

En rojo figuran los aspectos nuevos respecto al anterior Reglamento.

### **Art. 5 Jugadores: lesión**

5.7 Cualquier jugador que haya sido designado por el entrenador para iniciar el partido **o que sea atendido entre tiros libres** podrá ser sustituido en caso de lesión. En este caso, los adversarios también tendrán derecho a sustituir al mismo número de jugadores, si así lo desean.

### **Art.12 Salto entre dos y posesión alterna**

#### **12.3 Situaciones de salto**

Un balón vivo se encaja entre el aro y el tablero (excepto entre tiros libres **y después del último o único tiro libre seguido de un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales**).

### **Art.18 Tiempo muerto**

18.2.5 Se puede conceder a cada equipo:

- 2 tiempos muertos durante la primera parte,
- 3 tiempos muertos durante la segunda parte, **con un máximo de 2 tiempos muertos durante los 2 últimos minutos de la segunda parte,**
- 1 tiempo muerto durante cada período extra.

### **Art.27 Jugador estrechamente marcado**

#### **27.1 Definición**

Un jugador que sostiene un balón vivo en el terreno de juego está estrechamente marcado cuando un adversario establece una posición **legal** de defensa activa a una distancia inferior a 1 metro.

### **Art.29 24 segundos**

#### **29.2 Procedimiento**

29.2.1 El reloj de lanzamiento se reiniciará siempre que un árbitro detenga el juego:

- A causa de una falta o violación (no porque el balón salga fuera del terreno de juego) cometida por el equipo que no controla el balón,
- Por cualquier razón válida atribuible al equipo que no controla el balón,
- Por cualquier razón válida no atribuible a ningún equipo,

En estas situaciones se concederá la posesión del balón al mismo equipo que la tenía previamente:

- Si el saque se administra en la pista trasera, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos.
- Si el saque se administra en la pista delantera, el reloj de lanzamiento se reiniciará del siguiente modo:
  - Si en el momento en que se detuvo el partido, el reloj de lanzamiento refleja 14 segundos o más, no se reiniciará el reloj de lanzamiento, sino que continuará con el tiempo que restaba al detenerse.
  - Si en el momento en que se detuvo el partido, el reloj de lanzamiento refleja 13 segundos o menos, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

Sin embargo, si un árbitro detiene el juego por cualquier razón válida sin conexión con ninguno de los equipos y, a juicio del árbitro, el reinicio del reloj de lanzamiento pone en desventaja al equipo contrario, el reloj de lanzamiento continuará desde donde se detuvo.

**CIRCULAR 01 OCTUBRE 2014. LIGA DE BALONCESTO DE TRES CANTOS.  
MODIFICACIONES DE LAS REGLAS DE JUEGO EN VIGOR PARA LA TEMPORADA 2014-15**

29.2.2 El reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos siempre que se conceda un saque al equipo adversario después de que un árbitro haya detenido el juego a causa de una falta o una violación cometida por el equipo con control de balón.

29.2.3 Después de que el balón toque el aro de la canasta de los adversarios, el reloj de lanzamiento se reiniciará:

- a 24 segundos si el equipo adversario obtiene el control del balón
- a 14 segundos, si el equipo que obtiene el control del balón es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que el balón tocara el aro.

### **Art.30 Balón devuelto a pista trasera**

#### **30.1 Definición**

30.1.1. Un equipo tiene el control de un balón vivo en su pista delantera si:

- un jugador de ese equipo tiene ambos pies en contacto con su pista delantera mientras sostiene, agarra o bota el balón en su pista delantera, o
- jugadores de ese equipo se están pasando el balón en su pista delantera.

30.1.2 Un equipo que tiene el control de un balón vivo en su pista delantera ha provocado que el balón vuelva ilegalmente a su pista trasera cuando un jugador de ese equipo es el último en tocar el balón en su pista delantera y, después, el primero en tocar el balón es un jugador de ese equipo:

- que tiene parte de su cuerpo en contacto con su pista trasera, o
- una vez que el balón ha tocado la pista trasera de ese equipo.

