

El básquet y sus reglas: una evolución permanente

Por Andrés López

Hay deportes que no tienen claro su origen, otros que son producto de una larga evolución y otros que tienen fecha exacta de nacimiento. El básquetbol es de éstos últimos. Se creó el 21 de diciembre de 1891 en Springfield, Estados Unidos. El responsable fue James Naismith, un profesor de Educación Física canadiense que trabajaba en la YMCA (Young Men's Christian Association), la Asociación Cristiana de Jóvenes. Allí le pidieron que inventara un juego para que los alumnos pudieran practicar en invierno y bajo techo.

Por el frío, era imposible salir al aire libre para practicar los deportes tradicionales de la época. Y las actividades del momento en los gimnasios cerrados, como la gimnasia, aburrían a los estudiantes y generaban problemas de conducta. El desafío era encontrar un entretenimiento que lograra entretener a los alumnos, pero con características distintas a los tradicionales deportes estadounidenses como el béisbol o el fútbol americano. En ellos los contendientes deben correr a toda velocidad y arrojar una pelota lejos y con fuerza. Pero si eso se traslada a un lugar cerrado, los jugadores se chocan y se lesionan, además de romper vidrios y otros objetos con los pelotazos.

En estos inconvenientes hay que buscar los orígenes de las reglas que caracterizan al básquetbol. Una de ellas es el **dribling**, nombre que se otorga al pique o bote del balón. Al obligar a los jugadores a picar la pelota para avanzar, éstos no podían correr a toda velocidad con ella. Y así los riesgos de lesionarse disminuían. Además, en las reglas originales del juego quedó expresamente prohibido “derribar al adversario”. Fue para evitar los tackles, tan comunes en el fútbol americano o el rugby. Y se agregó un estricto control del número de faltas, que lleva a que los defensores tengan que controlar su fuerza a la hora de recuperar el balón.

Restaba hallar la manera de evitar pelotazos y Naismith la encontró con un nuevo objetivo. En su juego, no habría que lanzar la pelota con fuerza, sino con precisión. Para eso, utilizó dos canastos durazneros y los colgó de una galería que había en el gimnasio de la escuela. Para convertir tantos, había que introducir la pelota en ellos. Y esos dos elementos, el canasto y la pelota, sirvieron para ponerle nombre al juego: basket-ball (o baloncesto, como se lo llama en España y muchos países latinoamericanos).

Esos canastos originales estaban ubicados a una distancia de 10 pies del suelo, en medidas británicas. O, lo que es lo mismo, a 3,05 metros. No se debió a ningún estudio científico, por supuesto. “Si la altura de la galería hubiese sido de 11 pies y no de 10, allí habría ubicado los cestos”, confirmó el padre del básquetbol tiempo después.

Lo curioso del caso es que esa regla que nunca se modificó: el canasto sigue estando ubicado a 3,05 metros de altura. Las demás en algún momento sufrieron cambios o directamente desaparecieron. Y realmente es extraño, siendo que la altura de los canastos era algo que ni siquiera estaba escrito en el primer reglamento.

Las primeras reglas

El 15 de enero de 1892 se publicó por primera vez el reglamento del básquetbol. Fue en el periódico de la escuela de Springfield, que se llamaba *El Triángulo*. Por supuesto, el responsable de la redacción había sido James Naismith, y constaba de 13 reglas, que son las que se detallan a continuación.

- 1.- El balón puede ser lanzado en cualquier dirección, con una o ambas manos.
- 2.- No se podrán utilizar los puños para impulsar el balón.
- 3.- No se podrá correr con el balón en las manos sin picarlo contra el piso.
- 4.- El balón se tendrá que sostener con las manos pero en ningún caso con los hombros.
- 5.- No se podrá derribar al adversario. La primera vez que se viole esta regla se sancionará una falta al infractor. En la segunda oportunidad se expulsará al jugador hasta que se enceste nuevamente. Si la falta es grave o intencional se expulsará al jugador en forma definitiva.
- 6.- Si un jugador comete tres faltas consecutivas se le sumará una conversión para el rival.
- 7.- La canasta se consigue cuando el balón se lanza o golpea desde el suelo hasta el cesto y se queda en ese lugar.
- 8.- Si el balón sale de los límites permitidos será devuelto a la cancha por el jugador que lo sacó afuera. En una situación de disputa será el árbitro quien lo haga.
- 9.- El balón se pondrá en juego antes de 5 segundos. Si se tardara más de ese tiempo la posesión pasará al adversario. Cualquier retraso intencionado del juego será sancionado con una falta.
- 10.- El árbitro será el que juzgue en todo momento a los jugadores, sancionando todas las fallas o violaciones a las reglas.
- 11.- El árbitro será ayudado por otra persona que tenga referencia de todo el campo, ayudándolo en las oportunidades que el partido lo requiera.
- 12.- El tiempo de duración de un encuentro será de 15 minutos para cada uno de los dos tiempos y habrá 5 minutos de descanso entre ambos.
- 13.- Será declarado ganador el equipo que haya conseguido más canastas. En caso de empate, el partido puede ser reanudado, si se ponen de acuerdo los capitanes de cada equipo, hasta que alguno convierta una nueva canasta.

A simple vista se ve que ese primer reglamento poco tiene que ver con el original, pero además que dejaba sin resolver muchas situaciones claves del juego. Con el tiempo esos defectos se fueron corrigiendo y el básquet es seguramente el deporte que más ha evolucionado.

La evolución que no se detiene

De estas 13 reglas iniciales a la actualidad, el reglamento del básquetbol se ha modificado en infinidad de ocasiones. Y no solamente eso, sino que no hay un único reglamento, sino varios. A diferencia de otros deportes, no existe una unificación en las diferentes competencias del mundo.

A grandes rasgos, por un lado están las reglas de la NBA (la liga profesional norteamericana) y por otro las de la FIBA (la Federación Internacional). Dicho de otra manera, EEUU por un lado y el resto del mundo por otro. Tampoco es tan simple la distinción, sobre todo por el lado estadounidense: los profesionales juegan con un reglamento distinto que el que rige en los niveles universitario o colegial. Y que tampoco son estáticos, sino que todos los años son evaluados y modificados.

Cada una de las dificultades que fueron surgiendo en el juego, se buscaron resolver a través de cambios reglamentarios. Las revisiones son permanentes y no se detienen, por lo que exigen de todos los protagonistas una constante actualización.

Los periodistas no escapan a esta necesidad de estar actualizados, aunque no son muchos los casos de aquellos que manejan todos los secretos del reglamento. Uno de los motivos hay que buscarlos en la dificultad para conseguir información, debido a que las ediciones de los libros de reglas no siguen el ritmo de las sucesivas revisiones. En Argentina, por ejemplo, el último reglamento actualizado se editó en el año 2003. Las modificaciones posteriores han circulado en forma de pequeños boletines, casi siempre de circulación interna entre árbitros y entrenadores.

La sobreabundancia de información también es un problema: no solo existe el libro de *Reglas del Juego*, que sería el reglamento propiamente dicho. La FIBA también edita las *Interpretaciones de las Reglas*; el libro de *Mecánica arbitral* o el de *Elementos para el Juego del Básquetbol*.

Conocer cada una de estas publicaciones, por supuesto, aporta un conocimiento valioso para el trabajo periodístico. Pero quizás más importante que conocer las reglas a la perfección es conocer el espíritu de las reglas. Por eso, el objetivo de este trabajo es repasar los principales aspectos del juego, aportando elementos, términos específicos y aspectos históricos que puedan servir a los efectos del trabajo periodístico.

El canasto

Los canastos durazneros que sirvieron para dar a conocer el juego tuvieron una corta vida: para 1892 ya se habían fabricado los cestos de alambre tejido, mucho más duraderos. Lo que resulta asombroso es que tanto unos como otros contaban con un gran problema: después de cada anotación había que sacar la pelota de su interior. No es casualidad que la regla original hable de que los tantos se conseguían cuando el balón se lanzaba hacia la canasta y “se queda en ese lugar”.

