



# Reglas Oficiales de Baloncesto 2017

## Resumen de los principales cambios

---

Durante su reunión de julio de 2017, el Central Board de FIBA aprobó varios cambios de reglas. Encontrarás debajo un resumen de los cambios de las reglas válidos a partir del 1 de octubre de 2017.

### 1. Avance ilegal (Pasos) (Art. 25.2)

Objetivo: Tener una regla de avance ilegal común en todo el mundo que refleje mejor las acciones en el terreno de juego.

Nueva redacción:

- Mientras un jugador se desplaza y tiene un pie en el suelo cuando controla el balón o finaliza el regate, el siguiente pie o pies en tocar el suelo es el "Paso 1" y pasará a ser el pie de pivote.
- Por favor, comprueba el material adicional sobre la nueva regla de avance ilegal que se incluye en una presentación adjunta.

### 2. Falta antideportiva (Art. 37.1.1)

Objetivo: Obtener más claridad sobre cuándo sancionar una falta antideportiva y proteger la dinámica del partido en transición.

Nueva redacción:

Una falta antideportiva es una falta de jugador con contacto que, a juicio de un árbitro, es:

- Un contacto excesivo y/o duro causado por un jugador en un esfuerzo por jugar el balón o sobre un oponente.
- Un contacto del jugador defensor sin un intento legítimo de jugar directamente el balón dentro del espíritu y la intención de las reglas causando un contacto innecesario para detener el contraataque o el progreso del equipo atacante en transición.

Esto se aplica hasta que el jugador atacante comience la acción de tiro.

- Por favor, comprueba el material adicional sobre la nueva regla de falta antideportiva que se incluye en una presentación adjunta.

### 3. Penalización de faltas (B.8.3)

Objetivo: Tener la misma penalización para las faltas descalificantes: 2 tiros libres + posesión.

Cambios:

Cuando una persona ha sido descalificada y, según las reglas, esta falta se anota al entrenador como falta de miembro de banco de equipo, la penalización será de **2 tiros libres** como con cualquier otra falta descalificante. En el acta estas faltas se anotarán como **B2**.



Esto se aplica a todas las faltas descalificantes contra el personal del banco de equipo, esto es, entrenadores asistentes, sustitutos y jugadores excluidos y también es aplicable a una situación de enfrentamiento.

#### 4. Obligaciones de los entrenadores (Art. 7.1)

Objetivo: Tener el acta lista para no retrasar el inicio del partido.

Nueva redacción:

La lista con los miembros del equipo y toda la información adicional del equipo se dará al anotador al menos **40 minutos** antes de que el partido esté programado para comenzar.

#### 5. Definición de equipo (Art. 4.2.1 y Art. 2.4.5)

Objetivo: Adaptarse a las necesidades prácticas.

Cambios:

El número máximo de miembros de la delegación acompañante que pueden sentarse en el banco de equipo con responsabilidades especiales se ha ampliado a 7. Por lo tanto, habrá un máximo de 16 asientos disponibles en el área del banco del equipo. El número máximo total de miembros del equipo es de 21 (12 jugadores, 2 Entrenadores y 7 miembros acompañantes de la delegación)

#### 6. Acta (B)

Objetivo: Adaptarse a las necesidades prácticas.

Cambios:

Se aplicarán los siguientes pequeños cambios para rellenar el acta:

- El anotador usará 2 colores diferentes de bolígrafo.
- Cuando un equipo presenta menos de 12 jugadores.
- Cuando un equipo presenta un entrenador-jugador.
- Sección de faltas en el acta después de la primera parte y después del final del partido.
- Cómo corregir errores de anotación.
- Firmas de los oficiales de mesa después del partido.

#### 7. Uniformes de equipo (Art. 4.3)

Objetivo: Proporcionar nuevos detalles.

Cambios:

- Las camisas y pantalones deben ser del mismo color dominante.
- Si las camisas tienen mangas deben terminar por encima del codo. No se permiten camisas de manga larga.



