



# REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO

## RESUMEN DE CAMBIOS 2018

Este material ha sido creado por el Departamento de Arbitraje de FIBA y traducido y ampliado por la Federación Española de Baloncesto. En caso de discrepancia entre ambos documentos, el documento original prevalecerá.

**VERSIÓN 19/09/2018**  
**ROB 2018**

# SITUACIÓN ACTUAL DE LA DOCUMENTACIÓN FIBA

DOCUMENTO	VERSIÓN AMARILLA	VERSIÓN AMARILLA/AZUL	VERSIÓN DEFINITIVA
REGLAS	16/06/2018	31/08/2018	01/10/2018
INTERPRETACIONES	31/08/2018	15/09/2018 (Previsión de FIBA, no ha llegado)	01/10/2018



# ÍNDICE.

1. Terminología.
2. Art. 4 - Uniformes: Accesorios \*
3. Equipamiento. Reloj de lanzamiento \*
4. Art. 46 - Árbitro Principal (Crew chief): Obligaciones IRS \*
5. Art. 17 - Saque
6. Art. 17 - Saque después de UF - DQF – Enfrentamiento
7. Art. 24 - Regate
8. Art. 29 - 24 segundos
9. Art. 35 - Falta doble
10. Art. 36 - Falta técnica
11. Art. 39 - Enfrentamientos
12. Art. 50 - Operador del reloj de lanzamiento. Obligaciones

\* = De aplicación en competiciones FIBA.



# TERMINOLOGÍA.

**PERIODO**



**CUARTO**

**PERIODO  
EXTRA**



**PRÓRROGA**



## ART. 4 - UNIFORMES: ACCESORIOS.

**CUALQUIER ACCESORIO  
USADO POR EL EQUIPO  
DEBE SER DE UN MISMO  
COLOR SÓLIDO  
(CUALQUIER COLOR)**

### **LOS ACCESORIOS SON:**

- **MANGAS DE PROTECCIÓN DE BRAZOS Y PIERNAS.**
- **PROTECCIÓN PARA LA CABEZA**
- **MUÑEQUERAS Y CINTAS PARA LA CABEZA.**
- **VENDAJE.**
- **LAS CAMISAS POR DEBAJO DEL UNIFORME NO ESTÁN PERMITIDAS.**

*Art. 4.4.2. "Todos los jugadores del equipo deben tener todas sus mangas de compresión de brazos y piernas, protección para la cabeza, muñequeras, cintas para el pelo y vendajes del mismo color sólido."*



# EQUIPAMIENTO: DISPOSITIVO DEL RELOJ DE TIRO



**EN COMPETICIONES FIBA NIVEL 1  
SE PERMITEN RELOJES DE  
LANZAMIENTO CON DISPOSITIVOS  
DE DOBLE CARA PARA SER VISIBLE  
PARA TODOS EN EL PARTIDO.**



# ART. 46 – ÁRBITRO PRINCIPAL (CREW CHIEF). IRS.

**ÚLTIMOS DOS MINUTOS  
DEL PARTIDO**

**GT/BI SANCIONADO  
SÍ/NO**



**DURANTE CUALQUIER MOMENTO  
DEL PARTIDO**

**TIRADOR 2/3  
TIROS LIBRES**

**ACTUALIZAR  
PF/UF/DQF**

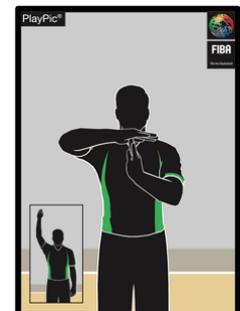
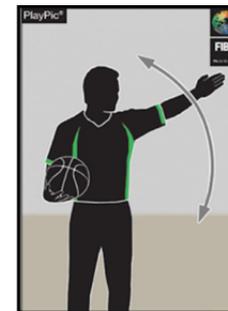