### **Art.36 Falta técnica (antes era el art. 38)**

36.3.3 Un jugador será descalificado durante el resto del partido cuando sea sancionado con 2 faltas técnicas.

#### **36.4 Penalización:**

Se concederá **1 tiro libre** a los adversarios, seguidos de:

- Un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- Un salto entre dos en el círculo central para comenzar el primer período.

### **Art.37 Falta antideportiva (antes era el art. 36)**

-es un contacto de un defensor sobre un adversario en pista durante los 2 últimos minutos en el cuarto período y los 2 últimos minutos en cualquier período extra, cuando el balón está fuera del terreno de juego para efectuarse un saque y aún permanece en las manos del árbitro o a disposición del jugador que va a efectuar dicho saque.

(antes venía en las Interpretaciones Oficiales Septiembre 2012, y ahora pasa al articulado de las Reglas Oficiales)

### **Art.41 Faltas de equipo: Penalización**

#### **41.1 Definición**

41.1.1 Una falta de equipo es una falta personal, técnica, antideportiva o descalificante cometida por un jugador.

(se añade primero una definición sobre lo que es una falta de equipo)

41.2.1 Cuando un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo, todas las faltas personales posteriores cometidas por sus jugadores sobre un jugador que no esté en acción de tiro se penalizarán con 2 tiros libres,

**CIRCULAR 01 OCTUBRE 2014. LIGA DE BALONCESTO DE TRES CANTOS.  
MODIFICACIONES DE LAS REGLAS DE JUEGO EN VIGOR PARA LA TEMPORADA 2014-15**

en lugar de un saque. **El tiro o tiros libres los lanzará el jugador sobre el que se cometió la falta.**

(lo aclara, aunque era obvio que se actuaba de esa manera).

#### **Art.44 Error rectificable**

Los árbitros pueden corregir cualquier error de anotación, de tiempo de juego o de manejo del reloj de lanzamiento a canasta, que implique el tanteo, número de faltas, número de tiempos muertos, **tiempo de partido o de posesión transcurrido u omitido**, antes de que el árbitro principal firme el acta.

(añade el tiempo de posesión, no solamente el de partido, lo aclara más aún).

#### **Art.47 Árbitros: Obligaciones y Facultades**

47.3 Al determinar si se debe sancionar un contacto o una violación, los árbitros deberán considerar y **sopesar** en cada caso los siguientes principios fundamentales:

(Con la introducción de la palabra sopesar, se aclara más el tema de la aplicación de la ventaja/desventaja y de sancionar o no, en función de la influencia en el juego de la violación o de la falta.)

#### **Art.48 El anotador y el ayudante de anotador: Obligaciones**

48.1 El anotador dispondrá de un acta y guardará un registro de:

Las faltas señaladas a cada jugador. Debe advertir inmediatamente a un árbitro cuando un jugador cometa 5 faltas. Anotará las faltas señaladas a cada entrenador y advertirá a un árbitro en cuanto un entrenador deba ser descalificado. Del mismo modo, debe **comunicarle al árbitro que un jugador ha cometido 2 faltas técnicas** o antideportivas y que debe ser descalificado.

(al haberse introducido en el articulado que un jugador que es sancionado con 2 faltas técnicas será descalificado durante el resto del partido).

#### **Art.50 Operador del reloj de lanzamiento: Obligaciones**

**Después de que el balón toque el aro tras un lanzamiento a canasta no conseguido, un último o único tiro libre fallado, o durante un pase, si el equipo que obtenga el control del balón es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que el balón tocara el aro.**

50.6 Apagará el dispositivo, después de que el balón quede muerto y se haya detenido el reloj de partido en cualquier período cuando cualquier equipo obtenga un nuevo control de balón y queden **menos de 14 segundos** en el reloj de partido.

