



Cambios en las Reglas 2026

Las Reglas Oficiales de Baloncesto de la FIBA se aprueban por el Comité Central de la FIBA y están a la 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. Estos son los cambios aprobados para su aplicación a partir del 1 de Octubre de 2026.

Las Reglas Oficiales de Baloncesto comprenden dos secciones: a) Reglas de Baloncesto y b) Equipamiento de Baloncesto. Se publican en dos documentos separados. Aquí nos centramos en los cambios en las Reglas de Baloncesto.

Desde la perspectiva de los entrenadores vamos a dividir los cambios en las reglas en dos grupos: Cambios mayores y Cambios menores. En concreto los cambios en las reglas son:

CAMBIOS MAYORES

- Art. 15** **Jugador en acción de tiro**
- Art. 36** **Falta Técnica**
- Art. 37** **Falta Disruptiva**
- Art. 38** **Falta Flagrante**
- Apéndice F** **Sistema de “Instant Replay” y HCC (“Head Coach Challenge”)**

CAMBIOS MENORES

- Art. 1** **Definiciones Terminología**
 - Art. 2** **Terreno de juego. Líneas**
 - Art. 4** **Equipos Uniformes**
 - Art. 24** **Regate**
 - Art. 48** **El anotador y el ayudante: Obligaciones**
 - Apéndice A:** **Señales de los árbitros**
 - Apéndice B:** **Acta del Partido**
 - Apéndice D:** **Clasificación de los Equipos**
-
- Art. 15** **Jugador en acción de tiro**

MOTIVO DEL CAMBIO

La evolución del juego ha hecho necesario definir con mayor precisión los conceptos de movimiento continuo y acción de tiro (AOS), ya que cada vez es más frecuente que los jugadores generen situaciones destinadas a provocar faltas de tiro, tanto en transición como en el ataque estático.

Se proporciona una descripción más precisa para definir cuándo comienza y termina la acción de tiro (AOS) en los diferentes tipos de lanzamiento.

Los cambios pretenden:

- Diferenciar la acción de tiro según el tipo de lanzamiento: penetraciones a canasta, tiros en suspensión y otros lanzamientos en movimiento.
- Indicar ubicaciones y direcciones específicas, por ejemplo penetraciones a canasta entre la línea de 3 puntos y la canasta.
- Definir los movimientos corporales necesarios para que una acción sea considerada acción de tiro.
- Excluir cualquier lanzamiento realizado desde pista trasera, excepto en los lanzamientos finales de cuarto o de posesión.

Art. 15 Jugador en acción de tiro

15.1.2 La acción de tiro en lanzamientos en suspensión y otros lanzamientos en movimiento:

- Comienza cuando el jugador inicia el movimiento ascendente de los hombros y del balón hacia la canasta adversaria.
- Finaliza cuando el balón abandona la(s) mano(s) del jugador o, si se inicia una acción de tiro completamente nueva y, en el caso de un lanzador en el aire, ambos pies han vuelto al suelo.

15.1.3 La acción de tiro en movimiento continuo en penetración a canasta:

- Comienza cuando el jugador controla el balón y éste descansa en su(s) mano(s), tras completar un regate o tras recibir el balón en el aire, continuando después el movimiento de tiro previo al lanzamiento para convertir una canasta.
- Finaliza cuando el balón abandona la(s) mano(s) del jugador o, si se realiza una acción de tiro completamente nueva y, en el caso de un lanzador en el aire, ambos pies regresan al suelo.

Se considera movimiento continuo en una penetración a canasta una acción

realizada por un jugador en su pista delantera, normalmente iniciada entre la línea de 3 puntos ofensiva y la canasta, en la que el jugador controla el balón al finalizar un regate o recibe el balón progresando, y continúa el movimiento de tiro hacia la canasta, normalmente hacia arriba.

