



**T+ TISSOT**



**FIBA**

We Are Basketball



# **CAMBIOS EN LAS REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO DE FIBA VÁLIDOS A PARTIR DEL 1/OCT/2022**

Publicado Mayo 2022  
versión 1.0a

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

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

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

Mayo 2020.

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](mailto:refereeing@fiba.basketball)

## PREÁMBULO

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.

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. Reglas Oficiales de Baloncesto y Equipamiento de Baloncesto (con trazador amarillo de los cambios) en inglés. \*\*
- c. Resumen de los cambios en las reglas en inglés, francés y español. \*\*\*
- d. Interpretaciones de las Reglas Oficiales de Baloncesto (OBRI) en inglés. \*\*\*\*

Complementary material

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

En aras de buscar la uniformidad en el empleo de algunos términos de amplio uso entre todos los miembros del baloncesto, se ha optado por mantener el nombre original en inglés:

- Sistema de Instant Replay,
- Challenge del primer entrenador.

\* = Disponible en junio de 2022

\*\* = Todos los cambios (nuevas reglas y cambios editoriales) están resaltados en amarillo.

\*\*\* = No incluye los cambios editoriales menores

\*\*\*\* = Disponible en septiembre de 2022

# TABLA DE CONTENIDOS

<b>2022 REGLAS DE BALONCESTO</b>	<b>5</b>
1. Art. 4 Equipos	5
2. Art. 4 Equipos	6
3. Art. 8, 10 y 34 Final del tiempo de juego	7
4. Art. 9 Comienzo y final de un cuarto, una prórroga o del partido	10
5. Art. 12 Salto entre dos y posesión alterna	11
6. Art. 34 / 37 Falta en el saque de banda	12
7. Art. 37 Falta antideportiva	14
8. Art. 42 Situaciones especiales	15
9. Art. 48 / 49 El anotador y el ayudante de anotador / Cronometrador: Obligaciones I	16
10. Art. 48 / 49 El anotador y el ayudante de anotador / Cronometrador obligaciones II	17
11. Apéndice A Señales de los árbitros	19
12. Apéndice B El acta del partido	22
13. Apéndice D Clasificación de los equipos	24
14. Apéndice F Sistema de instant replay (IRS) I	25
15. Apéndice F Sistema de instant replay (IRS) II	28
– Violación sancionada de forma incorrecta por interposición o interferencia	28
16. Apéndice F Sistema de instant replay (IRS) III – Challenge del primer entrenador	29
<b>2022 EQUIPAMIENTOS BALONCESTO</b>	<b>31</b>
1. Introducción	32
2. Art. 1.2 Aro	33
3. Art. 1.4 Estructura de soporte del tablero	34
4. Art. 2 Balones de baloncesto	35
5. Art. 3 Marcador o video marcador	36
6. Art. 5 Reloj de tiro	37
7. Art. 10 Superficie de juego	38
8. Art. 15 Paneles publicitarios	40
9. Art. 15 Paneles publicitarios	41
10. Art. 16 Zona de los espectadores	42

# 2022 REGLAS DE BALONCESTO

## 1. Art. 4 Equipos

### **RAZON DEL CAMBIO**

La Comisión Central de FIBA aprobó el cambio de algunas medidas de los números en las camisetas de los jugadores en marzo de 2021. Este cambio fue publicado en la versión actual del Reglamento Interno de FIBA - Libro 2. Ahora las Reglas Oficiales de Baloncesto se alinean con los mismos parámetros.

### **NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS**

#### **Art. 4 Equipos**

4.3.2 Cada miembro de equipo llevará una camiseta numerada en su parte delantera y trasera con números lisos y de un color que contraste con el de la camiseta.

Los números serán claramente visibles y:

- Los de la espalda tendrán, como mínimo, 16 centímetros de altura.
- Los del frente tendrán, como mínimo, 8 centímetros de altura.
- La anchura será, como mínimo, de 2 centímetros.
- Los equipos pueden usar solamente los números 0 y 00 y del 1 al 99.
- Los jugadores del mismo equipo no pueden utilizar el mismo número.
- Cualquier publicidad o logotipo se situará, como mínimo, a 4 centímetros del número.