# ART. 17 – SAQUE.

- 1. ÚLTIMOS 2 MINUTOS DEL 4º CUARTO O DE CUALQUIER PRÓRROGA.**
- 2. EL DEFENSOR NO PUEDE MOVERSE SOBRE LA LÍNEA LIMÍTROFE.**

## ÁRBITRO

- UTILIZA LA SEÑAL DE AVISO PREVENTIVO.**
- SI HAY VIOLACIÓN, FALTA TÉCNICA AL JUGADOR DEFENSOR.**



# ART. 17 – SAQUE. PROCEDIMIENTO

**EL ÁRBITRO ACTIVO REALIZARÁ LA SEÑAL PREVENTIVA ANTES DE ENTREGAR BALÓN EN EL SAQUE:**

- **SI RELOJ MARCA 2:00 O MENOS PARA EL FINAL DE PARTIDO (CUARTO CUARTO O CUALQUIER PRÓRROGA).**
- **CUANDO HAYA DEFENSOR PRESIONANDO.**
- **DA IGUAL SI PREVIAMENTE A ESE MOMENTO (38 MINUTOS ANTERIORES) SE HA REALIZADO UNA SEÑAL SIMILAR PARA AVISAR QUE NO SE RETRASE EL SAQUE.**
- **DESPUÉS DE CANASTA CONVERTIDA, CUANDO NO SE ENTREGA EL BALÓN, TAMBIÉN HAY QUE HACER LA SEÑAL. EN ESTE CASO DESDE QUE EL BALÓN ATRAVIESE LA CANASTA (ARO Y RED).**



# ART. 17 – SAQUE. BASE DE APLICACIÓN.

**36-38 Situación.** Cuando el reloj del partido muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga y hay un saque de banda para ser administrado con un jugador que defiende al sacador, se aplicará el siguiente procedimiento:

- El árbitro usará una señal de cruce ilegal de línea de banda como advertencia antes de entregar el balón al lanzador.
- Si después el defensor mueve cualquier parte de su cuerpo sobre la línea limítrofe para interferir con el saque, se deberá sancionar una falta técnica sin previo aviso.
- El mismo procedimiento también se aplicará después de una canasta de campo o último tiro libre convertido, cuando el balón no se entregue al lanzador.



# ART. 17 - SAQUE TRAS UF, DQF Y ENFRENTAMIENTO.

**TODOS LOS SAQUES COMO PARTE DE UNA UF, DQF O ENFRENTAMIENTO SERÁN ADMINISTRADOS DESDE LA LÍNEA DE SAQUE DE LA PISTA DELANTERA DEL EQUIPO. SI LA ACCIÓN SE PRODUCE EN UN INTERVALO DE JUEGO EL PERÍODO DE JUEGO COMENZARÁ CON EL SAQUE DE LA PENALIZACIÓN.**

**EN ESTOS CASOS EL EQUIPO TENDRÁ 14 SEGUNDOS EN EL RELOJ DE LANZAMIENTO (SALVO EN EL CASO DE ENFRENTAMIENTOS, SI SE COMPENSAN LAS PENALIZACIONES).**



## ART. 17 – SAQUE. BASE DE APLICACIÓN.

**39-2 Ejemplo:** El equipo A tiene la posesión del balón durante 20 segundos cuando ocurre una situación que puede conducir a un enfrentamiento. Los árbitros descalifican a 2 sustitutos de cada equipo por abandonar sus zonas de banquillo de equipo.

**Interpretación:** El Equipo A, que controló el balón antes de que comenzara la pelea, recibirá un saque de banda desde la línea de saque en su pista delantera con solo 4 segundos en el reloj de lanzamiento.



# ART. 17 – SAQUE. BASE DE APLICACIÓN.

**39-4 Ejemplo:** En una situación de enfrentamiento, A6 ha entrado al terreno de juego y, por lo tanto, ha sido descalificado.