15.1.4 Para que un jugador se considere en acción de tiro, deberá encontrarse en su pista delantera. La excepción por la que un jugador puede encontrarse en cualquier lugar del terreno de juego, se aplica únicamente a la última acción antes de que suene la señal de final de cuarto o de una prórroga, o antes de que suene la señal del reloj de lanzamiento en cualquier momento del partido. En dichos casos, la acción de tiro comienza cuando el jugador controla el balón y éste descansa en su(s) mano(s).

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

15.1.6 Durante la acción de tiro, el jugador puede tener su brazo o brazos sujetos por un adversario, impidiéndole lanzar. En este caso no es esencial que el balón abandone la(s) mano(s) del jugador.

15.1.7 Cuando un jugador que se encuentra en acción de tiro en un lanzamiento en suspensión u otro lanzamiento en movimiento y, tras recibir una falta:

- Pasa el balón; o
- El balón se mueve hacia arriba en una dirección alejada de la canasta; o
- El jugador no está orientado hacia la canasta cuando mueve el balón hacia arriba; dicho jugador dejará de considerarse en acción de tiro.

15.1.8 Cuando un jugador se encuentra en acción de tiro en una penetración a canasta y, tras recibir una falta pasa el balón, dejará de considerarse que se encontraba en acción de tiro.

Art. 36 Falta Técnica

MOTIVO DEL CAMBIO

La anterior regla de descalificación del partido, según la cual un jugador era descalificado al ser sancionado con dos faltas técnicas, dos faltas antideportivas o una combinación de ambas, se consideró excesivamente estricta.

Por ello, las faltas técnicas se dividen ahora en dos categorías según su naturaleza y gravedad:

- **Categoría 1:** computa para la descalificación por acumulación (GD).
- **Categoría 2:** no computa para la descalificación por acumulación.

El objetivo del cambio es introducir una mayor proporcionalidad en las sanciones y un sistema disciplinario más equilibrado.

Art. 36 Falta Técnica

36.2 Definición

36.2.1 Las faltas técnicas se dividen en dos categorías según su naturaleza y nivel de gravedad. Las faltas técnicas de **Categoría 1** computarán para la descalificación del partido. Las faltas técnicas de **Categoría 2** no computarán para la descalificación del partido.

Faltas técnicas de Categoría 1 cometidas por un jugador podrán ser faltas con o sin contacto de carácter conductual, incluyendo, entre otras:

- Tratar o comunicarse de forma irrespetuosa con los árbitros, el comisario (si está presente), los oficiales de mesa, los adversarios o las personas autorizadas a sentarse en los banquillos.
- Utilizar lenguaje o gestos susceptibles de ofender o incitar al público.
- Burlarse, desafiar o provocar a un adversario, incluido el contacto con manos, brazos, cuerpo o balón, cuando dicho contacto no alcance el nivel de una falta flagrante o descalificante.
- Obstruir la visión de un adversario moviendo o colocando una o ambas manos cerca de sus ojos.
- Balancear excesivamente los codos sin contacto.
- Simular haber recibido una falta.

Faltas técnicas de Categoría 2 cometidas por un jugador podrán ser faltas sin contacto de carácter conductual o administrativo, incluyendo, entre otras:

- Retrasar el partido tocando deliberadamente el balón después de que atravesase la canasta, impidiendo que se efectúe con prontitud un saque o un tiro libre, o incorporándose tarde al terreno de juego para comenzar el partido o la segunda parte.
- Colgarse del aro de manera que su peso quede sostenido por él, salvo que el jugador que agarre el aro momentáneamente seguido a un mate o intentando prevenir una lesión a cualquier jugador.
- Interferencia defensiva durante el último tiro libre. En este caso se concederá 1 punto al equipo atacante, seguido de la penalización correspondiente a la falta técnica señalada al defensor.

36.2.2 Toda falta técnica cometida por una persona autorizada a sentarse en el banquillo será una falta de **Categoría 1** cuando exista comunicación irrespetuosa o se contacte con los árbitros, el comisario, si lo hubiera, los oficiales de mesa o adversarios; o una infracción de carácter procedimental o administrativo.

