



FIBA

We Are Basketball



CAMBIOS EN LAS REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO DE FIBA

VÁLIDOS A PARTIR DEL 1/OCT/2024

Publicado en octubre de 2024
versión 2.0b

En caso de discrepancia entre las ediciones en diferentes idiomas sobre el significado o la interpretación de una palabra o frase, prevalece el texto en inglés.

El contenido no puede ser modificado ni presentado con el logo de FIBA, sin el permiso escrito del departamento de Operaciones Arbitrales de FIBA.

A lo largo de esta publicación, el texto se aplica por igual a todos los géneros, y todas las referencias en este texto a hombres o mujeres (por ejemplo, él o suyo, jugador, entrenador...) se considerarán aplicables también a los otros géneros y así deben entenderse, como el uso del masculino inclusivo, como norma general del idioma español.

Octubre 2024,
Todos los derechos reservados.

FIBA - International Basketball Federation

5 Route Suisse, PO Box 29
1295 Mies Switzerland
fiba.basketball
Tel: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99

Este material ha sido elaborado por el Departamento de Operaciones Arbitrales de FIBA.

Si identifica un error o discrepancia en este material, notifíquelo por favor al Departamento de Operaciones Arbitrales de FIBA en refereeing@fiba.basketball

PREÁMBULO

Las Reglas Oficiales de Baloncesto de la FIBA se aprueban por el Comité Central de la FIBA y están a disposición de toda la familia del baloncesto.

De acuerdo con el procedimiento establecido, el Grupo Asesor de Reglas de la FIBA (RAG), compuesto por expertos en baloncesto y en arbitraje, estudia de cerca todas las propuestas de cambios en las reglas antes de presentarlas a la Comisión Técnica de la FIBA para la revisión final. Los principales interesados - entrenadores (WABC - Asociación Mundial de Entrenadores de Baloncesto), la Comisión de Jugadores de la FIBA, y los representantes de la NBA y de la NCAA - también participan en el análisis de los cambios de las reglas.

Normalmente, la nueva edición de las Reglas Oficiales de Baloncesto entra en vigor a partir del 1 de octubre de cada año.

Las Reglas Oficiales de Baloncesto comprenden dos secciones: a) Reglas de Baloncesto y b) Equipamiento de Baloncesto. Se publican en dos documentos separados.

Para facilitar la preparación de los nuevos cambios de reglas en todo el mundo, FIBA publicará los siguientes documentos:

- a. Reglas Oficiales de Baloncesto (OBR) y Equipamiento de Baloncesto en inglés. *
- b. Resumen de los cambios en las reglas en inglés, francés y español. **
- c. Interpretaciones de las Reglas Oficiales de Baloncesto (OBRI) en inglés. ***

Material complementario:

- d. Seminarios web, presentaciones y vídeos para explicar los cambios de las reglas en la práctica.

* = Disponible en agosto de 2024

** = No incluye los cambios de redacción menores

*** = Disponible en septiembre de 2024

ÍNDICE

2024 REGLAS DE BALONCESTO

Art. 1.2	Responsabilidad de los participantes	5
Art. 17	Saque	6
Art. 31.2.4	Interposición e Interferencia (cambios de redacción)	8
Art. 40	Límite de faltas de un jugador y descalificación del partido	9
Art. 44	Errores corregibles	11
Art. 48	Scorer and assistant scorer: Duties	15
Apéndice A	Señales de los árbitros	16
Apéndice C	PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA	17
Apéndice D	Clasificación de los equipos	18
Apéndice F	Sistema de "Instant Replay"	19

2024 REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO DE FIBA – EQUIPAMIENTOS

7	Indicador de falta de los jugadores	22
---	-------------------------------------	----

2024 REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO DE FIBA – INTERPRETACIONES OFICIALES

OBRI Art 36	Falta técnica / Simular haber recibido una falta	23
-------------	--	----

2024 REGLAS DE BALONCESTO

Art. 1.2 Responsabilidad de los participantes

RAZON DEL CAMBIO

Al cambiar el Art. 44 Errores corregibles, era necesario crear una afirmación común para todos los participantes en el juego.

NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

Art. 1.2 Responsabilidad de los participantes

Todos los participantes en el partido - los oficiales de mesa, el delegado técnico/comisario, si está presente, y todos los miembros del equipo facultados para jugar, el primer entrenador y los otros acompañantes de equipo - deben ayudar al buen desarrollo del partido y se espera de ellos que siempre demuestren un comportamiento ético.

Si se percatan de una irregularidad (error corregible) en la anotación del marcador, las faltas, los tiempos muertos registrados, así como el reloj del partido o el reloj de tiro, deberán notificarlo inmediatamente a los árbitros para que el error pueda ser corregido de acuerdo con el presente reglamento.

Art. 17 Saque

RAZON DEL CAMBIO

Mantener el mismo lado de saque de banda, cuando el primer entrenador, después de un tiempo muerto en los últimos 2 minutos, decide avanzar el saque del balón a la pista delantera.

Esta modificación de las reglas conlleva los consiguientes cambios al Artículo 2.5.6. con el fin de dar consistencia a las Reglas.

NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

Art. 17 Saque

...

