

## CAMBIOS DE LAS REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO FIBA VÁLIDOS A PARTIR DE LA TEMPORADA 20/21

### 0. Resumen de cambios:

a) Jugador lesionado y atendido:

Se aclara el caso en el que algún componente del equipo del jugador aparentemente lesionado entra en el campo para darle asistencia.

b) Jugador en acción de tiro:

Se incluye la definición de acción de tiro durante un movimiento continuo.

c) Cilindro:

Se define el cilindro del jugador atacante, con o sin balón.

d) Falta doble:

Se retorna a la definición histórica de la falta doble, no se valorará la misma penalización en los contactos, solo la misma categoría.

e) Falta antideportiva:

Se aclara cómo debe aplicarse correctamente el criterio 4: no se habla ahora de atacante o defensor, sino de oponente que progresa hacia la canasta de los adversarios (por si aún no ha obtenido el control del balón).

f) Funciones de oficiales de mesa:

Se descarga de algunas funciones al anotador (que tenía demasiadas) y se traspasan al cronometrador.

g) Entrenador que participa activamente en un enfrentamiento:

Se retorna a una única falta descalificante D<sub>2</sub>, en lugar de las 2 que recibe actualmente en este caso, una por no ayudar a los árbitros y otra por participar activamente.

h) IRS:

Se crea un apéndice específico para todo lo relacionado con el IRS, aligerando el artículo del árbitro principal.

## 1. Art 5 Jugadores: lesión

### RAZÓN PARA EL CAMBIO

Se añade un texto para aclarar la asistencia que pueden dar los miembros y los acompañantes miembros de la delegación, a su(s) propio(s) jugador(es)

El Art. 5. será renombrado, se añadirá el nuevo Art. 19.2.6 y el Art. 44.2.5 será corregido.

### NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

#### **Art. 5 Jugadores: lesión y asistencia.**

- 5.1 Los **árbitros** pueden detener el partido en caso de lesión de uno o varios jugadores.
- 5.2 Si el balón está vivo cuando se produce una lesión, el **árbitro** no hará sonar su silbato hasta que el equipo con control del balón haya lanzado a canasta, haya perdido el control del balón, se abstenga de jugarlo o el balón quede muerto. Si es necesario proteger a un jugador lesionado, los **árbitros** pueden detener el juego inmediatamente.
- 5.3 Si el jugador lesionado no puede continuar jugando inmediatamente (en aproximadamente 15 segundos) o si recibe **un tratamiento o una asistencia de los entrenadores, miembros de equipo y/o acompañantes miembros de la delegación de su equipo**, debe ser sustituido a menos que su equipo se quede con menos de 5 jugadores en el terreno de juego.
- 5.4 Los entrenadores principales, los ayudantes de entrenador, sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes miembros de la delegación pueden entrar en el terreno de juego, solo con el permiso de **un árbitro**, para atender a un jugador lesionado antes de que sea sustituido.
- 5.5 Un médico puede entrar al terreno de juego, sin el permiso de **un árbitro** si, en su opinión, el jugador lesionado precisa tratamiento médico inmediato.
- 5.6 Cualquier jugador que esté sangrando o presente una herida abierta durante el partido deberá ser sustituido. Podrá volver al terreno de juego cuando se haya detenido la hemorragia y el área afectada o la herida abierta haya sido cubierta por completo y de manera segura.
- 5.7 Si el jugador lesionado o cualquier jugador que esté sangrando o tenga una herida abierta se recupera durante un tiempo muerto concedido a cualquiera de los equipos, antes de que suene la señal del anotador comunicando la sustitución, dicho jugador podrá

continuar jugando.

- 5.8 Cualquier jugador que haya sido designado por el entrenador principal para comenzar el partido o que sea atendido entre tiros libres puede ser sustituido en caso de lesión. En este caso, los oponentes también tendrán derecho a sustituir al mismo número de jugadores, si así lo desean.

#### NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

#### **Art. 19 Sustitución.**

**19.2.6 Si el jugador recibe una asistencia, debe ser sustituido a menos que el equipo se quede con menos de 5 jugadores en el terreno de juego.**

#### NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

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

44.2.5 Una vez que se ha descubierto un error que todavía es rectificable, y:

- El jugador implicado en su corrección está en su banquillo de equipo tras haber sido sustituido legalmente, debe volver al terreno de juego para tomar parte en la corrección del error. En ese momento pasa a ser jugador.

Tras la corrección del error, puede permanecer en el partido a menos que se haya solicitado otra vez legalmente una sustitución, en cuyo caso el jugador puede abandonar el terreno de juego.

- El jugador fue sustituido debido a una lesión o por recibir una asistencia, por haber cometido 5 faltas o haber sido descalificado, su sustituto deberá tomar parte en la rectificación del error.

#### SOCIOS INSTITUCIONALES



#### SOCIOS PATROCINADORES



#### PATROCINADORES OFICIALES



#### PROVEEDORES OFICIALES



#### VEHÍCULO OFICIAL



## 2. Art. 15 Jugador en acción de tiro.

### RAZÓN PARA EL CAMBIO

El objetivo es diferenciar entre la acción de movimiento continuo y la de un tiro normal (por ejemplo, un lanzamiento en suspensión). La acción de tiro se define de manera diferente para un lanzamiento normal y para un lanzamiento durante el movimiento continuo. A veces conduce al malentendido entre los actores del baloncesto, saber si la falta sancionada sucedió durante la acción de tiro o no. El nuevo texto se ha realizado para una mejor comprensión más que para cambiar la regla misma.

### NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

#### **Art. 15 Jugador en acción de tiro.**

##### 15.1 Definición

15.1.1 Se produce un **lanzamiento** a canasta para un tiro de campo o para un tiro libre cuando un jugador sostiene el balón en su(s) mano(s) y luego lo lanza por el aire hacia el cesto de sus oponentes.

Se produce un **palmeo para un tiro de campo** cuando se dirige el balón con la(s) mano(s) hacia la canasta de los oponentes.

Se produce un **mate para un tiro de campo** cuando se introduce el balón hacia abajo en la canasta de los oponentes con una o ambas manos.

**Un movimiento continuo durante una penetración a canasta u otros tiros en movimiento, es una acción de un jugador que atrapa el balón mientras progresa o después de terminar el regate y después continúa con el movimiento de tiro, normalmente hacia arriba.**

15.1.2 La acción de tiro **en un lanzamiento**:

- **Comienza cuando el jugador inicia, a juicio del árbitro, a mover el balón hacia arriba en dirección a la canasta de los oponentes.**
- **Finaliza** cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador y, si se trata de un tiro en suspensión, ambos pies han regresado al suelo.

**15.1.3 La acción de tiro durante un movimiento continuo en la penetración a canasta u otros tiros en movimiento:**

- Comienza cuando el balón ha llegado a descansar en la(s) mano(s) del jugador, después de terminar el regate o de atraparlo en el aire y el jugador empieza, a juicio del árbitro, el movimiento de tiro previo al lanzamiento del balón para un tiro de campo.
- Finaliza cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador, o se realiza una acción de tiro completamente nueva.

**15.1.4** No existe relación entre el número de pasos legales realizados y la acción de tiro.

**15.1.5** Durante la acción de tiro el jugador podría tener sus brazos agarrados por un oponente, impidiéndole de esta forma encestar. En este caso no es imprescindible que el balón abandone la(s) mano(s) del jugador.

**15.1.6** Cuando un jugador esté en su acción de tiro y pase el balón después de recibir una falta, ya no se considera que haya estado en su acción de tiro.