- Los calcetines deben ser visibles.
- Las zapatillas pueden tener cualquier combinación de colores, pero las zapatillas izquierda y derecha deben coincidir. No se permiten luces intermitentes, material reflectante u otros adornos.

## 8. Equipamiento de los equipos (Art. 4.4)

Propósito: Proporcionar nuevos detalles sobre los accesorios de los uniformes.

Cambios:

Se permite el siguiente equipamiento (accesorios):

- Mangas de compresión de brazos de color negro, blanco o del color dominante del uniforme del equipo, pero de un mismo color para todos los jugadores del equipo. \*
- Medias de compresión de piernas de color negro, blanco o del color dominante del uniforme del equipo, pero de un mismo color para todos los jugadores del equipo. \*
- Cobertura para la cabeza, negra, blanca o del mismo color dominante del uniforme que las camisetas pero de un mismo color para todos los jugadores en el equipo. La cobertura para la cabeza no puede ocultar ninguna parte de la cara total o parcialmente (ojos, nariz, labios, etc.) y no puede ser peligrosa para el jugador que la use y/o para otros jugadores. La cobertura para la cabeza no puede tener elementos de apertura/cierre alrededor de la cara y/o del cuello y no puede tener ninguna parte que sobresalga de su superficie. \*
- Muñequeras, de material textil y como máximo de 10 cm de ancho de color blanco, negro o del mismo color dominante del uniforme que las camisetas pero de un mismo color para todos los jugadores en el equipo.
- Vendaje (taping) de brazos, hombros, piernas, etc. de color blanco, negro o del mismo color dominante del uniforme que las camisetas pero de un mismo color para todos los jugadores en el equipo.
- Tobilleras de color transparente, negro o blanco pero un mismo color para todos los jugadores del equipo.
- \* Todos los accesorios deben ser del mismo color para todos los jugadores del equipo (negro, blanco o del mismo color dominante que el uniforme de equipo).

## 9. Nueva definición del equipo arbitral.

Objetivo: Evitar la confusión de términos.

Cambios:

El líder del equipo arbitral con tareas y responsabilidades especiales ahora se llama: Árbitro principal (Crew chief, anteriormente Referee).

El equipo arbitral consiste en: Árbitro principal (Crew chief) y el Árbitro auxiliar 1 (Umpire 1) y el Árbitro auxiliar 2 (Umpire 2, si corresponde).



## 10. Jugador en acción de tiro (Art. 15.1.3)

Objetivo: Aclarar la definición de la acción de tiro.

Cambio:

Cuando un jugador está en acción de tiro y después de recibir una falta, pasa el balón, ya no se considera que esté en acción de tiro.

## 11. Descalificación del partido. Game disqualification, GD (Art. 36.3.3 y Art. 37.2.3)

Objetivo: La descalificación del partido (GD) ahora también es válida para 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.

Cambios:

Un jugador será también será descalificado por el resto del partido cuando es sancionado con 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.

Un entrenador-jugador también será descalificado para el resto del partido cuando es sancionado con 2 faltas técnicas contra su persona en la que una de estas faltas también puede ser una falta antideportiva sancionada a él como jugador.

## 12. Simular una falta. Fake a foul (Art. 33.16)

Objetivo: Se ha introducido una definición y un procedimiento a aplicar cuando se simula una falta.

Cambio:

Simular (Fake) es cualquier acción de un jugador para fingir que ha recibido una falta o para hacer movimientos teatrales exagerados para parecer que ha recibido una falta y por lo tanto obtener una ventaja injusta.

La infracción puede ser cometida por un jugador atacante o defensor.

Se ha introducido una nueva señal con un procedimiento adicional.

## 13. Señales de los árbitros (A)

Objetivo: Introducir 2 nuevas señales de los árbitros.