- 17.2.4 Cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto o prórroga, después de un tiempo muerto concedido **al equipo que tiene derecho** a la posesión del balón en su pista trasera, el primer entrenador de ese equipo puede decidir si el partido se reanuda con un saque desde una de las líneas de saque en la pista delantera del equipo o desde la pista trasera del equipo, en el lugar más cercano a donde se encontraba el balón cuando se detuvo el partido.

Cuando el primer entrenador decida efectuar un saque de banda en la pista delantera:

- Si el saque de banda en la pista trasera debía efectuarse en la línea de fondo, tras una canasta convertida o un último tiro libre convertido, el primer entrenador tendrá el derecho a decidir desde qué lado del terreno de juego efectuará el saque de banda.
- Si el saque de banda o de fondo ocurre tras una falta o violación, se efectuará en la pista delantera desde la línea de saque en el mismo lado de la pista (lado de la mesa o lado opuesto) que el saque de banda original.

...

- 17.2.7 Después de una falta antideportiva o descalificante, el partido se reanudará con un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo, **enfrente a la mesa de oficiales de mesa**, a menos que se establezca lo contrario en estas reglas.

...

Art. 2 Terreno de Juego

...

- 2.5.6 Líneas de saque

Habrán 4 líneas de saque, 2 en cada línea lateral, de 0,15 metros de longitud cada una, marcadas fuera del terreno de juego, con su borde exterior a una distancia de 8,325 metros del borde interior de la línea de fondo más próxima.

...

Diagrama 1

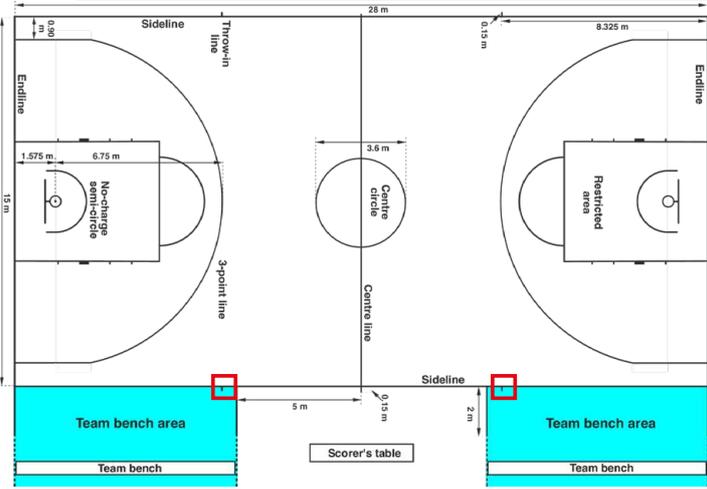


Diagrama 2

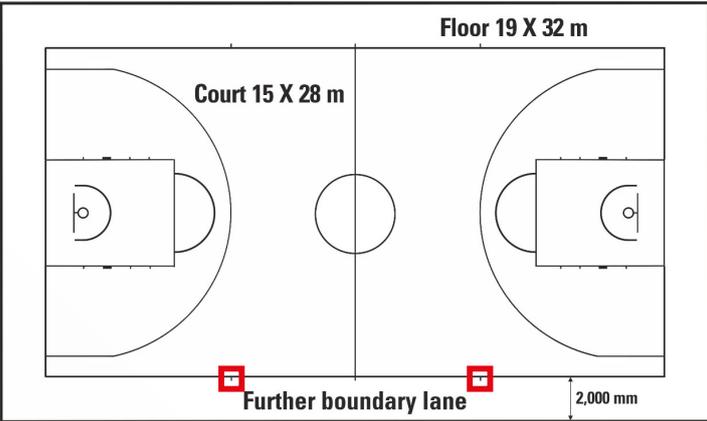
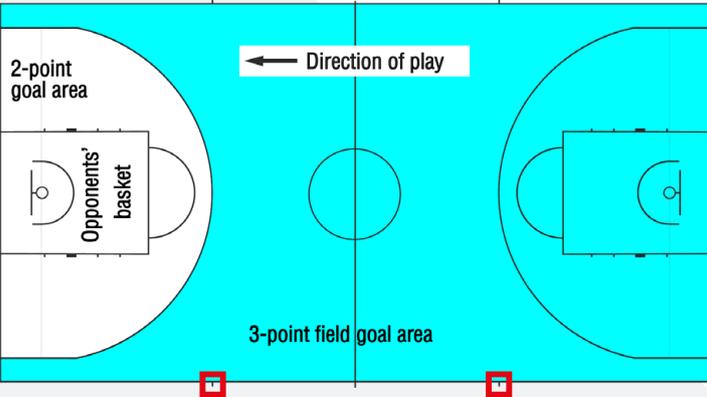


Diagrama 4



Art. 31.2.4 Interposición e Interferencia (cambios de redacción)

RAZON DEL CAMBIO

El texto actual de las reglas deja un amplio margen al criterio subjetivo de los árbitros porque es muy genérico. El nuevo texto contiene una serie de precisiones que ayudan a visualizar mejor las situaciones.

No se trata de un cambio a las reglas, ni de cómo se juega el partido se trata simplemente de un cambio redaccional).

NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

Art. 31 Interposición e Interferencia

31.2.3 Las restricciones de interposiciones se aplican hasta que **el balón:**

- **No tenga** posibilidad de entrar en la canasta.
- **Haya** tocado el aro.

