

Fall

796

1

14052

MINISTERIO DE CULTURA Y EDUCACION
DIRECCION DE EDUCACION FISICA, DEPORTES Y RECREACION
INSTITUTO NACIONAL DE DEPORTES

REGLAMENTO DE BASKETBALL

varones y mujeres

1970

Colección Reglamentos

Foll
319.00
1

INSTITUTO NACIONAL DE DEPORTES

Basquetbol

IV	014052
SIG	Foll 796
LIS	1 1

BIBLIOTECA	
Entró	H-14-71
Remitente	Argentina
Intervino	J

REGLAS OFICIALES DE JUEGO

Para HOMBRES y MUJERES

01957

ADOPTADAS POR LA FEDERACION INTERNACIONAL
DE BASKETBALL AMATEUR (F.I.B.A.)

1968 - 1972

Comisión Técnica de la F.I.B.A.
Buenos Aires, 208-1er Pico - E. 1100

Estas Reglas de juego fueron aprobadas por el VIII Congreso Mundial de la F.I.B.A. reunido en México en Octubre de 1968.

Para facilitar su correcta interpretación, la Comisión Técnica de la F.I.B.A. acordó algunas correcciones y enmiendas en la reunión realizada en Florencia (Italia) el 31 de Mayo y 1º de Junio de 1969.

La dirección del INSTITUTO NACIONAL DE DEPORTES agradece a la FEDERACION PERUANA DE BASKETBALL la autorización acordada para reproducir - en sistema "off-set" estas Reglas de Juego que oportunamente editara, gesto cordial que valora y se complace en destacar.

Buenos Aires, setiembre de 1970

REGLAS DE JUEGO OFICIALES DE BASKETBALL

Texto en castellano adoptado por la Comisión de Zona Sudamericana de la F.I.B.A. (C.Z.S.F.)

Este texto fue aprobado en la III Reunión del Consejo Técnico Permanente de la Comisión de Zona Sudamericana de la F.I.B.A. realizado en Montevideo (Uruguay) en marzo de 1969, en ocasión del XXIII Campeonato Sudamericano de Basketball Masculino, con la participación de los siguientes miembros:

CARLOS BOANERGES CEBALLOS C.
(Director Ejecutivo)
(Ecuador)

ANTONIO RUEDA
MARIO H. LESCURIEUX
(Argentina)

IVAN RAPOSO
(Secretario Comisión
Técnica F.I.B.A.)
FRANCISCO MASSOLLER
(Brasil)

ALFREDO CAMPUZANO
(Colombia)

ALFREDO CARRASCO C.
GUIDO OSSANDON S.
(Chile)

DR. DOMINGO A. INCHAUSTI
(Paraguay)

GUILLERMO ROSS C.
(Perú)

ANIBAL P. GARDONE
(Uruguay)

En la reunión del Consejo Técnico Permanente de la Comisión de Zona Sudamericana de la F.I.B.A. realizada en la ciudad de Guayaquil (Ecuador) el 5 de Setiembre de 1969, se consideraron y agregaron las enmiendas aprobadas por la Comisión Técnica de la F.I.B.A. en la reunión de Florencia (Italia) realizada el 31 de Mayo y 1° de Junio de 1969.



FEDERACION PERUANA DE BASKETBALL

FUNDADA EL 26 DE AGOSTO DE 1968

MIEMBRO DE LA FEDERACION INTERNACIONAL DE BASKETBALL AMATEUR (F. I. B. A.), DE LA COMISION DE ZONA SUDAMERICANA DE LA F. I. B. A., DEL COMITE OLIMPICO PERUANO Y DEL COMITE NACIONAL DE DEPORTES

CASILLA POSTAL No. 1747

ESTADIO NACIONAL

TRIBUNA SUR

DIRECCION CABLEGRAFICA "FEPEBASKET"

PUERTA No. 30 - 2° PISO OFICINA No. 1

LIMA - PERU

TELEFONO No. 3177

Lima, 11 de Marzo de 1970.

Cf. No. 149.70.FPB.

Señor
LUIS ANDRES MARTIN.,
Director del
INSTITUTO NACIONAL DE DEPORTES DE BUENOS AIRES
Buenos Aires.-
Argentina.-

De nuestra consideración:

Hemos recibido por intermedio de nuestro Ex-Presidente, Señor Eduardo Alraldi Rivarola, su solicitud para que autoricemos al Instituto Nacional de Deportes de su di-rección, para reproducir las Reglas de Juego que ha editado - nuestra Federación y que estarán en vigencia hasta el año 1972.

Posamos en su conocimiento que, tratán-dose de un pedido muy, gran amigo y colaborador de nuestra Fe-deración, en la última Sesión realizada, acordamos acceder a su solicitud y autorizar al Instituto Nacional de Deportes de Buenos Aires para reproducir las Reglas de Juego que hemos editado para el período 1968- 1972.

Aprovechamos la oportunidad para reite-rarle las seguridades de nuestra consideración distinguida y es-pecial deferencia.

FEDERACION PERUANA DE BASKETBALL

ANTONIO RIVAS SOTILLOS
SECRETARIO

GUILLERMO ROSS CASTILLO
PRESIDENTE

h.c.o.
GRC/gaa.

REGLAS OFICIALES DE BASQUETBOL

PARA HOMBRES Y MUJERES

REGLA UNO

EL JUEGO

1.—Definición

El **Basketball** se juega entre dos equipos de cinco jugadores cada uno. El objetivo de cada equipo es el de introducir la pelota en el cesto de su oponente y evitar que el otro equipo obtenga posesión de la pelota o anote puntos. La pelota puede ser pasada, lanzada, golpeada con la mano abierta, echada a rodar o llevada en drible, en cualquier dirección, sujeto a las restricciones que especifican las siguientes reglas.

REGLA DOS INSTALACIONES Y MATERIALES

2.—Cancha.—Dimensiones

La cancha de juego debe ser una superficie dura, rectangular, libre de obstáculos, que medirá 26 metros de largo por 14 metros de ancho, medidas tomadas desde el borde interior de las líneas demarcatorias.

Se permiten las siguientes variaciones en las dimensiones: 2 metros de más o de menos en el largo y 1 metro de más o de menos en el ancho, siendo las variaciones proporcionales entre sí. No se permiten canchas de césped.

La altura del techo será de, por lo menos, 7 metros. La superficie de juego estará iluminada de manera uniforme y adecuada. Las lámparas serán colocadas de manera tal, que no dificulten la visión del jugador que lanza al cesto.

3.—Líneas demarcatorias

La cancha de juego estará delimitada por líneas bien definidas que deberán estar, en toda su extensión, por lo menos, a 1 metro de cualquier obstáculo. Las líneas de los lados más largos de la cancha se llamarán **líneas laterales** y las de los lados más cortos **líneas finales**. La distancia entre estas líneas y los espectadores deberá ser, por lo menos, de dos metros.

Cuando el espacio libre de obstáculos alrededor de la cancha, sea de menos de un metro, deberá trazarse en la cancha una línea delgada a 1 metro de las líneas demarcatorias.

Las líneas mencionadas en este artículo y en los siguientes, deben ser trazadas de modo que sean perfectamente visibles y tendrán 5 cm. de ancho.

4.—Círculo central

El círculo central tendrá un radio de 1.80 m. y estará marcado en el centro de la cancha. El radio se medirá hasta el borde exterior de la circunferencia.

5.—Línea central. — Zona de ataque, Zona de defensa.

Una línea central deberá ser trazada paralela a las líneas finales, desde el punto medio de las líneas laterales.

La Zona de ataque de un equipo es la parte de la cancha comprendida entre la línea final que está detrás del cesto del oponente y el borde más cercano de la línea central. La otra parte de la cancha, incluida la línea central es la Zona de defensa del equipo.

6.—Líneas de tiro libre

Una línea de tiro libre se marcará paralela a cada línea final. Tendrá su borde más alejado a 5.80 m. del borde interior de la línea final, deberá tener 3.60 m. de largo y su punto medio coincidirá con una línea imaginaria que una los puntos medios de las dos líneas finales.

7.—Áreas restrictivas y áreas de tiro libre

Las áreas restrictivas serán espacios marcados en la cancha, los que estarán limitados por las líneas finales, las líneas de tiro libre y por líneas que se inician en las líneas finales, con sus bordes exteriores a 3 m. de los puntos medios de las líneas finales y que terminan en los extremos de las líneas de tiro libre.

Las áreas de tiro libre son las áreas restrictivas ampliadas en la cancha con semicírculos de 1.80 m. de radio, cuyos centros están en los puntos medios de las líneas de tiro libre. Semicírculos similares serán marcados, dentro de las áreas restrictivas, con una línea cortada.

A lo largo de las áreas de tiro libre se marcarán espacios, que serán utilizados por los jugadores durante la ejecución de los tiros libres. Estos espacios se marcarán de la siguiente manera:

El primer espacio estará situado a 1.80 m. del borde interior de la línea final, medido a lo largo de la línea que delimita lateralmente el área de tiro libre, y tendrá 85 cm. de ancho. El segundo espacio será adyacente al primero y tendrá también 85 cm. de ancho. Las líneas usadas para marcar estos espacios tendrán 10 cm. de largo y serán perpendiculares a las líneas de los lados del área de tiro libre y estarán trazadas fuera de los espacios que ellas delimitan.

8.—Tableros.—Dimensiones, material y posición.

Cada uno de los tableros será construido de madera dura, de 3 cm. de espesor, o de un material transparente adecuado (hecho de una sola pieza y con el mismo grado de rigidez que los de madera), y sus dimensiones serán de 1.80 m. en sentido horizontal y 1.20 m. en sentido vertical. La superficie frontal del tablero será plana y lisa y, a menos que sea transparente, será de color blanco. Esta superficie será marcada como sigue: un rectángulo será trazado detrás del aro y marcado con una línea de 5 cm. de ancho. El rectángulo tendrá por dimensiones exteriores, 59 cm. en sentido horizontal y 45 cm. en sentido vertical. El borde superior de su línea inferior estará al nivel del aro.

Los bordes de los tableros serán marcados con una línea de 5 cm. de ancho. Estas líneas serán de color que contraste con el fondo de las instalaciones.

Normalmente, si el tablero es transparente será marcado con líneas blancas; en otros casos, las líneas serán negras. Los bordes de los tableros y los rectángulos marcados en ellos deben ser del mismo color.

Los tableros se instalarán rigidamente en cada extremo de la cancha, en ángulo recto con el piso, paralelos a las líneas finales y con sus bordes inferiores a 2.75 m. de altura del piso. El centro de cada tablero coincidirá con la perpendicular levantada en un punto de la cancha, situado a 1.20 m. en ángulo recto con el punto medio de cada línea final. Los soportes de los tableros estarán fuera de la cancha, a 40 cm. por lo menos del borde exterior de las líneas finales y estarán pintados de color vivo, que contraste con el fondo de las instalaciones, de tal modo que sean claramente visibles para los jugadores.

9.—Cestos

Los Cestos serán redes de cordel blanco colgadas de aros de hierro de 45 cm. de diámetro interior, pintados de color anaranjado. El metal de los aros será de 20 mm. de diámetro, con el posible agregado de pequeños ganchos en

su parte inferior u otro dispositivo similar para sujetar la red. Las redes tendrán 40 cm. de largo y estarán confeccionadas de tal modo que retarden momentáneamente el paso de la pelota a través del cesto.

El Aro estará rígidamente fijado al tablero. Descansará en un plano horizontal a 3.05 m. de altura del piso y estará equidistante de los bordes verticales del tablero. El punto más cercano del borde interior del aro, estará a 15 cm. de la superficie del tablero.

10.—Pelota.—Material, tamaño y peso

La pelota será esférica, estará hecha de una cámara de goma protegida por una cubierta de cuero, material sintético o goma; no tendrá menos de 75 cm. ni más de 78 cm. de circunferencia; pesará no menos de 600 gr. ni más de 650 gr. y estará inflada con una presión de aire tal, que cuando se la deje caer sobre un piso duro de madera, desde una altura aproximada de 1.80 m. medida hasta la parte inferior de la pelota, ésta rebote hasta una altura, medida hasta su parte superior, de no menos de 1.20 m. aproximadamente, ni más de 1.40 m. aproximadamente.

El equipo local proveerá una pelota nueva o dos usadas en buen estado, satisfactorias para el Juez. Si se proveyesen pelotas usadas, el Juez elegirá la que será utilizada en el partido y el equipo visitante la tendrá para practicar. Si fuera nueva, ninguno de los equipos la utilizará en sus prácticas. Si la pelota provista por el equipo local no fuera satisfactoria para el Juez, éste tiene autoridad para ordenar que el partido sea jugado con la pelota del equipo visitante, si estuviera en mejores condiciones.

11.—Material técnico

El siguiente material técnico deberá ser provisto por el equipo local y estará a disposición de los jueces y sus asistentes:

- a) El cronómetro del partido y el cronómetro para detención del tiempo; al Cronometrista se le proporcionará por lo menos dos cronómetros con freno, uno de los cuales será el cronómetro del partido. Será colocado sobre la mesa de modo que lo puedan ver el Cronometrista y el Apuntador.
- b) Un dispositivo apropiado, visible para los jugadores y espectadores, para la aplicación de la Regla de los

30 segundos y que será manejado por el operador de los 30 segundos.

- c) La Planilla Oficial de Juego que será la aprobada por la Federación Internacional de Basketball Amateur y que debe ser llenada por el Apuntador antes y durante el partido, de acuerdo con las Reglas respectivas. (Ver página 58).
- d) Elementos apropiados para todas las indicaciones previstas en estas Reglas, incluyendo un tablero indicador de puntaje, visible para los jugadores y espectadores.
- e) Marcadores numerados del 1 al 5 que estarán a disposición del Apuntador. Cada vez que un jugador comete foul, el Apuntador levantará, de manera que sea visible para los dos entrenadores, el marcador con el número correspondiente al número de fouls cometidos por ese jugador. Los marcadores serán blancos, con números negros del 1 al 4 y rojo el número 5.

REGLA TRES

JUGADORES, SUSTITUTOS Y ENTRENADORES

12.—Equipos

Cada equipo estará integrado por cinco jugadores, uno de los cuales será el Capitán.

A cada equipo le serán permitidos siete sustitutos. Los sustitutos que lleguen tarde pero que con anterioridad hubieran sido inscriptos en la planilla, pueden participar en el juego.

Cada jugador estará numerado en la parte de adelante y en la de atrás de su camiseta, con números lisos de color firme que contraste con el de la camiseta y hechos con un material de no menos de 2 cm. de ancho. Los números de la parte de atrás tendrán por lo menos 20 cm. de alto y los de adelante, por lo menos, 10 cm. de alto. Los equipos usarán números del 4 al 15.

Los jugadores de un mismo equipo no llevarán números repetidos.

13.—Jugador que abandona la cancha

Un jugador no podrá abandonar la cancha de juego sin permiso de uno de los jueces hasta finalizar el tiempo de cada período de juego, a excepción de lo que autorizan estas Reglas.

14.—Capitán.—Deberes y atribuciones

El Capitán será el representante de su equipo y controlará su juego (ver también Art. 87). El Capitán puede dirigirse a los jueces sobre asuntos de interpretación o para obtener informaciones esenciales cuando sea necesario, si lo hace de una manera cortés. Ningún otro jugador podrá dirigirse a los jueces, excepto en los casos previstos en el Art. 46.

Antes de abandonar la cancha por cualquier razón valedera, el Capitán deberá informar al Juez acerca del jugador que lo reemplazará durante su ausencia.

15.—Entrenadores

El Entrenador de un equipo deberá usar ropas deportivas que lo hagan fácilmente reconocible como un miembro de ese equipo.