Cambios:

- Simular una falta (Fake): Levantar el antebrazo dos veces (comenzando desde arriba).
- Revisión del IRS: Girar la mano con el dedo índice horizontal extendido.

## 14. Procedimiento de protesta (C)

Objetivo: Adaptar el procedimiento de protesta a los Reglamentos Internos de FIBA.

Cambios:



- Un equipo puede presentar la protesta si su interés ha sido afectado por
  - un error en las operaciones de anotación, tiempo de juego o tiempo del reloj de lanzamiento que no fue corregido por los árbitros.
  - una decisión de incomparecencia, cancelación, retraso, no reanudación o no jugar el partido.
  - una violación de las reglas de elegibilidad aplicables.
- Para que sea admisible, la protesta deberá cumplir con el siguiente procedimiento:
  - El capitán deberá, como máximo 15 minutos después del final del partido, firmar el acta en la columna «Firma de capitanes en caso de protesta».
  - Las razones de la protesta deberán ser presentadas por escrito como máximo una hora después del final del partido.
  - Sólo se aplicará una tasa de CHF 1.500 si la protesta es rechazada.
  - El árbitro principal (crew chief) informará por escrito del incidente al representante de FIBA o al presidente del Comité Técnico.
- El organismo competente decidirá sobre la protesta lo antes posible, y como máximo 24 horas después del final del partido.
- La decisión del organismo competente también se considera una decisión sobre la regla en el terreno de juego y no está sujeta a revisión o apelación.

## 15. Clasificación de Equipos (Art. 8.7, D.5 y D.6)

Objetivo: Completar las regulaciones de clasificación de un sistema de competición para series de puntos totales de 2 partidos, de ida y vuelta.

Cambios:

- Para un sistema de competición de series de 2 partidos, de ida y vuelta, de puntos totales (puntuación total), los 2 partidos se considerarán como 1 partido de 80 minutos de duración.
- Si la puntuación está empatada al final del primer partido, no se jugará ningún período extra.
- Si la puntuación total de ambos partidos está empatada, el segundo partido continuará con tantos períodos de 5 minutos como sean necesarios para deshacer el empate.
- El ganador de la serie será el equipo que:
  - es el ganador de ambos partidos.
  - ha anotado el mayor número de puntos en la puntuación total al final del 2º partido, si ambos equipos han ganado 1 partido.

## 16. Equipamiento de baloncesto (Capítulos 2 y 10)

Objetivo: Adaptarse a las necesidades técnicas actuales.

Cambios:

Para los niveles 1 y 2:



- Los tableros estarán equipados con iluminación a lo largo de su perímetro en la parte superior, montada dentro de los bordes de los tableros y que se ilumina en amarillo sólo cuando suene la señal de reloj de lanzamiento.
- La señal del reloj de lanzamiento deberá sonar al final del período del reloj de lanzamiento cuando la pantalla muestra cero (0.0).
- El reloj de lanzamiento indicará el tiempo restante en segundos; y décimas de segundo (1/10) solamente durante los últimos 5 segundos del período del reloj de lanzamiento.
- Regla recomendada para el 1 de octubre de 2017 / Obligatoria para el 1 de octubre de 2018.

## 17. Equipamiento de baloncesto (Capítulos 2 y 10)

Objetivo: Indicar cambios técnicos adicionales.

Cambios:

- Introducción del balón de tamaño 5 para las competiciones mini.
- El test para el balón tiene más detalles.
- El capítulo de iluminación ha sido completamente revisado
- Se han revisado las disposiciones para los soportes de publicidad.

## 18. General

Se han hecho unos pequeños ajustes para una mejor interpretación.

## 19. Manual de Arbitraje

**Comienzo de un período o del partido - pitada de aviso.**

Se incluirá el uso de la "pitada de aviso" (por el árbitro activo) al comienzo del partido antes de entrar en el círculo central para administrar el salto entre dos y al principio de todos los demás períodos y períodos extra antes de poner el balón a disposición para el saque desde la línea central.