31.2.4 Se produce una interferencia cuando:

...

- Un jugador hace que la canasta vibre o agarra la canasta **(aro y red) de tal manera que provoque que el balón rebote de manera no natural o que cambie de dirección, impidiendo que el balón entre en la canasta o provocando que entre en la canasta.**

...

Art. 40 Límite de faltas de un jugador y descalificación del partido

RAZON DEL CAMBIO

Las reglas carecen de protocolos claros cuando se descalifica a un miembro de un equipo: jugador o entrenador. Se han producido retrasos innecesarios cuando un miembro del equipo descalificado abandona la pista y debe ir a los vestuarios.

Se necesitan procedimientos específicos que activen la cooperación de todos los participantes para garantizar el buen desarrollo del juego.

Estos cambios en las Reglas darán lugar a los consiguientes cambios en las Reglas Oficiales de Baloncesto (se puede ver a continuación) y las Reglas de Baloncesto / Equipamiento de Baloncesto (ver la página 22).

NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

Art. 40 Límite de faltas de un jugador y descalificación del partido

- 40.1 Un jugador que haya cometido 5 faltas será informado por el árbitro y deberá abandonar el partido de inmediato.
- 40.2 Un primer entrenador-jugador que haya cometido 5 faltas como jugador es un jugador excluido, pero puede continuar como entrenador.
- 40.3 Una falta cometida por un jugador que haya cometido anteriormente 5 faltas, se considera falta de jugador excluido y se cargará y anotará en el acta del partido al primer entrenador ('B').
- 40.4 Un jugador que haya cometido 2 faltas técnicas o 2 faltas antideportivas o 1 falta antideportiva y 1 falta técnica será informado de su descalificación del partido por el cronometrador, quien levantará el indicador de descalificación del partido (GD). Dicho jugador deberá abandonar el partido inmediatamente y deberá dirigirse al vestuario de su equipo y permanecer en él mientras dure el partido o deberá abandonar el edificio.
- 40.5 El primer entrenador que haya cometido 2 faltas técnicas («C») por su conducta antideportiva personal o 3 faltas técnicas, ya sean todas («B») o una de ellas («C»), será informado de la descalificación del partido por el cronometrador, quien levantará el indicador de descalificación del partido (GD)
- 40.6 Todo jugador, sustituto, primer entrenador, primer entrenador ayudante, jugador excluido y acompañante de equipo que sea descalificado será informado por el árbitro y deberá abandonar la pista en un plazo de 30 segundos.

Art. 3 Equipamiento

Será necesario el siguiente equipamiento:

...

- Acta del partido
- Indicadores de falta de los jugadores y de descalificación del partido
- Indicadores de faltas de equipo

...

Para una descripción más detallada del equipamiento de baloncesto, ver el Apéndice de Equipamientos de Baloncesto.

Art. 49 Cronometrador: Obligaciones

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 a los árbitros de manera inmediata si su señal no suena o no es oída.
- Indicará el número de faltas que comete cada jugador levantando el indicador de faltas de jugador de manera visible para ambos primeros entrenadores.
- Deberá avisar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador cometa 5 faltas.
- Indicará, cuando un jugador o entrenador haya sido descalificado del partido, mostrando el indicador GD.
- Manejará las señales de faltas de equipo, cada una situada al final de la mesa de oficiales en su extremo más cercano al banquillo de cada equipo. La señal de faltas de equipo mostrará el número de faltas de equipo sancionadas en cada momento y será completamente rojo, sin mostrar ningún número, una vez que el balón pase a estar vivo después de la cuarta falta de equipo en cada cuarto.
- Notificará las sustituciones.
- Notificará los tiempos muertos. El cronometrador cuando haya solicitado un tiempo muerto, debe avisar a los árbitros en la siguiente oportunidad de tiempo muerto.
- Hará sonar su señal solo cuando el balón pase a estar muerto y antes de que vuelva a estar vivo. La señal del cronometrador no detiene el reloj de partido ni el juego ni tampoco provoca que el balón quede muerto.

Art. 44 Errores corregibles

RAZON DEL CAMBIO

Las actuales reglas nos ofrecen la oportunidad de corregir cualquier error en el marcador o en el reloj del partido, en cualquier momento del encuentro. Incluso después de que el juego haya terminado y la corrección pueda cambiar el resultado del partido.

En las principales competiciones de FIBA se produjeron jugadas relacionadas con canastas inventadas, penalización de tiros libres no concedidos y puntos no anotados en el acat. El nuevo contenido proporciona más claridad en relación a cuándo y cómo corregir errores de una manera lógica y equitativa para todos.

NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

Ar. 44 Errores corregibles

44.1 Procedimientos Generales para los errores corregibles

44.1.1 Un árbitro puede detener el juego inmediatamente al descubrir un error corregible, siempre que no ponga a ningún equipo en desventaja.

44.1.2 Serán válidas las faltas cometidas, el tiempo transcurrido y demás actividades adicionales que puedan haber ocurrido después del error y antes de su descubrimiento.