Antes de la hora fijada para el comienzo del partido, el Entrenador proporcionará al Apuntador los nombres y números de los jugadores que tomarán parte en el juego y el nombre y el número del Capitán del equipo. Si un jugador cambia su número durante el partido, informará del cambio al Apuntador y al Juez. Las sustituciones serán efectuadas por el Entrenador.

El Capitán del equipo puede actuar como Entrenador. Si debe abandonar la cancha por una razón valedera, puede continuar actuando como Entrenador. Sin embargo, si debiera dejar la cancha como consecuencia de un foul descalificador o si se encontrara imposibilitado para actuar como Entrenador a causa de una lesión grave, su sustituto como Capitán también lo sustituirá como Entrenador.

REGLA CUATRO AUTORIDADES Y SUS DEBERES

16.—Jueces y sus Asistentes

Las autoridades serán un Juez y un Arbitro quienes estarán asistidos por un Cronometrista, un Apuntador y un Operador de 30 segundos.

Nunca será excesivo insistir en que los jueces de un partido determinado, no deben estar vinculados en forma alguna con cualquiera de las instituciones representadas en la cancha y que deben ser totalmente competentes e imparciales. Los jueces no tienen autoridad para convenir cambios a las Reglas. Los jueces deberán usar un uniforme consis-

tente en zapatos de basketball o tenis, pantalón largo, camisa o pullover, de color gris.

17.—Deberes y poderes del Juez

El Juez inspeccionará y aprobará todo el material, incluidas las señales utilizadas por los jueces y sus asistentes. Eligirá el cronómetro oficial y reconocerá a quien lo maneje. No permitirá a jugador alguno usar objetos que, a su juicio, sean peligrosos para los otros jugadores.

El Juez lanzará la pelota al aire en el centro de la cancha al iniciar el partido. Deberá decidir cuando vale un gol en caso de que el Arbitro estuviere en desacuerdo. Tendrá autoridad para dar por perdido un partido cuando las circunstancias lo justifiquen. Decidirá los asuntos en que el Cronometrista y el Apuntador no estén de acuerdo. Al final de cada período y de cada período suplementario, examinará cuidadosamente la planilla de juego y aprobará el resultado. Con su aprobación, al terminar el partido, finalizará la intervención de los jueces con respecto al mismo.

El Juez está facultado para decidir sobre cualquier punto no previsto específicamente en estas Reglas.

18.—Deberes de los jueces.—Juez y Arbitro

Los jueces dirigirán el partido de acuerdo con estas Reglas. Esto comprende: poner la pelota en juego, determinar cuándo la pelota está muerta y declararla así con una señal de silbato cuando sea necesario o detener la acción con el silbato cuando la pelota haya quedado muerta, administrar penalidades, ordenar detenciones de tiempo, hacer señales a los sustitutos para que entren a la cancha, entregar (no arrojar) la pelota al jugador que va a ejecutar un saque desde fuera de la cancha cuando sea necesario, de acuerdo con estas Reglas (ver Arts. 64 y 77) y contar silenciosamente los segundos para aplicar lo dispuesto en los Arts. 31, 55, 58, 64, 70 y 88.

Antes del comienzo del partido, los jueces se pondrán de acuerdo sobre la parte de la cancha que será cubierta por cada uno de ellos. Después de cada foul al que corresponda penalidad de tiro libre aunque no sea lanzado, y después de cada decisión de salto, los jueces intercambiarán sus ubicaciones.

Los jueces harán sonar su silbato siempre que sea necesario dar a conocer una decisión.

Los jueces no harán sonar su silbato después de un gol de cancha o de tiro libre, pero indicarán claramente que un gol deberá ser anotado usando la señal convencional de manera que sea claramente visible desde la mesa del Apuntador.

19.—Tiempo y lugar para tomar decisiones

Los jueces están facultados para decidir sobre infracciones a las Reglas cometidas ya sea dentro o fuera de las líneas demarcatorias y también en todo momento, desde el comienzo del juego hasta la señal de que el tiempo ha terminado, al finalizar el partido. Esto incluye los períodos en que el juego puede estar momentáneamente suspendido por cualquier razón.

Ninguno de los jueces está facultado para desechar o discutir las decisiones tomadas por el otro, dentro de los límites de sus respectivas obligaciones, tal como se describen en estas Reglas.

Si los jueces toman decisiones casi simultáneas sobre una misma jugada y las infracciones implican distintas penalidades se impondrá la más severa. Esto no impide el doble foul según se define en el Art. 79.

20.—Sanclón de los fouls

Cuando se ha cometido un foul, los jueces señalarán al infractor, indicando su número con los dedos al Apuntador. Si es un foul personal que involucra como penalidad tiros libres, uno de los jueces lo indicará con toda claridad señalando la línea de tiro libre; también señalará al jugador que debe lanzar los tiros libres.

Si no corresponde tiros libres, uno de los jueces entregará la pelota al jugador que debe ejecutar un saque desde la línea lateral.

Los jueces penarán la conducta antideportiva de cualquier jugador, entrenador, sustituto o asistente de equipo. Si hay deliberada y notoria conducta antideportiva, los jueces penarán expulsando del juego a cualquier jugador ofensor y haciendo retirar del recinto de juego a cualquier ofensor sea sustituto, entrenador, asistente ó partidario.

21.—Deberes del Apuntador

El Apuntador registrará los nombres y los números de los jugadores que han de comenzar el partido y de todos los sustitutos que puedan entrar durante el mismo. Cuando haya una infracción a las Reglas relacionada con la inscripción de los jugadores, substitutiones o numeración de los jugadores, notificará al más cercano de los jueces tan pronto como sea posible, al advertirse la infracción.

El Apuntador llevará la progresión cronológica de los puntos marcados; registrará los goles de cancha logrados y los tiros libres convertidos o errados. Registrará los fouls personales y técnicos cobrados a cada jugador y notificará

al Juez inmediatamente que a un jugador se le haya cobrado su quinto foul. Registrará las detenciones de tiempo de juego computadas a cada equipo y notificará, por intermedio de uno de los jueces, al Entrenador que haya pedido su segunda detención de tiempo, en cada período de juego. También indicará el número de fouls cometidos por cada jugador utilizando los marcadores numerados, como se determina en el Art. 11-e.

El sonido de la señal de Apuntador no detiene el juego. Deberá tener cuidado en hacer sonar su señal solamente cuando la pelota esté muerta y el cronómetro del partido detenido y antes de que la pelota esté nuevamente en juego.

Es esencial que la señal del Apuntador sea diferente de las del Cronometrista y de los jueces.

22.—Deberes del Cronometrista

El Cronometrista observará cuándo está por comenzar cada período y se lo advertirá al Juez con más de tres minutos de anticipación, de modo que él pueda notificar a los equipos, o hacer que se les notifique, por lo menos tres minutos antes de comenzar el período. Avisará al Apuntador dos minutos antes del comienzo de cada período. Registrará el tiempo de juego y el de las detenciones, según lo establecido en estas Reglas.

Para cada detención de tiempo computada, el Cronometrista pondrá en marcha un cronómetro de detención de tiempo y se dirigirá al Apuntador para que avise al Juez cuando sea tiempo de reanudar el juego.

El Cronometrista indicará por medio de gong, pistola o campana, la finalización del tiempo de juego de cada período, o período suplementario. Esta señal da por terminado el tiempo de juego de cada período. Si la señal del Cronometrista fallase o no fuese oída, el Cronometrista entrará en la cancha o usará otros medios para notificar al Juez inmediatamente. Si en el interín se ha convertido un gol o se ha cobrado un foul, el Juez consultará al Cronometrista y al Apuntador. Si ellos coincidieran en que el tiempo de juego había finalizado antes de que la pelota estuviera en el aire, en su trayectoria hacia el cesto, o antes de que se cometiera el foul, el Juez decidirá que el gol no sea válido o, en el caso del foul, que no se tenga en cuenta, a menos que sea antideportivo; pero si el Cronometrista y el Apuntador no estuvieran de acuerdo, el gol será válido o el foul cobrado, a menos que el Juez tenga otro elemento de juicio que altere esta disposición.

23.—Deberes del Operador de los 30 segundos

El Operador de los 30 segundos manejará el cronómetro

o el dispositivo de los 30 segundos (ver Art. 11-b) de acuerdo a lo dispuesto en el Art. 59 de estas Reglas.

La señal del Operador de los 30 segundos determina que la pelota está muerta.

REGLA CINCO REGLAMENTO DEL JUEGO

24.—Tiempo de juego

El partido se dividirá en dos periodos de 20 minutos cada uno, con un intervalo, entre ambos, de 10 minutos.

NOTA.—Si las condiciones locales lo requieren, los organizadores pueden aumentar el intervalo a 15 minutos.

Esta decisión será dada a conocer a todos los interesados antes de la iniciación del partido. En los torneos con duración de varios días, la decisión deberá ser tomada, y dada a conocer a todos los interesados a más tardar, al fin del primer día de juego.

25.—Iniciación del partido

El partido será iniciado por el Juez que lanzará la pelota al aire para un salto entre dos oponentes en el círculo central; el mismo procedimiento será seguido al comienzo del segundo periodo y, eventualmente, de cada periodo suplementario.

El equipo visitante elegirá el cesto en el primer periodo; en canchas neutrales, los equipos sortearán la elección de los cestos. En el segundo periodo los equipos deberán cambiar de cesto.

El partido no podrá comenzar si uno de los equipos no está en la cancha con cinco jugadores listos para jugar. Si quince minutos después de la hora fijada para comenzar el juego, el equipo en falta no está presente, el otro equipo gana el partido por ausencia.

26.—Salto

Un salto tiene lugar cuando uno de los jueces lanza la pelota al aire entre dos jugadores oponentes.

Durante un salto los dos saltadores se colocarán con sus pies dentro de la mitad del círculo que está más próxima a su propio cesto, con uno de los pies cerca del centro de la línea que hay entre ellos. Uno de los jueces lanzará entonces la pelota hacia arriba (verticalmente) entre los dos saltadores, en un plano que esté en ángulo recto con las líneas la-

terales, hasta una altura mayor que la que pueda alcanzar cualquiera de ellos saltando y de modo tal que caiga entre ellos. La pelota debe ser tocada por uno o por ambos jugadores después que haya alcanzado la altura máxima de su trayectoria. Si la pelota toca el piso sin que por lo menos uno de los saltadores la haya tocado, uno de los jueces la lanzará nuevamente al aire, en el mismo sitio.

Ninguno de los saltadores tocará la pelota antes de que ésta haya alcanzado la altura máxima de su trayectoria, ni abandonará su posición hasta tanto la pelota haya sido tocada. Cada uno de ellos puede tocar la pelota solamente dos veces. Después del segundo toque dado por uno de los saltadores, éste no deberá tocar la pelota nuevamente hasta que ésta haya tocado a uno de los ocho jugadores restantes, el piso, el cesto o el tablero. De acuerdo con esta disposición, son posibles cuatro toques, dos por cada saltador. Cuando se realiza un salto, los ocho jugadores restantes deberán permanecer fuera del círculo (cilindro) hasta que la pelota haya sido tocada. Los jugadores de un mismo equipo no podrán ocupar posiciones adyacentes alrededor del círculo si un oponente desea una de esas posiciones.

Durante un salto, los jueces deben observar que los restantes jugadores estén en posiciones tales que no obstaculicen a los saltadores.

27.—Violación durante un salto

Un jugador no deberá violar las disposiciones relativas al salto. Si antes de que la pelota sea tocada, un saltador abandona la posición de salto, o si uno de los jugadores que no saltan entra en el círculo (cilindro), los jueces están autorizados para hacer, con el brazo, la señal correspondiente de la violación, pero sin hacer sonar sus silbatos, a fin de dar oportunidad al saltador oponente para tocar la pelota hacia el cesto, o de tal forma que uno de sus compañeros de equipo sea el primero en tocarla. Si cualquiera de estas dos cosas ocurre, la violación no será tenida en cuenta. Si ambos equipos violan la regla del salto, o si uno de los jueces arroja la pelota al aire en forma deficiente, el salto deberá ser repetido.

Penalidad: VER ART. 62.

28.—Gol.—Cuando se convierte y su valor

Se convierte un gol cada vez que la pelota viva entra en el cesto por arriba y permanece en él o lo atraviesa.

Un gol de cancha vale dos puntos; un gol de tiro libre

vale un punto. El gol de cancha se cuenta a favor del equipo que ataca el cesto en el que ha entrado la pelota.

29.—Intercepción de la pelota en acción de ataque

Un jugador atacante que está en el área restrictiva, no deberá tocar o tomar la pelota mientras ésta está, en su trayectoria descendente por encima del nivel del aro, ya se trate de un lanzamiento al cesto o de un pase. Esta restricción se aplica solamente hasta que la pelota toque el aro o el tablero.

Un jugador atacante no deberá tocar el cesto ni el tablero de su oponente mientras la pelota esté sobre y en contacto con el aro, durante una tentativa para obtener un gol de cancha.

Penalidad:

NO PUEDE ANOTARSE PUNTOS Y LA PELOTA ES ENTREGADA A LOS Oponentes PARA UN SAQUE DESDE FUERA DE LA CANCHA, EN EL PUNTO DE LA LINEA LATERAL MAS CERCANO A AQUEL EN QUE SE COMETIO LA VIOLACION (VER ART. 62).

30.—Intercepción de la pelota en acción de defensa

Un jugador defensor no deberá tocar la pelota después de que ésta haya iniciado su trayectoria descendente, durante un lanzamiento del oponente para señalar un gol de cancha y mientras la pelota esté íntegramente por encima del nivel del aro. Esta restricción se aplica únicamente a un lanzamiento (no a un palmeteo) y sólo hasta que la pelota haya tocado el aro o el tablero, o hasta el momento en que sea evidente que no los tocará.

Un jugador defensor no deberá tocar la pelota, o su propio cesto, o el tablero, mientras la pelota esté sobre y en contacto con dicho cesto, o en su interior.

Penalidad:

LA PELOTA QUEDA MUERTA AL PRODUCIRSE LA VIOLACION. AL LANZADOR SE LE CONCEDE UN PUNTO SI ES DURANTE UN TIRO LIBRE COMO SE INDICA EN EL ART. 70 Y DOS PUNTOS SI ES DURANTE UNA TENTATIVA PARA OBTENER UN GOL DE CANCHA. LA PELOTA ES ENTREGADA FUERA DE LA CANCHA, DETRAS DE LA LINEA FINAL, COMO SI EL LANZAMIENTO HUBIERA SIDO CONVERTIDO Y NO HUBIERA HABIDO VIOLACION.

31.—Pelota en juego después de un gol

Después de un gol de cancha, cualquier oponente del equipo que ha obtenido los puntos, pondrá en juego la pelota desde cualquier sitio fuera de la cancha, en la línea final correspondiente a donde se convirtió el gol. Podrá ejecutar el saque desde cualquier punto detrás de la línea final o pasarla a un compañero que también esté detrás de la misma. No demorará más de cinco segundos para ejecutar el saque, contándose este plazo a partir del instante en que la pelota esté a disposición del primer jugador que está fuera de la cancha.

Ninguno de los jueces deberá tocar la pelota, a menos que haciéndolo así la ponga en juego con mayor rapidez. Los oponentes del jugador que va a poner en juego la pelota, no deberán tocarla. Puede tolerarse que la toquen instintiva o accidentalmente, pero si un jugador demora el juego por interferir la pelota comete un foul técnico.

Después del último tiro libre se ejecutará un saque desde fuera de la cancha:

- a) Por cualquier oponente del jugador que ha lanzado el tiro libre, desde detrás de la línea final, si el lanzamiento ha sido convertido, o
- b) por cualquier jugador del equipo que ha lanzado el tiro libre, desde fuera de la cancha, a la altura del punto medio de la línea lateral, si el tiro libre corresponde a un foul técnico cometido por un Entrenador o sustituto, ya sea o no convertido el lanzamiento (ver Art. 75 penalidad).