**Interpretación:** El Entrenador del equipo A será sancionado con una falta técnica, anotada como 'B2'. Cualquier jugador del equipo B intentará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque de banda del equipo B desde la línea de saque en su pista delantera. El reloj de lanzamiento se reiniciará con 14 segundos.



# ART. 24 – REGATE.

**LANZAR EL BALÓN  
CONTRA EL TABLERO YA  
NO SE CONSIDERA UN  
REGATE.**

**“EL MATE CONTRA EL  
TABLERO” SE PERMITE  
TRAS EL REGATE.**



**SE LANZA EL BALÓN CONTRA EL TABLERO**



**EL BALÓN TOCA EL TABLERO**



**EL JUGADOR ATRAPA EL BALÓN**



**EL MATE ESTÁ PERMITIDO**



## ART. 24 – REGATE. BASE DE APLICACIÓN.

**24-2 Ejemplo:** A1 aún no ha botado y permanece posicional cuando lanza el balón contra el tablero de los oponentes o su propio tablero y lo atrapa nuevamente antes de que otro jugador lo haya atrapado.

**Interpretación:** Juego legal. Después de atrapar el balón, A1 puede lanzar, pasar y comenzar un nuevo regate.



## ART. 24 – REGATE. BASE DE APLICACIÓN.

**24-3 Ejemplo:** Después de terminar un regate, ya sea en el movimiento continuo o estando posicional, A1 lanza el balón contra el tablero de los oponentes o su propio tablero y lo atrapa nuevamente o lo toca antes de que el balón haya tocado a otro jugador.

**Interpretación:** Juego legal. Después de atrapar el balón, A1 puede lanzar o pasar, pero no puede comenzar un nuevo regate.



## ART. 24 – REGATE. BASE DE APLICACIÓN.

**24-4 Ejemplo:** El tiro de A1 no toca el aro. A1 recupera el balón y lo lanza contra el tablero, tras lo cual A1 coge o toca el balón otra vez antes de que haya tocado a otro jugador.

**Interpretación:** Juego legal. Después de coger el balón, A1 puede lanzar, pasar y comenzar un nuevo regate.



# ART. 29 - 24 SEGUNDOS (1).

**ÚLTIMOS 2 MINUTOS DEL 4º CUARTO O DE LA PRÓRROGA:**



**EL ENTRENADOR DEL EQUIPO QUE SACA EN PISTA TRASERA DECIDE DESPUÉS DE SU TIEMPO MUERTO DÓNDE SE REANUDARÁ EL PARTIDO.**



## ART. 18 – TIEMPO MUERTO. PROCEDIMIENTO

- **EL ÁRBITRO MÁS CERCANO AL BANQUILLO DEL ENTRENADOR QUE PUEDE ELEGIR EL LUGAR DEL SAQUE SERÁ INFORMADO POR EL ENTRENADOR COMO MÁXIMO A LA FINALIZACIÓN DEL TIEMPO MUERTO. (REGLAS INDICAN ÁRBITRO PRINCIPAL, PERO NO DESEAMOS CAMBIAR LA MECÁNICA DURANTE LOS TIEMPOS MUERTOS).**
- **ENTRENADOR (SÓLO ÉL) PUEDE ELEGIR PISTA TRASERA O PISTA DELANTERA. UNA VEZ ELEGIDO, EN ESE MISMO TIEMPO MUERTO, NO PUEDE CAMBIAR LA DECISIÓN.**
- **DEBE COMUNICARLO VERBAL Y FÍSICAMENTE. DEBE ESTAR INFORMADO EQUIPO Oponente. NO SE ADMINISTRA EL SAQUE HASTA QUE ESTEMOS SEGUROS.**
- **SE PUEDE ELEGIR SOLO CAMBIAR EL SAQUE DE PISTA TRASERA A PISTA DELANTERA.**