44.1.3 Tras la corrección del error, el juego se reanudará en el punto más cercano a donde se detuvo para corregirlo. El balón se concederá al equipo con derecho al balón en el momento en que se detuvo el juego para la corrección del error

44.2 Errores corregibles de categoría 1 - Definiciones

Los árbitros pueden corregir un error de categoría 1, si se aplica incorrectamente una regla:

- Conceder uno o varios tiros libres a los que no se tiene derecho
- No conceder uno o varios tiros libres a los que se tiene derecho.
- Permitir lanzar uno o varios tiros libres a un jugador equivocado
- Ordenar a un jugador equivocado lanzar uno o varios tiros libres
- Conceder o anular puntos por error.
- Marcar a la mesa una falta al jugador, entrenador o equipo equivocado.
- Los errores de anotación en el acta incluyen:
 - No anotar o anotar puntos erróneamente.
 - No anotar o anotar una falta al jugador, entrenador o equipo equivocado.
 - No anotar o anotar un tiempo muerto al equipo equivocado.
- Los errores del reloj del partido incluyen los fallos de funcionamiento, al poner en marcha o parar el reloj del partido correctamente, o al ajustar el tiempo correcto en el reloj del partido.

44.3 Procedimientos generales de los errores corregibles de categoría 1

44.3.1 Para ser corregible, un error debe ser identificado por los árbitros, el comisario, si lo hubiera, o los oficiales de mesa de la siguiente manera:

- Si el error se produce en cualquier momento antes de que queden 2:00 minutos o menos en el reloj del partido del 4º cuarto, deberá identificarse y corregirse antes de que queden 2:00 minutos o menos del 4º cuarto.
- Si el error se produce antes de que queden 2:00 minutos o menos en el reloj del partido del 4º cuarto, pero los árbitros detienen el partido por primera vez cuando queden 2:00 minutos o menos en el reloj del partido del 4º cuarto, el error deberá corregirse antes de que el balón vuelva a estar en vivo.
- Si el error se produce cuando quedan 2:00 o menos en el reloj del partido del 4º cuarto o de cualquier prórroga, el error deberá corregirse antes de que el balón vuelva a estar vivo, después de la primera vez que los árbitros hayan interrumpido el juego por cualquier motivo tras el error.

44.3.2 Estos errores ya no son corregibles después de que el balón quede muerto cuando suene la señal del reloj del partido al final del encuentro, a menos que el error se produzca después de la última vez que los árbitros hayan detenido el juego por cualquier motivo antes de que suene la señal del reloj del partido para el final del encuentro. En tal caso, el error deberá corregirse inmediatamente después de finalizar el partido y mientras los equipos permanecen en el terreno de juego o en la zona de banquillos de sus equipos.

44.3.3 Una vez que se ha descubierto un error que todavía es corregible, y:

- Si el miembro del equipo implicado en su corrección está en el banquillo tras haber sido sustituido legalmente, deberá 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, el jugador puede permanecer en el partido a menos que se haya solicitado de nuevo su sustitución, en cuyo caso puede abandonar el terreno de juego.
- Si el miembro del equipo implicado en la corrección ha sido excluido, descalificado, o no puede jugar por lesión o no puede ser identificado, el primer entrenador designará al jugador.

44.4 Procedimientos especiales de los errores corregibles de categoría 1

44.4.1 Conceder uno o más tiros libres a los que no se tenía derecho:

Se cancelarán los tiros libres lanzados a consecuencia del error y el partido se reanudará del siguiente modo:

- Si el reloj de partido no se ha puesto en marcha después del error, se concederá un saque a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres al equipo al que se le han cancelado los tiros libres.
- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha después del error, tras la corrección del error se reanudará el juego desde el lugar más cercano a donde se detuvo para corregir el error.

44.4.2 No conceder uno o más tiros libres merecidos:

- Si la posesión del balón no ha cambiado desde que se cometió el error, el juego se

reanudará tras la corrección del error como después de un tiro libre normal.

- Si el mismo equipo logra una canasta tras habersele concedido por error el saque, se ignorará el error
- Si el reloj del partido se ha puesto en marcha y ha habido un cambio de posesión, tras la corrección del error, el partido se reanudará por parte del equipo que tenía el control del balón o tenía derecho al mismo, desde el lugar más cercano a donde se detuvo para corregir el error.

44.4.3 Permitir que el tiro o tiros libres los lance un jugador equivocado.

Se cancelarán dichos tiros libres, así como la posesión del balón si forma parte de la penalización, y se concederá el balón a los oponentes para que efectúen un saque a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que el partido se haya reanudado y se detuviese para la corrección del error, en cuyo caso el partido se reanudará desde el lugar más cercano a donde se detuvo para corregir el error.

44.4.4 Ordenar a un jugador equivocado lanzar uno o varios tiros libres:

Se cancelarán dichos tiros libres y el jugador correcto intentará de nuevo los tiros libres. El juego continuará como después de cualquier último tiro libre normal, a menos que el partido se haya reanudado y se detuviese para la corrección del error, en cuyo caso el juego se reanudará, desde el lugar más cercano a donde se detuvo para corregir el error.

44.4.5 Conceder o anular puntos por error:

Los puntos se concederán o anularán según proceda. El acta será corregida.

El juego se reanudará, desde el lugar más cercano a donde se detuvo para corregir el error.