32.—Decisión del partido

El partido se decide a favor del equipo que haya obtenido mayor número de puntos durante el tiempo de juego.

33.—Partido perdido por no presentarse

Los capitanes serán notificados tres minutos antes de la terminación del intervalo entre los dos períodos. Si cualquiera de los equipos no está en la cancha, listo para jugar, un minuto después de la llamada del Juez para hacerlo, ya sea al comienzo del segundo período o después de una detención del tiempo de juego por cualquier motivo, la pelota será puesta en juego del mismo modo que si ambos equipos estuvieran en la cancha, listos para jugar, y el equipo ausente perderá el partido.

Un equipo perderá el partido si después de haber recibido del Juez la orden de jugar, se rehusa a hacerlo.

Cuando durante un partido, el número de jugadores de un equipo que queda en la cancha sea menos de dos, el partido deberá finalizar y ese equipo perderá el partido.

Si el equipo al que se le concede el triunfo lleva la ventaja en el puntaje, se mantiene ese resultado. Si ese equipo fuera perdiendo, se registrará el puntaje a su favor como 2 a 0.

34.—Puntaje empatado y Períodos suplementarios

Si el puntaje estuviera empatado al terminar el segundo período, el juego será proseguido por un período suplementario de cinco minutos, o por tantos períodos de cinco minutos como sean necesarios para desempatar. Antes del primer período suplementario los equipos sortearán para elegir los cestos y cambiarán éstos al comienzo de cada período suplementario adicional. Un intervalo de dos minutos será concedido antes de cada período suplementario. Al comienzo de cada uno de ellos la pelota será puesta en juego en el centro.

35.—Cuándo ha finalizado un partido

El partido finalizará con el sonido de la señal del Cronometrista que indica la terminación del tiempo de juego.

Si se comete un foul en el mismo momento; o inmediatamente antes de sonar la señal que indica la terminación de un período o de un período suplementario, se concederá el tiempo necesario para ejecutar el tiro o los tiros libres, si hay alguno comprendido en la penalidad.

REGLA SEIS

DISPOSICIONES SOBRE EL TIEMPO DE JUEGO

36.—Funcionamiento del Cronómetro del partido

El cronómetro del partido será puesto en marcha cuando la pelota sea tocada por el primer jugador, después de haber alcanzado su altura máxima al ser lanzada al aire al comienzo de un período o período suplementario.

El cronómetro del partido será detenido al finalizar el tiempo de cada período de juego.

37.—Cuando está en juego la pelota.

La pelota está en juego cuando:

- a) Uno de los jueces toma su posición para administrar un salto, o

- b) uno de los jueces toma su posición para administrar un tiro libre (ver Art. 69), o
- c) está a disposición del jugador que va a ejecutar un saque desde fuera de las líneas demarcatorias.

38.—Cuando la pelota está viva

La pelota está viva cuando:

- a) después de haber alcanzado el punto más alto de su trayectoria en un salto es tocada por el primer jugador, o
- b) uno de los jueces la pone a disposición del jugador que va a ejecutar un tiro libre (ver Art. 69), o
- c) al ejecutarse un saque desde fuera de la cancha toca a un jugador que está dentro de ella.

39.—Cuando la pelota está muerta

La pelota está muerta, cuando:

- a) Se convierte un lanzamiento en gol.
- b) Es evidente que la pelota no entrará en el cesto: en un tiro libre por un foul técnico cometido por un Entrenador o sustituto, o en un tiro libre que ha de ser seguido por otro tiro.
- c) Se produce pelota retenida, o cuando la pelota queda sujeta en el soporte del cesto.
- d) El silbato de uno de los jueces suena mientras la pelota está viva o en juego.
- e) Finaliza el tiempo de juego de un período o de un período suplementario.
- f) Se produce un foul mientras la pelota está viva o en juego.
- g) Se produce cualquier violación, o hay interferencia en el cesto, o se comete violación en un tiro libre, por parte del equipo del jugador que lo ejecuta y el lanzamiento no es convertido.

Excepciones: La pelota no está muerta cuando ocurren los hechos enumerados y el lanzamiento, si es convertido, es válido, si:

- 1) La pelota está en el aire durante un tiro libre o en un lanzamiento al cesto desde la cancha, al producirse lo indicado en d), e), o f), o
- 2) Un oponente comete foul mientras la pelota todavía está en posesión de un jugador que está tratando de lan-

zar al cesto y que termina su intento con un movimiento ininterrumpido, iniciado antes de que ocurriera el foul, o

3) No se pena la violación cometida durante un salto.

40.—Detención del tiempo de juego.

Se produce una **detención del tiempo** de juego y el cronómetro del partido será detenido, cuando uno de los jueces señale:

- a) una violación
- b) un foul,
- c) una pelota retenida,
- d) demora excesiva en poner en juego la pelota muerta,
- e) suspensión del juego debido a una lesión, o para retirar a un jugador, cuando tal retiro haya sido ordenado por uno de los jueces,
- f) suspensión del juego por cualquier razón, ordenada por los jueces;
- g) cuando suena la señal de los 30 segundos.

41.—Pedido de una detención de tiempo computable

Un **Entrenador tiene derecho** a pedir una detención de tiempo computable. Lo hará así dirigiéndose personalmente al Apuntador, pidiendo claramente "detención de tiempo" y haciendo la correspondiente señal convencional con sus manos. Pueden utilizarse dispositivos eléctricos que permitan a los entrenadores solicitar detención de tiempo, sin abandonar sus lugares. Tales dispositivos no podrán utilizarse, en ninguna circunstancia, para pedir una sustitución de jugador.

El Apuntador indicará a los jueces el pedido de detención de tiempo de juego computable, haciendo sonar su señal, tan pronto como la pelota esté muerta y el cronómetro del partido detenido, **pero antes de que la pelota esté nuevamente en juego** (ver Art. 37).

Una **detención de tiempo será computada** a un equipo por cada minuto empleado en estas condiciones. Si el equipo que solicitó la detención del tiempo, está listo para jugar antes de terminar el tiempo de detención computado, el Juez está autorizado para iniciar el juego inmediatamente.

Excepciones: No será computada la detención de tiempo si el jugador lesionado o descalificado o un jugador que ha cometido su quinto foul es sustituido en el plazo de un

minuto; o si el jugador lesionado está listo para jugar inmediatamente; o si los jueces permiten una demora tal como la empleada para atarse un cordón del calzado.

42.—Detenciones de tiempo computadas legalmente

Dos detenciones de tiempo computadas podrán concederse a cada uno de los equipos, en cada uno de los períodos de juego y una en cada período suplementario.

Las detenciones de tiempo no utilizadas no pueden ser acumuladas a las del siguiente período o período suplementario.

43.—Detención de tiempo de juego en caso de lesión

Los jueces pueden ordenar detención del tiempo del juego en caso de lesionarse algún jugador, o por cualquier otra razón, pero no por causas insignificantes. Si la pelota está viva cuando se produce una lesión, los jueces no harán sonar su silbato hasta que la jugada haya sido completada, es decir, que el equipo que está en posesión de la pelota ha lanzado al cesto, ha perdido su posesión, la ha retenido sin jugarla o se ha producido pelota muerta.

Cuando sea necesario proteger a un jugador lesionado, los jueces pueden suspender el juego inmediatamente.

Si el jugador lesionado no puede volver a ocupar su puesto un minuto después de la interrupción, deberá ser sustituido y únicamente su sustituto podrá ejecutar los tiros libres que pudieran habersele concedido.

44.—Reanudación del tiempo de juego.

Después de una detención de tiempo de juego, el cronómetro del partido será puesto en marcha cuando el juego se reinicie:

- a) Si el juego se reanuda mediante un salto, el cronómetro será puesto en marcha cuando la pelota, después de haber alcanzado el punto más alto de su trayectoria, sea tocada por el primer jugador.
- b) Si un tiro libre no es convertido y la pelota continúa en juego, el cronómetro será puesto en marcha, cuando la pelota toque a un jugador en la cancha.
- c) Si el juego es reiniciado mediante un saque desde fuera de la cancha, el cronómetro será puesto en marcha en el momento en que la pelota toque a un jugador en la cancha.

45.—Cómo se reanuda el juego

- a) **Después de una detención de tiempo o después que la**

pelota haya sido declarada muerta por cualquier otra razón, y si no se ha producido ninguna situación de las indicadas en b) o c) de este mismo artículo, la pelota se pone en juego como se indica a continuación: Si un equipo tenía posesión de la pelota, cualquier jugador de ese equipo, designado por el Capitán, ejecutará el saque desde el punto, fuera de la cancha sobre las líneas laterales, más cercano a aquél en el que la pelota haya sido declarada muerta. Si ninguno de los equipos tenía posesión de la pelota, dos jugadores oponentes saltarán en el círculo más cercano al lugar en el que la pelota fue declarada muerta.

- b) **Después de un foul**, la pelota es puesta en juego colocándola a disposición del equipo afectado (fuera de la cancha sobre la línea lateral), o del jugador que ha de lanzar el tiro libre, o con un salto en el círculo más cercano.
- c) **Después de pelota retenida** o al final de un período o un gol de cancha, o pelota fuera de la cancha, o al finalizar un tiro libre, o por una violación, la pelota se pondrá en juego como se establece en las Reglas pertinentes.

REGLA SIETE

DISPOSICIONES SOBRE LOS JUGADORES

46.—Sustituciones

Un sustituto antes de entrar a la cancha deberá presentarse al Apuntador y estará listo para jugar inmediatamente.

El Apuntador hará sonar su señal inmediatamente si la pelota está muerta y el cronómetro del partido está detenido o tan pronto la pelota esté muerta y el cronómetro del partido detenido pero antes de que la pelota esté nuevamente en juego (Ver Art. 37) como consecuencia de una de las siguientes situaciones:

- a) cuando se sanciona pelota retenida,
- b) cuando se sanciona un foul,
- c) cuando se ha concedido una detención de tiempo computable; o
- d) cuando el juego está detenido para atender a un jugador lesionado o por cualquier otra razón ordenada por los jueces.

Después de una violación solamente el equipo que tiene posesión de la pelota para efectuar un saque desde fuera de las líneas demarcatorias puede efectuar una sustitución. Si tal situación ocurre, los oponentes pueden efectuar

también una sustitución. El sustituto permanecerá fuera de las líneas demarcatorias, hasta que uno de los jueces le haga señas para que entre, entonces se presentará inmediatamente al juez más cercano diciéndole su nombre o número y el nombre o número del jugador a quien reemplaza. Cuando un sustituto entra al comenzar el segundo período, no necesita presentarse a los jueces, pero debe presentarse al Apuntador.

Las sustituciones no demorarán más de 20 segundos cualquiera sea el número de sustituciones efectuadas por un equipo. Si se demorase más tiempo se considerará como una detención de tiempo de juego, que le será computada al equipo infractor.

Después de un tiro libre convertido puede ser sustituido únicamente el jugador que efectuó el lanzamiento siempre y cuando dicha sustitución haya sido solicitada antes que la pelota esté nuevamente en juego para el lanzamiento del último tiro libre. Un jugador que está designado para un salto no puede ser sustituido por otro jugador.

47.—Ubicación de los jugadores y de los jueces

La ubicación de un jugador se determina según el lugar en que está tocando el piso. Cuando esté en el aire por haber saltado, se considera que mantiene la misma ubicación que tenía en el instante de saltar en relación con las líneas demarcatorias, la línea central, la línea de tiro libre o las líneas que delimitan las áreas de tiro libre (excepto lo indicado en el Art. 65-b).

La ubicación de un Juez se determina de la misma manera que la de un jugador. Cuando la pelota toca a uno de los jueces, es lo mismo que si hubiera tocado el piso en donde él está ubicado.

48.—Cómo se juega la pelota

En Basketball la pelota es jugada con las manos. GOLPEARLA CON EL PIE O CON EL PUÑO ES UNA VIOLACION. PARA SU PENALIZACION, VER EL ART. 62.

Dar puntapiés a la pelota es una violación únicamente cuando el acto es intencional; golpear accidentalmente la pelota con el pie o con la pierna no constituye violación.

49.—Control de la pelota

Un jugador tiene el control de la pelota cuando mantiene una pelota que está viva o hace drible con ella. Un

- equipo tiene el control cuando un jugador de ese equipo tiene el control de la pelota y también cuando una pelota que está viva, está siendo pasada entre sus jugadores. El equipo continúa con el control hasta que haga un lanzamiento al cesto, o un oponente obtenga el control de la pelota o ésta quede muerta.

50.—Jugador fuera de la cancha.—Pelota fuera de la cancha

Un jugador está fuera de la cancha, cuando toca el piso sobre o fuera de las líneas demarcatorias.

La pelota está fuera de la cancha, cuando toca a un jugador que está fuera de la cancha, o a cualquier otra persona, el piso o cualquier objeto que esté sobre o fuera de las líneas demarcatorias, o los soportes o la parte posterior del tablero.

51.—Cómo sale la pelota de la cancha

Si la pelota está fuera de la cancha por haber tocado algo que no sea un jugador, es causante de su salida el último jugador que la haya tocado antes de salir. Si está fuera de la cancha por haber tocado a un jugador (sobre o fuera de las líneas demarcatorias), este jugador es el causante de su salida. Uno de los jueces indicará claramente qué equipo ejecutará el saque desde fuera de la cancha.

Las decisiones con respecto a la pelota fuera de la cancha serán indicadas con toda claridad por los jueces. Si hubiera alguna duda acerca de que los jugadores hayan interpretado la decisión, uno de los jueces tomará la pelota y demorará el saque hasta que dicha decisión haya sido aclarada (ver también el Art. 56 y 62).

HACER SALIR LA PELOTA DE LA CANCHA ES UNA VIOLACION. PARA SU PENALIZACION VER EL ART. 62.

Si un jugador, que está en posesión de la pelota cerca de la línea demarcatoria, es obligado a salir de la cancha por el contacto leve de un oponente, los jueces pueden conceder la posesión de la pelota a ese jugador. Los jueces declararán un salto, cuando estén en duda acerca de cuál de los dos equipos ha hecho salir la pelota de la cancha.

52.—Pivote

Un pivote tiene lugar cuando el jugador que está en posesión de la pelota da uno o más pasos en cualquier dirección con el mismo pie, mientras que el otro, llamado pie de pivote, se mantiene en su punto de contacto con el piso.

53.—Drible

Drible es el acto ejecutado por un jugador que, habiendo obtenido el control de la pelota, le da impulsos lanzándola, golpeándola o haciéndola rebotar o rodar y la toca nuevamente antes de que toque a otro jugador. En un drible la pelota debe tocar el suelo, con la excepción de que puede ejecutarse un drible en el aire, o sea, que un jugador puede iniciar un drible arrojando la pelota al aire y tomando nuevamente contacto con ella antes de que toque el piso. Después de dar impulsos a la pelota en la forma descrita precedentemente, el jugador completa su drible en el instante en que la toca simultáneamente con ambas manos o permite que descansa en una o ambas manos. No hay límite en cuanto al número de pasos que puede dar el jugador cuando la pelota no está en contacto con la mano, es decir, que puede dar tantos pasos como desee entre los botes de un drible.

Excepciones: Los siguientes casos no se consideran dribles: tentativas sucesivas de encestar; inseguridad de manos para dominar la pelota; tentativas de obtener el control de la pelota palmoteándola fuera de la vecindad de otros jugadores que tratan de obtenerla o golpeándola para quitarla del control de otro jugador, o interceptando un pase y recuperándola.

Un jugador no deberá hacer un segundo drible después de haber completado el primero, a menos que la pelota, mientras está fuera de su control, haya tocado a otro jugador, o al cesto o al tablero de su oponente, o haya sido sacada fuera de su control por un oponente.