36.2.3 Un jugador será descalificado para el resto del encuentro (GD) cuando sea sancionado con:

- Dos (2) faltas técnicas de Categoría 1, o
- Dos (2) faltas flagrantes, o
- Una (1) falta técnica de Categoría 1 y una (1) falta flagrante.

36.2.4 El entrenador principal será descalificado para el resto del

encuentro (GD) cuando sea sancionado con:

- **Dos (2) faltas técnicas de Categoría 1** ("C") por conducta antideportiva personal, o
- **Tres (3) faltas técnicas de Categoría 1**, ya sean todas "B" o "BD", o una de ellas "C", derivadas de la conducta antideportiva de las personas autorizadas a sentarse en el banquillo.

36.2.5 Si un jugador o entrenador principal resulta descalificado conforme a los artículos anteriores 36.2.3 o 36.2.4, la falta técnica que origina la **descalificación** será la única sanción administrada, no habrá penalización adicional por la propia descalificación.

36.3 Penalización

36.3.1 Si se comete una falta técnica:

- Por un jugador: se cargará como falta de jugador, **independientemente de la categoría**, y contará como una falta de equipo.
- Por una persona autorizada a sentarse en el banquillo: una falta técnica de **Categoría 1** se cargará al entrenador principal y no contará como falta de equipo.

Art. 37 Falta disruptiva

MOTIVO DEL CAMBIO

La anterior regla de descalificación del partido, que establecía la descalificación automática de un jugador tras ser sancionado con dos faltas técnicas, dos antideportivas o la combinación de ambas, se consideró demasiado estricta.

Con el objetivo de lograr una mayor proporcionalidad en las sanciones disciplinarias, la antigua falta antideportiva desaparece y se divide ahora en dos tipos distintos: **Falta disruptiva (Disruptive Foul)** que no computa para la posible descalificación del partido (GD), y **falta flagrante (Flagrant Foul)** que sí que se tendrá en cuenta para la posible descalificación (GD).

La falta disruptiva se crea para sancionar interrupciones tácticas del juego que no alcanzan un nivel grave de conducta antideportiva, contribuyendo a una mayor proporcionalidad en las sanciones.

Art. 37 Falta disruptiva

37.1 Definición

37.1.1 Una falta disruptiva es un contacto ilegal contra un adversario que no alcanza el nivel de una falta flagrante, pero interrumpe el desarrollo normal del juego y coloca al adversario en desventaja. El criterio para valorar una falta como disruptiva es el siguiente:

- Contacto innecesario provocado por un defensor, que no realiza un esfuerzo legítimo directo por jugar el balón, con el objetivo de detener el progreso del equipo atacante en transición. Este criterio

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

- Contacto innecesario cometido por un defensor en cualquier lugar del terreno de juego, sin realizar un esfuerzo legítimo por jugar el balón, para detener el reloj de partido y/o el reloj de lanzamiento, al final de un cuarto o prórroga.

- Contacto ilegal causado por un jugador por la espalda o lateralmente sobre un adversario, que está progresando hacia la canasta de los oponentes y no hay otros jugadores adversarios entre el jugador que progresa y la canasta, y:

- o El jugador en progresión tiene el control del balón, o
- o El jugador en progresión intenta hacerse con el control del balón,
- o El balón ha sido soltado en un pase hacia el jugador en progresión. Este criterio se aplica hasta que el atacante haya comenzado su acción de tiro.

37.1.2 Los árbitros deberán interpretar las faltas disruptivas de manera consistente durante todo el partido y juzgar solo la acción.

37.2 Penalización

37.2.1 La falta disruptiva se cargará al jugador infractor y contará para las faltas de equipo.

37.2.2 Se concederán tiros libres al jugador que recibió la falta, seguidos de:

- Un saque desde la línea de saque en pista delantera, frente a la mesa de oficiales. 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.

Art. 38 Falta flagrante

MOTIVO DEL CAMBIO

La anterior regla de descalificación del partido, que establecía la descalificación automática de un jugador tras ser sancionado con dos faltas técnicas, dos antideportivas o la combinación de ambas, se consideró demasiado estricta.

