

# INTERPOSICIONES E INTERFERENCIAS

La acción de tiro constituye el fin último de nuestro deporte: encestar. Y lógicamente, la otra cara de la moneda: evitar que el contrario enceste. En el baloncesto actual, no solo la técnica, sino también el potencial físico de los jugadores, continúa mejorando. Si conjugamos ambos factores, por un lado la importancia, tanto para los atacantes como para los defensores, de los lanzamientos a cesto y, por otro, la capacidad física de los participantes, no podemos dudar ni un solo momento de la importancia de dominar esta regla que regula la defensa del lanzamiento una vez que el balón ha salido de las manos del jugador atacante. Además, debemos tener presente que en estas situaciones todos los ojos se centran en el balón, por lo que nuestra decisión nunca pasará inadvertida.

## INTERPOSICIONES

Se pueden cometer interposiciones en dos situaciones:

- ⇒ Durante un **lanzamiento de campo** (dos o tres puntos), se produce cuando un jugador toca un balón que se encuentra COMPLETAMENTE por encima del nivel del aro y está en trayectoria descendente hacia canasta, lo que incluye las situaciones en las que el balón ya ha tocado el tablero (*Art. 31.2.1*)
- ⇒ Durante un **tiro libre** se produce cuando un jugador toca el balón (en trayectoria ascendente o descendente, por algo se llama tiro libre, porque el lanzador no debe tener ninguna oposición) antes de que el balón toque el aro (*Art. 31.2.2*)



Una vez que el balón golpee en el aro o sea evidente que no tiene ninguna posibilidad de entrar en el cesto, ya no se pueden señalar interposiciones, puesto que el lanzamiento ha finalizado (*Art. 31.1.1*) y las interposiciones son violaciones que se producen durante lanzamientos.

¿Pero es así siempre? No, no siempre. Con el fin de primar el juego de ataque y el espectáculo, existen DOS excepciones a este principio: aunque el balón haya tocado el aro tras un lanzamiento de campo, ningún jugador podrá tocar el balón si con anterioridad ha sonado la señal de fin de período o el silbato del árbitro, lo que se ha venido llamando 'dejar morir el balón' (*Art. 31.2.5*)



# INTERPOSICIONES E INTERFERENCIAS



Hemos dicho en el cuadro de la página anterior que una interposición la puede cometer un jugador, sin especificar atacante/defensor. Tanto un atacante como un defensor pueden cometer esta violación. Un atacante comete una interposición cuando toca, palmea o agarra un balón que se encuentra por encima del nivel del aro en trayectoria descendente durante un lanzamiento a canasta

Entonces, ¿es ilegal el alley-oop? Lógicamente, no. El alley-oop no es un lanzamiento a canasta, sino un pase por encima del nivel del aro y, como hemos dicho antes, las interposiciones se cometen durante lanzamientos, no pases



## INTERFERENCIAS



Las interferencias son aún más comunes en todas las categorías del baloncesto, por lo que es más necesario aún, si cabe, dominar la regla y estar preparado en todo momento para decidir. Además, son varios los factores que entran en juego a la hora de valorar estas acciones, por lo que si no tenemos las ideas bien claras, difícil será acertar, si no es por suerte.

En los primeros pasos del baloncesto, como todos sabréis, el cesto era textualmente eso, un cesto, colgado de las balconadas del gimnasio. Para evitar que los espectadores pudiesen interferir durante los lanzamientos, utilizando bastones, paraguas o incluso sus brazos, cuando el balón se encontraba cerca del aro, la solución que se encontró fue situar una tabla detrás del cesto. Ese es el origen de nuestros actuales tableros.

Las interferencias pueden producirse por acciones ilegales cometidas por un defensor, por un atacante o por cualquier jugador indiferentemente durante un lanzamiento de campo, durante un tiro libre o **EN CUALQUIER SITUACIÓN (NO TIENE POR QUÉ SER UN TIRO)** (Art. 31.2.4)

# INTERPOSICIONES E INTERFERENCIAS

Tipo de tiro	Acción ilegal	Cometida por	Condiciones especiales
Después de TIRO de CAMPO o TIRO LIBRE	Tocar <b>canasta</b> (aro o red) o <b>tablero</b> mientras el balón está en <b>contacto</b> con el aro	Atacante Defensor	
En cualquier situación (sea tiro de campo, tiro libre o no se produzca durante un lanzamiento)	Tocar el <b>balón</b> o la <b>canasta</b> (aro o red) cuando el balón está <b>dentro</b> de la canasta, impidiendo que la atraviese	Defensor	
	Hacer vibrar la <b>canasta</b> o agarrar el <b>aro</b>	Atacante	Provocando que el balón entre
		Defensor	Impidiendo que el balón entre
	Introducir la mano por debajo de la <b>canasta</b> y tocar el balón	Atacante Defensor	
Agarrarse del <b>aro</b> para <b>jugar</b> el balón	Atacante Defensor		
Después de TIRO LIBRE que debe ser seguido por otro tiro libre	Tocar <b>balón</b> , <b>canasta</b> (aro o red) o <b>tablero</b> mientras el balón tiene <b>posibilidad de entrar</b> en la canasta	Atacante Defensor	



