo color que los pantalones.

13.2.4. Cada jugador llevará una camiseta numerada en la parte delantera y trasera con números de un color sólido que contrasten con el de la camiseta.

Los números serán claramente visibles y

- Los de la espalda tendrán como mínimo 20 cm. de altura.
- Los del frente tendrán como mínimo 10 cm de altura.
- Los números no tendrán menos de 2 cm de anchura.
- Los equipos utilizarán los números del 4 al 15.
- Los jugadores del mismo equipo no llevarán números duplicados.

La publicidad, cuándo se permita, será de conformidad a la normativa que regula la competición respectiva, y no interferirá en la visión de los números de la parte frontal y el dorsal de las camisetas.

13.2.5. El árbitro principal no permitirá que ningún jugador utilice objetos que puedan causar lesión a otros jugadores.

- No se permitirá utilizar:

- Protecciones en dedos, manos, muñecas, codos o antebrazos, ortosis o refuerzos hechos de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal ni ningún otro material duro, aunque estén cubiertos por un acolchado blando.

- Equipo que pueda originar cortes o abrasiones (las uñas deben llevarse cortas)

- Tocados, accesorios para el pelo ni joyas.

- Se permitirá utilizar:

- Protecciones en los hombros, en los brazos, en los muslos o en las piernas, siempre que el material este acolchado y no represente un peligro para los demás jugadores.

- Refuerzos en las rodillas si están adecuadamente cubiertos.

- Máscaras faciales, aunque sean de material duro.

- Gafas, siempre que no representen un peligro para los demás jugadores.

- Cintas para la cabeza, con una anchura máxima de 5 cm, hechas de tela, plástico flexible o goma no abrasivos y de un solo color.

13.2.6. Todo el equipo que utilicen los jugadores debe ser adecuado para el baloncesto. No se permitirá utilizar ningún tipo de equipo diseñado para aumentar la altura o la envergadura de un jugador o para darle una ventaja injusta de cualquier otra manera.

13.2.7. Cualquier otro equipamiento no mencionado explícitamente en este artículo debe ser aprobado previamente por la Comisión Técnica Mundial de FIBA.

13.2.8. Los equipos deben disponer como mínimo de dos juegos de camisetas y:

- El equipo citado en primer lugar en el programa (equipo local) deberá llevar camiseta de color claro (preferiblemente blanco)

- El equipo citado en segundo lugar en el programa (equipo visitante) deberá llevar camiseta de color oscuro.

- No obstante, si los dos equipos implicados están de acuerdo, pueden intercambiar el color de las camisetas.

13.2.9. En las principales competiciones oficiales de FIBA todos los jugadores del mismo equipo llevarán:

- Zapatillas del mismo color o de la misma combinación de colores

- Calcetines del mismo color o de la misma combinación de colores

Art.14. Jugadores: Lesiones

14.1. En caso de lesión de los jugadores los árbitros pueden detener el juego.

14.2. Si el balón esta vivo cuando se produce una lesión los árbitros no harán sonar su silbato hasta que se haya completado la jugada, es decir, el equipo con control del balón haya lanzado a canasta, haya perdido el control del balón, se abstenga de jugarlo ó haya quedado muerto.

No obstante, cuando sea necesario proteger a un jugador lesionado, los árbitros pueden suspender el juego inmediatamente.

14.3. Sustitución de un jugador lesionado:

- Si el jugador lesionado no puede continuar jugando inmediatamente (aproximadamente en 15 segundos) o si recibe asistencia, debe ser sustituido antes de un (1) minuto, o tan pronto como sea posible.
- No obstante, un jugador lesionado que haya recibido asistencia o que se recupere antes de un (1) minuto puede continuar en el partido, pero se le anotará un tiempo muerto a su equipo.
- Además, si el jugador lesionado no se recupera antes de un (1) minuto o si su equipo no dispone de tiempos muertos registrados no puede continuar jugando y debe ser sustituido obligatoriamente.

Excepción: Su equipo debe continuar el partido con menos de 5 jugadores.

14.4. Si se le han concedido tiros libres al jugador lesionado, deben ser lanzados por su sustituto. Si el jugador lesionado está implicado en un salto entre dos, deberá saltar su sustituto. El sustituto del jugador lesionado no podrá ser reemplazado hasta que haya jugado en la siguiente fase del partido con el reloj en marcha.