Recién en el año 1900 se utilizó el primer canasto abierto en el fondo, algo que hizo posible agilizar muchísimo el juego. Y con los años se reemplazó por la figura de un aro, con una red atada en la parte inferior.

El aro posee 0,45 metros de diámetro interno, mientras que la red debe tener entre 40 y 45 centímetros de largo y estar confeccionada de cuerda blanca. La función de la red es retardar el paso de la pelota cada vez que se convierte un gol, pero se mantiene el espíritu original: para que una conversión sea válida, el balón no solo debe atravesar el aro, sino también la red. O, en su defecto, quedarse allí. Si por algún efecto extraño volviera a salir por arriba, se considerará que no traspuso el canasto y el gol no será válido (es algo más común de lo que se piensa, sobre todo cuando se juega con redes nuevas).

El aro, a su vez, está colocado en un rectángulo de acrílico (el *tablero*), que mide 1,80 metros de base y 1,05 de alto. El tablero apareció en 1906 y originalmente era de madera. Antes de su existencia, el canasto estaba aferrado a un poste y eso generaba una mayor dificultad.

Las autoridades

Las reglas iniciales del básquetbol hablaban de que un árbitro sería el encargado de juzgar a los jugadores y que tendría el auxilio de un asistente. El tiempo pasó y en 1930 ya se reglamentó que fuera obligatoria la presencia de dos árbitros. Hoy, en la NBA y en muchas competencias internacionales, ya se ha tornado habitual la presencia

de tres árbitros, algo que en nuestro país ya adoptaron las competencias de la Asociación de Clubes, la Liga Nacional, Liga Argentina y Liga Femenina.

Además de los árbitros hay otras autoridades en el juego, que son las que se ubican en la mesa de control. Ellos son el apuntador (comúnmente llamado “planillero”), el cronometrista, el operador de los 24 segundos, el ayudante de apuntador (es responsable que el visor del tanteador acuerde con lo que está indicado en la planilla de juego) y el comisionado técnico. El primero de los tres es quien anota la información en la planilla oficial del juego (ver ANEXO) y el segundo es quien maneja los tableros electrónicos. Por su parte, el comisionado (o “comisario”) es quien fiscaliza la actividad de todos, como el máximo responsable de la mesa de control.

Es muy importante para la actividad periodística tener presente que el árbitro se comunica mediante señas con la mesa de control. Por lo tanto, para una correcta cobertura del hecho informativo lo deseable es ubicarse en un lugar desde donde puedan verse las señas que el árbitro realiza, como por ejemplo a qué jugador se le ha sancionado una falta personal. Es muy importante tener en cuenta que la información de la planilla de juego es la información oficial del evento, por lo que habrá que acudir a ella a efectos de obtener y verificar los datos que contiene.

El número de jugadores

En los primeros años de vida del básquetbol, no estaba determinado con claridad cuál era el número de jugadores por equipo, ya que eso dependía del tamaño del campo de juego. Recién en 1897 se universalizó el jugar con cinco jugadores, al establecerse las dimensiones de la cancha en 26 metros de largo por 14 de ancho (en la actualidad, las medidas son de 28 por 15).

Mucho más tarde se adoptó ese número en el básquet femenino: recién ocurrió en 1971. Hasta allí se jugaba con seis jugadoras. Sin embargo, y pese a lo que este dato puede llegar a sugerir, en la actualidad no hay diferencias reglamentarias entre el básquet masculino y femenino. El reglamento con el que se rigen hombres y mujeres es exactamente el mismo¹.

Es importante aclarar que cinco jugadores es el mínimo con el que un equipo debe contar para que dé comienzo un partido. Una vez que comenzó el juego puede seguir jugando con menos (de mediar lesiones o descalificaciones, por ejemplo) y hasta con dos jugadores se puede continuar jugando un encuentro (uno para poner la pelota en juego y otro para recibirla), pero de ningún modo podrá comenzar si hay menos de cinco basquetbolistas en un equipo.

Una característica del básquet actual es que los cambios son ilimitados, y un jugador puede entrar y salir tantas veces como su entrenador lo considere necesario. Pero esto no era así en sus inicios. De hecho, recién en 1921 se incorporó la regla de que un jugador podía volver a la cancha. Antes, si había sido reemplazado, ya no podía retornar. En 1936 se permitió reingresar en una segunda ocasión, hasta que finalmente se liberaron las restricciones.

¹ “Cualquier referencia que se haga en estas Reglas Oficiales de Baloncesto a un jugador, entrenador, árbitro, etc. en género masculino también hace mención al género femenino. Este hecho debe entenderse únicamente por razones prácticas”, aclara el reglamento del básquetbol antes de comenzar a desarrollar las distintas reglas. En “Reglas Oficiales de Baloncesto 2017”; Federación Española de Baloncesto; 2017.

El salto entre dos

Desde 1894, los partidos de básquet se inician de la misma forma: con dos jugadores en el centro del campo, uno de cada equipo. El árbitro arroja la pelota al aire por sobre el círculo central, y un jugador de cada equipo salta intentando palmoearla hacia alguno de sus compañeros, que deberán estar ubicados fuera del círculo central.

El dato más llamativo es que durante décadas se utilizaba un salto entre dos para poner en juego la pelota luego de cada conversión. Recién en 1937 se estableció que luego de que un equipo anotara, el contrario repondría desde la línea de fondo, tal como ocurre en la actualidad.

Tradicionalmente, también se realizaba un salto entre dos cuando se producía una situación de pelota retenida. Es decir, cuando jugadores de equipos rivales tenían una mano (o ambas manos) sobre el balón, de modo que ninguno de ellos consiguiera hacerse de la posesión.

En la NBA, esa situación se sigue resolviendo mediante un salto entre dos. Y no necesariamente desde la mitad del campo, sino del círculo más cercano a donde se produjo la acción, ya que allí hay un círculo rodeando a cada línea de tiros libres.

En la FIBA, desde 2004, el salto entre dos solo se utiliza para dar inicio al juego. Las situaciones de pelota retenida se resuelven a partir de la regla de **posesión alterna**. ¿Cómo es esto? Muy simple: si luego del salto inicial la primera posesión la tuvo el equipo A, en la siguiente situación de salto repondrá desde fuera de la cancha el equipo B. Y se considera situación de salto tanto a una pelota retenida como al comienzo de un nuevo período. Por eso, si durante el primer cuarto no hubo situaciones de salto, en el inicio del segundo repondrá desde fuera de cancha en la línea central el equipo que perdió el salto inicial.

Para marcar qué equipo debe reponer en el caso de una situación de este tipo, se utiliza una flecha de color rojo ubicada en la mesa de control. La flecha debe indicar hacia el cesto al que ataca el equipo al que le corresponde la siguiente posesión alterna.

La zona pintada

Fue una de las primeras reglas que se incluyó en el juego para limitar el dominio de los jugadores altos. Nació en 1932 y originalmente tenía el ancho de la línea de tiros libres (3,60 metros) y desde allí formaba un rectángulo hacia la línea de fondo. Su objetivo nunca se modificó y es que ningún atacante puede permanecer en su interior más de 3 segundos sacando ventaja de esa posición, siempre que el cronómetro del partido esté en marcha.

En la NBA la zona pintada siempre tuvo una forma rectangular, mientras que en la FIBA adoptó (en 1952) la forma de un trapecio, para alejar todavía más a los grandes del canasto. Siguió coincidiendo con la línea de tiros libres, pero desde allí se abrió hasta tener un ancho de seis metros en la línea final. Con ese dibujo de cancha se jugaron los Mundiales de 2010, pero después de eso se modificó y se volvió al área restrictiva en forma de rectángulo, como una forma de unificar reglas con las de la NBA.

Junto con la zona pintada, nacieron otros términos que hacen referencia a situaciones del juego y que son muy usadas por el periodismo, ya que sirven como referencia. Se habla por ejemplo de “poste”, lugar específico del campo de juego cercano a la zona pintada en donde se mueven los pivotes. *Jugar al poste* es pararse de espaldas al cesto, casi contra la línea de la zona pintada y ganar un espacio ahí.