### **REDACCION ACTA DEL PARTIDO**

#### **B.7. Tiempos muertos**

B.7.2. Al final de cada mitad y período extra, las casillas no utilizadas se marcarán mediante 2 líneas horizontales paralelas. **Si no se concediese al equipo su primer tiempo muerto antes de los 2 últimos minutos de la segunda parte, el anotador trazará 2 líneas horizontales en la primera casilla de la segunda parte de ese equipo.**

(ya que en los 2 últimos minutos de partido solo se podrán solicitar 2 tiempos muertos como máximo).

#### **B.8. Faltas**

B.8.3.2 Una falta técnica de un jugador se indicará inscribiendo una 'T'. **Una segunda falta técnica también se anotará mediante una 'T', seguido de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.**

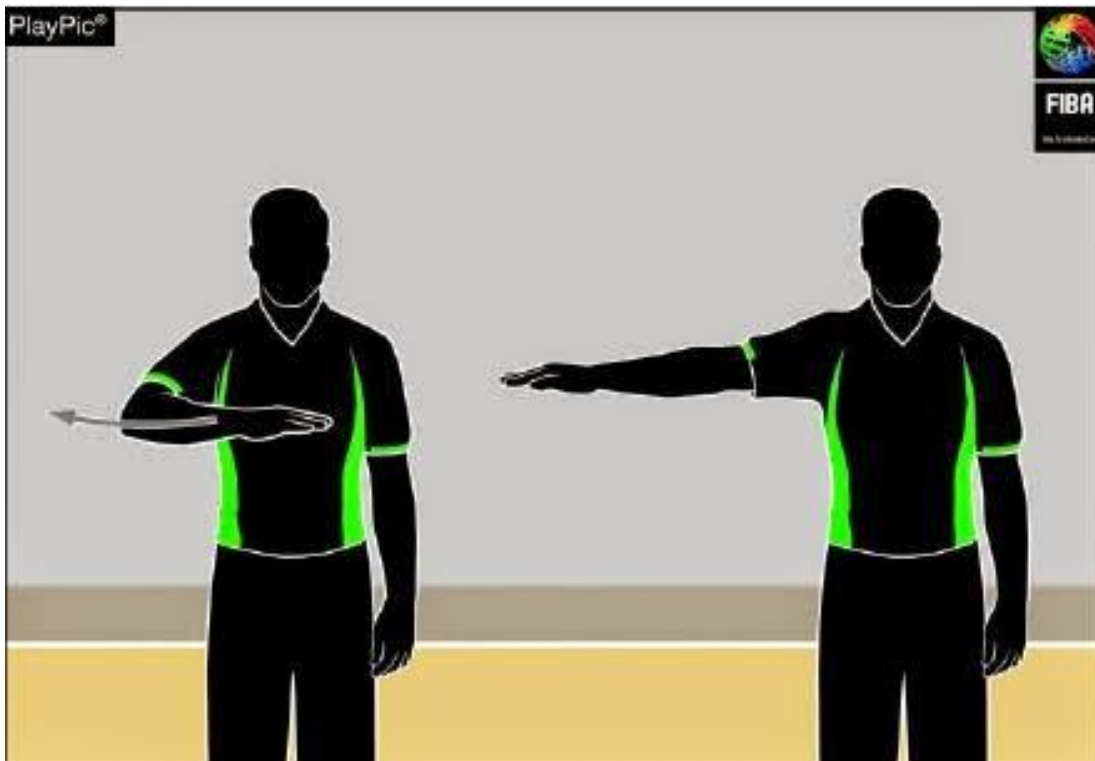
B.8.3.3 Una falta técnica de un entrenador por su comportamiento personal antideportivo se indicará inscribiendo una 'C'. Una segunda falta técnica similar también se indicará mediante una 'C', seguido de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.