44.4.6 Marcar a la mesa una falta al jugador, entrenador o equipo equivocado:

Se corregirá el acta. Cualquier jugador o primer entrenador erróneamente excluido o descalificado debido al error en la señalización será readmitido. Cualquier jugador o primer entrenador que deba ser excluido o descalificado en virtud de la corrección será por tanto excluido o descalificado.

44.4.7 Los errores de anotación en el acta, incluyendo:

- No anotar o anotar puntos erróneamente.
- No anotar o anotar una falta al jugador, entrenador o equipo equivocado.
- No anotar o anotar un tiempo muerto al equipo equivocado

Se corregirán en el acta y se aplicará cualquier acción resultante, como la exclusión o readmisión de un jugador.

44.4.8 Los errores del reloj de partido, incluyendo los fallos de funcionamiento, al poner en marcha o parar el reloj del partido correctamente, o al ajustar el tiempo correcto en el reloj del partido.

Se corregirá el reloj de partido, añadiendo o restando tiempo, según sea necesario para corregir el error.

44.5 Errores corregibles de categoría 2 - Definición

Los árbitros podrán corregir errores de categoría 2 si una regla se aplica erróneamente sólo en las siguientes situaciones:

Errores del reloj de tiro, incluidos fallos de funcionamiento, al poner en marcha o parar el reloj de tiro o al ajustar el tiempo correcto en el reloj de tiro.

44.6 Procedimiento general de los errores corregibles de categoría 2

44.6.1 Para ser corregible, un error debe ser reconocido por los árbitros, el comisario, si está presente, o los oficiales de mesa:

- Mientras el balón está vivo inmediatamente después del error y los árbitros detienen el juego para corregir el error, o
- Durante la primera interrupción del juego por parte de los árbitros por cualquier motivo, si el equipo con control del balón o el equipo con derecho al balón en el momento del error sigue siendo el mismo.

El reloj de tiro se corregirá al tiempo correcto.

44.6.2 Los errores del reloj de tiro ya no son corregibles después:

- De un cambio de posesión de un balón vivo tras el error.
- Si el equipo que controla el balón consigue una canasta válida
- De que el balón quede muerto cuando suene el reloj del partido para el final del encuentro.

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

RAZON DEL CAMBIO

Este cambio es necesario debido a las modificaciones del artículo 44 (modificaciones en consecuencia).

NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

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

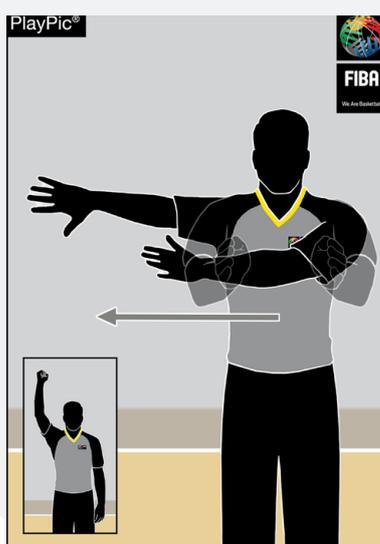
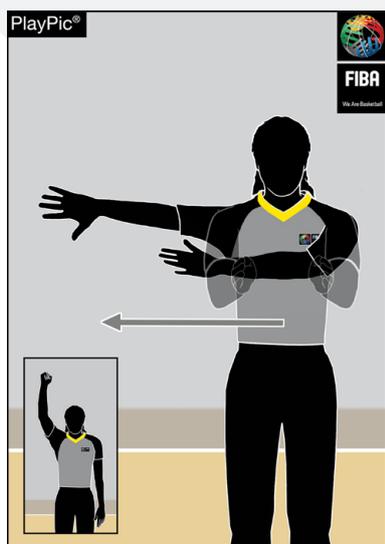
- 48.1 El anotador dispondrá de un acta del partido y guardará un registro de:
- Los equipos, anotando los nombres y números de los jugadores que van a empezar el partido y de los sustitutos que participan en el partido. Cuando se produzca una infracción de las reglas relativa a los 5 jugadores que comienzan el partido, sustituciones o número de los jugadores, **avisará al árbitro más cercano en cuanto sea posible.**
 - El tanteo arrastrado, anotando las canastas y tiros libres conseguidos.
 - Las faltas señaladas a cada jugador. **El anotador** anotará las faltas señaladas a cada primer entrenador y advertirá a un árbitro en cuanto un primer entrenador deba ser descalificado. Del mismo modo, **el anotador** debe comunicarle al árbitro que un jugador debe ser descalificado, **después de cometer** 2 faltas técnicas, 2 faltas antideportivas o 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.
 - Tiempos muertos. **El anotador** notificará al primer entrenador, a través de un árbitro, que no dispone de más tiempos muertos en una parte o prórroga.
 - La siguiente posesión alterna, manejando la flecha de posesión alterna. El anotador cambiará la dirección de la flecha en cuanto finalice la primera parte, puesto que los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda parte.
 - Para cada equipo, el "challenge" del primer entrenador confirmado por los árbitros. **El anotador** notificará al árbitro más cercano cuando el primer entrenador solicite un segundo "challenge" **de forma errónea.**
- 48.2 El ayudante de anotador manejará el marcador y ayudará al anotador y al cronometrador. En caso de que exista alguna discrepancia irresoluble entre el marcador y el acta del partido, ésta tendrá prioridad y el marcador se corregirá en consecuencia.
- 48.3 Si se descubre **un error de** anotación en el acta del partido:
- Durante el partido, el cronometrador debe esperar al primer balón muerto antes de hacer sonar **su señal.**
 - **El anotador consultará con el árbitro principal y corregirá los errores en el acta del partido cuando el error esté dentro de los límites definidos en el Artículo 44 Errores corregibles.**
 - **Si el error no está dentro de los límites definidos en el Artículo 44 Errores corregibles,** el error no puede corregirse. El árbitro principal o el comisario, si lo hubiese, enviará un informe detallado a los organizadores de la competición.