SOCIOS INSTITUCIONALES



SOCIOS PATROCINADORES



PATROCINADORES OFICIALES



PROVEEDORES OFICIALES



VEHÍCULO OFICIAL



### 3. Art. 33 Cilindro/Movimientos de baloncesto.

#### RAZÓN PARA EL CAMBIO

Se solicitó a los jugadores y entrenadores que estudiaran las situaciones de juego cuando los jugadores defensivos entran en el cilindro de los jugadores atacantes con el balón. Estas situaciones generan grandes problemas con el movimiento de los codos, las simulaciones y efectos colaterales que no son buenos para la imagen del juego.

Durante el análisis de las situaciones, se descubrió que las reglas existentes:

- Identifican solamente el cilindro del jugador defensivo,
- No declaran nada sobre los cilindros del jugador atacante con y sin el balón.

#### NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

#### **Art. 33 Contacto: Principios generales.**

##### 33.1 Principio del cilindro

El principio del cilindro se define como el espacio dentro de un cilindro imaginario ocupado por un jugador en el suelo. Estas dimensiones, y la distancia entre sus pies, variarán de acuerdo con la altura y el tamaño del jugador. Incluye el espacio por encima de él y está delimitado por:

#### **Los límites del cilindro del jugador defensivo o del jugador atacante sin el balón:**

- Delante por las palmas de las manos,
- Detrás por las nalgas, y
- Los lados por la parte exterior de los brazos y las piernas.

Las manos y los brazos pueden extenderse enfrente del torso, no más allá de la posición de los pies y las rodillas, con los brazos doblados por los codos de tal forma que los antebrazos y las manos estén levantados en la posición legal de defensa.

El jugador defensivo no puede entrar en el cilindro del jugador atacante con el balón y causar un contacto ilegal cuando el jugador atacante está intentando un juego normal de baloncesto dentro de su cilindro.

**Los límites del cilindro del jugador atacante con el balón:**

- Delante por los pies, rodillas y brazos doblados, sosteniendo el balón por encima de las caderas,
- Detrás por las nalgas, y
- Los lados por el borde exterior de los codos y piernas, separados a la anchura de los hombros.

El jugador atacante con el balón debe tener suficiente espacio para un juego normal de baloncesto dentro de su cilindro. El juego normal de baloncesto incluye comenzar un regate, pivotar, lanzar a canasta y pasar.

El jugador atacante no puede extender sus piernas o brazos fuera de su cilindro y causar un contacto ilegal con el jugador defensivo para obtener un espacio adicional.

Principio del Cilindro (se añadirán diagramas ilustrativos)

SOCIOS INSTITUCIONALES



SOCIOS PATROCINADORES



PATROCINADORES OFICIALES



PROVEEDORES OFICIALES



VEHÍCULO OFICIAL



## 4. Art. 35 Falta doble.

### RAZÓN PARA EL CAMBIO

La regla no presentó ningún problema hasta la última modificación de las Reglas y los cambios posteriores en las Interpretaciones. Actualmente, se establece que todas las faltas de la misma penalización se consideran una falta doble cuando es bastante difícil a menudo para los árbitros determinar qué jugador ha cometido el primer contacto ilegal. Por dicha razón, los árbitros prácticamente han dejado de sancionar la falta doble.

### NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

#### **Art.35 Falta doble.**

##### 35.1 Definición

35.1.1 Una falta doble es una situación en la que 2 oponentes cometen faltas personales, **antideportivas o descalificantes** uno contra otro, aproximadamente al mismo tiempo.

35.1.2 Para considerar 2 faltas como una falta doble, se deben aplicar las siguientes condiciones, ambas faltas:

- Son faltas de jugador.
- Implican contacto físico.
- Se producen entre los mismos 2 oponentes que se hacen falta el uno al otro.
- **Son de la misma categoría (ya sea personal, antideportiva o descalificante)**

##### 35.2 Penalización

Se anotará una falta personal, **antideportiva o descalificante** a cada jugador infractor. No se concederán tiros libres y el juego se reanudará del siguiente modo:

Si, aproximadamente al mismo tiempo que la falta doble:

- Se logra una canasta de campo válido, o se convierte un último tiro libre, se concederá el balón al equipo que lo recibió para que realice un saque desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo de ese equipo.
- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque desde el punto más cercano al de la infracción.
- Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de salto.