En consecuencia, la anterior falta antideportiva ha sido sustituida por dos tipos de falta diferenciados. Las de mayor gravedad (faltas flagrantes) computarán para la descalificación del partido (GD), mientras que las de

menor gravedad (faltas disruptivas) no computarán a efectos de dicha descalificación.

Esta diferenciación respecto al anterior concepto de falta antideportiva garantiza que únicamente las acciones de mayor gravedad puedan dar lugar a descalificación del partido.

Art. 38 Falta flagrante

38.1 Definición

38.1.1 Una falta flagrante es un contacto ilegal contra un adversario, que viola el espíritu deportivo y el juego limpio, y por su naturaleza y/o gravedad excede los límites de una falta personal o disruptiva. El criterio para considerar una falta como flagrante es el siguiente:

- Acción que no constituye una jugada legítima de baloncesto contra un adversario, tenga o no el balón.
- Acto temerario, violento o peligroso que cause o pueda causar lesiones a un oponente.
- Contacto excesivo o duro en el intento de jugar el balón, contra un adversario.

38.1.2 Los árbitros deberán interpretar las faltas flagrantes de manera consistente durante todo el partido y juzgar solo la acción.

38.2 Penalización

38.2.1 La falta flagrante se cargará al jugador infractor y contará para las faltas de equipo.

38.2.2 Se concederán tiros libres al jugador que recibió la falta, seguidos de:

- Un saque desde la línea de saque en pista delantera, frente a la mesa de oficiales.
- Un salto entre dos en el círculo central al inicio del 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.

38.2.3 Un jugador será descalificado para el resto del partido (GD) cuando sea sancionado con:

- Dos (2) faltas flagrantes.

- Dos (2) faltas técnicas de Categoría 1.
- Una (1) falta técnica de Categoría 1 y una (1) falta flagrante.

38.2.4. Si un jugador resulta descalificado conforme al artículo anterior, la falta flagrante que origina la descalificación será la única sanción administrada y no existirá penalización adicional por la descalificación.

Apéndice F: Sistema de “Instant Replay” y “Head Coach Challenge”

MOTIVO DEL CAMBIO

Revisiones durante los últimos 2 minutos del cuarto período y de cada prórroga (F.3.2):

La nueva incorporación permite determinar si el jugador que efectuaba un saque había soltado el balón de sus manos cuando se sanciona una falta durante una situación de saque.

Esta situación está estrechamente relacionada con los intentos del equipo defensor de impedir que el reloj de partido y/o de lanzamiento se ponga en marcha y, por tanto, puede tener una incidencia directa en la puntuación del partido (1 tiro libre para el equipo atacante).

Revisiones en cualquier momento del partido (F.3.3):

La nueva posibilidad de revisar una violación de interposición o interferencia en cualquier momento del partido, después de que se haya cometido una falta, permite corregir errores que afectan directamente al marcador (sumando o restando 2 o 3 puntos) cuando dichas violaciones no fueron sancionadas correctamente o fueron sancionadas erróneamente.

Estas dos nuevas incorporaciones también son aplicables al procedimiento de Head Coach Challenge (HCC). Según el Art. F.4.2, las limitaciones temporales establecidas en los artículos F.3.1 y F.3.2 no se aplican al HCC. El HCC puede solicitarse en cualquier momento del partido.

F.3 Regla

Las siguientes situaciones de juego pueden ser revisadas mediante IRS.

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

- Determinar si un lanzamiento convertido había salido de la mano antes de que sonara la señal del reloj de lanzamiento:
 - o 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.
 - o 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 una falta es cometida lejos de una situación de tiro, determinar:
 - o Si la cuenta en el reloj del partido o en el reloj de tiro ya había finalizado.
 - o Si la acción de tiro se había iniciado cuando la falta es cometida por un contrario, o
 - o Si el balón estaba aún en las manos del lanzador, cuando la falta es cometida por un compañero del tirador.
- Determinar si el balón todavía estaba en las manos del jugador que efectuaba el saque, cuando el equipo defensor cometió una falta durante dicha situación de saque.
- 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:

- o 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.
 - o 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.
 - o Ningún equipo ha obtenido un control del balón inmediato y claro, se produce una situación de salto.
- Para identificar al jugador que provocó que el balón saliese del terreno de juego.