Siendo más específico, el “poste bajo” es la zona del poste más cercana al aro (lugar específico de los pivotes) y el “poste alto” la zona del poste más cercana a la línea de tiros libres (espacio habitual de los ala-pivotes).

Otros términos de uso periodístico son por ejemplo el de la “bocha”, como se denomina al semicírculo unido al área de 3 segundos por la línea de tiros libres (es un círculo en el caso de la NBA), o la “llave”, que conforman la zona pintada y la bocha como una totalidad, y es lo que se denomina el área de tiros libres.

El goaltending

También llamada “interferencia”, esta regla prohíbe a cualquier jugador rechazar o tocar un lanzamiento al cesto cuando la pelota está en su parábola descendente. Es otra de las reglas que se implementó para limitar a los hombres altos en 1944.

De esta regla se conoce además el nombre y apellido de su inspirador: fue George Mikan, un pivote de 2,08 metros que brilló en los Lakers en los años '40. En sus años en el básquet universitario se especializó en taponar los tiros de sus oponentes y eso llevó a imponer el goaltending, que dice que si un jugador defensor toca la pelota en el lanzamiento de un rival cuando éste está en su trayectoria descendente, el gol será convalidado (a esta acción se la conoce como “interferencia”).

Más adelante en el tiempo, otro pivote estadounidense (Wilt Chamberlain) hizo que se agregara la variante del *goaltending ofensivo*. Esto es, si un jugador atacante toca la pelota cuando está en trayectoria descendente y antes que toque el aro en el lanzamiento de un compañero (para asegurar los puntos con una volcada, por ejemplo), el gol será anulado y el equipo rival tendrá la siguiente posesión.

Como una variante de la regla del goaltending, una vez que un lanzamiento al cesto toca el tablero por arriba del nivel del aro, se considera que inicia su parábola descendente. Por lo tanto, una vez que la pelota ha tocado en el tablero (por encima del nivel del aro) ningún jugador puede tocar la pelota. El que lo haga, cometerá una violación por interferencia.

Los tiros libres

Durante los primeros años de vida del juego solo existieron los goles de cancha, y cada canasta valía tres puntos. En 1894 aparecieron los lanzamientos libres y un año después ambos adoptaron su valor actual. Los tiros de cancha pasaron a valer dos puntos (los actuales *dobles*) y los tiros libres, uno (los actuales *simples*).

Para lanzar los libres se realizó una marca en la cancha, paralela a la línea de fondo, que primero se ubicó a seis metros del canasto y luego a 4,5 metros, lo que casi sin variantes se mantiene hasta hoy.

La introducción de esta regla sumó un nuevo elemento para limitar la fuerza de los defensores, con un criterio básico que continúa presente en la actualidad: toda falta que se cometa a un defensor en el acto de lanzar, la dará al atacante la chance de ir a la línea de libres a convertir los puntos que hubiera convertido con ese gol de cancha. Si recibe una falta cuando está lanzando un doble, el atacante lanzará dos tiros libres. Y si recibe una falta cuando está lanzando un triple, lanzará tres tiros libres. Además, la falta no anula el lanzamiento. Por lo tanto, si un jugador recibe una falta pero además convierte su lanzamiento en la continuidad de la acción, será premiado con un lanzamiento adicional. Valdrá el doble (o el triple) y tendrá la chance de sumar un punto más a través de un tiro libre.

El jugador que lance los tiros libres, por su parte, no solo tiene premio sino también obligaciones. Podrá lanzar de cualquier manera, pero siempre haciendo que la

pelota vuele de arriba hacia abajo, para entrar en el cesto por su parte superior. Si no entra, al menos deberá tocar el aro. Si en el último lanzamiento de la serie la pelota no toca el aro, se considerará que el tiro no es válido y no generará un rebote, por lo que el equipo rival repondrá a través de un saque lateral a la altura de la línea de tiros libres. ¿Por qué motivo se introduce esta regla? Para evitar que el lanzador tire en forma antinatural, fallando a propósito para buscar el rebote ofensivo.

Otra obligación del lanzador es que deberá desprenderse de la pelota antes de los cinco segundos de haberla recibido para tirar. También tendrá que ubicar sus pies detrás de la línea y recién podrá pisarla (o cruzarla) una vez que el lanzamiento haya tocado el aro. Por su parte, los jugadores que se ubican para el rebote, alineados al borde del área restrictiva, deben guardar sus posiciones (fuera de la zona pintada) hasta que el lanzamiento se desprende de las manos del lanzador. Si lo hacen antes, cometerán una violación.

Los jugadores no alineados para el rebote se ubicarán por fuera del área de dos puntos (en el área de tres puntos y hasta la altura de la línea de tiros libres por detrás del lanzador), podrán ingresar a la zona de dos puntos cuando la pelota toque el aro, de lo contrario cometerán invasión.

Si quien comete una violación es el lanzador, el tiro no será válido. Y si es el último de la serie, el rival repondrá de lateral. Las violaciones de los jugadores que pelean por el rebote no se tendrán en cuenta si un lanzamiento es convertido. Pero si es fallado y la defensa invadió la zona, el lanzador tendrá la chance de un nuevo tiro. Y si quien invade es un compañero del lanzador, el equipo rival tendrá la siguiente posesión.

Las faltas personales

Está dicho que una de las premisas iniciales del juego fue limitar los contactos físicos entre los jugadores. Los directivos de la Asociación Cristiana de Jóvenes estaban preocupados por las lesiones de sus alumnos y eso llevó a James Naismith a incluir reglas que prestaran especial atención a ello.

Ya en su génesis, el juego contaba con un límite de faltas por jugador, que en su momento se penaba hasta con puntos para el equipo contrario. Pero en 1910 adoptó su lógica actual, y es que cada jugador tiene un límite de faltas para cometer. Si lo supera, deberá abandonar el campo de juego.

En la actualidad, según las reglas de la FIBA un jugador deberá dejar el partido cuando cometa la quinta falta. En la NBA, por su parte, el límite es de seis infracciones. La diferencia está dado por el tiempo de juego en ambas competencias. Mientras que en el básquet internacional se disputan cuatro tiempos de 10 minutos (40 minutos en total), en la liga norteamericana se juegan cuatro períodos de 12 minutos, que totalizan 48.

¿Qué se considera una falta? El reglamento la define como “una infracción de las reglas que implica un contacto personal ilegal con un adversario y/o un comportamiento antideportivo”. Ahora bien, hay que tener en cuenta que no todo contacto es una falta. Sobre todo porque en el espíritu del juego se interpreta que, en un juego donde 10 jugadores se mueven velozmente en un espacio limitado, el contacto entre los protagonistas es inevitable.

Agrega luz al respecto el *Manual de los árbitros* editado por la Asociación Argentina de Árbitros de Básquetbol en 2003, que da cuenta de las responsabilidades de los jueces de la siguiente manera:

1.- la primera tarea de un árbitro es encontrar una posición donde pueda ver los espacios entre los jugadores.

- 2.- si no hay espacio, entonces hay contacto.
- 3.- el juez debe juzgar si el contacto afecta la jugada.
- 4.- si el contacto afecta la jugada, entonces un foul debe ser sancionado.

La ecuación, siguiendo este razonamiento, es la siguiente: contacto + incidencia en el juego = falta. Para que un contacto sea considerado como falta, debe tener una incidencia en el juego. Esto es, poner en desventaja al jugador que recibe el contacto o generar una ventaja para aquel jugador que lo produce. Si eso ocurre, debe sancionarse.

Y ya está dicho que cuando la infracción se comete contra un jugador que está efectuando un lanzamiento, genera que éste lance tiros libres. Pero no es la única forma en que un jugador puede ir a la línea.

Hay que aclarar en este punto que las faltas no solo se acumulan por cada jugador, sino también por cada equipo. Y en el caso del equipo, se acumulan también por cada cuarto. Cuando un equipo haya cometido su cuarta falta en un período, estará en **penalización**. A partir de allí, toda infracción que cometa le dará dos lanzamientos libres a su rival, por más que no haya sido cometida en el acto de lanzar.