## 5. Art. 37 Falta antideportiva.

### RAZÓN PARA EL CAMBIO

Uno de los desafíos de la regla es aclarar para todo el baloncesto cuándo es un claro "contraataque" si:

- Un jugador defensivo (equipo B) desvía la pelota de un(os) jugador(es) del equipo A y está cerca de atrapar el balón con una trayectoria clara y despejada hacia la canasta de los oponentes (equipo A) y
- El oponente (jugador del equipo A) ahora comete un contacto ilegal normal de baloncesto (falta).

De acuerdo con la regla actual, en ese momento no es un contraataque del equipo B porque el equipo A sigue manteniendo aún el control del balón.

### NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

#### **Art.37 Falta antideportiva.**

##### 37.1 Definición

37.1.1 Una falta antideportiva es un contacto de un jugador **que**, a juicio de **un árbitro** es:

- **Un contacto con un oponente, sin intentar legítimamente** jugar directamente el balón dentro del espíritu y la intención de las reglas.
- Un contacto excesivo y violento del jugador en un esfuerzo por jugar el balón o sobre un oponente.
- Un contacto innecesario causado por un jugador defensivo para detener la progresión del equipo atacante en transición. Esto se aplica hasta que **el jugador atacante comienza su acción de tiro.**
- **Un contacto ilegal causado** por el jugador, por la espalda o lateralmente, sobre un oponente **que está progresando hacia la canasta de los oponentes** y **no hay otros jugadores entre el jugador que progresa, el balón y la canasta.** Esto se aplica hasta que el jugador atacante comience su acción de tiro.
- Un contacto de un jugador defensor sobre un oponente en el terreno de juego cuando el reloj del partido muestra 2:00 o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga, cuando el balón está fuera del terreno de juego para efectuarse un saque y está todavía en las manos del **árbitro** o a disposición del jugador que va a efectuar dicho saque.

37.1.2 El **árbitro** debe valorar las faltas antideportivas de manera coherente durante todo el partido y juzgar solo la acción.

## 37.2 Penalización

37.2.1 Se anotará una falta antideportiva al infractor.

37.2.2 Se concederá(n) tiro(s) libre(s) al jugador que recibió la falta, seguidos de:

- Un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo.
- Un salto entre dos en el círculo central para iniciar el primer cuarto.

El número de tiros libres será el siguiente:

- Si la falta se comete sobre un jugador que no está en acción de tiro, se concederán 2 tiros libres.
- Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro, la canasta, si entra, será válida y se concederá 1 tiro libre adicional.
- Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro que no logra encestar, se concederán 2 o 3 tiros libres.

37.2.3 Un jugador será descalificado durante el resto del partido cuando cometa 2 faltas antideportivas, 2 faltas técnicas o 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.

37.2.4 Si se descalifica a un jugador según el artículo 37.2.3, la falta antideportiva será la única que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación.

## 6. Art. 48 Anotador y ayudante de anotador: Funciones.

## 7. Art. 49 Cronometrador: Funciones.

### RAZÓN PARA EL CAMBIO

Durante la realización del Manual de oficiales de mesa, se detectó que el anotador tiene muchas más funciones que los otros oficiales de mesa. La siguiente propuesta es reducir algunas de sus funciones.

El procedimiento para indicar las faltas del jugador o las faltas de equipo las realizará ahora el cronometrador.

Las funciones en el Art. 48.2 serán realizadas por el ayudante de anotador. En algunas Federaciones Nacionales solo se utilizan 3 oficiales de mesa. En este caso, estas funciones se deben delegar al cronometrador.

### NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

#### **Art.48 Anotador y ayudante de anotador: funciones.**

48.2 Se eliminará.

#### **Art.49 Cronometrador: funciones.**

49.1 El cronometrador dispondrá de un reloj de partido y un cronómetro y:

- Medirá el tiempo de juego, los tiempos muertos y los intervalos de juego.
- Se asegurará de que la señal del reloj de partido suena de manera potente y automática al final de un cuarto o prórroga.
- Empleará cualquier medio posible para avisar al **árbitro principal** de manera inmediata si su señal no suena o no es oída.
- Indicará el número de faltas que comete cada jugador levantando el indicador con el número de faltas cometidas por dicho jugador de manera visible para ambos entrenadores.
- Colocará el marcador de faltas de equipo sobre la mesa de oficiales, en su extremo más cercano a la zona del banco del equipo que se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo después de que el balón esté vivo tras la cuarta falta de equipo en un cuarto.
- Administrará las sustituciones.
- Hará sonar su señal solo cuando el balón pase a estar muerto y antes de que vuelva a estar vivo. Su señal no detiene el reloj de partido ni el juego ni tampoco provoca que el balón quede muerto.

## 8. Apéndice B – El Acta.

### RAZÓN PARA EL CAMBIO

Para aclarar cómo se anota en el acta del partido, cuando se sanciona una falta técnica normal o una falta descalificante, por abandonar el área de banquillo del equipo y no se ayuda o se intenta ayudar a los árbitros a mantener o restablecer el orden (con o sin una activa participación en el enfrentamiento) al entrenador principal, primer ayudante de entrenador, sustituto, jugador excluido o acompañante miembro de la delegación.

Cuando un entrenador principal abandona el área de banquillo de equipo durante el enfrentamiento y comienza a pelear también, no debe ser sancionado con dos D<sub>2</sub> (una por abandonar el área del banquillo del equipo sin asistir a los árbitros y otra por su propia participación activa en el enfrentamiento) según está vigente ahora.

### NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

**B.8.3.14 Ejemplos de faltas descalificantes por su activa participación en el enfrentamiento de un entrenador principal, primer entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o acompañante miembro de la delegación:**

Independientemente del número de personas descalificadas por abandonar el área de banco del equipo, se cargará una sola falta técnica "B<sub>2</sub>" o descalificante "D<sub>2</sub>" al entrenador principal.

Si el entrenador principal participa activamente en el enfrentamiento, se le anotará únicamente una falta descalificante "D<sub>2</sub>".

## 9. Apéndice F – El Instant Replay System (IRS)

### RAZÓN PARA EL CAMBIO

El actual Art. 46.12 Árbitro principal (crew chief): Obligaciones y facultades se volvió cada vez más complejo y, debido a la creciente importancia del IRS, debería tener un espacio independiente, como el nuevo Apéndice F.

Además de eso, se necesita una aplicación más consistente del IRS, una estandarización de los procedimientos usados por los árbitros sobre cómo usar el IRS. En la actualidad:

- Las Reglas establecen claramente que el árbitro principal puede usar el IRS para tomar la decisión final. Por un mecanismo de seguridad, al menos 2 árbitros deben participar en la revisión.
- Una vez finalizada la revisión del IRS, el árbitro que tomó la decisión inicial debe comunicar la decisión final. Debe evitarse que el árbitro principal comunique la decisión final sobre la decisión inicial de otro árbitro. Puede dar una imagen de que el árbitro principal está desautorizando al árbitro, si la decisión final es diferente a la decisión original.

### NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

**Art.46 Árbitro principal (crew chief): obligaciones y facultades.**

**46.12 En los partidos en los que se use el Instant Replay System consulte el Apéndice F.**

El nuevo Apéndice F – El Instant Replay System (IRS) será el siguiente:

## **F – INSTANT REPLAY SYSTEM**

### **F.1 Definición**

La revisión del Instant Replay System (IRS) es el método de trabajo utilizado por los árbitros para comprobar sus decisiones observando las situaciones del juego en la pantalla de la tecnología de video aprobada.