F.3.3 En cualquier momento del partido:

- Determinar si un tiro de campo convertido es lanzado desde la zona de 2 o 3 puntos:

- o 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.
- o Los árbitros deberán decidir si la revisión del IRS es necesaria, y deberá tener lugar después del tiro de campo en la primera ocasión en que los árbitros hayan detenido el juego por cualquier motivo.
- Determinar si deben concederse 2 o 3 tiros libres después de que se haya cometido una falta sobre un jugador que realiza un tiro de campo que no convierte.
- Determinar si se produjo una violación de interposición o interferencia después de haberse cometido una falta, si dicha violación fue correctamente sancionada.
- Determinar si una falta personal, falta disruptiva, falta flagrante, falta descalificante cumple los criterios correspondientes o debe ser elevada de categoría, reducida de categoría o considerada una falta técnica.
- Determinar si una falta técnica debe ser considerada falta disruptiva, falta flagrante o falta descalificante.
- Determinar si se ha producido uno de los errores corregibles de Categoría 1 y si aún puede corregirse dentro de los límites establecidos en el Artículo 44 (Error corregible). En tal caso:
 - o Los árbitros están autorizados a detener inmediatamente el juego para la revisión.
 - o El error solamente podrá corregirse conforme al Artículo 44.
- Determinar si se ha producido uno de los errores corregibles de Categoría 2 y si todavía puede corregirse conforme a los límites establecidos en el Artículo 44 (Error corregible). En tal caso, el error solamente podrá corregirse de acuerdo a dicho artículo.
- Después de una avería o funcionamiento incorrecto del reloj de partido o del reloj de lanzamiento, para determinar cuánto tiempo debe corregirse en ambos relojes.
- Identificar el correcto lanzador de los tiros libres.
- Identificar la participación de jugadores y personas autorizadas a sentarse en los banquillos durante un acto de violencia o posible acto de violencia:
 - o Los árbitros están autorizados a detener inmediatamente el juego para revisar la situación.

o La revisión deberá realizarse antes de que el balón vuelva a estar vivo tras la primera interrupción del juego posterior al acto de violencia o al posible acto de violencia.

Art. 1 Definición - terminología

MOTIVO DEL CAMBIO

Se ha añadido una disposición para aclarar que, siempre que aparezca el término “comisario” en el reglamento, también se refiere al “delegado técnico”. Esta aclaración garantiza la coherencia terminológica en competiciones con distintas estructuras organizativas.

Art. 2 Terreno de juego

MOTIVO DEL CAMBIO

Se introduce una mayor flexibilidad en el uso de los colores de las líneas del terreno de juego para facilitar la integración de los elementos de marca del evento y diseños comerciales, manteniendo al mismo tiempo los estándares esenciales de visibilidad y equidad.

Art. 4 Equipos Uniformes

MOTIVO DEL CAMBIO

La eliminación del requisito de que los calcetines sean visibles refleja la realidad práctica del equipamiento moderno, reduciendo interrupciones administrativas innecesarias y problemas de control.

Art. 24 Regate

MOTIVO DEL CAMBIO

La revisión y actualización del Artículo 24.2 aclara que, para que un jugador pierda el control de un balón vivo, basta con que se produzca cualquiera de las tres condiciones enumeradas.

La nueva redacción elimina posibles inconsistencias en la interpretación de situaciones de doble regate.