## ART. 18 – TM. BASE DE APLICACIÓN.

**17-11 Ejemplo:** En el último minuto del partido, A1 ha regateado en su pista trasera cuando un jugador del equipo B palmea el balón fuera de banda en la prolongación de la línea de tiros libres. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

**Interpretación:** Como máximo después del tiempo muerto, el árbitro principal preguntará al entrenador del equipo A sobre su decisión acerca de dónde será administrado el saque. El entrenador dirá en voz alta “pista delantera” o “pista trasera” y al mismo tiempo señalará con su brazo el lugar (pista trasera o pista delantera), donde el saque será administrado. La decisión del entrenador del equipo A es final e irreversible. El árbitro principal (crew chief) informará al entrenador del equipo B de la decisión del entrenador del equipo A.

El partido se reanudará con un saque del equipo A solamente si las posiciones de los jugadores de ambos equipos en el terreno de juego claramente indican que entienden desde dónde se reanudará el partido.



# ART. 29 - 24 SEGUNDOS (2).

**TIEMPO MUERTO CONCEDIDO AL EQUIPO QUE SACA, U2M CUARTO O PRÓRROGA**

## PISTA TRASERA

**FIBA**

**REINICIO A 24 SEGUNDOS, DESPUÉS DE CANASTA, FALTA O VIOLACIÓN DE LOS Oponentes.**

**NO REINICIO, SI HAY FUERA DE BANDA O CUALQUIER OTRA RAZÓN.**



HOME SCORER'S TABLE VISITOR

## PISTA DELANTERA

**FIBA**

**REINICIO A 14 SEGUNDOS, SI HAY 14 SEGUNDOS O MÁS**

**NO REINICIO, SI HAY MENOS DE 14 SEGUNDOS.**



HOME SCORER'S TABLE VISITOR

**DIRECCIÓN DEL JUEGO**



# ART. 29 - 24 SEGUNDOS (3).

**SIEMPRE QUE SE SANCIONE UNA FALTA O VIOLACIÓN  
AL EQUIPO QUE CONTROLA EL BALÓN:**

**1. EL RELOJ DE  
LANZAMIENTO  
SE REINICIARÁ**

**2. SAQUE PARA EL  
EQUIPO  
OPONENTE CON:**

**A. 24 SEGUNDOS SI EL  
SAQUE ES EN LA  
PISTA TRASERA.**

**24**

**B. 14 SEGUNDOS SI EL  
SAQUE ES EN LA  
PISTA DELANTERA.**

**14**



# ART. 29 - 24 SEGUNDOS (4).

## PRINCIPIOS PARA EL REINICIO A 24 SEGUNDOS

**24**

UN EQUIPO  
OBTIENE EL  
CONTROL DE UN  
BALÓN VIVO EN EL  
TERRENO DE  
JUEGO.

**24**

SAQUE DESPUÉS  
DE UNA CANASTA  
VÁLIDA.

**24**

SAQUE DESDE  
PISTA TRASERA  
TRAS FALTA O  
VIOLACIÓN DEL  
EQUIPO  
OPONENTE.

**24**

PARTIDO  
DETENIDO POR  
UNA ACCIÓN  
RELACIONADA  
CON EL EQUIPO  
QUE NO CONTROLA  
EL BALÓN.



# ART. 29 - 24 SEGUNDOS (5).

## PRINCIPIOS PARA EL REINICIO A 14 SEGUNDOS

**14**

EL MISMO EQUIPO  
RECUPERA EL  
BALÓN TRAS UN  
TIRO NO  
CONVERTIDO  
(BALÓN TOCA EL  
ARO).

**14**

SAQUE DESDE  
PISTA DELANTERA  
DESPUÉS DE  
FAITA O  
VIOLACIÓN DEL  
EQUIPO  
CONTRARIO.

**14**

SAQUE DURANTE  
LA PENALIZACIÓN  
DE UNA UF /DQF  
DESDE LA LÍNEA  
DE SAQUE DE LA  
PISTA DELANTERA  
DEL EQUIPO.