*Tocar o agarrar la red no tiene por qué ser una violación a menos que mediante ese toque un defensor/atacante mueva la estructura de la canasta (poco o mucho) impidiendo/provocando (respectivamente) que el balón entre en el cesto. Lo mismo se puede decir de golpear el tablero o tocar el aro.*

Si se trata de un contacto accidental, propio del juego, que no tiene ninguna repercusión en el lanzamiento, se ha de ignorar. Por ejemplo, cuando se ve que el lanzamiento se queda muy corto, se pasa de largo o tras tocar el aro, sale rebotado alejándose del cesto. ¿Es lógico conceder puntos cuando el lanzamiento claramente no ha tenido éxito?

# INTERPOSICIONES E INTERFERENCIAS

Veamos ahora unos ejemplos:



## PENALIZACIÓN

- ⇒ Si la violación (**interposición o interferencia**) la comete un **ATACANTE** (sea un lanzamiento de campo o un  tiro libre), se concede el balón al equipo contrario para que efectúe un saque de lateral a la altura de la línea de tiros libres.
- ⇒ Si la violación (**interposición o interferencia**) la comete un jugador **DEFENSOR** durante un tiro de campo, se considerará que el lanzamiento ha tenido éxito y se concederán los puntos correspondientes (dos o tres) al jugador que efectuó el lanzamiento.

Veamos un par de matices:

- Los puntos concedidos dependen del lugar desde donde se efectuó el lanzamiento. Un ejemplo esclarecedor: un atacante efectúa un lanzamiento desde la zona de tres puntos y es objeto de falta. El balón golpea en el aro y un defensor lo toca cuando aún tiene posibilidad de entrar. Se concederán tres puntos y un tiro libre adicional, pues el balón cambia de estado durante un lanzamiento cuando, tras golpear en el aro, es tocado **LEGALMENTE** por un jugador. En este caso, el toque es **ILEGAL**, por lo que mantiene su estado: tres puntos.
  - En estas situaciones, al señalarse la violación, se detiene el reloj de partido y el balón queda muerto, por lo que se trata de una oportunidad de sustitución o tiempo muerto para ambos equipos.
- ⇒ Si la violación es una **interposición** cometida por un **DEFENSOR** durante tiros libres, también hay dos opciones:
- Si se trata de un tiro libre que debe ser seguido por otro, se concede únicamente **UN punto**.
  - Si se trata del **ÚLTIMO** o **ÚNICO tiro libre**, además de **UN punto**, se sancionará una **FALTA TÉCNICA** al defensor.

# INTERPOSICIONES E INTERFERENCIAS

## MECÁNICA

El principal responsable de valorar estas situaciones, como es lógico, es el árbitro de cola, que se encarga de controlar y validar los cestos conseguidos. Por tanto, ha de estar siempre concentrado y preparado para decidir, a veces en situaciones al límite. El más mínimo despiste, falta de concentración o duda sobre la regla, puede provocar un error fatal, extremo si se produce en los instantes finales de un partido igualado.

Sin embargo, hay algunas excepciones puntuales en el control de estas acciones, también como consecuencia de aplicar la lógica:



Si estas situaciones se producen en un contraataque, cuando el árbitro que efectúa la transición a cola se encuentra muy alejado de su posición como consecuencia de la rapidez de la transición, será el árbitro que llega a cabeza, que normalmente no consigue llegar antes a la línea de fondo y retrasa su posición para ver los espacios entre los jugadores, quien decida.

En caso de que el árbitro de cabeza sancione una falta en acción de tiro o en acción continuada, lo normal es que continúe controlando la trayectoria del balón y pueda decidir en caso de producirse una interposición o una interferencia. No obstante, el árbitro de cola ha de estar preparado para apoyar y ayudar a su compañero si, por cualquier razón, no se percata de la violación. Una vez más, el contacto visual y la comunicación entre ambos árbitros es fundamental.

Cuando en el inicio de la transición, sin presión, el equipo defensor consigue recuperar el balón y rápidamente lanza o penetra a cesto, el árbitro de cola también puede encontrarse demasiado lejos, por lo que el árbitro de cabeza deberá decidir.

## TRABAJO DE EQUIPO