HACER UN SEGUNDO DRIBLE ES UNA VIOLACION PARA SU PENALIZACION, VER EL ART. 62.

54.—Desplazarse con la pelota

Un jugador puede desplazarse con la pelota en cualquier dirección, dentro de las siguientes limitaciones:

Primer caso.—Un jugador que recibe la pelota mientras permanece detenido puede hacer pivote, utilizando cualquier pie como pie de pivote.

Segundo caso.—Un jugador que recibe la pelota mientras se está desplazando o en el momento de completar un drible, puede emplear el ritmo de dos tiempos para detenerse para desprenderse de la pelota.

El primer tiempo del ritmo se produce:

a) Cuando recibe la pelota si cualquiera de los pies este

CENTRO NACIONAL DE DOCUMENTACIÓN E INFORMACIÓN
Av. Eduardo Maduro 455 - P.O. Box 11000

en contacto con el piso en el instante de recibirla, o

- b) Cuando cualquiera de los pies toca el piso o cuando los dos pies tocan el piso simultáneamente, después de haber recibido la pelota, si ambos pies estaban en el aire en el momento de recibirla.

El **segundo tiempo** del ritmo se produce cuando, después del primer tiempo, cualquiera de los pies toca el piso o ambos pies tocan el piso simultáneamente.

Cuando un jugador se **detiene legalmente**, si un pie está adelantado con respecto al otro podrá ejecutar pivote, pero únicamente utilizando el pie de atrás como pie de pivote. Sin embargo, si ninguno de los pies está adelantado con respecto al otro, puede utilizar cualquiera de ellos como pie de pivote.

Tercer caso.—Un jugador que recibe la pelota mientras permanece detenido o que se detiene legalmente estando en posesión de la pelota:

- a) **Podrá levantar el pie de pivote o saltar** cuando lanza al cesto o la pasa, pero la pelota deberá haber salido de sus manos antes de que uno o ambos pies toquen el piso nuevamente.
- b) **No podrá levantar el pie de pivote**, para empezar un drible, antes de que la pelota haya salido de sus manos.

Desplazarse con la pelota excediendo ESTAS LIMITACIONES ES UNA VIOLACION. PARA SU PENALIZACION, VER EL ART. 62.

55.—Pelota retenida

Se declara **pelota retenida** cuando dos jugadores de equipos oponentes tienen una o ambas manos apoyadas firmemente en la pelota, o también cuando un jugador que está estrechamente marcado no pasa la pelota, lanza, golpea, rueda o driblea con ella dentro de los 5 segundos.

Los jueces no declararán pelota retenida con precipitación, para no interrumpir la continuidad del juego y despojar injustamente de la pelota al jugador que ha obtenido su posesión o está a punto de obtenerla. Como se indica en la primera cláusula de este artículo, no se declarará pelota retenida hasta que los dos jugadores tengan una o ambas manos sobre la pelota, tan firmemente, que ninguno de ellos pueda obtener su posesión sin incurrir en rudeza indebida.

No se declarará pelota retenida únicamente porque el jugador defensor ponga sus manos sobre ella. Por lo general, esta decisión es injusta para el jugador que tiene firme posesión de la pelota.

Si un jugador está caído o sentado en el suelo mientras

tiene posesión de la pelota, deberá dársele oportunidad de que la juegue, pero se declarará pelota retenida si hubiera peligro de lesión.

Cuando se declara **pelota retenida**, la pelota será lanzada al aire entre los dos jugadores oponentes comprometidos en la lucha por la pelota, en el círculo más cercano. En caso de duda la pelota será lanzada al aire en el centro.

56.—Salto en situaciones especiales

Si la pelota sale de la cancha habiendo sido tocada simultáneamente por dos jugadores oponentes, o si los jueces están en duda de quien la ha tocado por última vez o estuvieran en desacuerdo, se reanudará el juego mediante un salto entre dichos jugadores en el círculo más cercano.

Siempre que la pelota quede sujeta en los soportes del cesto, será puesta en juego mediante un salto entre dos jugadores oponentes sobre la línea de tiro libre más cercana, excepto cuando tal situación se produzca durante un tiro libre debido a un foul técnico cometido por un Entrenador o un sustituto (ver Art. 75), en cuyo caso la pelota será puesta en juego de la manera correspondiente.

57.—Jugador en el acto de lanzar al cesto

Un jugador está en el acto de lanzar al cesto cuando tiene la pelota y, a juicio de uno de los jueces, está lanzando o está intentando lanzar al cesto.

Además, el acto de lanzar al cesto continúa después de que la pelota ha dejado las manos del jugador, hasta que éste recobre su equilibrio y no esté más en una posición indefensa. Durante un salto entre dos, ningún jugador tiene posesión de la pelota en el instante en que es tocada y por consiguiente, no pueden ser considerados en el acto de lanzar al cesto, aunque alguno de ellos la pueda palmo-tear hacia el cesto o hacia dentro del cesto.

58.—Regla de los tres segundos

Un jugador no podrá permanecer por más de tres segundos en aquella parte del área restrictiva de sus oponentes, comprendida entre la línea final y el borde más alejado de la línea de tiro libre, mientras la pelota está bajo el control de su equipo. La restricción de los tres segundos rige en todos los casos de pelota fuera de la cancha y la cuenta se iniciará en el momento en que el jugador que va a ejecutar el saque esté fuera de la cancha y tenga la posesión de la pelota. Las líneas que delimitan el área restrictiva forman parte de ella y un jugador que toque una de estas lí-

neas, está dentro del área. La restricción de los tres segundos no se aplica mientras la pelota está en el aire en un lanzamiento al cesto, o mientras está rebotando del tablero, o está muerta, porque en esos momentos no está bajo el control de ninguno de los equipos. Puede permitirse a un jugador que, habiendo estado en el área restrictiva menos de tres segundos, efectúe un drible dentro de ella para lanzar al cesto.

UNA INFRACCION A ESTA REGLA ES UNA VIOLACION. PARA SU PENALIZACION, VER EL ART. 62.

59.—Regla de los 30 segundos

Cuando un equipo obtiene la posesión de la pelota, debe efectuar un lanzamiento al cesto dentro de los 30 segundos. EL NO HACERLO ASI ES UNA VIOLACION A ESTA REGLA. PARA SU PENALIZACION, VER EL ART. 62.

Si la pelota sale de la cancha durante el período de los 30 segundos y es concedida al mismo equipo, se comenzará un nuevo período de 30 segundos. El simple toque de la pelota por un oponente, no da comienzo a un nuevo período de 30 segundos si el mismo equipo mantiene el control de la pelota.

Si un jugador deliberadamente arroja o golpea la pelota sobre un oponente, haciéndola salir de la cancha, la pelota será concedida al equipo oponente, aunque éste haya sido el último en tocarla. Esta previsión se establece para impedir que un equipo obtenga ilegalmente un nuevo período de 30 segundos.

Todas las disposiciones concernientes a la finalización del tiempo de juego serán aplicables en los casos de violación de la regla de los 30 segundos.

REGLA OCHO INFRACCIONES Y PENALIDADES

60.—Violaciones y fouls

Una infracción a estas Reglas es una violación cuya penalidad es la pérdida de la pelota.

Cuando una infracción implica un contacto personal con un oponente o conducta antideportiva, la violación se convierte en foul el que deberá ser computado contra el jugador infractor y cuya consecuencia es una penalidad aplicada de acuerdo con las disposiciones contenidas en el artículo pertinente de estas Reglas.

61.—Pelota en juego después de una violación o de un foul

Después de que la pelota haya sido declarada muerta como consecuencia de una infracción a las Reglas, será puesta en juego:

- a) con un saque desde fuera de la cancha, o
- b) con un salto en uno de los círculos, o
- c) con uno o más tiros libres.

62.—Procedimiento a seguir cuando se sanciona una violación

Cuando se sanciona una violación la pelota quedará muerta. La pelota será concedida al oponente más cercano para que ejecute un saque desde la línea lateral en el lugar más cercano a aquél en que se cometió la violación. Si la pelota entra en el cesto mientras está muerta por esta violación, no se anotará punto alguno.

63.—Procedimiento a seguir cuando se sanciona un foul.

Cuando se sanciona un foul de jugador, uno de los jueces indicará al Apuntador el número del infractor. El jugador así indicado deberá girar dando frente a la mesa del Apuntador y levantará inmediatamente su mano por sobre su cabeza. El no hacerlo así, después de haber sido advertido una vez por uno de los jueces, podrá ser sancionado con un foul técnico en su contra.

Si el foul fue cometido contra un jugador que no estaba en el acto de lanzar al cesto, uno de los jueces le entregará la pelota a él o a uno de sus compañeros para ejecutar un saque desde la línea lateral, en el lugar más cercano a aquél en que se cometió el foul.

Si el foul fue cometido contra un jugador que estaba en el acto de lanzar al cesto:

- a) si el lanzamiento es convertido, será válido y uno de los jueces entregará la pelota al jugador que ejecutará el saque desde la línea final.
- b) si el lanzamiento no es convertido, uno de los jueces llevará la pelota hasta la línea de tiro libre y la pondrá a disposición del jugador que deberá efectuar el tiro, (ver Art. 87), a menos que el juego deba ser reanudado con un salto, como en el caso de un doble foul.

64.—Cómo se pone en juego la pelota desde fuera de la cancha

El jugador que va a poner en juego la pelota desde fuera de la cancha, se colocará fuera de la cancha en la línea lateral, en el lugar más cercano al punto por donde salió la

pelota. Dentro de los 5 segundos, desde el momento en que la pelota esté a su disposición, deberá lanzarla, hacerla rebotar o rodar hacia otro jugador que esté en la cancha.

Mientras la pelota está siendo pasada hacia la cancha, ningún otro jugador podrá tener parte alguna de su cuerpo sobre la línea demarcatoria. Cuando el espacio de terreno fuera de la cancha y libre de obstáculos, tenga menos de 1 metro, ningún jugador de cualquiera de los equipos podrá colocarse a menos de 1 metro de distancia del que va a ejecutar el saque.

Quando la pelota sea concedida a un equipo fuera de la cancha en la línea lateral, entre la línea final que está detrás del cesto de su oponente y su punto medio, uno de los jueces deberá entregar la pelota al jugador que va a ejecutar el saque. El propósito de esta disposición es el de hacer que la decisión sea clara y no el de demorar el juego hasta que el equipo a la defensiva esté "colocado".

65.—Violación durante un saque desde fuera de cancha

Un jugador no deberá violar las normas que rigen la forma de ejecutar un saque desde fuera de la cancha. Estas disposiciones:

- a) prohíben a un jugador a quien le ha sido concedida la pelota, llevarla dentro de la cancha, tocarla dentro de la cancha antes de que haya tocado a otro jugador o demorar más de 5 segundos en ejecutar el saque.
- b) prohíben a cualquier otro jugador tener alguna parte de su cuerpo sobre la línea demarcatoria antes de que la pelota haya sido pasada por sobre dicha línea, o poner en juego la pelota después de que uno de los jueces la haya concedido al otro equipo.

Penalidad:

- 1) SI SE INFRINGE LO DETERMINADO EN a), VEASE EL ART. 62.
- 2) SI SE INFRINGE LO DETERMINADO EN b), VEASE EL ART. 74, PENALIDAD.

66.—Cómo se pone en juego la pelota con salto

Siempre que la pelota deba ser puesta en juego con un salto, éste será realizado de la manera descrita en el Art. 26.

67.—Tiros libres.

Un tiro libre es el privilegio dado a un jugador de obtener un punto mediante un lanzamiento al cesto sin ser obstacu-

lizado, desde una posición directamente detrás de la línea de tiro libre (ver Art. 69).

68.—Jugador que lanza el tiro libre

Quando se sanciona un foul personal y una penalidad de tiro libre ha sido concedida, el jugador contra quien ha sido cometido el foul será designado por uno de los jueces para ejecutar los lanzamientos. Si cualquier otro jugador lanza el tiro, no se contará si es convertido y, sea convertido o no, la pelota será entregada a un jugador oponente fuera de la cancha, en la línea lateral a la altura de la línea de tiro libre.

Quando un jugador, por error, ejecuta un tiro libre en su propio cesto, deberá anularse la tentativa, sea exitosa o no, y se concederá un nuevo intento en el cesto correspondiente.

Si el jugador designado debe abandonar la cancha debido a una lesión, su sustituto deberá lanzar los tiros libres. Si el jugador víctima del foul está por dejar la cancha para ser sustituido, deberá lanzar los tiros libres antes de salir (ver Art. 46). Quando no haya sustituto disponible, los tiros libres pueden ser ejecutados por el Capitán o por cualquier jugador designado por él.

Quando se sanciona un foul técnico el tiro o los tiros libres pueden ser lanzados por cualquier jugador del equipo oponente.

69.—Cómo se ejecuta el tiro libre.

El lanzamiento al cesto será ejecutado dentro de los 5 segundos posteriores al momento en que la pelota haya sido puesta a disposición del jugador designado, en la línea de tiro libre. Esta disposición se aplica a cada tiro libre.

El jugador que ejecutará el tiro libre tomará ubicación inmediatamente detrás de la línea de tiro libre y podrá emplear cualquier estilo para lanzar la pelota, pero no tocará la línea de tiro libre ni el piso más allá de dicha línea, hasta que la pelota toque el aro, o el cesto, o el tablero.

Los jugadores no deben intentar desconcertar con su acción al jugador que ejecuta el tiro libre. Ninguno de los jueces se colocará en el área de tiro libre (área restrictiva) o detrás del tablero.

Quando un jugador lanza un tiro libre, los otros jugadores tendrán derecho a tomar las siguientes posiciones:

- a) dos jugadores del equipo oponente, los dos lugares más cercanos al cesto,
- b) los otros jugadores tomarán posiciones alternadas,
- c) todos los otros jugadores podrán tomar cualquier otra posición, siempre que:
 - I no molesten ni estén en el camino del jugador que ejecuta el tiro libre ni de los jueces,
 - II no se muevan de sus posiciones antes de que la pelota haya tocado el aro, o el cesto, o el tablero.
 - III no ocupen lugares a lo largo del área de tiro libre cercanos a la línea final.

En los tiros libres provenientes de fouls técnicos cometidos por Entrenadores o sustitutos, los jugadores no se alinearán a lo largo del área de tiro libre (ver Art. 75, penalidad).

70.—Violación de normas para el tiro libre.

Después que la pelota haya sido puesta a disposición del jugador que debe ejecutar el tiro libre:

- a) deberá lanzarla dentro de los 5 segundos y de tal modo que entre en el cesto o toque el aro antes de que sea tocada por otro jugador,
- b) ni él ni ningún otro jugador tocará la pelota o el cesto, mientras la pelota esté en su trayectoria hacia el cesto o esté sobre y en contacto con éste o en su interior,
- c) no tocará el piso sobre o más allá de la línea de tiro libre y ningún otro jugador, de cualquiera de los equipos, tocará el área de tiro libre o desconcertará al que ejecuta el lanzamiento. Esta restricción rige hasta tanto la pelota toque el aro, el cesto, o el tablero, o hasta que sea evidente que no ha de tocar a ninguno de ellos.

Penalidad:

- 1) SI LA VIOLACION ES COMETIDA SOLAMENTE POR EL JUGADOR QUE EJECUTA EL TIRO LIBRE, NO PODRA ANOTARSE NINGUN TANTO. LA PELOTA SERA DECLARADA MUERTA CUANDO SE COMETE LA VIOLACION. LA PELOTA SERA ENTREGADA FUERA DE LA CANCHA, EN LA LINEA LATERAL A LA ALTURA

DEL CIRCULO CENTRAL, AL EQUIPO DEL JUGADOR QUE EFECTUA EL TIRO LIBRE SI SE TRATA DE UN FOUL TECNICO COMETIDO POR UN ENTRENADOR O SUSTITUTO Y A SU Oponente, A LA ALTURA DE LA LINEA DE TIRO LIBRE SI SE TRATA DE UN FOUL DE JUGADOR.