## 2. Art. 4 Equipos

### **RAZON DEL CAMBIO**

Actualizar las reglas para cumplir con la evolución del material de baloncesto utilizado por los jugadores.

### **NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS**

#### **Art. 4 Equipos**

4.4.2 Los jugadores no podrán usar equipamiento (objetos) que puedan lesionar a otros jugadores.

- No se permite utilizar los siguientes:

...

- Se permite utilizar los siguientes:

- Protecciones en hombros, brazos, muslos o piernas, si están suficientemente acolchados.
- **Prendas** de compresión en brazos y piernas.

...

Todos los jugadores del mismo equipo deben llevar todas sus **prendas** de compresión en brazos y piernas, cualquier prenda que cubre la cabeza, las muñequeras, las cintas para la cabeza y los vendajes/cinta/esparadrapo del mismo color sólido.

### 3. Art. 8, 10 y 34 Final del tiempo de juego

#### **RAZON DEL CAMBIO**

En las Reglas del 2020 teníamos normas relativas a situaciones en las que se sanciona una falta mientras un jugador está en acción de tiro y esta falta ocurre cerca del final del tiempo de juego o de que termine el reloj de tiro.

Si se comete una falta cerca del final del cuarto o del tiempo extra, el árbitro determinará el tiempo de juego restante.

Cuando se sancione una falta, el reloj de partido y el reloj de tiro deberán detenerse inmediatamente. Sin embargo, sin el uso de un sistema de cronometraje controlado por silbato (PTS), siempre hay un margen de error debido al tiempo de la reacción humana del cronometrador y del operador del reloj de tiro, sin que pueda evitarse que la señal resuene. Las asociaciones automovilistas consideran un buen tiempo de reacción del conductor 3/10 de segundo.

Por lo tanto, si el árbitro señala una falta durante el tiempo de juego, no se puede evitar que el cronometrador y el operador del reloj de tiro, debido al tiempo de reacción, detengan sus relojes con retraso, a menos que haya PTS.

Los árbitros deberán decidir si la falta se señaló dentro del tiempo de juego. Si hay IRS pueden comprobarlo y decidir; si no tienen que decidir previa consulta.

Si la falta se produce en primer lugar, las señales de ambos relojes (de partido y de tiro) se ignorarán y el juego se reanudará como si no hubieran sonado. La canasta convertida contará y se administrarán los tiros libres. Además, siempre habrá un tiempo restante a jugar, aunque sea mínimo, pero nunca se podrá indicar 0,0.

Si la falta se ha producido después de que el reloj de partido o la señal del reloj de tiro haya empezado a sonar, esa falta no se tendrá en cuenta, ya que se ha producido después del final del tiempo de juego, a menos que se trate de una falta antideportiva, técnica o descalificante y quede un cuarto o prórroga por jugarse.

De esta forma no habrá más situaciones de tiros libres administrados sin jugadores alineados en los espacios designados a lo largo del área restringida antes de que comience un intervalo de juego.

Pueden darse las siguientes situaciones:

#### **Reloj de partido / Tiempo de juego**

- **Primero fue la falta.** Se ignorará la señal del reloj de partido. Es necesario determinar el tiempo de juego restante. En el momento en que se produjo la falta, el balón puede estar en la(s) mano(s) de un jugador o en el aire durante un tiro. Si el balón entra en el cesto, la canasta contará. Se administrará la penalización de la falta. El juego se reanuda con el tiempo de juego restante. En un saque, se aplicará el artículo 16.2.5 (0,1 o 0,2 segundos de juego).
- **Primero sonó el reloj de partido.** Se ignorará la falta personal. Si el balón está en la(s) mano(s) de un tirador, la canasta no contará. Si el balón está en el aire durante un tiro y entra en el cesto, la canasta contará. La sanción por una falta antideportiva, técnica o descalificante se administrará antes de que comience el siguiente cuarto o prórroga, a menos que el partido haya terminado.