Art. 24 Regate

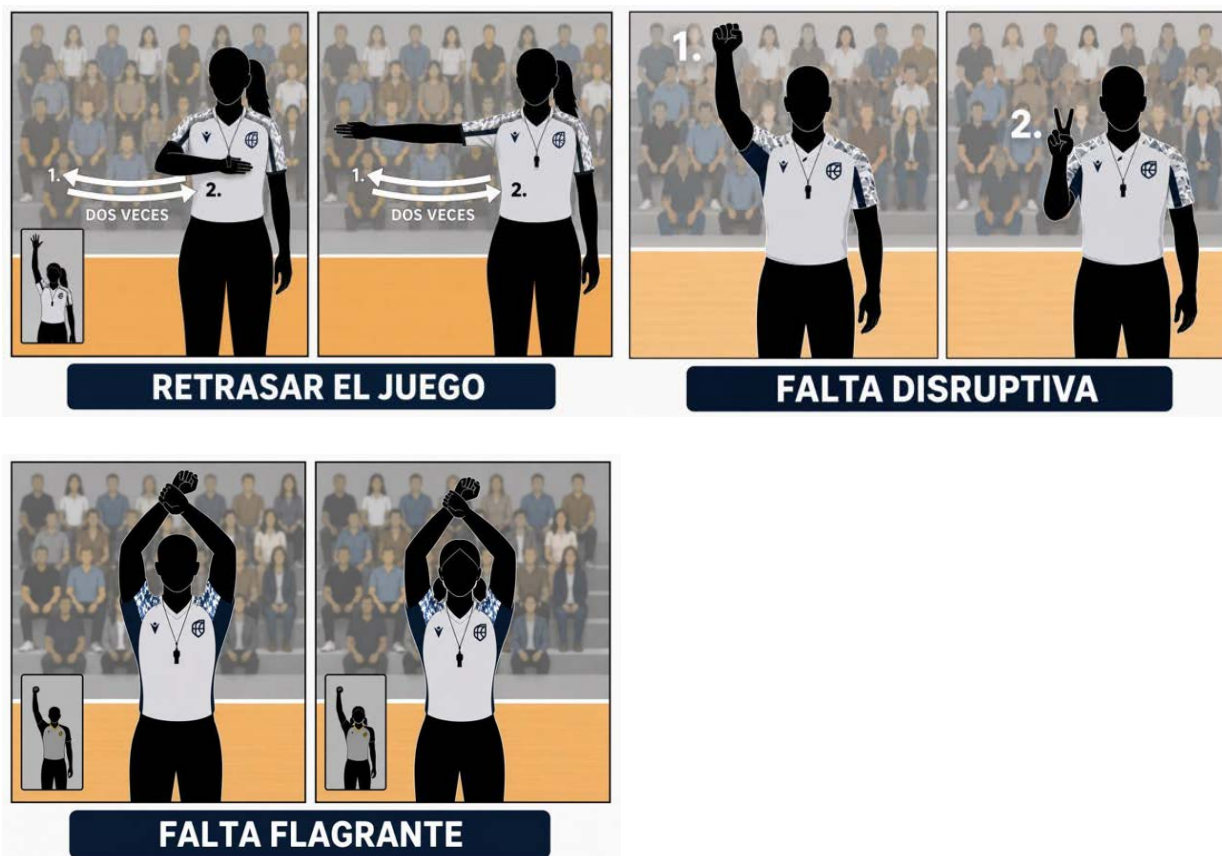
Un jugador no podrá iniciar un segundo regate después de haber finalizado el primero, a menos que haya perdido el control de un balón vivo sobre el terreno de juego debido a una de las siguientes situaciones:

- Un lanzamiento a canasta.

- El balón es tocado por un adversario.
- En un pase o balón perdido accidentalmente (“fumble”), el balón toca o es tocado por otro jugador.

Apéndice A Señales de los árbitros

Se introducen las señales de retrasar el juego, falta disruptiva y falta flagrante, en consonancia con los nuevos tipos de faltas y sus categorías.



Apéndice B Acta el partido

MOTIVO DEL CAMBIO

Se han introducido nuevas anotaciones en el acta para las faltas técnicas, disruptivas y flagrantes.