Principio de cilindro y de verticalidad

Para definir la responsabilidad de cada jugador a la hora de los contactos, hay que tener en cuenta que cada uno de los jugadores que está siendo parte del juego establece una posición en la cancha. Y ella incluye no solo su lugar en el suelo, sino también un cilindro imaginario por encima de su lugar. Es lo que se conoce como el *principio de cilindro*. Además, el *principio de verticalidad* protege el espacio que ocupa en el suelo en por encima de éste cuando salta verticalmente en ese lugar.

Durante el juego, cualquier jugador tiene derecho a ocupar cualquier posición (o cilindro) que no esté ocupada por un adversario. Pero muchas veces un jugador abandona su verticalidad y se produce un contacto con otro jugador que sí tiene su cilindro establecido. Cuando eso ocurre, el jugador que abandonó su verticalidad es responsable del contacto. Si este contacto incide en el juego (como se aclaró en el ítem anterior) el juez deberá cobrar una falta.

Falta con control

Comúnmente llamada “falta de ataque”, la falta con control es la falta que comete un jugador que tiene el control de la pelota, ya sea porque la tiene retenida en su poder o porque la está picando.

Para que se produzca la falta con control, tiene que haber un contacto con un jugador que tenga establecida una *posición legal de defensa*. Esto es, que esté enfrentando al atacante y que tenga ambos pies sobre el suelo. Partiendo de esa posición, el jugador defensivo podrá saltar y desplazarse lateralmente o hacia atrás (nunca hacia adelante). No es necesario que esté inmóvil para que se produzca una falta con control, como sí ocurría en la interpretación de esta regla muchos años atrás.

Ocurre, y así lo explicita el reglamento, que “Un jugador con balón debe esperar que le defiendan y estar preparado para detenerse o cambiar de dirección siempre que un adversario adopte una posición inicial legal de defensa frente a él, aunque lo haga en una fracción de segundo”.

Lo que sí debe ocurrir para que el responsable del contacto sea el atacante es que este contacto debe producirse en el centro del torso del defensor. Cuando esto ocurre, se considera que el defensor tenía establecido allí su cilindro antes que el atacante. Entonces, el jugador con control del balón podrá ser penado con una falta personal.

Semicírculo de no carga

Se trata de una regla vigente desde hace años en la NBA, y que se incluyó en la FIBA en las modificaciones a las reglas de 2010. Cuando se habla de *semicírculo de no carga* se hace referencia el semicírculo dibujado en la zona pintada, a 1,25 metros de distancia del centro del canasto. Su finalidad es que evitar que un jugador defensivo se ubique debajo del aro, sin intención de realizar una defensa legítima, para provocarle al atacante una falta con control.

En el espíritu de la regla se entiende que no se puede defender a un atacante que se dirige hacia si el aro si el defensor está parado debajo del mismo. Por eso, todo contacto que se produzca entre ellos podrá no ser cobrado como falta; pero si es falta deberá ser siempre falta del defensor.

Ahora bien, para aplicar esta regla el jugador que defiende deberá tener ambos pies entre el semicírculo y el canasto. Si está pisando la línea del semicírculo (con uno o ambos pies), se lo considerará fuera del mismo. Por ende, estará ocupando una posición legal de defensa y allí sí será posible la falta con control.

Una aclaración importante es que el *semicírculo de no carga* no se toma en cuenta en las jugadas en las que un atacante avance hacia el aro desde la línea final. En ese tipo de jugadas, estar debajo del aro suele ser la única forma de defensa posible.

Doble falta

Se considera doble falta (o falta doble) a una situación en la que dos adversarios cometen una infracción uno contra otro, y aproximadamente al mismo tiempo. Se penalizará a cada uno con una falta personal y en ningún caso se concederán tiros libres, ya que una penalización se anula con la otra.

La continuidad del juego se dará respetando a qué equipo le correspondía la posesión en ese momento. En el caso de que ningún equipo tuviera el control, se dará una situación de salto y –en el básquet FIBA– se utilizará la regla de posesión alterna.

Falta antideportiva

Se trata de una falta personal cometida por un jugador que, a juicio de uno de los jueces, no hace un legítimo esfuerzo por jugar la pelota dentro del espíritu e intenciones de las reglas. Se penalizan con lanzamientos libres y posesión de pelota para el equipo que recibe la falta. Y además el jugador que la cometa quedará condicionado, ya que *si le sancionan una segunda falta antideportiva (o una falta técnica) será automáticamente descalificado*.

Antiguamente, esta falta era conocida como “falta intencional”. Pero hace más de 15 años que el criterio de intencionalidad se dejó de lado, y actualmente los árbitros solo deben juzgar la acción.

Los criterios para considerar una falta como antideportiva son muy simples:

- 1.- Cuando un jugador comete una falta sin hacer un esfuerzo por jugar el balón.
- 2.- Cuando al cometer la falta utiliza una rudeza excesiva.
- 3.- Cuando un defensor provoca un contacto por la espalda o por el lateral para cortar un contraataque, y no hay ningún adversario entre el atacante y el canasto.

Un error común es afirmar que, ante una falta antideportiva, el jugador que recibió la falta debe lanzar dos tiros libres. Eso sería cierto si el jugador no se encontraba en acción de tiro. Si estaba lanzando un tiro de tres puntos, tendrá tres

lanzamientos (además de la reposición posterior para su equipo). Si la falta se cometió en el acto de lanzar y el tiro es convertido, valdrán los puntos y solo tendrá un lanzamiento de bonificación, antes de reponer desde mitad de cancha.

Falta descalificadora

En las 13 reglas originales del básquetbol existía la expulsión directa de un jugador por una falta grave. Y ésta es la figura de la falta descalificadora en el reglamento actual. Se considera como tal a “cualquier infracción antideportiva flagrante”. Y en este caso no es exclusiva de un jugador en cancha. También puede cometerla un sustituto, entrenador, asistente de entrenador, o auxiliar del equipo. En cualquier caso, quien cometa una falta antideportiva no solo quedará afuera del juego, sino que deberá abandonar el rectángulo y retirarse a los vestuarios.

Además de esta sanción, existe una penalización idéntica a la de la falta antideportiva. Esto es, lanzamientos libres más reposición desde la mitad de la cancha. La única diferencia es que la falta descalificadora no siempre involucra contacto físico contra un rival. Si así lo fuera, el rival que fue objeto de la falta será quien lance los libres. Si el motivo de la falta fuera otro (insultos a los árbitros o al público, por ejemplo), será el entrenador quien designe al lanzador.

Situación de tumulto o reyerta

En el caso en que se produzca una pelea entre jugadores dentro del campo de juego, los integrantes del banco de sustitutos tienen terminantemente prohibido ingresar al mismo. En el caso de que lo hicieran, aunque sin participar de la pelea, los que hayan ingresado deberán ser automáticamente descalificados.

Solo el entrenador podrá ingresar, siempre y cuando lo haga para colaborar con los árbitros. Si lo hiciera para ser parte de la reyerta, también será expulsado.

Ahora, en el caso de que no hubiera pelea o conflicto alguno y los integrantes del banco de suplentes invadieran el campo de juego (para protestar un fallo o para festejar una conversión, por ejemplo), corresponderá sancionar una falta técnica al banco de sustitutos.

Falta técnica

Es un tipo particular de falta que no involucra contacto físico, pero que rompe con las normas de buena conducta y deportividad. La pueden cometer los jugadores, el entrenador o cualquiera de los integrantes del banco de sustitutos. En cualquier caso, la penalización será de un solo tiro libre. Y como no hay contacto físico, el lanzador del tiro libre será determinado por el capitán del equipo en cancha.

Es importante aclarar que esta regla tuvo una modificación reciente, en 2018. Antes de eso, además le daba la posesión al equipo rival. Ahora eso no sucede y tras el tiro libre repondrá de costado el equipo que tenía la posesión al momento de la infracción.