**14**

L2M Y TIEMPO  
MUERTO CON LA  
OPCIÓN DE SAQUE  
EN PISTA  
DELANTERA Y 14 O  
MÁS SEGUNDOS  
EN LA CUENTA.



# ART. 29 - 24 SEGUNDOS (6).

## PRINCIPIOS DE NO REINICIO (SE MANTIENE LA CUENTA)

**9**

**PARTIDO  
DETENIDO POR  
UNA ACCIÓN  
RELACIONADA  
CON EL EQUIPO  
QUE CONTROLA EL  
BALÓN.**

**9**

**PARTIDO DETENIDO  
POR UNA ACCIÓN  
NO RELACIONADA  
CON NINGÚN  
EQUIPO, EXCEPTO  
SI SE PONE A LOS  
OPONENTES EN  
DESVENTAJA.**

**9**

**EL EQUIPO QUE  
CONTROLA EL  
BALÓN REALIZA  
UN SAQUE  
DESPUÉS DE QUE  
EL BALÓN HAYA  
SALIDO FUERA DE  
BANDA.**

**9**

**L2M Y TIEMPO  
MUERTO CON LA  
OPCIÓN DE SAQUE  
EN PISTA  
DELANTERA Y 13  
O MENOS  
SEGUNDOS EN LA  
CUENTA.**

**9**

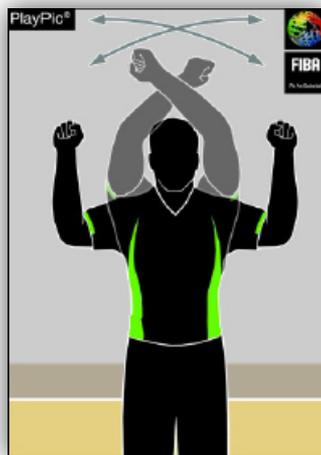
**FALTA TÉCNICA  
COMETIDA POR EL  
EQUIPO QUE  
CONTROLA EL  
BALÓN.**



# ART. 35 – FALTA DOBLE.

## PARA CONSIDERAR LA ACCIÓN COMO FALTA DOBLE

**2 JUGADORES Oponentes  
se hacen falta el uno al  
otro con contacto  
físico y con la misma  
penalización.**



# ART. 36 – FALTA TÉCNICA.



## **PENALIZACIÓN:**

**1 TIRO LIBRE, PARA SER ADMINISTRADO INMEDIATAMENTE (PERO DESPUÉS DEL TIEMPO MUERTO)**

## **PARA REANUDAR:**

**EL BALÓN SE DEVUELVE AL EQUIPO QUE CONTROLABA EL BALÓN O TENÍA DERECHO AL BALÓN CUANDO SE SANCIONÓ LA FALTA TÉCNICA.**



# ART. 36 – FALTA TÉCNICA. PROCEDIMIENTO

- **SI SE SANCIONA UNA FALTA TÉCNICA, TRAS LA ADMINISTRACIÓN DEL TIRO LIBRE DE LA PENALIZACIÓN, SE CONCEDERÁ UN SAQUE AL EQUIPO QUE CONTROLABA EL BALÓN, DESDE EL LUGAR MÁS CERCANO A DONDE EL BALÓN ESTABA UBICADO EN EL MOMENTO DE LA SANCIÓN.**
- **EL RELOJ DE LANZAMIENTO SE MANEJARÁ DE LA FORMA SIGUIENTE: SI EL INFRACTOR ES DEL**
  - **EQUIPO QUE CONTROLABA EL BALÓN, LA CUENTA SIGUE.**
  - **EQUIPO QUE NO CONTROLABA EL BALÓN:**
    - **NUEVA CUENTA EN PISTA TRASERA.**
    - **14" O TIEMPO RESTANTE SI ERA SUPERIOR A 14" EN PISTA DELANTERA.**
- **SI HAY MÁS DE UNA SANCIÓN PARA ADMINISTRAR, LA FALTA TÉCNICA SE ADMINISTRARÁ EN PRIMER LUGAR, INCLUSO ENTRE TIROS LIBRES. EN ESTE CASO, SI HAY QUE ADMINISTRAR LA FALTA TÉCNICA EN EL LADO CONTRARIO, SOLO IRÁ 1 ÁRBITRO QUE ADMINISTRARÁ EL TIRO LIBRE DESDE UNA POSICIÓN QUE LE PERMITA CONTROLAR AL LANZADOR.**