Las nuevas categorías de faltas requieren mecanismos más claros para su registro y seguimiento. Por ello, se ha adoptado un nuevo criterio según el cual toda falta que compute a efectos de la descalificación del partido (GD) se marcará con un círculo, con el fin de garantizar una identificación clara.

Asimismo, se ha incorporado una nueva anotación, “BD”, para identificar de forma más clara las faltas descalificantes cometidas por un miembro de banquillo que se considere acompañante.

Como hasta ahora, toda falta que conlleve la concesión de tiros libres se anotará añadiendo el número de tiros libres al lado de la letra correspondiente a dicha falta.

TIPO DE FALTA		
Nº	DESCRIPCIÓN	CÓDIGO
1	Falta disruptiva / Jugador	DI
2	Falta flagrante / Jugador	FL
5	Falta técnica de categoría 1 / Jugador	T
4	Falta técnica de categoría 2 / Jugador	T
5	Falta técnica de categoría 1 / Entrenador principal	C
6	Falta técnica de categoría 1 / Banquillo	B
7	Falta técnica de categoría 1 / Falta descalificante a un acompañante de equipo	BD

Apéndice D Clasificación de los equipos

MOTIVO DEL CAMBIO

La normativa anterior no establecía con suficiente claridad los criterios para clasificar a los equipos eliminados antes de las fases finales de una competición, especialmente en aquellos casos en los que no se disputaban partidos de clasificación.

El nuevo artículo D.5.2 aclara los criterios para determinar la clasificación final de los equipos eliminados en los cuartos de final, en la fase de clasificación para los cuartos de final, en los octavos de final y en las demás fases eliminatorias.

En el ámbito **ACB** aumenta a dos el número de ‘Challenges’ de cada técnico (los mantiene si cambia la decisión arbitral previa y los pierde si se confirma) y limita los casos en los que, hasta los últimos dos minutos, los colegiados podrán acudir a revisar una jugada salvo solicitud de los entrenadores.

Durante los primeros 38 minutos los árbitros verán reducidas de forma notable las situaciones por las que podrán decidir acudir al Instant Replay. La revisión de las otras acciones, entre las que se incluye el chequeo de si es falta normal o antideportiva (casi 40% de las revisiones la pasada campaña), solo podrán ser por solicitud de los entrenadores.

En los últimos dos minutos y en las prórrogas los árbitros podrán acudir al

Instant Replay en todos los casos previstos y los entrenadores verán reducido un 'Challenge': si tenían dos, podrán solicitar uno en los últimos dos minutos, y si solo les quedaba uno lo perderán.

Se escucharán las deliberaciones del Instant Replay en las retransmisiones. Cada vez que los árbitros acudan al Instant Replay a revisar alguna jugada durante el partido, los aficionados que vean el partido por televisión escucharán en directo la deliberación y decisión de los árbitros.

Se podrá sacar en pista de ataque tras tiempo muerto. Las competiciones ACB innovarán con una norma que permitirá a los entrenadores decidir tras cada tiempo muerto en pista trasera si ponen el balón en juego en campo defensivo (24" de posesión) o en ofensivo (14"). Esta norma, hasta ahora vigente en los últimos dos minutos del partido, pasará a aplicarse durante todo el partido en competiciones ACB. Con el saque en pista delantera se podrá poner el balón en juego en uno u otro lado de la pista según las circunstancias, para lo que habrá dos nuevas líneas en el lateral, junto a cada banquillo.

Actualización de uso de Instant Replay. Se han actualizado varios usos del Instant Replay, con los siguientes cambios:

- Los potenciales actos de violencia solo podrán ser revisados por los árbitros, no se podrá pedir un challenge.
- En los casos de fuera de banda, fondo o campo atrás, los entrenadores podrán pedir challenge en el último minuto de cada periodo y los dos últimos del partido, pero no en el resto del encuentro.

En el ámbito de Euroleague también hay alguna pequeña diferencia, como la recuperación del salto entre dos.

Se permiten dos "Head Coach Challenge" por partido aunque una debe pedirse durante los primeros 38 minutos.