- 2) SI LA VIOLACION DE LO DETERMINADO EN b) ES COMETIDA POR UN COMPAÑERO DE EQUIPO DEL JUGADOR QUE LANZA EL TIRO LIBRE, NO PODRA ANOTARSE NINGUN TANTO Y LA VIOLACION SERA SANCIONADA COMO SE INDICA EN EL PUNTO 1). SI LA VIOLACION DE b) ES COMETIDA POR JUGADORES DE AMBOS EQUIPOS, NO PODRA ANOTARSE NINGUN TANTO Y EL JUEGO SERA REANUDADO MEDIANTE UN SALTO SOBRE LA LINEA DE TIRO LIBRE. SI LA VIOLACION DE b) ES COMETIDA SOLAMENTE POR LOS Oponentes DEL JUGADOR QUE LANZA EL TIRO LIBRE SERA PENADA COMO SE INDICA EN EL ART. 30. PENALIDAD.
- 3) SI LA VIOLACION DE LO DETERMINADO EN c) ES COMETIDA POR UN COMPAÑERO DE EQUIPO DEL JUGADOR QUE EJECUTA EL TIRO LIBRE Y ESTE ES CONVERTIDO, SERA VALIDO Y LA VIOLACION NO SERA TENIDA EN CUENTA. SI NO ES CONVERTIDO, LA VIOLACION SERA SANCIONADA COMO SE INDICA EN 1). SIN EMBARGO, SI LA PELOTA NO TOCA EL ARO Y SALE DE LA CANCHA O CAE DENTRO DE ELLA, SERA PUESTA EN JUEGO POR UN JUGADOR DEL EQUIPO Oponente EN LA LINEA LATERAL A LA ALTURA DE LA LINEA DE TIRO LIBRE.
- 4) CUANDO LA VIOLACION DE LO DETERMINADO EN c) ES COMETIDA SOLAMENTE POR LOS Oponentes DEL JUGADOR QUE EJECUTA EL TIRO LIBRE, SI ESTE ES CONVERTIDO SERA VALIDO Y LA VIOLACION NO SERA TENIDA EN CUENTA; SI NO ES CONVERTIDO, UN NUEVO TIRO LIBRE EN SU REEMPLAZO SERA EJECUTADO POR EL MISMO JUGADOR EN LAS MISMAS CONDICIONES QUE EL ANTERIOR. EN ESTOS CASOS LA PELOTA NO QUEDA MUERTA HASTA QUE EL LANZAMIENTO NO HAYA FINALIZADO.
- 5) SI HAY UNA VIOLACION DE LO DETERMINADO EN c) POR PARTE DE AMBOS EQUIPOS Y EL LANZAMIENTO ES CONVERTIDO, EL GOL SERA VALIDO Y LA VIOLACION NO SERA TENIDA EN CUENTA. SI EL TIRO LIBRE NO ES CONVERTIDO, EL JUEGO SERA REANUDADO MEDIANTE UN SALTO SOBRE LA LINEA DE TIRO LIBRE.

SI HAY UN TIRO LIBRE MULTIPLE, LA DISPOSICION DE PELOTA FUERA DE LA CANCHA O DE SALTO SE APLICARA SOLAMENTE A LAS VIOLACIONES COMETIDAS DURANTE EL ULTIMO TIRO LIBRE.

71.—Foul técnico sancionado durante los intervalos del juego

Quando se sanciona un foul técnico durante el intervalo que hay entre los dos períodos o durante el intervalo previo a un período suplementario, el juego será reanudado con un salto en el centro, después de que el tiro haya sido ejecutado.

72.—Pelota en juego si el tiro libre no es convertido

Si el tiro libre no es convertido, la pelota continuará en juego después del último tiro libre acordado por un foul de jugador. Si la pelota no toca ni el aro ni el tablero y sale de la cancha, será puesta en juego desde la línea lateral por el equipo oponente. Si la pelota no toca el aro y cae dentro de la cancha, ningún jugador, de cualquiera de los equipos, podrá jugarla y será puesta en juego por un jugador del equipo oponente desde la línea lateral, a la altura de la línea de tiro libre.

En el caso de un tiro libre proveniente de un foul técnico cometido por un Entrenador o un sustituto véase el Art. 31 b.

REGLA NUEVE

REGLAS DE CONDUCTA

A.—COMPORTAMIENTO

73.—Definición

La apropiada conducción del juego exige la completa y leal cooperación de los integrantes de ambos equipos, incluidos los Entrenadores y los sustitutos con los jueces y sus asistentes.

Ambos equipos tienen derecho a hacer todo lo posible para lograr la victoria, pero esto debe ser hecho dentro del espíritu del deporte y del juego limpio.

No brindar esta cooperación o no actuar con ese espíritu, deliberada o repetidamente, deberá ser considerado como un foul técnico y sancionado de acuerdo con lo previsto en los artículos que siguen.

74.—Foul técnico cometido por un jugador

Un jugador no deberá menospreciar las amonestaciones

de los jueces ni emplear tácticas antideportivas tales como:

- a) dirigirse a los jueces en forma irrespetuosa o tocándolos.
- b) usar palabras o gestos ofensivos,
- c) molestar a un oponente u obstaculizar su visibilidad agitando las manos cerca de sus ojos,
- d) demorar el juego, impidiendo que la pelota sea puesta en juego rápidamente,
- e) no levantar su mano como corresponde, cuando ha sido sancionado con un foul (ver Art. 63),
- f) cambiar su número de jugador sin notificarlo al Apuntador y al Juez,
- g) entrar en la cancha como sustituto sin notificárselo al Apuntador, o sin hacerlo a uno de los jueces (excepto durante el intervalo de los dos períodos de juego), o durante una detención de tiempo de juego, si se hubiera retirado de la cancha durante esa misma interrupción.

Las infracciones técnicas que evidentemente no son intencionales y que no tienen efectos sobre el juego, o son de carácter administrativo, no se consideran como fouls técnicos a menos que haya una repetición de la misma infracción después de que uno de los jueces se lo haya advertido al jugador infractor y a su Capitán.

Las infracciones técnicas que son deliberadas o antideportivas o que dan al infractor una ventaja injusta, deberán ser penadas inmediatamente con un foul técnico.

Penalidad:

SE COBRARA Y ANOTARA UN FOUL POR CADA INFRACCION Y DOS TIROS LIBRES POR CADA FOUL SERAN CONCEDIDOS A LOS Oponentes; CUYO CAPITAN DESIGNARA AL JUGADOR QUE DEBERA EJECUTAR LOS LANZAMIENTOS.

EN CASO DE INFRACCION DELIBERADA Y NOTORIA, O PERSISTENTE, A LO DISPUESTO EN ESTE ARTICULO, EL INFRACCION SERA DESCALIFICADO Y RETIRADO DEL JUEGO.

SI EL FOUL SE DESCUBRE DESPUES DE QUE LA PELOTA ESTE EN JUEGO A CONTINUACION DEL FOUL, LA PENALIDAD SERA APLICADA COMO SI EL FOUL HU-

BIESE OCURRIDO EN EL MOMENTO DE SER DESCUBIERTO. TODO LO ACTUADO ENTRE EL MOMENTO EN QUE SE COMETIO EL FOUL Y SU DESCUBRIMIENTO SERA VALIDO.

75.—Foul técnico cometido por un Entrenador o Sustituto

Un Entrenador o un Sustituto no debe entrar en la cancha a menos que sea autorizado por uno de los jueces para atender a un jugador lesionado, ni salir de su lugar para seguir desde las líneas demarcatorias la acción que transcurre en la cancha, ni dirigirse en forma irrespetuosa a los jueces (como tampoco al Apuntador, Cronometrista y Operador de los 30 segundos) u oponentes.

Un Entrenador puede dirigirse a los jugadores de su equipo durante una detención de tiempo computable, a condición de que no entre a la cancha y de que los jugadores no crucen la línea demarcatoria (a menos que primero se obtenga permiso de uno de los jueces). Los sustitutos también pueden acercarse a escuchar a condición de que no entren a la cancha.

El distingo que se hace entre infracción no intencional e infracción deliberada (ver Art. 74) se aplica también a las infracciones cometidas por Entrenadores y Sustitutos.

Penalidad:

SE COMPUTARA Y ANOTARA UN FOUL EN CONTRA DEL ENTRENADOR Y SE CONCEDERA UN TIRO LIBRE POR CADA INFRACCION; EL CAPITAN DEL EQUIPO Oponente DESIGNARA AL JUGADOR QUE EJECUTARA EL TIRO LIBRE. DURANTE EL TIRO LIBRE LOS JUGADORES NO DEBERAN ALINEARSE A LO LARGO DEL AREA DEL TIRO LIBRE. DESPUES DEL LANZAMIENTO, HAYA SIDO CONVERTIDO O NO, LA PELOTA SERA PUESTA EN JUEGO DESDE FUERA DE LA CANCHA, EN EL PUNTO MEDIO DE LA LINEA LATERAL, POR CUALQUIER JUGADOR DEL EQUIPO DEL LANZADOR.

EN CASO DE INFRACCION DELIBERADA Y NOTORIA O PERSISTENTE A LO DISPUESTO EN ESTE ARTICULO, EL ENTRENADOR PUEDE SER EXPULSADO DEL RECINTO DE JUEGO. DEBERA SER REEMPLAZADO POR EL CAPITAN.

B.—CONTACTOS PERSONALES

76.—Contacto personal

Aunque el basketball es teóricamente un juego exento de "contactos", es obvio que el contacto personal no puede ser

evitado totalmente, teniendo en cuenta que diez jugadores se están moviendo con gran rapidez sobre un espacio limitado.

Por ejemplo, la pelota está libre y dos jugadores oponentes parten rápidamente para apoderarse de ella y chocan. El contacto personal puede resultar serio, no obstante, si ambos jugadores estaban en posición favorable para obtener la pelota y estaban intentado solamente tomarla, se ha producido un accidente inevitable y no un foul. Por el contrario, si un jugador está por tomar la pelota y detrás de él un oponente salta sobre su espalda, tratando de apoderarse de aquella, éste comete foul aunque efectivamente esté "jugando la pelota".

En este caso, así como en el de "marcar desde atrás", el jugador que se encuentra detrás es, generalmente, responsable del contacto, debido a la desfavorable posición que ocupa, en relación con la pelota y el oponente. En resumen si el contacto resulta de una tentativa bien intencionada de jugar la pelota, si los jugadores se encuentran en posiciones tales que puedan, razonablemente, esperar obtenerla sin incurrir en contacto, y si han tomado las debidas precauciones para evitarlos, tal contacto puede ser considerado accidental y no necesita ser penado.

77.—Foul personal

Foul personal es el cometido por un jugador y que implica contacto con un oponente.

Bloqueo es el contacto personal que impide el desplazamiento de un oponente que no tiene la posesión de la pelota (ver comentarios 14 sobre bloqueo, al final de las reglas).

Agarrar es el contacto personal con un oponente al que se le impide libertad de movimiento.

El acto de marcar desde atrás, si produce contacto personal, es un foul personal. Los jueces deben dedicar especial atención a este tipo de infracción. El simple hecho de que un jugador a la defensiva esté tratando de jugar la pelota, no justifica que establezca contacto con el jugador que tiene posesión de ella. Si el defensor es el causante del contacto personal, al tratar de apoderarse de la pelota desde una posición desfavorable, debe ser penado.

Un jugador no deberá sujetar, empujar, atropellar, hacer zancadillas, impedir el desplazamiento de un oponente extendiendo el brazo o usando el hombro, la cadera o la rodilla, o flexionando su cuerpo en otra forma que no sea la normal, ni empleará rudeza en sus acciones. No deberá

tocar a ningún oponente con su mano, a menos que tal contacto sea solamente con la mano de éste mientras está sobre la pelota y se produzca en forma casual en un intento de jugarla, excepto cuando el oponente está en el acto de lanzar al cesto. El contacto provocado por un jugador a la defensiva, al acercarse por detrás al oponente que está en posesión de la pelota, es una forma de empujar y el originado por el impulso que lleva un jugador que ha tirado al cesto, es una forma de atropellar.

Un jugador que efectúa un drible no deberá atropellar ni establecer contacto con un oponente que esté en su camino, ni intentará efectuar un drible entre dos oponentes, o entre un oponente y una línea demarcatoria, a menos que el espacio libre sea tal que le permita una posibilidad razonable de pasar sin establecer contacto. Si un jugador que efectúa un drible sobrepasa a un oponente, sin establecer contacto, lo suficiente como para tener la cabeza y los hombros adelantados con respecto a dicho oponente, la mayor responsabilidad por contactos posteriores recaerá sobre éste. Si el jugador que efectúa el drible ha determinado su trayectoria en línea recta, no puede ser desviado de ella, pero si un oponente es capaz de ocupar una posición defensiva legal en dicha trayectoria, el jugador que efectúa el drible debe evitar el contacto cambiando de dirección o finalizando el drible.

Un jugador que efectúa una cortina (intento de impedir que un oponente llegue a una posición deseada) y que hace poco esfuerzo por jugar la pelota, tiene la mayor responsabilidad cuando el contacto ocurra:

- a) si toma una posición tan cercana a un oponente que, al hacer éste, movimientos normales, incurra en empujar o atropellar, o
- b) si se interpone tan rápidamente en la trayectoria de un oponente que se desplaza, que no puede evitarse el empujar o el atropellar.

Penalidad:

EN TODOS LOS CASOS SE ANOTARA UN FOUL PERSONAL AL JUGADOR INFRACTOR Y ADEMÁS:

- a) SI SE COMETE UN FOUL CONTRA UN JUGADOR QUE NO ESTA EN EL ACTO DE LANZAR AL CESTO, LA PELOTA DEBERA SER PUESTA EN JUEGO POR EL EQUIPO NO INFRACTOR DESDE FUERA DE LA CANCHA EN LA LINEA LATERAL. EN EL LUGAR MAS CERCA-

NO A AQUEL EN QUE SE COMETIO EL FOUL. TAN PRONTO COMO SEA SANCIONADO UN FOUL, UNO DE LOS JUECES INDICARA AL APUNTADOR EL NUMERO DEL JUGADOR INFRACTOR Y ENTREGARA ENTONCES LA PELOTA AL Oponente, PARA QUE LA SAQUE DESDE LA LINEA LATERAL.

- b) SI EL FOUL ES COMETIDO CONTRA UN JUGADOR QUE ESTA EN EL ACTO DEL LANZAMIENTO AL CESTO:

- 1) SI EL LANZAMIENTO ES CONVERTIDO, SE COMPUTARA Y NO SE CONCEDERAN TIROS LIBRES,
- 2) SI EL LANZAMIENTO NO ES CONVERTIDO SE CONCEDERAN DOS TIROS LIBRES.

TAN PRONTO COMO HAYA SIDO SANCIONADO EL FOUL, UNO DE LOS JUECES SENALARA AL APUNTADOR EL NUMERO DEL JUGADOR QUE LO COMETIO Y ENTONCES DEBERA:

- 1) ENTREGAR LA PELOTA AL JUGADOR QUE HA DE EJECUTAR EL SAQUE DESDE DETRAS DE LA LINEA FINAL, O
- 2) SI UNA PENALIDAD DE TIRO LIBRE ES CONCEDIDA, DEBERA COLOCAR LA PELOTA A DISPOSICION DEL JUGADOR QUE HA DE EFECTUAR LOS LANZAMIENTOS.

78.—Foul intencional

Un foul intencional es un foul personal cometido deliberadamente por un jugador y de una gravedad que está entre la de un foul personal normal y la de un foul descalificador.