- **MECÁNICAMENTE, TRAS SANCIONAR UNA FALTA TÉCNICA PROCEDEREMOS COMO DESPUÉS DE UNA FALTA NORMAL. ADMINISTRARÁ EL TIRO LIBRE RESULTANTE EL ÁRBITRO MÁS CERCANO A LA POSICIÓN DE CABEZA DE LA LÍNEA DE TIROS LIBRES DONDE SE ADMINISTRA EL SAQUE.**



## ART. 36 – FALTA TÉCNICA. BASE DE APLICACIÓN.

**36-38 Situación.** Cuando se sanciona una falta técnica, la penalización del tiro libre se administrará inmediatamente, sin rebote. Después de que se haya administrado el tiro libre, el juego se reanudará desde el lugar más cercano al lugar donde se encontraba el balón, cuando se sancionó la falta técnica.



# ART. 36 – FALTA TÉCNICA. BASE DE APLICACIÓN.

**36-42 Ejemplo:** A1 recibe una falta por parte de B1 en su lanzamiento a canasta de 2 puntos. Antes de la administración del primer tiro libre, se sanciona una falta técnica a A2.

**Interpretación:** Después de la administración del tiro libre por cualquier jugador del equipo B por la falta técnica de A2, A1 intentará 2 tiros libres.



# ART. 36 – FALTA TÉCNICA. BASE DE APLICACIÓN.

**36-43 Ejemplo:** A1 recibe una falta por parte de B1 en su lanzamiento de 2 puntos. Después de que A1 haya intentado el primero de sus 2 tiros libres, se sanciona una falta técnica a A2.

**Interpretación:** Después de la administración del tiro libre por cualquier jugador del equipo B por la falta técnica de A2, A1 intentará su segundo tiro libre



## ART. 36 – FALTA TÉCNICA. BASE DE APLICACIÓN.

**36-36 Ejemplo:** Con 21 segundos en el reloj de lanzamiento A1 bota en su pista trasera, cuando se sanciona una falta técnica a B1.

**Interpretación:** Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba situado el balón cuando se sancionó la falta técnica. El equipo A tendrá una nueva cuenta de 8 segundos y el reloj de lanzamiento se reiniciará con nuevos 24 segundos.



## ART. 36 – FALTA TÉCNICA. BASE DE APLICACIÓN.

**36-37 Ejemplo:** Con 21 segundos en el reloj de lanzamiento A1 bota en su pista trasera, cuando se sanciona una falta técnica a A2.

**Interpretación:** Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba situado el balón cuando se sancionó la falta técnica. El equipo A tendrá 5 segundos para pasar el balón hacia su pista delantera y 21 segundos en su reloj de lanzamiento.