Además, un jugador no podrá cometer más de dos faltas técnicas: a la segunda deberá retirarse automáticamente de la cancha (o si acumula una técnica y una antideportiva). Además, esa falta se suma para el acumulado de su equipo en cada período.

En cambio, si se trata de una técnica al entrenador o a cualquier integrante del banco de sustitutos, esa falta no se suma al acumulado del equipo. Y se toma registro de ella de dos maneras: como *técnica al entrenador* o como *técnica al banco*.

El entrenador será automáticamente descalificado –y deberá retirarse a los vestuarios– si recibe dos faltas técnicas personales. Correrá la misma suerte si se cobran tres técnicas al banco (ya sean 2 ó 1 personal ó 3 a los miembros de la banca), ya que él es el responsable de lo que ocurra allí.

Las violaciones

Se denomina como violación a la acción de un jugador o equipo que contradice las reglas, pero sin que ello sea objeto de falta personal. Son ejemplos de violaciones a las reglas las acciones de caminar, de cometer dribbling ilegal, 3 segundos, 5 segundos o 24 segundos. Claro que todas estas reglas tienen su historia aparte, y alguna de ellas son claves para entender la evolución del juego.

Dribbling ilegal (doble dribbling)

Desde el inicio del básquetbol, James Naismith estableció que un jugador con pelota, para avanzar, debía hacerlo picando el balón. Y eso se mantiene desde entonces. Lo que modificó la regla fue el concepto de dribbling ilegal (comúnmente conocido como doble dribbling), que apareció en 1909.

Sencillamente, lo que esta norma impone es la prohibición de que un jugador que tiene la pelota vuelva a driblear tras haber interrumpido el dribbling anteriormente. Para estar habilitado a volver a hacerlo, deberá lanzar al canasto, realizar un pase (de forma que la pelota toque a otro jugador) o haber recibido un palmeo de la pelota por parte de un rival. Si no media ninguna de estas opciones, no está habilitado a volver a *poner la pelota en el suelo*.

Caminar

Popularmente, se dice que un basquetbolista camina cuando da más de dos pasos. En realidad, el tema es bastante más complejo. La violación de caminar se comete cuando un jugador mueve el *pie de pivote*.

¿Qué es el *pie de pivote*? Es el pie que un jugador (en posesión del balón) debe mantener sin desplazar en el suelo antes de iniciar el dribbling o después de haberlo interrumpido. Si mueve los pies, da pasos o salta, y en ese acto mueve el *pie de pivote*, habrá cometido la violación de *caminar*.

Si un jugador toma la pelota con los dos pies en el piso, podrá levantar o mover uno de ellos. El otro, automáticamente se transformará en el *pie de pivote*.

Si en cambio el jugador toma la pelota estando en movimiento o avanza con dribbling y se detiene, habrá que prestar atención a sus pies. Si se detiene con un pie en el piso, éste será el *pie de pivote* una vez que el otro toque el suelo. Si salta sobre el primer pie y cae con ambos a la vez, la acción será válida. Pero en este caso no habrá *pie de pivote*. Por lo tanto, no podrá mover ninguno mientras tenga la pelota en su poder.

Vale aclarar que cualquier jugador puede levantar el *pie de pivote* para pasar o para lanzar al aro, pero no puede volver al suelo antes de que el balón haya salido de sus manos. Si lo hace y cae con la pelota, habrá cometido violación. Lo mismo ocurre en el caso que decida iniciar el dribbling: recién podrá mover el *pie de pivote* cuando la pelota se haya desprendido de su mano, y no antes.

Por último, hay que agregar que es legal que un jugador caiga al piso mientras busca hacerse con el balón o lo tome estando sentado o acostado. Lo que no es legal es que ruede, se deslice o intente levantarse con la pelota en las manos. Si lo hace, habrá caminado.

Campo atrás

Popularmente conocida en Argentina como “zona” o en España como “vuelta de campo”, esta regla se implementó en 1932, luego de dividir la cancha en dos mitades: la *zona de defensa* y la *zona de ataque*.

Una de las preocupaciones de la época era que un equipo que tenía ventaja en el marcador podía retener el balón exageradamente, y estaba largos períodos de tiempo escapando de la defensa. Una de las primeras armas para combatir esta estrategia de especulación fue la regla del campo atrás, que determina que una vez que un equipo llevó la pelota a la zona en la que ataca, ya no puede retornar con ella a la mitad de cancha en la que defiende.

Con las modificaciones de 2010, pasó a considerarse que un jugador está en zona de ataque cuando sus dos pies y la pelota están en esa zona. No basta con poner un pie en ella, como ocurría en las Reglas de Juego versión 2008. Por lo tanto, cuando un jugador pone un pie en zona de ataque pero no lleva los tres elementos hasta ella, se considera que todavía está en zona de defensa. Y por eso mismo puede volver o pasar hacia un compañero que está en zona de defensa, cosa que el reglamento anterior no permitía.

Los 8 segundos

Es una regla cinco años posterior a la del campo atrás, pero que está muy relacionada con aquella. Los ocho segundos hacen referencia al tiempo límite en el que un equipo debe llegar con el balón a la zona de ataque. Se puso en práctica en 1937, como una forma de agilizar el juego y de reforzar la batalla contra la especulación de los equipos que retenían la pelota estando en desventaja.

Originalmente el límite era de 10 segundos en la FIBA y así continuó hasta entrado el siglo XXI, cuando el básquet internacional adoptó la regla de la NBA y bajó el límite.

Los 5 segundos

Diferentes violaciones cuentan con el mismo tiempo límite y por eso, cuando se habla de “cinco segundos” se suele hacer referencia a tres situaciones siguientes.

I.- Tiempo límite que un jugador o equipo tiene para reponer la pelota desde fuera de la cancha.

II.- Tiempo límite que cada jugador posee para ejecutar un lanzamiento libre.

III.- Tiempo límite que tiene un jugador para desprenderse de la pelota en el caso de no disponer de dribbling y encontrarse estrechamente marcado.

En cualquiera de los tres casos, la violación de cinco segundos genera la pérdida de la posesión y le otorga una reposición de banda al equipo rival. Sin embargo, en realidad la Regla de 5 segundos refiere solo al punto III, ya que los puntos I y II aluden a violaciones a la regla del saque de fuera de cancha y al tiro libre. Como regla específica solo refiere al jugador estrechamente marcado, las otras dos son restricciones al saque y a los tiros libres.

Los 24 segundos

Esta regla es quizás la más importante de la historia del básquet y hace referencia al tiempo límite que se impuso a las posesiones del balón. Se utilizó por primera vez en 1954 en la NBA, que por entonces llevaba menos de 10 años de existencia. Y muchos consideran que fue la regla que salvó a la liga estadounidense, ya

que fue vital para combatir la especulación y dar pie al nacimiento del básquetbol espectáculo.

Ya se había probado con variantes como el campo atrás y los ocho segundos para evitar que los equipos que tenían una ventaja en el marcador se dedicaran a conservarla. Pero seguía sin cumplirse del todo con ese objetivo. Esto recién pudo ponerse en práctica con la regla de 24 segundos de posesión de pelota, que marcaba que si un equipo no tiraba al cesto en ese tiempo, el balón pasaba automáticamente a manos del equipo rival.

Fue la primera gran revolución de este deporte. No solo se acabó con la especulación, sino que se multiplicaron las anotaciones y el juego se hizo mucho más vistoso, ágil y entretenido. Y además se transformó al básquetbol en un juego estratégico como no lo era hasta ese momento. Ahora cada equipo sabía que iba a tener la pelota la misma cantidad de veces que el rival, por lo que necesitaba aprovecharla de una mejor forma que aquel para ganar. Desde entonces, las estadísticas en torno al juego se han desarrollado en forma increíble.

Apenas dos años después de que esta norma se puso en práctica en la NBA, la FIBA tomó nota y la incorporó a sus reglas. Fue luego de los Juegos Olímpicos de Melbourne 1956, pero en un principio no fueron 24 segundos, sino 30. Recién a mediados de 2000 se bajó el tiempo hasta 24 segundos en el básquet FIBA, a raíz de los bajísimos tanteadores que se registraban en los certámenes europeos, que aburrían al público y lo alejaban de los estadios.