Un jugador que deliberadamente se desentiende de la pelota y ocasiona un contacto personal con un oponente que tiene la posesión de la pelota, comete un foul intencional. Generalmente esto es también aplicable a los fouls cometidos contra un jugador que no tiene la pelota. Un jugador que controla la pelota puede también cometer foul intencional si deliberadamente ocasiona un contacto con un oponente.

Un jugador que comete repetidamente fouls intencionalmente puede ser descalificado.

COMITÉ NACIONAL DE FÚTBOL Y BASKETBALL
DE LOS ESTADOS UNIDOS E INFORMACIÓN EDUCACIONAL
Asociación de Estados Unidos de Fútbol - Basketball Federation

Penalidad:

SE ANOTARA UN FOUL PERSONAL AL JUGADOR INFRACTOR Y ADEMÁS SE CONCEDERAN DOS TIROS LIBRES, EXCEPTO CUANDO EL LANZAMIENTO HAYA SIDO CONVERTIDO POR EL JUGADOR AFECTADO.

79.—Doble foul

Doble foul es la situación en la cual dos oponentes se cometen fouls, el uno contra el otro, casi al mismo tiempo.

En el caso de un doble foul, no se concederá ningún tiro libre, pero se anotará un foul personal a cada jugador ofensor. La pelota será puesta en juego en el círculo más cercano, mediante un salto entre esos dos jugadores.

80.—Foul múltiple

Foul múltiple es la situación en la cual dos o más compañeros de equipo cometen fouls personales contra el mismo oponente, casi al mismo tiempo.

Cuando dos o más fouls personales sean cometidos contra un jugador por varios oponentes, se anotará un foul a cada infractor, y, sin tener en cuenta el número de fouls, al jugador afectado le serán concedidos dos tiros libres.

Si los fouls son cometidos contra un jugador que está en el acto de lanzar al cesto, se computará el gol si es convertido y no se concederá ningún tiro libre, pero los fouls serán anotados contra los jugadores infractores y la pelota será puesta en juego desde detrás de la línea final.

81.—El acto de lanzar la pelota al cesto

Cada vez que se sancione un foul contra el oponente de un jugador que como parte de una acción continuada que se inició antes de producirse el foul, logra convertir un gol de cancha, se computará el gol aún en el caso de que la pelota haya salido de las manos del jugador después del sonido del silbato y siempre que éste sonido no haya afectado la jugada. El jugador debe estar lanzando al cesto o iniciando la acción de lanzar cuando suene el silbato; el gol no se computará si el jugador hace un esfuerzo totalmente nuevo después de haber sonado el silbato.

C.—DISPOSICIONES GENERALES

82.—Principio básico

Cada uno de los jueces tiene atribuciones para sancionar

fouls sin depender de la decisión del otro, en cualquier momento del partido, ya sea que la pelota esté en juego, viva o muerta.

Los fouls cometidos mientras la pelota está muerta por haberse sancionado un foul, serán considerados como si hubieran sido cometidos en el momento en que la pelota fué declarada muerta al sancionarse el primer foul.

En consecuencia, se puede sancionar cualquier número de fouls al mismo tiempo, ya sea contra uno o ambos equipos.

El siguiente principio básico debe ser tenido en cuenta al tomar una decisión al respecto:

Un equipo que está en posesión de la pelota puede aspirar a convertir un gol de cancha; si el lanzamiento es convertido y es válido, las penalidades de tiro libre y pelota fuera de cancha consecuencia de eventuales fouls cometidos contra ése equipo en ésa situación, no serán tenidos en cuenta y la pelota será puesta en juego por sus oponentes como si el foul no hubiera sido cometido. Sin embargo, se cobrará y anotará en la planilla de juego un foul por cada infracción.

83.—Doble y múltiple foul

Cuando un doble foul y otro foul sean cometidos al mismo tiempo, con el doble foul se procederá como se indica en el Art. 79, y con el otro foul se procederá de acuerdo con la regla correspondiente citada anteriormente. El juego será reanudado después de que los fouls hayan sido anotados y la eventual pena aplicada, como si el doble foul no hubiese ocurrido.

84.—Fouls en situaciones especiales

Pueden presentarse otras situaciones además de las previstas en estas reglas, cuando se cometen fouls aproximadamente al mismo tiempo o durante la pelota muerta que sigue a un foul, a un doble foul o a un foul múltiple. Como orientación general para los jueces, los siguientes principios deberán ser aplicados en tales circunstancias:

- a) se anotará un foul por cada infracción;
- b) fouls que involucran penalidades de aproximadamente la misma gravedad en contra de ambos equipos, no serán penados concediendo tiros libres, y la pelota deberá ser puesta en juego mediante un salto en el círculo más cercano, o, en caso de duda, en el centro;

- c) penalidades que no estén compensadas por otras similares contra el otro equipo, serán mantenidas, pero en ninguna circunstancia a un equipo se le concederá más de dos tiros libres y la posesión de la pelota.

85.—Foul descalificador

Cualquier infracción antideportiva deliberada y notoria de los artículos 74 y 77 es un foul descalificador. Un jugador que cometa un foul de esta naturaleza, debe ser descalificado y expulsado inmediatamente del juego.

86.—Cinco fouls

Un jugador que ha cometido cinco fouls, ya sean personales o técnicos, debe abandonar el juego inmediatamente.

REGLA DIEZ

ULTIMOS TRES MINUTOS DE JUEGO

87.—Últimos tres minutos de juego

Durante los últimos tres minutos de juego del segundo período y durante todos los períodos suplementarios, todos los fouls personales serán considerados como cometidos a un jugador que está lanzando al cesto. El equipo ofendido tendrá opción a dos tiros libres o a ejecutar un saque desde el punto medio de las líneas laterales de la cancha. Esto será aplicado también a tiros libres después de un foul técnico cometido por un jugador (no por el Entrenador o sustituto). La decisión recaerá en el Capitán del equipo ofendido y el jugador que ejecutará el saque desde fuera de la cancha, está autorizado a pasar la pelota a un jugador de su equipo en cualquier punto de la cancha. (Ver también comentarios a las Reglas —9).

88.—Regla de los diez segundos

Durante los últimos tres minutos de juego del segundo período y durante todos los períodos suplementarios, el equipo atacante deberá llevar la pelota a su zona de ataque dentro de los diez segundos contados desde el momento que tomó posesión de la pelota en la cancha. El mismo equipo no puede hacer que la pelota regrese a su zona de defensa. Esta restricción se aplica a todas las situaciones incluyendo saques desde fuera de la cancha, rebotes e intercepciones. Sin embargo, no se aplica a saltos en el círculo central o a las situaciones indicadas en los Arts. 75 y 87.

La pelota está en la zona de ataque cuando toca el piso más allá de la línea central o cuando está tocando al jugador que tiene parte de su cuerpo en contacto con el piso más allá de la línea central. Los mismos principios se aplican cuando un equipo hace regresar la pelota a su zona de defensa.

UNA INFRACCION A ESTA REGLA ES UNA VIOLACION. PARA PENALIDAD VER EL ART. 62.

FIN DE LAS REGLAS

COMENTARIOS A LAS REGLAS

1.—Material técnico (art. 11)

El dispositivo de 30 segundos, debe ser colocado detrás de la parte más baja del tablero y debe ser visible a los jugadores, jueces y espectadores. Se recomienda que debe indicar el tiempo en períodos que no sean mayores de 5 segundos.

Los marcadores usados por el Apuntador, para indicar el número de fouls, (Art. 11/e) deben ser levantados en forma visible a ambos entrenadores y mantenidos en su posición por un lapso de tiempo razonable. En caso de doble foul, el Apuntador levantará, con la mano derecha, el marcador correspondiente al foul cometido por el jugador del equipo que ocupa la banca de los suplentes del lado derecho y con la mano izquierda, el marcador correspondiente al foul cometido por el jugador del equipo que ocupa la banca de suplentes del lado izquierdo.

Los jueces no deberán poner la pelota en juego apresuradamente después de un foul, más bien deben dar suficiente tiempo al Apuntador para anotar lo correspondiente en la planilla y emplear los marcadores para señalar el número de fouls del jugador infractor.

2.—Numeración de los jugadores (art. 12)

Las disposiciones contenidas en el Art. 12 de las Reglas, relativas al tamaño, color y lugar de los números que deben ser usados por los jugadores deben ser respetadas estrictamente. Los números deben ser claramente visibles y fácilmente identificables por los jueces y por el Apuntador.

Se llama la atención a los entrenadores y dirigentes de equipos a la responsabilidad que les cabe en este asunto.

3.—Jugadores y sustitutos (art. 12, 13, 43, 46, 75 y 86)

Un miembro de un equipo es un jugador cuando está en la cancha y ha sido habilitado para jugar. En otros casos,

es un sustituto. Un sustituto se convierte en jugador cuando uno de los jueces le hace la señal correspondiente para que entre a la cancha y un jugador se convierte en sustituto cuando sale de la cancha según lo estipulan o autorizan las Reglas.

Un foul cometido por un jugador que ha completado su quinto foul, es considerado como foul de sustituto; por consiguiente se le anota al Entrenador y se penaliza como foul de sustituto (Art. 75).

Si un jugador involucrado en un salto, debe salir del juego por motivo de lesión, su sustituto deberá saltar en su lugar.

4.—Asistente de equipo (art. 20)

Un asistente de equipo, es una persona que se sienta en la banca de los sustitutos o que eventualmente se sienta en o cerca de la mesa del Apuntador como representante de su equipo. El ser asistente de un equipo es un privilegio y ello involucra una responsabilidad. Por esta razón, el comportamiento de los asistentes de equipos, cae bajo la jurisdicción de los jueces.

5.—Tiempo en caso de lesiones de jueces

En caso de lesionarse uno de los jueces, el otro Juez aplicará las mismas disposiciones indicadas en los casos de lesión de un jugador (Art. 43).

Si el Juez lesionado, no puede continuar cumpliendo sus obligaciones dentro de 10 minutos del accidente o lesión, se reanudará el juego y el otro Juez actuará solo, hasta que el partido termine, a no ser que las reglamentaciones particulares de los organizadores de las competencias, contengan disposiciones que permitan el reemplazo de jueces lesionados.

6.—Desplazándose con la pelota (art. 54, ítem II)

Un jugador que se ha detenido en el primer tiempo del doble ritmo, no tiene derecho a un nuevo movimiento dentro del segundo tiempo.

7.—Tiempo computado (art. 41)

Se llama la atención de los entrenadores y apuntadores los siguientes puntos relacionados con la administración de los tiempos computados:

- a) La solicitud de un equipo para un descuento de tiempo computable, puede ser retirada solamente antes de que el Apuntador haga la señal correspondiente a los jueces indicando que se ha solicitado un descuento de tiempo computable.
- b) Cuando uno de los jueces está por lanzar la pelota en un salto o está por entregar la pelota a un jugador que ha de lanzar un tiro libre, el Apuntador demorará su señal indicando la solicitud de un descuento de tiempo computable.
- c) Si ambos entrenadores solicitaran descuento de tiempo computable, más o menos al mismo tiempo, el tiempo será cargado al Entrenador que hizo primero la solicitud.

8.—Jugador que efectúa un tiro libre (art. 68)

Si un jugador, que no sea al que se le cometió el foul, lanza un tiro libre, no se computará el punto y el Juez al descubrir la sustitución, concederá la pelota a los oponentes para que ejecuten un saque desde fuera de la cancha, en una de las líneas laterales, a la altura de la línea de tiro libre.

Sin embargo, si el descubrimiento de la sustitución, ocurriera después de que la pelota esté en juego o viva, después del último tiro libre lanzado, la incidencia no será tomada en cuenta y los puntos marcados serán válidos.

9.—Últimos tres minutos de juego (art. 87).

Después de un foul cometido durante los últimos tres minutos de juego del segundo período y durante todos los períodos suplementarios, el equipo ofendido tiene opción entre lanzar dos tiros libres o poner la pelota en juego desde fuera de la cancha, en el punto medio de la línea lateral. Inmediatamente después de sancionado el foul, y habiendo señalado al Apuntador de la manera prescrita, uno de los jueces consultará al Capitán del equipo ofendido y éste claramente indicará la línea de tiro libre o la línea lateral. La decisión del Capitán es irrevocable. La demora intencional del Capitán de hacer uso de la opción lo hará perder ese derecho y los dos tiros libres deberán ser lanzados.

10.—Fouls técnicos y fouls personales (arts. 74 al 77)

Todo Foul de un jugador que involucre contacto con un oponente es un foul personal, aún cuando sea cometido du-

rante un período de pelota muerta o cuando el tiempo está detenido. Al contrario, todo foul cometido por un sustituto y todo foul de jugador que no involucre contacto con un oponente son fouls técnicos.

11.—Foul técnico (arts. 74 y 75)

Los jueces pueden evitar los fouls técnicos advirtiéndolo a los jugadores cuando están a punto de cometer infracciones menores, como salir inadvertidamente de la cancha durante un descuento de tiempo computado, o no avisar al Apuntador o a uno de los jueces cuando ingresa al juego como sustituto. Un Juez demuestra buen juicio de su parte al evitar y en algunos casos pasar por alto, infracciones técnicas menores que obviamente no son intencionales y no tienen efecto sobre el juego. De otra manera, fouls técnicos que son deliberados o antideportivos, o que proporcionan al ofensor una ventaja desleal, deben ser penados inmediatamente.

12.—Foul descalificador (art. 83)

Un foul descalificador debe siempre involucrar una penalidad de un foul intencional (personal o técnico). El foul debe ser anotado en la planilla y dos tiros libres concedidos a los oponentes.

13.—Principios básicos que gobiernan el contacto personal (art. 76)

Muchas decisiones relacionadas con el contacto personal deben ser el resultado de un juicio que debe ser ejercido teniendo en mente los siguientes principios básicos:

- a) Es deber de cada jugador evitar contactos en cualquier forma posible,
- b) todo jugador tiene derecho a una posición normal en el piso no ocupado por un oponente, mientras no cause contacto personal al tomar tal posición,
- c) si un foul por contacto ocurriera, el foul es causado por el jugador responsable del contacto.

Puede usarse el siguiente criterio para determinar la responsabilidad por contactos personales:

Si un jugador B toma una posición:

- a) detrás y tan cerca de un oponente estacionario A, que

ocurre un foul por contacto cuando A realiza un movimiento normal de su cuerpo, entonces, B tiene la mayor responsabilidad por el foul, o

- b) al lado o delante de un oponente estacionario A, sin contacto, entonces A tiene la mayor responsabilidad por cualquier foul por contacto causado por movimientos subsiguientes de A, o

- c) en el camino de un oponente en movimiento A, que no tiene la pelota, tan rápidamente que A no pueda detenerse o cambiar de dirección a tiempo para evitar el contacto, entonces B tiene la mayor responsabilidad por el contacto que ocurra.

En casos de duda, la responsabilidad mayor es de B.

Si un jugador B estableciera una posición defensiva legal en el camino de un driblador A y ocurriera un foul por contacto, A tiene la mayor responsabilidad.

Si un jugador B tratar de alcanzar la pelota desde una posición detrás o al costado de A, cuando éste tiene el control de la pelota, o si B trata de alcanzar una pelota libre cuando A está en una posición más favorable, entonces B tiene la mayor responsabilidad si ocurriera el foul por contacto.

14.—Bloqueo (art. 77)

Un jugador está autorizado para ocupar cualquier posición en la cancha no ocupada por otro jugador, siempre que:

- a) ésta posición no sea tan próxima a un oponente (menos de aproximadamente 90 cms.) que se produzca contacto cuando éste hace movimientos normales con el cuerpo, o
- b) tal posición no se tome en la trayectoria de un oponente en movimiento, tan rápidamente que este último no pueda evitar el contacto.

En los casos precedentes, el jugador que toma las posiciones descritas es responsable si el contacto se produce, a menos que otros factores estén involucrados.

