



AABPR

Regla FIBA

Art.29 24 segundos

Ricardo Rivera  
Javier Ruiz  
Jesús Borges

# Art.29.1.1

- o Un jugador obtiene el control de un balón vivo en el terreno de juego,
- o En un saque, el balón toca o es legalmente tocado por cualquier jugador en pista y el equipo del jugador que realiza el saque sigue con el control del balón, ese equipo debe efectuar un lanzamiento antes de 24 segundos.



# Art.29.1.1

- o Para que se considere un lanzamiento a canasta antes de 24 segundos: El balón debe abandonar la(s) mano(s) del jugador antes de que suene la señal del reloj de lanzamiento, y
- o Después de que el balón haya abandonado la(s) mano(s) del lanzador, debe tocar en el aro o entrar en la canasta.



# Art.29.1.2

- o Cuando se intenta un lanzamiento finalizando el período de 24 segundos y suena la señal del reloj de lanzamiento con el balón en el aire:
  - ❖ Si el balón entra en el cesto, no se produce ninguna violación, se ignorará la señal y la canasta será válida.
  - ❖ Si el balón toca en el aro pero no entra en la canasta, no se produce ninguna violación, se ignorará la señal y el juego continuará.
  - ❖ Si el balón no toca en el aro, se produce una violación. Sin embargo, si el equipo contrario ha obtenido un control del balón inmediato y claro, se ignorará la señal y el juego continuará.
  - ❖ Se aplicarán todas las restricciones relacionadas con interposiciones e interferencias.



# Art.29.2

## Procedimiento

- o 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,



# Art.29.2.1

## Continuación:

- o En estas situaciones se concederá la posesión del balón al mismo equipo que la tenía previamente:
  - o Si el saque se administra en la pista trasera, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos.
  - o 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.



# Art.29.2.1

## Continuación:

- 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.



# Art.29.2.2

- o 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.



# Art.29.2.3

## Continuación:

- o Después de que el balón toque el aro de la canasta de los adversarios, el reloj de lanzamiento se reiniciará:
- o a 24 segundos si el equipo adversario obtiene el control del balón
- o 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.29.2.4

- o Si el reloj de lanzamiento suena por error mientras un equipo tiene el control del balón o ningún equipo lo tiene, se ignorará la señal y el juego continuará.
- o No obstante si, a juicio de los árbitros, se pone en desventaja al equipo que tiene el control del balón, se detendrá el juego, se corregirá el reloj de lanzamiento y se concederá la posesión del balón a ese equipo.



# Ejemplos de las Interpretaciones 2014

- **Ejemplo:** Al final del período del reloj de lanzamiento A1 lanza a cesto. El balón es taponado legalmente por B1 y luego suena la señal del reloj de lanzamiento. Tras la señal B1 comete falta sobre A1.
- **Interpretación:** Se produce una violación del reloj de lanzamiento. La falta de B1 se ignorará a menos que sea una falta técnica, antideportiva o descalificante.



# Ejemplos de las Interpretaciones 2014

- o **Ejemplo:** Durante un lanzamiento de A1, el balón toca el tablero, pero no el aro. En el rebote, el balón lo toca B1, pero sin controlarlo, tras lo cual A2 obtiene el control del balón. En ese momento suena la señal del reloj de lanzamiento.
- o **Interpretación:** Se produce violación del reloj de lanzamiento. El reloj de lanzamiento continúa en marcha cuando el balón no toca el aro y lo vuelve a controlar un jugador del equipo A.



# Ejemplos de las Interpretaciones 2014

- o Ejemplo: El equipo A controla el balón cuando quedan 10 segundos en el reloj de lanzamiento y se señala un balón retenido. Se concede el saque por posesión alterna al:
  - o (a) Equipo A.
  - o (b) Equipo B.
- o Interpretación:
  - o (a) El equipo A solo dispondrá de 10 segundos de en el reloj de lanzamiento.
  - o (b) El equipo B dispondrá de un nuevo período del reloj de lanzamiento.



# Ejemplos de las Interpretaciones 2014

- o Ejemplo: Durante un saque de A1, B1, en su pista trasera, coloca los brazos por encima de la línea limítrofe e intercepta el pase cuando el reloj de lanzamiento muestra:
  - o (a) 19 segundos
  - o (b) 11 segundos
- o Interpretación: Violación de B1. Tras el saque en pista delantera, el equipo A dispondrá de:
  - o (a) 19 segundos
  - o (b) 14 segundos
  - o en el reloj de lanzamiento.



# El Flopping

## Un Tema de Moda

- o De un tiempo para acá la NBA y los medios denominan el “Flopping” la simulación apuntando a su auge como uno de los males principales que afectan el juego.
- o Habría mucho que discutir, el tema es puramente simulación, es decir, engañar al Arbitro aparentando un contacto donde no lo hay.