# ART. 39 – ENFRENTAMIENTO.

**SI UN MIEMBRO DE UN EQUIPO  
(SUSTITUTO, DOCTOR, ETC...) ABANDONA EL ÁREA DE BANQUILLO DE EQUIPO DURANTE UN ENFRENTAMIENTO.**

**SI NO ESTÁ INVOLUCRADO EN EL ENFRENTAMIENTO:  
DESCALIFICADO Y TF AL ENTRENADOR.  
"F" ( 2 FT + P ) X EQUIPO.**



**SI ESTÁ ACTIVAMENTE INVOLUCRADO:  
FALTA DESCALIFICANTE  
"D" ( 2 FT + P ) X PERSONA.**



# ART. 39 – ENFRENTAMIENTO. PROCEDIMIENTO

- **EL ENTRENADOR DEL EQUIPO ES LA PERSONA RESPONSABLE DE QUE, EN SITUACIONES DE ENFRENTAMIENTO, NINGÚN MIEMBRO DE SU EQUIPO ABANDONE LA ZONA DE BANQUILLO.**
- **SI ALGUIEN ABANDONA LA ZONA DE BANQUILLO DE EQUIPO, EL ENTRENADOR RECIBIRÁ SIEMPRE UNA FALTA TÉCNICA B<sub>2</sub>. ADEMÁS:**
  - **SI ESA PERSONA NO PARTICIPA ACTIVAMENTE EN LA PELEA, SERÁ DESCALIFICADA Y EL RESTO DE CASILLAS DE SU ESPACIO DE FALTAS SE RELLENARÁ CON F.**
  - **SI ESA PERSONA PARTICIPA ACTIVAMENTE EN LA PELEA, SERÁ DESCALIFICADA Y SE ANOTARÁ:**
    - **UNA D<sub>2</sub> EN SU CASILLA, EN CASO DE TENER CASILLA PROPIA, SEGUIDO DE F.**
    - **UNA B<sub>2</sub> AL ENTRENADOR, EN CASO DE NO TENER CASILLA PROPIA.**



# ART. 39 – ENFRENTAMIENTO. BASE DE APLICACIÓN.

**39-6 Ejemplo:** A1 y B1 comienzan un enfrentamiento en el terreno de juego. A6 y el mánager del equipo A entran al terreno de juego y participan activamente en el enfrentamiento.

**Interpretación:** A1 y B1 serán descalificados, faltas anotadas como “D<sub>c</sub>”. Las penalizaciones de ambas faltas descalificantes (A1, B1) se cancelarán entre ellas. El entrenador del equipo A será sancionado con una falta técnica, anotada como “B<sub>2</sub>”. A6 será descalificado, falta anotada como “D<sub>2</sub>”. En el acta los restantes espacios de falta de A6 se rellenarán con “F”. El mánager del equipo A será también descalificado. Su falta descalificante será computada contra el entrenador del equipo A anotada como “B<sub>2</sub>”.

Cual(es)quier jugador(es) intentará(n) 6 tiros libres (2 tiros libres por la falta técnica al entrenador ya que A6 y el mánager del equipo A han abandonado su área de banquillo de equipo, 2 tiros libres por la falta descalificante de A6 por su participación activa en el enfrentamiento y 2 tiros libres por la falta técnica al entrenador del equipo A porque el mánager del equipo A ha sido descalificado por su participación activa en el enfrentamiento).

El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde la línea de saque de su pista delantera. El reloj de lanzamiento se reiniciará con 14 segundos.



# ART. 50 – OPERADOR DEL RELOJ DE TIRO. DEBERES.

## BALÓN ENCAJADO ENTRE EL TABLERO Y EL ARO



### SITUACIÓN DE SALTO

**REINICIO A 14" SI EL BALÓN ES PARA EL EQUIPO A, QUE LO CONTROLABA**

**REINICIO A 24" SI EL BALÓN ES PARA EL EQUIPO B, QUE NO LO CONTROLABA**



## ART. 18 – RELOJ DE TIRO. BASE DE APLICACIÓN.

**29/50-43 Ejemplo:** A1 intenta un tiro a canasta. El balón se encaja entre el aro y el tablero. La flecha de posesión favorece al equipo A. El reloj de lanzamiento muestra 8 segundos.

**Interpretación:** El partido se reanudará con un saque de banda del equipo A desde la línea de fondo al lado del tablero. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