Un jugador que está tratando de hacer una cortina, está bloqueando si el contacto ocurre cuando se mueve y su oponente permanece estacionario o se aleja de él. En otros casos de contacto, resultantes de un intento de hacer cortina cuando ambos jugadores están en movimiento, cualquiera de ellos o ambos pueden haber cometido foul, pero, en caso

de duda, la mayor responsabilidad recae sobre el jugador que trataba de hacer la cortina.

Si un jugador hace caso omiso de la pelota y enfrenta a un oponente, cambiando de posición cuando éste lo hace, ese jugador en principio es responsable de cualquier contacto que se produzca, a menos que otros factores estén involucrados (obstrucción).

La expresión "a menos que otros factores estén involucrados" utilizada en las cláusulas precedentes, se refiere a la acción deliberada de empujar, atropellar o agarrar, efectuada por un jugador al que se le está haciendo cortina. Dicho jugador debe hacer un esfuerzo razonable para evitar el contacto y cualquier acto deliberado de su parte, que provoque un contacto, debe ser penado.

Es permitido que uno o más jugadores corran por la cancha cerca de un compañero que tiene la pelota, con el propósito aparente de impedir que los oponentes se le acerquen. Sin embargo, si atropellan a un oponente que ha ocupado una posición en su trayectoria, ocurre un atropello, bloqueo u obstrucción y en cualquier caso de contacto en tal jugada, la mayor responsabilidad recae en el equipo que está en posesión de la pelota.

Es permitido que un jugador extienda su brazo o codo al tomar una posición en la cancha, pero debe bajarlos si algún oponente intenta pasar, pues de otro modo generalmente ocurre un bloqueo o agarrada por dicho jugador.

15.—Jugada del centro pivote (art. 77)

Esta jugada ha sido restringida al limitar a tres segundos el tiempo que un jugador puede permanecer en cualquier parte del área restrictiva de sus oponentes, mientras la pelota está en juego y bajo control de su propio equipo.

Al jugador pivote no le será permitido desplazar de su posición a un oponente utilizando el hombro o la cadera, ni estorbar la libertad de movimientos de este último extendiendo los codos o los brazos después que ha lanzado la pelota.

A su vez, al jugador defensor no se le permitirá estorbar la libertad de movimientos del jugador pivote, con los brazos, rodillas o cualquier otra parte de su cuerpo.

16.—Drible

El Artículo 77 contiene una cláusula que destaca la responsabilidad de un jugador que efectúa un drible en lo que

respecta a los fouls que resulten de ese drible. Si el camino del jugador que driblea, está bloqueado, no debe de tratar de continuar el drible cerca de un oponente, a menos que tenga alguna posibilidad razonable de pasarlo sin provocar contacto. Esto no pretende liberar de responsabilidad al jugador a la defensiva; es obligación de ambos jugadores evitar el contacto, pero debe de ponerse más atención a la responsabilidad del jugador que hace el drible. Al intentar detener un drible el jugador a la defensiva debe procurar jugar la pelota.

17.—Pelota retenida (arts. 55 y 77)

Algunos jueces declaran pelota retenida para prevenir fouls. Es decir, ven a jugadores que están a punto de empujarse entre ellos, o que intentan agarrar a un oponente que tiene la pelota, y evitan que se produzca el foul haciendo sonar su silbato para declarar pelota retenida. Tal decisión es injusta para el jugador que ha obtenido la posesión de la pelota e incita al juego brusco. Los jueces que penan estrictamente el acto de marcar desde atrás consiguen un juego más limpio y abierto.

18.—Fouls y sus penalidades (Regla nueve)

Cualquier número de fouls o combinación de fouls pueden ser sancionados durante un partido casi al mismo tiempo. Cuando se cometen varios fouls al mismo tiempo, debe aplicarse los siguientes principios básicos:

- a) Se cobrará un foul por cada ofensa y se anotará en la planilla.
- b) Durante una fase del juego, el equipo en posesión de la pelota tiene la esperanza de marcar dos puntos. En consecuencia, después de un gol de cancha válido, no se concederán tiros libres a ese mismo equipo aún cuando ocurran fouls y si el intento de gol de cancha fuera fallado, sólo un máximo de dos tiros libres serán concedidos, sin tener en consideración el número de fouls.
- c) Una "fase de juego", es el período de tiempo durante el cual un equipo, habiendo obtenido posesión de la pelota, la juega y consigue un gol de cancha o la pierde por intercepción de un oponente o hasta que la pelota quede muerta por violación o foul.
- d) Cuando la pelota queda muerta (gol de cancha, violación foul) el período que sigue a la pelota muerta será considerado como parte de la fase del juego que la precede.

dió y ésto hasta que la pelota esté nuevamente viva siguiendo las disposiciones contenidas en el Art. 38 de las Reglas.

Los fouls cometidos durante un período de pelota muerta, serán considerados como cometidos en el instante en que la pelota fue declarada muerta. En el momento en que la pelota esté nuevamente viva una nueva fase de juego comienza.

- e) Después de un gol de cancha válido y después de un tiro libre convertido (Art. 31), la pelota será puesta en juego desde la línea final, excepto como se indica en f), a continuación.
- f) Cuando se sanciona un foul contra un Entrenador o sustituto, los oponentes tendrán la posesión de la pelota (Art. 75. Penalidad), después de haber sido lanzados el o los tiros libres, a no ser que un foul similar o foul de jugador que involucre dos tiros libres haya sido sancionado en el mismo momento o durante el mismo período de pelota muerta contra un oponente. En este caso, el juego se reanudará con un salto, entre dos jugadores oponentes, en el círculo más cercano.

19.—Finalización del juego

Si al final de un partido existiera duda en relación con la terminación exacta del tiempo de juego (Por ej. si el Cronometrista no detuviera el cronómetro del partido durante una violación, pelota retenida o foul) el Juez consultará inmediatamente al Cronometrista y al Apuntador para determinar el tiempo exacto de juego que falta.

El Juez indicará claramente en la planilla de juego, el puntaje al momento en que sonó la señal del Cronometrista y luego ordenará que continúe el juego durante el tiempo en discusión.

El Juez iniciará el juego como si nada hubiera ocurrido, administrando la violación, pelota retenida o foul. Si alguno de los equipos presentara una protesta, el Juez notificará el incidente inmediatamente a la Autoridad competente.

20.—Señales de los jueces

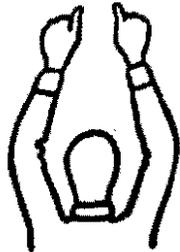
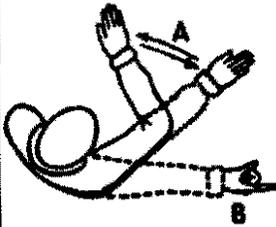
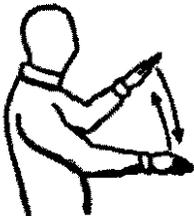
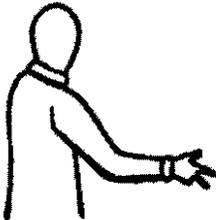
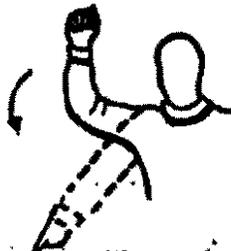
Las señales ilustradas más adelante, deben ser aprendidas completamente por los Jueces y empleadas en todos los juegos en que ellos intervengan. Es importante que los apuntadores y cronometristas estén también familiarizados con estas señales.

Las ilustraciones y leyendas explican las señales, pero las siguientes notas ponen énfasis y aclaran ciertos puntos:

- a) La mano derecha sobre la cabeza siempre es señal de detener el cronómetro del partido. Si un foul ocurre, una mano sobre la cabeza con los dedos cerrados(en forma de puño) es la señal para indicar el foul y para detener el cronómetro del partido. Si se debe detener el cronómetro cuando no hay un foul, se levanta la mano sobre la cabeza con los dedos extendidos y la palma de la mano hacia el Cronometrista.
- b) Cuando debe indicarse el número de tiros libres, los dedos pueden mantenerse horizontalmente a los lados, manteniendo los codos pegados al cuerpo. Cuando el número de puntos marcados, debe ser indicado, los dedos pueden mantenerse a nivel de la cara con un movimiento repetido de la muñeca hacia abajo.
- c) Una violación se señala con un movimiento del brazo hacia un punto fuera de las líneas demarcatorias y a continuación señalando el cesto del equipo que ha cometido la violación.
- d) Para la violación de la Regla de tres segundos, se emplea el mismo movimiento, pero extendiendo los tres dedos cuando se señala el punto fuera de las líneas demarcatorias.

SEÑALES DE LOS JUECES



<p>4 PELOTA RETENIDA, SALTO.</p>  <p>Pulgares hacia arriba.</p>	<p>5 VIOLACION, FUERA DEL CAMPO.</p>  <p>A: señal de violación. B: indicar el lugar.</p>	<p>6 CAMINAR.</p>  <p>Haciendo girar los puños.</p>
<p>7 DRIBLE ILEGAL</p>  <p>Movimiento suave de las manos arriba y abajo.</p>	<p>8 INFRACCION DE LA REGLA DE TRES SEGUNDOS.</p>  <p>Dedos con dirección a la línea lateral.</p>	<p>9 NO VALE EL GOL.</p>  <p>Mover los brazos cruzándolos frente al cuerpo.</p>
<p>10 FOUL PERSONAL.</p>  <p>Puño cerrado.</p>	<p>11 FOUL PERSONAL.</p>  <p>Sin tiros libres, dedos indicando línea lateral.</p>	<p>12 FOUL TECNICO.</p>  <p>Formando T, mostrando la palma de la mano.</p>

<p>13 DOBLE FOUL</p>  <p>Cruzando los puños cerrados.</p>	<p>14 FOUL INTENCIONAL.</p>  <p>Agarrar la muñeca, puño cerrado, brazos en alto.</p>	<p>15 AGARRAR.</p>  <p>Señal de foul: agarrar la muñeca, brazos al frente.</p>
<p>16 EMPUJAR, ATROPELLAR.</p>  <p>Señal de foul: imitación de empujar.</p>	<p>17 EMPLEO ILEGAL DE LAS MANOS.</p>  <p>Señal de foul: golpe en la muñeca.</p>	<p>18 PARA DESIGNAR EL JUGADOR OFENSOR</p>  <p>Mantener en alto la señal que indica el número del jugador.</p>
<p>19. DOS PUNTOS (UN PUNTO: UN DEDO)</p>  <p>Movimiento de la muñeca hacia abajo.</p>	<p>20 DURANTE LOS TIROS LIBRES</p>  <p>Señal de dos lanzamientos.</p>	<p>21 DURANTE LOS TIROS LIBRES.</p>  <p>Señal de un lanzamiento.</p>

USO DE LA PLANILLA OFICIAL DE JUEGO

PARTIDO Nº _____		Lugar _____		Fecha _____		Hora inicial _____		Final _____		Arbitro _____		Juez _____						
EQUIPO "A" _____		Defensas de tiempo		PUNTAJE PROGRESIVO														
EQUIPO "B" _____		Defensas de tiempo		PRIMER TIEMPO					SEGUNDO TIEMPO					SUPLEMENTARIO				
ENTRENADOR _____		Fouls		PUNTAJE PROGRESIVO														
EQUIPO "A" _____		Defensas de tiempo		PUNTAJE PROGRESIVO														
EQUIPO "B" _____		Defensas de tiempo		PUNTAJE PROGRESIVO														
ENTRENADOR _____		Fouls		PUNTAJE PROGRESIVO														
PUNTAJE 1º PERIODO "A" _____ "B" _____		PUNTAJE 2º PERIODO "A" _____ "B" _____		PUNTAJE PERIODO SUP. "A" _____ "B" _____		PUNTAJE FINAL "A" _____ "B" _____		EQUIPO GANADOR _____										
APUNTADOR _____		CROMOMETRISTA _____		CONTROL 30 segundos _____		JUEZ _____		ARBITRO _____		CAPITAN "A" _____		CAPITAN "B" _____						

La planilla oficial de juego, mencionada en el Art. 11/c, es la única aprobada por la Comisión Técnica de la F.I.B.A. Ella consiste de un original y 3 copias, en papel de diferentes colores. El original en papel blanco, es para la F.I.B.A. La primera copia en papel azul es para los organizadores de la competencia. La segunda copia en papel rosado, es para el equipo ganador. La última copia en papel amarillo, es para el equipo perdedor.

El Apuntador deberá preparar la planilla 15 minutos antes de la hora señalada para comenzar el partido, de la siguiente manera:

1) El Apuntador anotará el nombre de cada uno de los equipos en el espacio superior de la planilla. El primer equipo será siempre el equipo local. En casos de campeonatos o

partidos en locales neutrales, el primer equipo será aquel que figura en primer plano en las programaciones. El primer equipo será denominado "A" y el segundo equipo será el "B".

2) Si el partido corresponde a un campeonato, el Apuntador indicará en la planilla el número del partido. Indicará también el lugar, la fecha y la hora del partido. Igualmente anotará los nombres y apellidos del Juez y del Arbitro

PARTIDO Nº _____		Lugar <u>LIMA-PERU</u>		Fecha <u>5 AGOSTO</u>		Hora inicial <u>7:45</u>		Final _____		Arbitro <u>ROMAN J.</u>		Juez <u>CARRERA A.</u>	
EQUIPO "A" <u>ROJO</u>		Defensas de tiempo		PUNTAJE PROGRESIVO									

3) El Apuntador anotará los apellidos e iniciales de los miembros de ambos equipos. El equipo "A" ocupará la parte superior de la planilla y el equipo "B" la parte baja. En la primera columna, el Apuntador anotará el número (últimas 3 cifras) de la licencia del jugador, en la segunda columna el apellido e inicial del nombre del jugador con letras tipo de imprenta, en la tercera columna el número del jugador. El Capitán de un equipo será registrado indicando la abreviatura (CAP.) inmediatamente después de su nombre. En caso de partidos de campeonatos, el número de la licencia del jugador se anotará solamente en la planilla correspondiente al primer partido de cada equipo.

4) En la parte baja de los casilleros correspondientes a cada equipo, el Apuntador anotará el nombre del Entrenador de dicho equipo.

5) Al comenzar el partido, los cinco jugadores que iniciarán el juego, deberán ser señalados con una pequeña "x" al lado izquierdo de la columna utilizada para los números de los jugadores. El mismo procedimiento deberá usarse cada vez que un sustituto entre al juego. Al comienzo del partido el Entrenador del equipo "A" será el primero en entregar la alineación de su equipo.

EQUIPO: A AMERICA		Distancion de tiempo		5 X 8 12 X X X			
Nº	NOMBRE DE LOS JUGADORES	Nº	FOULS				
Camet		Cam.					
121	LESCURIEUX M.	x 4	1	3	7	21	-
122	RAPOSO I.	x 5	12	8			
123	CARRASCO A.	x 6					
124	RODRIGUEZ J.V.	x 7	13	17	3	5	-
125	ZEVALLOS V.	x 8	19	1	4'		
126	INCHAUSTI D.	9	21	4	5		
127	GARDONE A.P.	x 10	7				
128	AIRALDI R.	x 11	16	18			
129	BOY J.C.	x 12	9	3	8	90	-
130	PAYET S.	x 13	8	15			
131	TIRADO R.	14					
132	AIRALDI E.	15	3	5	9		
ENTRENADOR			T	T			
MULANOVICH O.			4	20			

- 6) Tan pronto como los capitanes hayan sorteado los cestos, como indica el Art. 25, el Apuntador anotará las letras de los equipos "A" y "B" en la parte superior de las columnas correspondientes al puntaje progresivo del primer período, poniendo en la primera columna (izquierda de "M") la letra correspondiente al equipo que lanzará al cesto ubicado al lado izquierdo de la mesa de control, y en la segunda columna (a la derecha de "M") la letra correspondiente al equipo que lanzará al cesto ubicado al lado derecho.