14.5. Un jugador que haya sido designado por el entrenador para iniciar el partido, podrá ser sustituido en caso de lesión, a condición que el árbitro principal esté convencido de la autenticidad de la lesión. En este caso los contrarios tendrán también derecho a una sustitución, si lo desearán.

14.6. Durante el partido los árbitros ordenarán que abandone el terreno de juego a cualquier jugador que sangre o presente una herida abierta y harán que ese jugador sea sustituido. El jugador sólo podrá volver al terreno de juego una vez que la hemorragia se haya detenido y el área afectada o la herida abierta estén cubiertas completamente y de manera segura.

Art. 15. El Capitán: Obligaciones y derechos

15.1. El capitán es un jugador que representa a su equipo en el terreno de juego. Puede dirigirse a los árbitros, durante el partido, para obtener información. Debe hacerlo de manera educada y sólo cuando el balón este muerto y el reloj del partido parado.

15.2. Cuando el capitán abandone el terreno de juego por cualquier razón válida el entrenador debe informar a uno de los árbitros del número del jugador que lo sustituye como capitán en el terreno de juego durante su ausencia.

15.3. El capitán puede actuar como entrenador.

15.4. El capitán designará al saltador de su equipo en las situaciones de salto entre dos y al tirador de tiros libres de su equipo en las situaciones de tiros libres, en todos los casos en los que las reglas no determinen el saltador o el tirador de los tiros libres.

15.5. El capitán informará inmediatamente, al final del partido, al árbitro principal si su equipo protesta contra el resultado del partido, firmando el acta en el espacio marcado "Firma del capitán en caso de protesta"

Art. 16. Entrenadores: Obligaciones y derechos

16.1. El entrenador, o el ayudante del entrenador son los únicos representantes del equipo que pueden dirigirse a los oficiales de mesa durante el partido, para obtener

información estadística. Esto se hará de forma educada, solamente cuando el balón esté muerto y el reloj del partido parado y sin interferir en el desarrollo normal del partido.

16.2. Al menos 20 minutos antes de la hora fijada para el inicio del partido cada entrenador, o un representante suyo, debe proporcionar al anotador una lista escrita con los nombres y los números de los miembros del equipo aptos para jugar el partido, así como los nombres del capitán del equipo, del entrenador y del ayudante del entrenador.

16.3. Al menos 10 minutos antes de la hora fijada para el inicio del partido, ambos entrenadores darán su conformidad con los nombres y los números correspondientes de los jugadores de su equipo y con el nombre de los entrenadores inscritos, firmando el acta del partido. Al mismo tiempo deben indicar los cinco (5) jugadores que van a iniciar el partido. El entrenador del equipo "A" será el primero en proporcionar esta información.

16.4. Los sustitutos que lleguen tarde podrán jugar siempre que el entrenador los haya incluido en la lista de jugadores aptos del equipo entregada al anotador 20 minutos antes del inicio del partido.

16.5. Solamente el entrenador y el ayudante del entrenador pueden realizar las solicitudes de tiempos muertos registrados.

16.6. Bien el entrenador, o el ayudante de entrenador, pero no ambos a la vez, están autorizados a permanecer de pie durante el partido. Esto también es válido para el capitán que sustituya al entrenador por cualquier motivo válido.

16.7. Cuando un entrenador o un ayudante de entrenador desee que se efectúe una sustitución, el sustituto debe presentarse personalmente al anotador para expresarle su solicitud y debe estar preparado para jugar inmediatamente.

16.8. Si hay ayudante de entrenador debe inscribirse su nombre en el acta del partido antes del comienzo del mismo (su firma no es necesaria). Asumirá todas obligaciones y derechos del entrenador si, por alguna razón, éste no puede continuar ejerciéndolas.

16.9. El capitán del equipo actuará como entrenador si no hay entrenador o si el entrenador no puede continuar ejerciendo sus responsabilidades y no hay ningún ayudante de entrenador inscrito en el acta del partido (o éste último no puede seguir ejerciendo sus responsabilidades). Si el capitán debe abandonar el terreno de juego por cualquier razón válida, puede continuar ejerciendo como entrenador. No obstante, 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 lo sustituirá como entrenador