# El Flopping

## Un Tema de Moda

- o Esto provoca que se establezcan sanciones posteriores al partido luego de ser revisados en video

# FLOP



FLOP

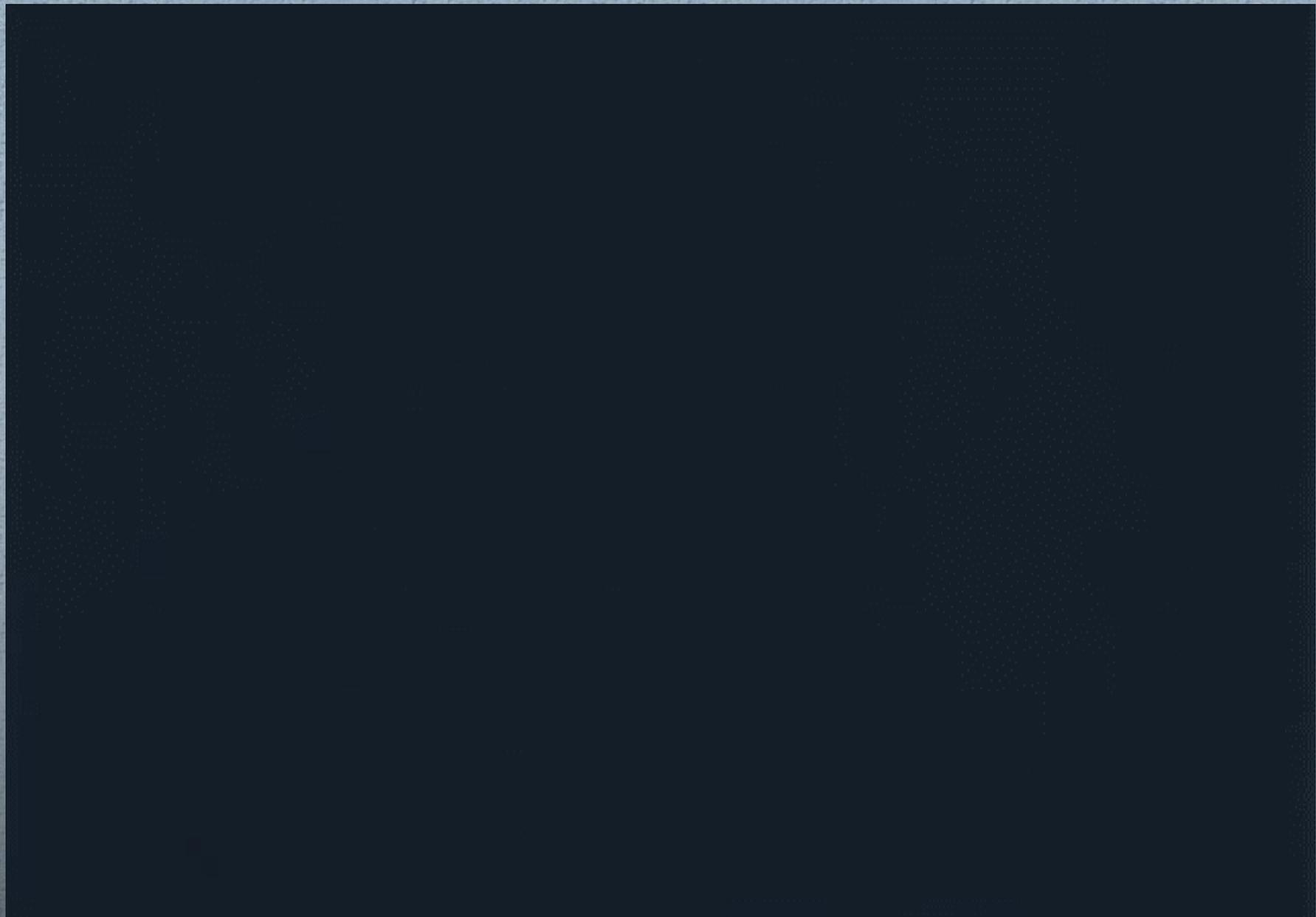


# Defendiendo la Falta de Recursos

- o Se ha reclamado que se discuta la pureza del juego.
- o Es utilizado por jugadores con falta de recursos defensivos o de manejo del balón.
- o Algunos piensan que mejorar la calidad de los árbitros evitaría tanto “Flop”.

# Defendiendo la Falta de Recursos

- En el Fútbol se utiliza mucho para conseguir un beneficio de forma antideportiva.
- Si ya es complicado arbitrar un encuentro, debemos añadirle este tipo de artimañas para trabajar un buen partido





GRACIAS POR SU  
ATENCIÓN