Tan importante se volvió esta regla, que en la actualidad un partido no puede comenzar si no funciona correctamente el reloj electrónico que marca los 24 segundos. Puede jugarse sin el tablero electrónico que marca el tiempo de juego y el tanteador, pero el manejo del tiempo de una posesión se hace imprescindible para el trámite.

Las modificaciones a las reglas de la FIBA de 2010 incluyeron un cambio en la regla de 24 segundos. Ahora, los equipos que están en posesión de la pelota y reciben una nueva posesión (consecuencia de una falta, una violación o una pelota retenida), tienen una nueva posesión más corta.

En el caso de que al equipo que tiene posesión de la pelota se le otorgue un saque como consecuencia de una falta o violación del equipo defensivo (que no sea por sacar la pelota fuera de la cancha), la nueva posesión depende del tiempo que quede en el reloj. Si le quedan más de 14 segundos en el reloj de 24, mantendrá el tiempo que resta. Si le quedan menos de 14, la nueva posesión será de 14 segundos. Por ejemplo, si un equipo es víctima de falta con 19 segundos en el reloj de 24, repondrá con 19 segundos. Si es víctima de falta con 7 segundos en el reloj, tendrá una posesión de 14 segundos. La intención es la de agilizar el juego, pero sin poner en desventaja al equipo atacante.

Junto con esto, también se busca premiar las buenas defensas. Por eso, si un defensor cachetea la pelota hacia afuera sin cometer falta, el atacante repondrá con un saque con el tiempo que le queda en el reloj. Si tiene 9 segundos en el reloj, repondrá con 9 y no con 14 ni con 24. De esta forma, se estimula una acción defensiva eficaz. Lo mismo ocurre en el caso de que un defensor genere una situación de salto, una pelota retenida. Si el sistema de posesión alterna le da la pelota al ataque, seguirá manteniendo el tiempo de posesión que tenía antes de esa acción. Si le quedaban cinco segundos para tirar al aro, deberá tirar en esos cinco segundos, no se le otorgan nuevos 24.

En 2014, además, se agregó una variante de esta regla: si un equipo lanza al aro y toma un rebote ofensivo, no tendrá nuevos 24 segundos, sino 14. Y esto es independiente del tiempo que quedaba en la posesión. Si lanzó cuando quedaban 2

segundos en el reloj y tomó el rebote ofensivo, tendrá 14 segundos para un nuevo ataque. Ahora, si restaban 20 segundos y ocurrió la misma, el reloj también vuelve a 14. Siempre vuelve a 14 tras un rebote de ataque.

En 2018 se agregó otra variante: un equipo reciba una infracción en el campo contrario, repondrá con 14 segundos de posesión. Lo mismo tras una falta antideportiva o una pelea: repondrá en campo contrario y con 14 segundos en el reloj. Y también se determinó que podrá adelantar el balón luego de un tiempo muerto, cuando queden 2 minutos o menos en el último cuarto o en la prórroga, pero al hacerlo, el reloj de tiro pasará a 14 segundos (o menos en caso, en caso de que ya estuviera por debajo de esa cifra).

La línea de tres puntos

El nombre de Abe Saperstein es popular en el mundo del básquetbol por haber sido el fundador del equipo de exhibición más famoso de la historia: los Harlem Globetrotters. Un dato mucho menos conocido es que en 1961 fundó en EEUU una liga profesional (la ABL, American Basketball League) y mucho menos que en ella nació el tiro de tres puntos, una regla que cambiaría el juego un tiempo después.

La ABL tuvo apenas un año y medio de vida, pero en 1967 vio la luz la ABA (American Basketball Association), la más fuerte competidora que tuvo la NBA en su historia. La fórmula fue buscar un básquet-espectáculo, con reglas propias. Y una de ellas fue implementar los tiros con valor triple.

La ABA desapareció en 1976, y varios de sus equipos terminaron siendo parte de la NBA, como San Antonio Spurs, Indiana Pacers o Denver Nuggets. Y poco después también llegó la inclusión de la línea de tres puntos. Fue en el comienzo de la temporada 1979-80. La distancia se fijó a 7,24 metros de frente y a 6,75 en los laterales, la misma a la que se encuentra en la actualidad.

La FIBA tardó hasta 1984 para implementar la regla, tras los Juegos Olímpicos de Los Angeles. Aunque el grado de dificultad fue menor, ya que la línea se ubicó a 6,25 metros. Y en Argentina se puso en práctica en 1985, coincidentemente con la creación de la Liga Nacional. Fue el estadounidense Neal Robinson el primero en convertir un triple en la Liga; aunque el primero en hacerlo en forma oficial fue Mario Milanés, en el Campeonato Argentino de Mendoza².

Tanto en Estados Unidos –donde nació– como en el resto del mundo, la línea de tres puntos marcó un antes y un después. Primero, porque modifica la matemática del juego: un 40 por ciento de efectividad de tres puntos equivale a un 60 por ciento en tiros de dos. Segundo, porque cambió los sistemas de ataque y, por consiguiente, cambió la forma de defender. Antes de la línea de tres puntos, lo normal era que los equipos se recostaran exageradamente hacia la zona pintada para proteger su tablero de los tiros de alto porcentaje. Luego tuvieron que salir, para evitar los lanzamientos de un mayor valor.

Un gran aporte para el espectáculo es la chance siempre latente de dar vuelta un resultado a partir de los tiros de tres. La FIBA pudo comprobarlo durante el Mundial de 1986, cuando en una de las semifinales Yugoslavia le ganaba 85-76 a Unión Soviética a falta de 51 segundos. Tres canastas triples de los soviéticos les dieron el empate en 85 y la chance de jugar un suplementario, donde finalmente se impusieron y lograron el pase a la final.

² Extraoficialmente, el primero en convertir un triple en Argentina fue Alejandro Cassettai, jugando para Morón en un octogonal llevado a cabo en Mar del Plata en enero de 1985. Véase al respecto GARCIA, Fabián; “El triple. La última revolución”; en revista *Solo básquet*, n° 136, 10 de marzo de 1992.

En la FIBA, luego de los Mundiales de 2010, se alejaron las líneas y ahora se ubican a 6,75 metros de frente (en los laterales, según los tamaños de las canchas, estará a 6,50 o a 6,60 metros), con lo cual los especialistas en lanzamientos externos tienen un mayor grado de dificultad.

Los límites del campo de juego

El campo de juego, desde 1903, está delimitado por líneas rectas. Y es importante tener en cuenta que esas líneas no pertenecen al campo de juego. Por lo tanto, si la pelota o un jugador toma contacto con cualquiera de las líneas de fondo o de banda, se considera que está fuera del campo. Asimismo, un jugador estará fuera cuando cualquier parte de su cuerpo está en contacto con el suelo o con cualquier objeto (que no sea otro jugador en cancha) que esté sobre, encima o fuera de las líneas de demarcación.

En este punto, cabe hacer una diferenciación con el fútbol, que originalmente marcó los límites del campo de juego con banderines. A raíz de eso, en el fútbol la línea de cal tiene una prolongación imaginaria hacia arriba, y si el balón la traspone se considera que está afuera de la cancha. En el básquetbol eso no sucede: para que la pelota (igual que un jugador) esté fuera del campo de juego, debe tocar el suelo o algún objeto que se encuentre fuera de los límites de la cancha.

Muchas veces puede verse que un jugador salta sobre la línea a rescatar un balón antes que éste caiga a la tribuna y lo devuelve a la cancha sin que toque ningún objeto externo. Si el jugador saltó adentro de la cancha hacia afuera, se considera como su última posición válida a la que tuvo dentro de la cancha. Hasta que no toque algún objeto externo, seguirá manteniendo esa posición.