Una falta antideportiva de un jugador se indicará inscribiendo una 'U'. Una segunda falta antideportiva también se indicará mediante una 'U', seguido de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.

#### A — SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

A continuación, aquellas señales de los árbitros que aparecen como nuevas o bien sufren alguna modificación:

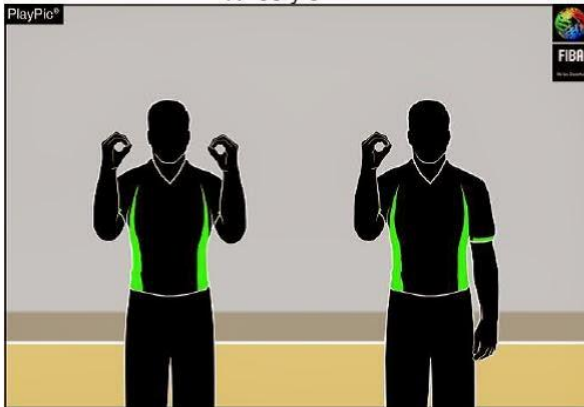
#### CONTEO VISIBLE



CIRCULAR 01 OCTUBRE 2014. LIGA DE BALONCESTO DE TRES CANTOS.  
MODIFICACIONES DE LAS REGLAS DE JUEGO EN VIGOR PARA LA TEMPORADA 2014-15

Número del jugador

Nº 00 y 0



Ambas manos muestran el número 0

Una mano muestra el número 0

Nº 1-5



Mano derecha muestra el número del 1 al 5

Nº 6-10



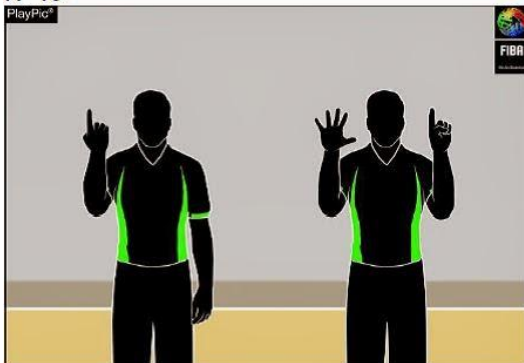
Mano derecha muestra el número 5, mano izquierda muestra el número del 1 al 5

Nº 11-15



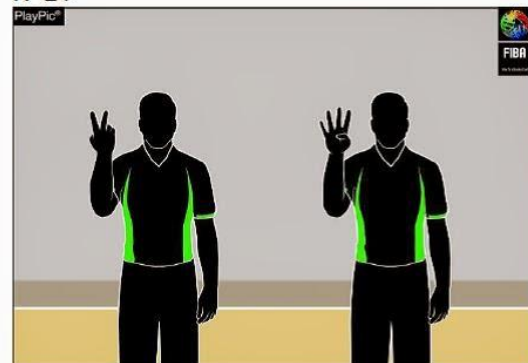
Mano derecha muestra el puño cerrado, mano izquierda muestra el número del 1 al 5

Nº 16



Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 1 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 6 de la unidad.

Nº 24

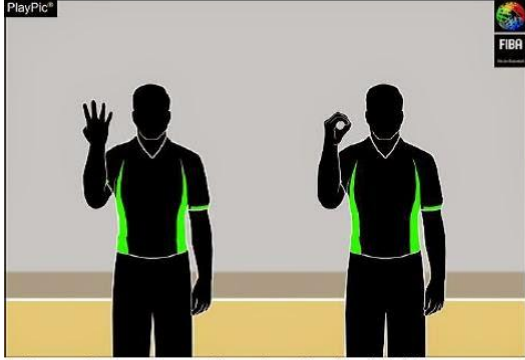


Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 2 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 4 de la unidad.