Para el segundo período, las letras deberán ser invertidas. Si el puntaje resultara empatado al finalizar el segundo período, el Apuntador anotará las letras correspondientes a los equipos en la columna del período suplementario, después de haber sido sorteado los cestos. Si fuera necesario más de un período suplementario para romper el empate, el Apuntador indicará el cambio de cestos anotando dos flechas cruzadas en el espacio inmediatamente debajo del último usado en el período suplementario precedente.

- 7) Cuando el Apuntador deba registrar el tiempo transcurrido cuando ocurre un pedido de tiempo computable, foul, gol de cancha, tiros libres, deberá indicar siempre el correspondiente minuto completo. Por ejemplo, si ocurre un foul cuando se han jugado 0'15" él anotará en la planilla que ocurrió en el minuto 1', cuando la incidencia ocurre a los 3'47" él anotará como ocurrida a los 4' y cuando ocurre a los 19'25" como ocurrida a los 20'.

Pedidos de tiempos computables.

El registro de los pedidos de tiempos computables debe ser efectuado de la siguiente manera:

- Los pedidos de tiempos computables solicitados y concedidos en el primer período, deberán ser anotados en las dos primeras casillas que aparecen enseguida del nombre del equipo. Aquellos concedidos en el segundo período, serán anotados en las dos casillas siguientes. Los pedidos de tiempo que se concedan en los períodos suplementarios, serán anotados en las casillas siguientes. Al final de cada período o al final de cada período suplementario, las casillas no usadas serán anuladas, por el Apuntador, con dos líneas diagonales cruzadas.
- El registro de los tiempos computables será hecho anotando en la casilla correspondiente el minuto en que el tiempo fue concedido.

Fouls

Los fouls pueden ser personales o técnicos y pueden involucrar como penalidad tiros libres. El registro de fouls debe ser hecho de la siguiente manera:

- Un foul personal que no involucre como penalidad tiros libres, será registrado anotando el minuto en que fue cometido.
- Un foul personal que involucre como penalidad tiros libres, será registrado añadiendo un apóstrofe (') al minuto en que fue cometido.
- Un foul intencional será registrado encerrando en un círculo el minuto en que fue cometido.
- Un foul descalificador será registrado con una D inmediatamente después de anotado el minuto en que fue cometido.

- e) Un foul técnico será registrado con una T inmediatamente después de anotado el minuto en que fue cometido.

Al finalizar cada período de juego, el Apuntador trazará una línea gruesa entre los casilleros usados y aquellos desocupados. Al finalizar el partido, anulará los casilleros desocupados con una línea gruesa en sentido horizontal.

Puntaje progresivo

El Apuntador llevará la anotación progresiva del puntaje anotado por cada uno de los equipos.

En la planilla oficial existen 5 columnas, las dos primeras para el primer período, las dos siguientes para el segundo período y la última para los eventuales períodos suplementarios.

Cada columna tiene 5 espacios verticales. El espacio central, con una suave trama y titulado "M" está destinado para anotar el tiempo (minuto). Los dos espacios claros de la izquierda y los dos de la derecha del espacio central, son para cada uno de los equipos.

El primer espacio está destinado para anotar en él, el número del jugador que ha conseguido el gol de cancha o que ha convertido (o fallado) el tiro libre. El segundo espacio está destinado para anotar el puntaje progresivo y que señalará el total de puntos conseguidos por ese equipo, sumando los nuevos puntos que se consigan al total anterior.

- a) Un gol de cancha anotado por un equipo en su propio cesto será registrado como conseguido por el Capitán del equipo oponente.
- b) Los puntos conseguidos cuando la pelota no entre al cesto (Art. 30), serán registrados como conseguidos por el jugador que hizo el lanzamiento.
- c) Al finalizar cada período el Apuntador trazará una línea horizontal inmediatamente debajo de la última anotación.
- d) Al comenzar el segundo período (o al comenzar uno de los eventuales período suplementarios), el Apuntador anotará en la parte superior de la columna (en el primer espacio horizontal) el puntaje total conseguido al finalizar el primer período, pero cambiando las posiciones de los dos equipos.

PRIMER TIEMPO					
B	M	A	B	M	A
8 2			11 32		
12 -					7 29
-			7 33		
		6 2	-		
10 4		4 -	5 35		
		3			9 31
8 6					9 32
4 7					33
8					
		9 5			
		9 7			

- e) Cuando sea posible, el Apuntador comprobará el puntaje progresivo de la planilla con el que figura en el tablero marcador.

Si existiera una diferencia, y su anotación en la planilla es correcta, él deberá inmediatamente tomar las providencias para que el puntaje del tablero marcador sea correcto. Si es que existe alguna duda, o si alguno de los equipos pone objeción a esta corrección, el Apuntador informará al Juez tan pronto como la pelota esté muerta y el cronómetro del partido detenido.

SEGUNDO TIEMPO					
A	M	B	A	M	B
	33		35	11 74	
8 35					7 58
		6 36			11 59
		-			-
10 37			5 76		
12 39					8 61
		9 37			
		38			
7 41					

Suma de los puntajes

Al finalizar el primer período, el Apuntador anotará el puntaje alcanzado por cada uno de los equipos en la sección respectiva, en la parte baja de la planilla. En la misma forma, él anotará el puntaje alcanzado en el segundo período y el eventual de los períodos suplementarios. Al finalizar el partido, el Apuntador anotará el puntaje final indicando el nombre del equipo ganador.

El Apuntador hará firmar la planilla primero por los dos capitanes, después por el Cronometrista, el Operador de los 30 segundos, por el mismo, por el Arbitro y el Juez. El Juez será el último en firmar la planilla y de ésta manera termina su participación en la administración del juego.

PUNTAJE 1º PERIODO	A 33	B 35	PUNTAJE Final	A 76	B 61
PUNTAJE 2º PERIODO	A 13	B 26	EQUIPO GANADOR	AMERICA	
PUNTAJE PERIODO SUP.			JUEZ	A. J. [Signature]	
APUNTAADOR	[Signature]		CAPITAN	[Signature]	
CRONOMETRISTA	[Signature]		ARBITRO	[Signature]	
CONTROL 30 segundos	[Signature]		CAPITAN	B. A. [Signature]	

Quando uno de los capitanes firme la planilla "bajo protesta" el Apuntador, el Cronometrista, el Operador de los 30 segundos, y el Arbitro, permanecerán a disposición del Juez hasta que él les de consentimiento para retirarse.

Planilla de puntaje (Scoreboard) con columnas para equipos A y B, y filas para períodos y puntaje final. Incluye un símbolo de tres triángulos en la parte inferior.

INDICE POR ARTICULOS

ARTICULO

Accidente, tiempo por	43
Arbitro (ver también Juez)	17, 18
—deberes del	17, 18, 22, 23
—poder elástico	17
—inicia el partido	25
Area de tiro libre	7, 58
Area Restrictiva	7, 29, 58, 69
Aros, posición y medida	9
Apuntador, deberes	21
Asistente de equipo	Com. 4
Bloqueo	77, Com. 14
Cestos	9
—sorteo de los	25, 34
—interferencia en los	29, 30
—del oponente	1
Capitanes, deberes, atribuciones	14, 15, 87/Opc., com. 9
—deben ser notificados	33
—jugador que reemplaza al	14
—entrenador	15
Círculo Central	4, 25, 34
Contacto personal	76, 77, Com. 13
Control de la pelota	
—por el jugador	49
—por el equipo	49
Cancha, dimensiones	2
Cinco fouls	86
Correr con la pelota	54
Cortina	77
Cronómetro, poner en marcha	11, 36, 44
—cuándo se detiene	40
Cronometrista, deberes	22
Conducta, reglas de	73
Conducta antideportiva	20, 85
Cómo se juega la pelota	48
Contacto leve	51
Decisiones simultáneas	19, 82
—tiempo y lugar para tomarlas	19
Demorando el juego	31, 74-d)
Diez segundos	88
Doble foul	79
Drible, drible en el aire	53, Com. 16
Drible, doble drible	53
Doble ritmo	54
Dribleador, que causa contacto	77
Detención de tiempo computable	41, Com. 7
Detención de tiempo	40

ARTICULO

—últimos tres minutos	87
—accidente	43
—jueces	40-e, f, 43
—registro	21
Desplazarse con la pelota	54
Duda sobre pelota fuera de cancha	51
Demora en sustitución	46
Diez segundos	88
Disposiciones generales	82
Doble foul	79, 83
Entrenador	15
—capitán que actúa como	15
—deberes	15
—foul técnico del	75
Foul	20, 76, Com. 18
—de entrenador	75
—designación de	60, 63, 77, 82
—descalificador	20, 74, 78, 85
—durante substitución	74, g
—cinco fouls	86
Foul técnico	71, 73, 74, 75, Com. 10, 11
Foul técnico de Entrenador	75
Foul técnico por demorar el juego	74-d)
—personal	21, 63, 77 Com. 10
—procedimiento al sancionar	63
—intencional	78
—descalificador	85, Com. 12
—doble	79, 83
—múltiple	80, 83
—en situaciones especiales	84
—lanzando al cesto	81
—durante los 3 minutos finales	87
—principios básicos	82
Finalización del partido	35, Com. 19
Gol, cuando se convierte	28
—valor de un gol de cancha	28
—valor de un gol de tiro libre	28
—cuando es válido	28
Golpear la pelota	48
Inspección del material	17
Interferir con la pelota	29, 30
Intervalos	24, 34
Infracciones y penalidades	60
Iniciación del partido	25
Iluminación de la cancha	2
Juez, deberes	17
Jueces, deberes	18
—cambios de posición de los	18
—cómo se les designa	16

ARTICULO

—desacuerdo	19
—decisiones simultáneas	19
—cuando hacen sonar su silbato	18
—faltar el respeto a los	74-a
—uniforme de los	16
—tomarán la pelota	25, 26, 51, 64, 77
—ubicación en la cancha	47
—no discutir decisión del otro	19
—señales	18, 20, 44, 46, 63, 77
Jugadores en juego	12, Com. 3
—descalificado	20, 74, 78, 85
—que abandone la cancha	13
—fuera de la cancha	50
—cómo debe ser numerado	12, Com. 2
—en acto de lanzar al cesto	57, 80
—que lanza un tiro libre	68, 69, Com. 8
—durante un tiro libre	
—pivote	Com. 15
Líneas demarcatorias	3
Línea central	5
Líneas de tiro libre	6
Lesión de un jugador	43
Lesión de un juez	Com. 5
Línea final, línea lateral	3
Material técnico, controles	11, Com. 1
—inspección del	17
Marcar desde atrás	76, 77
Molestar a un oponente	74/c
Numeración de jugadores	12, 15, 74-f
Obstaculizar la visión	74, e
Operador de los 30 segundos	23
Partido empatado	34
Poder elástico del Juez	17
Períodos, periodo suplementario	34
Pivote	52
Punto medio en las líneas laterales	5
Palabras o actos soeces	74-b
Pedido de tiempo computable	41
Puntaje (ver score)	17, 33, 34, 21
Pelota, medida, peso, material	10
—en juego	37
—muerta	39
—viva	38
—después de foul técnico	31, 74/Pen.
—permanece en juego	39 Exc.
—elegida para el partido	10
—tomada o tocada por los jueces	25, 26, 31, 51, 64, 77-Pen.
—concedida a los oponentes	59, 62

ARTICULO

—retenida	55, Com. 17
—en juego después de un tiro libre	70, 72
—interferir con la	29, 30
—en salto	25, 26, 34, 55, 79
—golpearla con el pie o puño	48
—fuera de las líneas	31, 38, 45, 50, 51, 61, 62, 64
—control de la	49
—sujeta en los soportes del cesto	56
—puesta en juego desde la línea final	31, 63/a
—puesta en juego desde la línea lateral	63, 62, 70
—puesta en juego en el punto medio de la línea lateral	75/Pen., 87/Opc.
—puesta en juego desde fuera de las líneas	31, 61, 45, 62
—fuera de la cancha	50, 51
—desplazarse con la	Com. 6
—correr con la	54
Partido, iniciación	25
—cronómetro del	11/a
—definición	1
—resultado del	32
—terminación del	35
—perdido por abandono	25, 33
—demorar el	74/b
Poner en juego la pelota	65
—violación de	65
—desde fuera de las líneas	29, 30, 62, 63, 70/Pen.
—si el tiro libre es convertido	31
—en casos especiales y de duda	51
Penalizaciones por violaciones	62
—por foul de jugador	63, 77, 78, 79, 85, 64, 80
—por foul de entrenadores	75
—por foul de substitutes	75
Reanudación del juego	44, 45
Referee (ver jueces)	17, 18
Redes	9
Regla de los 10 Segundos	88
Rehusarse a jugar	33
Relaciones y cooperación con los jueces	73
Salto en el centro	25, 26, 34
Salto entre dos, violación	26, 27
Salir de la cancha	13
Señales de los jueces	Com. 20
Suspensión del juego	40
Score, aprobación del	17
—partido por no presentarse	33
—empatado	34
—registro del	21
Sustituciones	40, 41, 46

ARTICULO

Sustitutos	12, 46, Com. 3
Sustitución del entrenador	15
—de jugador descalificado	40e, 41 Excep.
—durante un tiro libre	46, 68
—cómo se hacen las	46
Sustitución de jugador accidentado	41
—de jugador involucrado en salto	46
—de jugador que lanza un tiro libre	68
—ordenado por los jueces	18, 46
—registradas por el Apuntador	21, 46
—foul técnico durante la	74g
Sorteo de cestos	25, 34
Silbato, cuando se hace sonar	18
Silbato, cuando no se hace sonar	27
Tableros, dimensiones y material	8
—posición, soportes	8
Tiro libre	67
—por sustituto	68
—cuando se lanza un segundo	70/pen.
—tolerancia para ser ejecutado	69
—cuando es fallado	72
—cuando es convertido	31
—áreas y líneas	6, 7
—jugador que lanza el	68, 69
—violación en	70
Tiempo suplementario	34
Tiempo de juego	24
Técnico, foul	73, 74, 75
—pelota después de	31, 75, /pen.
—de entrenadores	75
—por demorar el juego	74/d
—durante sustitución	74/g
—dirigirse a los jueces	74/a
—pronunciar palabras soeces	74/b
—molestar a un oponente	74/c
—no levantar su mano después de foul	74/e
—cambiar su número sin avisar	74/f
—entrar en la cancha sin avisar	74/g
—registrarlo en la planilla	21
—por jugadas antideportivas	20, 85
Treinta segundos, regla	59
—operador de	16, 23
—reloj indicador de	11/b. 23
Tres segundos, regla	58
Tres minutos finales	87
Tocar su propio cesto	30
Tocar el cesto del oponente	29
Tocar la pelota en el cesto	30

Tocar la pelota en el aire, encima del cesto	29, 30
Tácticas antideportivas	74
Techo, altura del	2
Tiempos computables	41, 42
Ultimos tres minutos	87 Com. 9
Ubicación de los jugadores y jueces	47
Valor de un gol de cancha	28
Valor de un gol de tiro libre	28
Violaciones	60
—doble drible	53
—del tiro libre	70
—interferir con la pelota	29, 30
—salto entre dos	27
—fuera de las líneas	65
—regla de tres segundos	58
—regla de los diez segundos	88
—regla de treinta segundos	59
—poner en juego la pelota	65
—al tocar el aro, cesto, tablero o pelota	29, 30
—desplazándose	54
Visión, obstruir la	74/c
Zona de ataque	5, 88
Zona de defensa	5, 88

**Impreso por la División Información y Difusión
de la Administración de Educación Física, Deportes
y Recreación. Las Heras 2191 -Buenos Aires -**