Apéndice A Señales de los árbitros

RAZON DEL CAMBIO

Cuando un jugador recibe una falta en una acción de tiro, pero al final decide pasar el balón, se considera como una "acción no de tiro" y por lo tanto se emplea una señal de "pase hacia fuera" para aclarar la situación de forma inmediata y clarificar la decisión.

NUEVA SEÑAL



Apéndice C PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA

RAZON DEL CAMBIO

Este cambio es necesario debido a las modificaciones del artículo 44 (modificaciones en consecuencia)..

NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

C – Procedimiento en caso de protesta

- C.1 Un equipo puede presentar una protesta si sus intereses han sido afectados negativamente por:
- a. Un error en el acta del partido, en el manejo del reloj del partido o de tiro, **que los árbitros estaban autorizados a corregir conforme a lo dispuesto en el presente reglamento y había pruebas disponibles en el momento de la decisión para corregir el error en virtud del artículo 44 (Errores corregibles), pero no se hizo.**
 - b. Una decisión de incomparecencia, cancelación, aplazamiento, no reanudación o no disputarse el partido.
 - c. Una violación de las reglas de elegibilidad aplicables.
- ...
- C.3 El árbitro principal (o el comisario, si está presente) deberá, tras la recepción de los motivos de la protesta, informar por escrito al representante de la FIBA o al organismo competente del incidente que dio lugar a la protesta. **Al recibir el documento de motivos de la protesta, el árbitro principal (o el comisario, si está presente) anotará en el documento la hora en la que se recibió la protesta.**
- ...

Apéndice D Clasificación de los equipos

RAZON DEL CAMBIO

El reglamento actual establece que el último criterio es el ranking FIBA, pero sólo es válido para las Competiciones de Selecciones Nacionales FIBA, por lo que se introdujo un nuevo criterio.

NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

...

D.1.3 Si 2 o más equipos tienen el mismo balance de victorias y derrotas considerando todos los partidos del grupo, los partidos disputados entre estos 2 o más equipos decidirán la clasificación. Si 2 o más equipos tienen el mismo balance de victorias y derrotas en los partidos disputados entre ellos, se aplicarán estos criterios, en este orden:

- Mayor diferencia de puntos en los partidos disputados entre ellos.
- Mayor número de puntos anotados en los partidos disputados entre ellos.
- Mayor diferencia de puntos en todos los partidos del grupo.
- Mayor número de puntos anotados en todos los partidos del grupo.

Si, al aplicar estos criterios, no se puede llegar a una decisión definitiva al término de la fase de grupos, el ranking FIBA correspondiente determinará la clasificación final en las Competiciones de Selecciones Nacionales. En todas las otras competiciones donde no exista un ranking FIBA, la clasificación final será determinada mediante un sorteo.

...

Apéndice F Sistema de "Instant Replay"

RAZON DEL CAMBIO S

Revisión en cualquier momento (F3.3)

Este cambio es necesario debido a los cambios en el artículo 44 (modificaciones en consecuencia). Cambios en la redacción para utilizar la misma terminología que en el Art 44 (revisión del acto de violencia).

"Challenge" del primer entrenador (F4.2.)

Proporcionar a los entrenadores la misma flexibilidad que con las sustituciones/tiempos muertos, permitiéndoles retirar sus solicitudes.

NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

F – SISTEMA DE "INSTANT REPLAY"

F.3 Regla

Se pueden revisar las siguientes situaciones ocurridas durante un partido:

F.3.1 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 tiro.
 - Se produjo una violación de 8 segundos.
 - Se cometió una faltaantes del final del cuarto o de la prórroga.

El intervalo de juego no comenzará hasta después de que se comunique la decisión del IRS y se haya completado cualquier tiempo de juego adicional en el cuarto o tiempo extra.

F.3.2 Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto y en cada prórroga:

- Si un tiro de campo convertido se lanzó antes de que sonara la señal del reloj de tiro.
 - Los árbitros están autorizados para detener el partido inmediatamente para revisar si un tiro de campo convertido fue lanzado antes de que sonara la señal del reloj de tiro.
 - Los árbitros deberán decidir si la revisión del IRS es necesaria y la revisión deberá tener lugar después del tiro de campo en la primera ocasión en que los árbitros hayan detenido el juego por cualquier motivo.
- Cuando se comete una falta lejos de la situación de tiro.
 - Si la cuenta en el reloj del partido o en el reloj de tiro ya había finalizado.
 - Si la acción de tiro se había iniciado cuando la falta es cometida por un contrario, o
 - Si el balón estaba aún en las manos del lanzador, cuando la falta es cometida por un compañero del tirador

- Si se sancionó correctamente una violación de interposición o interferencia.
Cuando la revisión determine que se sancionó incorrectamente la violación de interposición o interferencia, el juego se reanudará del siguiente modo. Si tras la sanción:
 - El balón ha entrado legalmente en el cesto, la canasta será válida y el equipo defensor tendrá derecho a un saque desde la línea de fondo.
 - Un jugador de cualquier equipo ha obtenido un control del balón inmediato y claro, ese equipo dispondrá de un saque desde el lugar más próximo a donde se encontrase el balón cuando se sancionó la violación.
 - Ningún equipo ha obtenido un control del balón inmediato y claro, se produce una situación de salto
- Para identificar al jugador que ha provocado el fuera de banda.