### **F.2 Procedimiento**

**F.2.1 Los árbitros están autorizados a usar el IRS hasta la firma del acta después del partido, dentro de los límites previstos en este Apéndice.**

## F.2.2 Para el uso del IRS, se aplicará el siguiente procedimiento:

- El árbitro principal debe aprobar el equipo del IRS antes del partido, si está disponible.
- El árbitro principal toma la decisión de si la revisión del IRS se utilizará o no.
- Si la pitada y la decisión inicial de los árbitros está sujeta a la revisión del IRS, esa decisión inicial debe ser comunicada por los árbitros en el terreno de juego.
- Después de obtener toda la información de los otros árbitros, los oficiales de mesa y el comisario, la revisión comenzará lo más rápidamente posible.
- El árbitro principal y como mínimo 1 árbitro auxiliar (el que realizó la pitada) tomarán parte en la revisión. Si el árbitro principal realizó la pitada, elegirá a uno de los árbitros auxiliares para acompañarlo en la revisión.
- Durante la revisión del IRS el árbitro principal se asegurará que ninguna persona sin autorización tenga acceso al monitor del IRS.
- La revisión tendrá lugar antes de que se administren los tiempos muertos o las sustituciones y antes de que se reanude el partido.
- Después de la revisión, el árbitro que pitó comunicará la decisión final y el partido se reanudará como corresponda.
- La decisión del/los árbitro(s) solamente puede corregirse si la revisión del IRS proporciona a los árbitros una clara y concluyente evidencia visual para la corrección.
- Después de que el árbitro principal haya firmado el acta, ya no se puede realizar una revisión de IRS.

## F.2.3 Regla

### F.2.3.1 Pueden revisarse las siguientes situaciones de juego:

- Al final del cuarto o de la prórroga,
  - si un tiro de campo convertido se lanzó antes de que sonara la señal de partido para indicar el final del cuarto o de la prórroga.
  - si el reloj de partido debe mostrar tiempo restante, y cuánto, si:
    - Se produjo una violación de fuera del lanzador.
    - Se produjo una violación del reloj de lanzamiento.
    - Se produjo una violación de 8 segundos.
    - Se cometió una falta antes del final del cuarto o de la prórroga.

- Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga,
  - si un tiro de campo convertido se lanzó antes de que sonara la señal del reloj de lanzamiento a canasta indicando el final de la posesión.
  - si un tiro de campo se lanzó antes de que se cometiese cualquier falta.
  - si se sancionó correctamente una violación de interposición o interferencia.
  - para identificar al jugador que provocó que el balón saliese fuera del terreno de juego.
- Durante cualquier momento del partido,
  - si un tiro de campo convertido es de 2 o 3 puntos.
  - si se otorgarán 2 o 3 tiros libres, después de que se haya sancionado una falta sobre un jugador que realiza un lanzamiento de campo que no convierte.
  - si una falta personal, antideportiva o descalificante cumple con los criterios para tal falta o debe ser actualizada ampliándola o reduciéndola o se considerará como una falta técnica.
  - después de que ocurra un error en el reloj de partido o en el reloj de lanzamiento, para conocer cuánto tiempo debe corregirse en el reloj o relojes.
  - para identificar al correcto lanzador de tiros libres.
  - para identificar la implicación de miembros de equipo, entrenadores principales, entrenadores ayudantes y acompañantes miembros de la delegación durante un enfrentamiento.

Madrid, 31 de marzo de 2020

Este documento es la traducción al español realizada por la FEB del documento original de FIBA publicado el 27 de marzo de 2020:

<https://www.fiba.basketball/documents/official-rules-changes-as-of-1-october-2020.pdf>

En caso de discrepancia entre ambos documentos, el documento original en inglés prevalecerá.

Si quieres realizar algún comentario, puedes comunicarlo directamente a [maperez@feb.es](mailto:maperez@feb.es)

SOCIOS INSTITUCIONALES



SOCIOS PATROCINADORES



PATROCINADORES OFICIALES



PROVEEDORES OFICIALES



15

VEHÍCULO OFICIAL