Tiempo muerto

Es la interrupción del juego por 60 segundos (50 segundos utiliza el entrenador y 10 segundos para retornar al juego) que se concede a los entrenadores de cada equipo para su utilización táctica o de otra naturaleza. En las competencias FIBA son cinco por encuentro, distribuidos de la siguiente manera: dos de ellos se podrán pedir en la primera mitad (la que componen el primer y el segundo período) y tres en la segunda (tercer y cuarto período). Los tiempos muertos que no se hayan pedido en la primera mitad no se acumularán y no podrán pedirse en la segunda parte.

Tras el Mundial de 2014, además, se agregó un nuevo detalle: un entrenador no puede pedir más de dos tiempos muertos en los dos últimos minutos del partido. Por eso, si llegado ese momento no había pedido ninguno de los tres que le correspondían en la segunda mitad, automáticamente pierde uno de ellos.

Tiempo suplementario

Es el tiempo de 5 minutos que se adiciona al tiempo regular cuando el partido, después de los 40 minutos, termina empatado. En el caso de que al cabo del tiempo extra vuelva a producirse un empate habrá una nueva prórroga de 5 minutos, o las que fueras necesarias hasta que el partido tenga un ganador. En relación a la regla anterior, hay que decir que se cada equipo tendrá derecho a pedir un tiempo muerto por cada eventual período suplementario.

ANEXO

- B.1. El acta oficial que se muestra en el Diagrama 8 es la aprobada por la Comisión Técnica de FIBA.
- B.2. Consta de 1 original y 3 copias, cada una de un color diferente. El original, en papel blanco, es para FEB. La primera copia, en papel azul, es para la Federación Autonómica; la segunda copia, de color rosa, es para el equipo ganador; y la última copia, en papel amarillo, es para el equipo perdedor.
 Nota: 1. El anotador utilizará 2 bolígrafos de diferente color, **ROJO** para los períodos primero y tercero y **AZUL o NEGRO** para el segundo y cuarto períodos. Para todos los períodos extra, todas las anotaciones se realizarán en **AZUL o en NEGRO** (del mismo color utilizado en los períodos segundo y cuarto)
 2. El acta se puede preparar y cumplimentar electrónicamente.
- B.3. **Al menos 40 minutos antes del inicio del partido**, el anotador preparará el acta de la siguiente manera:
- B.3.1. Inscribirá los nombres de los 2 equipos en el encabezamiento del acta. El **equipo 'A'** será siempre el equipo local o, en torneos o partidos disputados en una pista neutral, el citado en primer lugar del **calendario**. El otro equipo será el **equipo 'B'**.
- B.3.2. Posteriormente reflejará:
- El nombre de la competición.
 - El número de encuentro.
 - La fecha, la hora y el lugar de juego.
 - El nombre del árbitro principal (**crew chief**) y árbitro(s) auxiliar(es) y sus nacionalidades (**código COI**). *Nota: En competiciones FEB en lugar del código COI, 3 últimas cifras de la licencia.*

Team A		Team B	
HOOPERS		POINTERS	
Competition	WCM	Date	22. 11. 2017
Game No.	5	Time	20:00
Place	GENEVA	Crew chief	WALTON, M. (USA)
		Umpire 1	CHANG, Y. (CHN)
		Umpire 2	BARTOK, K. (HUN)

Diagrama 9 Encabezamiento del acta

- B.3.3 El equipo "A" ocupará la parte superior del acta y el equipo "B", la inferior.
- B.3.3.1 En la primera columna, el anotador inscribirá el número (3 últimas cifras) de licencia de cada jugador. En torneos, solo se indicará el número de licencia de cada jugador en el primer partido disputado por su equipo.
- B.3.3.2 En la segunda columna, el anotador inscribirá el primer apellido y las iniciales del nombre de cada jugador en el orden de los números de las camisetas, todo en LETRAS MAYÚSCULAS, utilizando la lista de miembros de equipo facilitada por el entrenador o su representante. Se indicará el capitán del equipo escribiendo (CAP) justo después de su nombre.
- B.3.3.3 Si un equipo presenta menos de 12 jugadores, el anotador trazará una línea a través de los espacios para el número de licencia del jugador, nombre, número, entrada en la línea debajo del último jugador inscrito. Si hay menos de 11 jugadores, se dibujará la línea horizontal hasta llegar a la sección de faltas de jugador y continuará diagonalmente hacia abajo hasta llegar a la base.

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5						
002	JONES, M.	8						
003	SMITH, E.	9						
004	FRANK, Y.	12						
010	NANCE, L.	18						
012	KING, H. (CAP)	22						
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25						
021	MARTINEZ, M.	33						
022	SANCHES, N.	42						
Coach		LOOR, A.						
Assistant Coach		MONTA, B.						

Diagrama 10 Equipos en el acta (antes del partido)

B.7. Tiempos muertos

- B.7.1. Los tiempos muertos concedidos se registrarán en el acta anotando el minuto de juego del período o período extra en las casillas apropiadas situadas debajo del nombre del equipo.
- 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.

B.8. Faltas

- B.8.1. Las faltas de los jugadores pueden ser personales, técnicas, antideportivas o descalificantes y se le anotarán al jugador correspondiente.
- B.8.2. Las faltas del personal de banco del equipo pueden ser técnicas o descalificantes y se le anotarán al entrenador.
- B.8.3. Todas las faltas deben registrarse de la siguiente manera:
- B.8.3.1. Una falta personal se indicará inscribiendo una 'P'.
- 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.
- B.8.3.4. Una falta técnica contra un entrenador por cualquier otra razón se indicará mediante una 'B'. Una tercera falta técnica (una de ellas podría ser una C) se indicará escribiendo una B o una C, seguida de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.
- B.8.3.5. 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.
- B.8.3.6. Una falta técnica señalada a un jugador con una falta antideportiva señalada anteriormente o una falta antideportiva señalada a un jugador con una falta técnica señalada anteriormente también se indicará anotando una U o una T seguida de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.**
- B.8.3.7. Una falta descalificante se indicará inscribiendo una 'D'.
- B.8.3.8. Cualquier falta que implique tiros libres se anotará añadiendo el número de tiros libres (1, 2 o 3) junto a la 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' o 'D'.
- B.8.3.9. Todas las faltas en contra de ambos equipos que impliquen sanciones de la misma gravedad y que se compensen de acuerdo al Art. 42 (Situaciones especiales) se indicarán inscribiendo una pequeña 'c' junto a la 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' o 'D'.
- B.8.3.10. Al final del **segundo período y al final del partido**, el anotador trazará una línea gruesa entre los espacios utilizados y los no utilizados.
Al final del **partido**, el anotador tachará los espacios restantes con una línea horizontal gruesa.

B.8.3.11 Ejemplos de faltas descalificantes al personal de banco del equipo:

Una falta descalificante de un sustituto se anotará del siguiente modo:

001	MAYER, F.	5	⊗	D			
-----	-----------	---	---	---	--	--	--

y

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.			

Una falta descalificante al ayudante de entrenador se anotará del siguiente modo:

Coach	<i>LOOR, A.</i>	<i>B₂</i>		
Assistant Coach	<i>MONTA, B.</i>	<i>D</i>		

Una falta descalificante a un jugador excluido tras su quinta falta se anotará del siguiente modo:

<i>015</i>	<i>RUSH, S.</i>	<i>25</i>	<i>×</i>	<i>T₁</i>	<i>P₃</i>	<i>P₂</i>	<i>P₁</i>	<i>P₂</i>	<i>D</i>
------------	-----------------	-----------	----------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------

y

Coach	<i>LOOR, A.</i>	<i>B₂</i>		
Assistant Coach	<i>MONTA, B.</i>			

B.8.3.12 Ejemplos de faltas descalificantes (Enfrentamiento):

Las faltas descalificantes del personal de banco del equipo por abandonar la zona de banco de equipo (Art. 39) se anotarán como se muestra debajo. En los espacios no utilizados correspondientes a la persona descalificada se inscribirá una 'F'.