F.3.3 En cualquier momento del partido:

- Si un tiro de campo convertido es lanzado desde la zona de 2 o 3 puntos.
 - Los árbitros están autorizados para detener el partido inmediatamente para revisar si un tiro de campo convertido fue lanzado desde la zona de 2 o 3 puntos.
 - Los árbitros deberán decidir si la revisión del IRS es necesaria y deberá tener lugar en la primera ocasión en que los árbitros hayan detenido el juego por cualquier motivo después de la canasta.
- Si se otorgan 2 o 3 tiros libres, después de que se haya sancionado una falta sobre un jugador que realiza un tiro de campo que no convierte.
- Si una falta personal, antideportiva o descalificante cumple con los criterios para considerarse como tal o si debe ser aumentada o rebajada o si se considera como una falta técnica.
- Si una falta técnica debe considerarse como una falta antideportiva o falta descalificante
- Si se ha producido uno de los errores corregibles de categoría 1, y aún es corregible dentro de los límites definidos en el artículo 44 Errores corregibles.
 - Los árbitros están autorizados a detener el partido inmediatamente para revisar si se ha producido un error corregible de categoría 1.
 - El error, si se ha producido, podrá ser corregido solamente como indica el Artículo 44 Errores corregibles
- Si se ha producido uno de los errores corregibles de categoría 2, y aún es corregible dentro de los límites definidos en el artículo 44 Errores corregibles. El error, si se ha producido, podrá ser corregido solamente como indica el Artículo 44 Errores corregibles.
- Después de un mal funcionamiento del reloj de partido o de tiro, en cuánto tiempo se corregirá(n) el(los) reloj(es)
- Para identificar al correcto lanzador de tiros libres.
- Para identificar la implicación de jugadores y miembros del equipo autorizados a sentarse en el banquillo, durante un acto de violencia o que puede derivar en un acto de violencia.
 - Los árbitros están autorizados para detener el partido inmediatamente para revisar un acto de violencia o que puede derivar en un acto de violencia.
 - La revisión deberá tener lugar antes de que el balón quede vivo después de la primera vez que el árbitro haya interrumpido el partido por cualquier motivo, tras el acto de violencia o que pueda derivar en un acto de violencia posible

F.4 “Challenge “ del primer entrenador

F.4.1 En todos los partidos en los que se aplique el Sistema de Instant Replay (IRS), el primer entrenador podrá solicitar un “challenge” (HCC, por sus siglas en inglés), solicitando al árbitro más cercano que verifique su decisión utilizando el IRS para revisar una situación del partido.

F.4.2 El procedimiento para el “challenge” del primer entrenador será el siguiente:

- Al primer entrenador solo se le concederá un “challenge” durante un partido, independientemente de si el “challenge” le es favorable o no.
- Solo se podrán revisar las situaciones del partido indicadas en el Apéndice F, Artículo F.3.
- Las restricciones de tiempo del Artículo F.3 no se aplican. El “challenge” del primer entrenador puede solicitarse en cualquier momento del partido.
- El primer entrenador que solicita la revisión establecerá contacto visual con el árbitro más cercano y pedirá claramente un “challenge”. Dirá en voz alta y en inglés “challenge”, al tiempo que muestra la señal de “challenge” del primer entrenador (dibujando un rectángulo con las manos). La solicitud será definitiva e irreversible.
- El “Challenge” solicitado por el primer entrenador puede ser cancelado hasta que el momento que el árbitro realice la señal concediendo el HCC.
- Solicitado el “challenge”, la revisión del IRS deberá tener lugar a más tardar cuando los árbitros hayan detenido el juego por primera vez después de la decisión.
- Si el juego no se interrumpe, los árbitros están autorizados a detenerlo inmediatamente cuando se percaten del “challenge” del primer entrenador, siempre que no se ponga en desventaja a ninguno de los dos equipos.
- El primer entrenador indicará al árbitro más cercano la situación del juego que debe ser revisada.
- El árbitro notificará al anotador, utilizando la señal N° 59, que se ha concedido el “challenge” del primer entrenador.
- Durante la revisión del IRS, los jugadores deberán permanecer en el terreno de juego.
- Si la revisión del IRS se muestra favorable al equipo solicitante, se anulará la decisión inicial.
- Si la revisión del IRS se muestra desfavorable al equipo solicitante, se mantendrá la decisión inicial.
- Los árbitros utilizarán el mismo procedimiento que en la regla de revisión del IRS.
- Después de que el árbitro haya comunicado la decisión final de la revisión, el partido se reanudará como después de cualquier revisión del IRS.