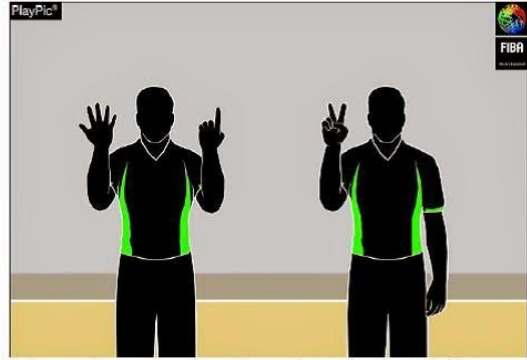
**CIRCULAR 01 OCTUBRE 2014. LIGA DE BALONCESTO DE TRES CANTOS.  
MODIFICACIONES DE LAS REGLAS DE JUEGO EN VIGOR PARA LA TEMPORADA 2014-15**

Nº 40



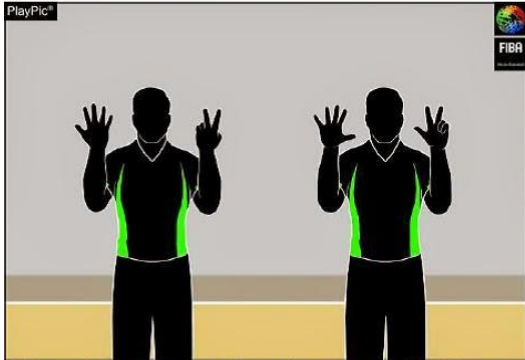
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 4 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 0 de la unidad.

Nº 62



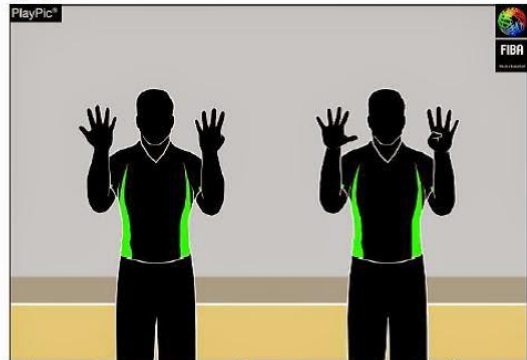
Primero las manos con las palmas hacia el árbitro muestran el número 6 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 2 de la unidad.

Nº 78



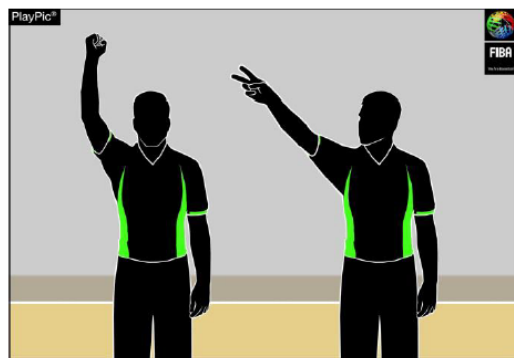
Primero las manos con las palmas hacia el árbitro muestran el número 7 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 8 de la unidad.

Nº 99



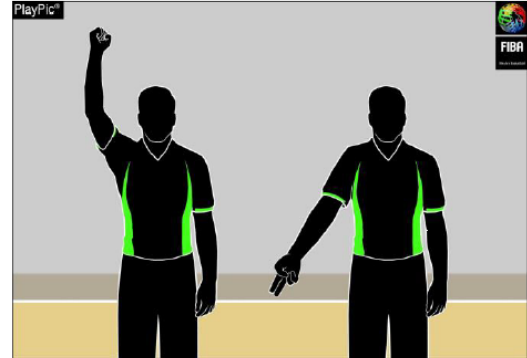
Primero las manos con las palmas hacia el árbitro muestran el número 9 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 9 de la unidad.

**FALTA EN ACCIÓN DE TIRO**



Un brazo con el puño cerrado indicando después el número de tiros libres

**FALTA SIN ACCIÓN DE TIRO**



Un brazo con el puño cerrado señalando después el suelo

Tres Cantos, octubre de 2014.