Si solo se descalifica al entrenador:

Coach	<i>LOOR, A.</i>	<i>D₂</i>	<i>F</i>	<i>F</i>
Assistant Coach	<i>MONTA, B.</i>			

Si solo se descalifica al entrenador ayudante:

Coach	<i>LOOR, A.</i>	<i>B₂</i>		
Assistant Coach	<i>MONTA, B.</i>	<i>F</i>	<i>F</i>	<i>F</i>

Si se descalifica al entrenador y a su ayudante:

Coach	<i>LOOR, A.</i>	<i>D₂</i>	<i>F</i>	<i>F</i>
Assistant Coach	<i>MONTA, B.</i>	<i>F</i>	<i>F</i>	<i>F</i>

Si el sustituto tiene menos de 4 faltas, se inscribirá una 'F' en todos los espacios libres:

<i>003</i>	<i>SMITH, E.</i>	<i>9</i>	<i>×</i>	<i>P₂</i>	<i>P₂</i>	<i>F</i>	<i>F</i>	<i>F</i>
------------	------------------	----------	----------	----------------------	----------------------	----------	----------	----------

Si constituye la quinta falta del sustituto, se inscribirá una 'F' en la última casilla:

<i>002</i>	<i>JONES, M.</i>	<i>8</i>	<i>×</i>	<i>T₁</i>	<i>P₃</i>	<i>P₁</i>	<i>P₂</i>	<i>F</i>
------------	------------------	----------	----------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------

Si el sustituto ya ha cometido 5 faltas, se registrará una F a lado de la última casilla:

<i>015</i>	<i>RUSH, S.</i>	<i>25</i>	<i>×</i>	<i>T₁</i>	<i>P₃</i>	<i>P₂</i>	<i>P₁</i>	<i>P₂</i>	<i>F</i>
------------	-----------------	-----------	----------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------

Además de los ejemplos anteriores de los jugadores Smith, Jones y Rush, o si se descalifica a un acompañante de equipo, se inscribirá una falta técnica:

Coach	<i>LOOR, A.</i>	<i>B₂</i>		
Assistant Coach	<i>MONTA, B.</i>			

Nota: Las faltas técnicas o descalificantes por el Art. 39 no cuentan para las faltas de equipo.

B.9. Faltas de equipo

- B.9.1. Se dispone de 4 espacios en el acta para cada período (justo debajo del nombre del equipo y encima de los nombres de los jugadores) para registrar las faltas de equipo.
- B.9.2. Siempre que un jugador cometa una falta personal, técnica, antideportiva o descalificante, el anotador registrará la registrará contra el equipo dicho jugador trazando una 'X' de gran tamaño en los espacios designados al efecto.

B.10. Tanteo arrastrado

- B.10.1 El anotador llevará un resumen cronológico arrastrado de los puntos conseguidos por cada equipo.
- B.10.2 Hay 4 columnas para el tanteo arrastrado en el acta.
- B.10.3 Cada columna se divide a su vez en 4 columnas. Las 2 de la izquierda son para el equipo "A" y las 2 de la derecha, para el "B". Las columnas centrales son para el tanteo arrastrado (160 puntos) de cada equipo.

El anotador:

- Trazará en **primer lugar** una línea diagonal (/) por cada lanzamiento de campo conseguido y un círculo oscuro (●) por cada tiro libre válido, sobre el **nuevo total** de puntos acumulados por el equipo que acabe de encestar.
- Luego, en el espacio en blanco del mismo lado que el nuevo total de puntos (junto al / o ●), anotará el número del jugador que transformó el lanzamiento o el tiro libre.

B.11 Tanteo arrastrado: instrucciones adicionales

- B.11.1 Una canasta de 3 puntos se registrará trazando un círculo alrededor del número del jugador que la consiguió.
- B.11.2 Una canasta marcada accidentalmente por un jugador en su propio cesto se registrará como si la hubiera conseguido el capitán en cancha del otro equipo.
- B.11.3 Los puntos conseguidos cuando el balón no entra en la canasta (Art. 31) se registrarán como si los hubiera anotado el jugador que realizó el lanzamiento.
- B.11.4 Al final de cada período, el anotador trazará un círculo grueso (○) alrededor del último total de puntos anotado por cada equipo y una línea horizontal gruesa bajo esos puntos, así como debajo del número de jugador que los anotó.
- B.11.5 Al comienzo de cada período, el anotador continuará llevando el registro cronológico de los puntos anotados desde el lugar en que se interrumpió.
- B.11.6 Siempre que sea posible, el anotador debe comprobar su tanteo arrastrado con el marcador del partido. Si existe alguna discrepancia, y si su tanteo es correcto, deberá adoptar de inmediato las medidas necesarias para que se corrija el marcador. En caso de duda o si alguno de los equipos presenta objeciones a dicha corrección, deberá informar al árbitro principal (**crew chief**) tan pronto como el balón quede muerto y se detenga el reloj de partido.

- B.11.7 Los árbitros pueden corregir cualquier error de anotación relacionado con la puntuación, número de faltas, número de tiempos muertos bajo las prescripciones de las reglas. El árbitro principal (crew chief) firmará las correcciones. Las demás correcciones serán documentadas en el reverso del acta.

	A		B
	1	●	6
	2	●	6
6	3	/	3
	4		4
11	5	/	5
11	●	●	5
	7		7
10	8	/	8
	9	/	10
	10		10
10	11	/	11
	12	/	7
4	13	●	7
5	●	14	
5	●	15	6
	16		16
5	17	/	17
	18	●	6
6	19	/	19
	20	/	9
	21		21
11	22	/	9
	23	●	9
11	24	/	24
	25	/	7
	26	●	7
5	27	/	27
	28	●	6
10	29	/	29
	30	/	8
4	31	/	31
	32	/	5
4	33	●	5
4	●	34	
	35	/	10
10	36	/	36
	37	/	12
	38		38
10	39	/	12
10	●	●	12

Diagrama 12
Tanteo arrastrado

B.12 Tanteo arrastrado: Resumen

B.12.1 Al final de cada período, el anotador inscribirá el tanteo obtenido por cada equipo en el apartado correspondiente del extremo inferior del acta.

B.12.2 Inmediatamente al final del partido, el anotador registrará el tiempo en la columna de “Partido finalizado a las (hh:mm)”

B.12.3 Al final del partido, el anotador trazará 2 líneas horizontales gruesas debajo del total de puntos final de cada equipo y de los números que consiguieron los últimos puntos. También trazará una línea diagonal hasta la parte inferior de la columna para tachar los números restantes del tanteo arrastrado de cada equipo.

B.12.4 Al final del partido, el anotador registrará el tanteo final y el nombre del equipo ganador.

7	70	71	6
7	71	71	
7	72	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

Diagrama 13
Resumen

B.12.5 El anotador inscribirá su nombre en el acta después de haber inscrito al ayudante de anotador, cronometrador y operador del reloj de lanzamiento. Después todos los oficiales de mesa firmarán cerca de sus nombres.

B.12.6 Una vez que haya sido firmada por el árbitro auxiliar, el árbitro principal (crew chief) será el último en aprobar y firmar el acta. Con esta acción finaliza la administración y conexión de los árbitros con el partido.

Nota: En caso de que alguno de los capitanes (CAP) firme el acta bajo protesta (utilizando el espacio marcado ‘Firma del capitán en caso de protesta’), los oficiales de mesa y el árbitro auxiliar permanecerán a disposición del árbitro principal (crew chief) hasta que los autorice para marcharse.

Scorer <u>N. MAIER</u>	Scores Period ① A <u>15</u> B <u>18</u>
Assistant scorer <u>O. SABAY</u>	Period ② A <u>19</u> B <u>10</u>
Timer <u>R. LEBLANC</u>	Period ③ A <u>26</u> B <u>19</u>
Shot clock operator <u>K. AUSTIN</u>	Period ④ A <u>16</u> B <u>25</u>
	Extra periods A <u>—</u> B <u>—</u>
Crew chief <u>M. Walton</u>	Final Score Team A <u>76</u> Team B <u>72</u>
Umpire 1 <u>G. Chang</u> Umpire 2 <u>K. Bartok</u>	Name of winning team <u>HOOPERS</u>
Captain's signature in case of protest _____	Game ended at (hh:mm) <u>21:50</u>

Diagrama 14

Parte inferior del acta