2024 REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO DE FIBA EQUIPAMIENTOS

7 Indicadores de falta de los jugadores y de descalificación del partido

NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

7 Indicadores de falta de los jugadores y de descalificación del partido

7.1 Los cinco indicadores de faltas de jugador previstos para el cronometrador serán:

- De color blanco.
- Con números de un mínimo de 200 mm de alto y 100 mm de ancho.
- Numerados del 1 al 5 (del 1 al 4 en negro y el número 5 en rojo) por ambas caras

7.2 El marcador de descalificado del partido previsto para el cronometrador será:

- De color rojo.
- Con las letras GD en blanco, con un mínimo de 200 mm de altura y 100 mm de anchura, por ambas caras



Diagrama 11 Indicadores de falta de los jugadores y de descalificación del partido (ejemplo de la plantilla)

2024 REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO DE FIBA INTERPRETACIONES OFICIALES

OBRI Art 36 Falta técnica / Simular haber recibido una falta

RAZON DEL CAMBIO

Las acciones de un jugador, que simula ser objeto de falta no respetan el juego, crean una imagen negativa y un ambiente no deseado para un partido que no se pueden permitir. Actualmente no se amonesta las simulaciones si en la jugada se pita una falta. Esto ha llevado a que los jugadores, cuando son objeto de falta, exageren la gravedad del contacto por parte del jugador adversario

CONCEPTO GENERAL

Todas las acciones de simular haber recibido una falta se sancionarán con un aviso por "simular una falta", independientemente de si se ha señalado una falta o una violación en la misma jugada.

Un jugador puede ser sancionado tanto con una falta como también con un aviso por "simular una falta" en cualquier jugada, o el jugador que recibe la falta también puede también recibir un aviso por "simular una falta".

Cuando un equipo este avisado previamente y cualquier jugador del equipo que reciba otro aviso por "simular una falta", el 2º aviso conllevará una falta técnica cargada al jugador en cuestión.

Una acción excesiva de simular una falta (sin contacto) puede dar lugar a una falta técnica directamente sobre el jugador en cuestión.

Estos principios se incluirán en el OBRI 2024 (válido a partir del 1 de octubre de 2024).

A continuación, se explican cuatro casos con ejemplo e interpretación.

Caso 1: El mismo jugador comete la falta y simula en la misma jugada:

Ejemplo:

B1 defiende al regateador A1. A1 empuja a B1 y hace un movimiento brusco con la cabeza (simulando con la cabeza) intentando dar la impresión de haber sido objeto de falta por parte de B1. El árbitro señala falta de A1.

Interpretación:

El árbitro señala falta sobre A1 y le realiza un aviso oficial por simulación (si es el primer aviso para el equipo) o falta técnica (si es el segundo aviso por simulación del equipo).

Caso 2: Un jugador comete falta y el adversario simula en la misma jugada:

Ejemplo:

B1 defiende al regateador A1. B1 empuja a A1 y A1 hace un movimiento brusco con la cabeza (simulado con la cabeza) intentando dar la impresión de haber sido objeto de falta por parte de B1. El árbitro señala falta de B1.

Interpretación:

El árbitro señala falta de B1 y le realiza un aviso oficial a A1 por simulación (si es el primer aviso por simulación del equipo) o falta técnica (si es el segundo aviso del equipo).

Caso 3: Dos simulaciones del mismo jugador en el mismo período de reloj en marcha:

Ejemplo:

B1 defiende al regateador A1. A1 hace un movimiento brusco con la cabeza intentando dar la impresión de haber sido objeto de falta por parte de B1. El árbitro mostró dos veces a A1 la señal de "simular una falta". Más tarde en el partido, antes de se detenga el reloj de partido:

- a. A1 cae sobre la pista intentando dar la impresión de ser empujado por B1.
- b. B2 cae sobre la pista intentando dar la impresión de ser empujado por A2.

Interpretación:

- a. El árbitro avisa oficialmente a A1 por la primera simulación con la cabeza, mostrando dos veces la señal de "simular una falta". Se sancionará a A1 con una falta técnica por la segunda simulación al caer sobre la pista, aunque el juego no se haya detenido para comunicar la advertencia por la primera simulación de A1 a A1 o al entrenador del equipo A.
- b. El árbitro dará los primeros avisos oficiales a A1 y B2 por sus simulaciones mostrándoles dos veces la señal de "simular una falta". Los avisos oficiales se comunicarán a A1, B2 y a los primeros entrenadores de ambos equipos, en el momento que se detenga el reloj de partido.

Caso 4: Dos jugadores simulan en la misma jugada:

Ejemplo:

B1 defiende al regateador A1. B1 cae intentando dar la impresión de haber sido objeto de falta por parte de A1. Al mismo tiempo A1 hace un movimiento brusco con la cabeza (simulación con la cabeza) intentando dar la impresión de haber sido objeto de falta por parte de B1.

Interpretación:

El árbitro carga a A1 y B1 con un aviso oficial por simulación (si es el primer aviso oficial por simulación del equipo) o falta técnica (si es el segundo aviso oficial por simulación del equipo).

STANDARD QUALITY GLOBAL CONNECTION



5, route Suisse - P.O. Box 29
1295 Mies
Switzerland
Tel.: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99