## Reloj de tiro

- **Primero fue la falta.** Se ignorará la señal del reloj de tiro. En el momento en que se produjo la falta, el balón puede estar en la(s) mano(s) de un jugador o en el aire durante un tiro. Si el balón entra en el cesto, la canasta contará. Se administrará la penalización de la falta. El juego se reanudará como después de cualquier otra penalización por falta durante el tiempo de juego.
- **Primero sonó el reloj de tiro.**
  - a. Cuando el balón está todavía en la(s) mano(s) del jugador que lo controla, se produce una violación del reloj de tiro. Si el balón entra, la canasta no contará. Se ignorará la falta personal. El juego se reanudará como después de una violación del reloj de tiro, a menos que la falta haya sido antideportiva, técnica o descalificante.
  - b. Cuando el balón esté en el aire y toque el aro, se ignorará la señal del reloj de tiro y se administrará la penalización de la falta. Si el balón entra en el cesto, la canasta contará.
  - c. Cuando el balón está en el aire y no toca al aro, se ignorará la señal del reloj de tiro, y se administrará la penalización de la falta, pues se produce antes de que el equipo atacante consiga el rebote o el equipo defensor consiga el control claro del balón.

## SOLUCIÓN

1. Insertar en el artículo 8 un nuevo apartado 8.8 con la definición del tiempo de juego restante en caso de que la falta señalada se haya cometido durante el tiempo de juego.
2. Reformular el último punto del artículo 10.4, ya que solo queda una excepción.
3. Suprimir el último punto del artículo 34.2.2, ya que esta excepción deja de aplicarse.

## NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

### Art. 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y prórroga

**8.8** Si se comete una falta cerca del final de un cuarto o de la prórroga, el árbitro determinará el tiempo de juego restante. Se mostrará un mínimo de 0,1 (una décima de segundo) en el reloj de juego.

**8.9** Si se comete una falta durante un intervalo de juego, cualquier tiro libre resultante se administrará antes del inicio del siguiente cuarto o prórroga.

### Art. 10 Estado del balón

10.4 El balón no queda muerto y se concede la canasta si se convierte cuando:

- El balón está en el aire en un tiro a canasta y:
  - Un árbitro hace sonar su silbato.
  - Suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o de la prórroga.
  - Suena la señal del reloj de tiro.
- El balón está en el aire en un tiro libre y un árbitro hace sonar su silbato por cualquier infracción de las reglas diferente a la cometida por el lanzador del tiro libre.
- El balón lo controla un tirador en acción de tiro para una canasta de campo que finaliza su



tiro con un movimiento continuo que comenzó antes de que se sancionara una falta de cualquier jugador oponente o de cualquier otra persona con permiso para sentarse en el banquillo del equipo oponente.

Esta disposición no se aplica, y la canasta no es válida, si después de que un árbitro haga sonar su silbato, se realiza una acción de tiro completamente nueva.

## **Art. 34 Falta personal**

34.2 Penalización

34.2.2 Si se comete la falta sobre **un tirador**, se concederá a ese jugador el siguiente número de tiros libres:

- Si el tiro desde el terreno de juego se convierte, será válido y, además, se concederá 1 tiro libre.
- Si el tiro desde la zona de 2 puntos no se convierte, se concederán 2 tiros libres.
- Si el tiro desde la zona de 3 puntos no se convierte, se concederán 3 tiros libres.
- ~~Si un jugador es objeto de falta mientras o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el fin del cuarto o de la prórroga o la señal del reloj de lanzamiento y el balón aún está en sus manos, la canasta, si entra, no será válida y se concederán 2 o 3 tiros libres.~~

Hay otros cambios en este artículo con respecto a la "Falta de saque", véase la página 12.

## 4. Art. 9 Comienzo y final de un cuarto, una prórroga o del partido

### **RAZON DEL CAMBIO**

#### **/ ANALYSES**

Por razones prácticas y tal como solicitan muchas Federaciones Nacionales, los equipos defenderán la canasta situada frente a su banquillo en la segunda parte. Se trata de una práctica común hoy en día en la mayoría de los partidos. Los equipos prefieren calentar antes del partido delante su propio banquillo. El calentamiento durante el intervalo del medio tiempo es mucho más corto, por lo que no importa tanto.

Esta petición también procede de los oficiales de mesa. Durante la segunda parte, especialmente durante el último cuarto, cuando el juego se calienta, si los equipos defienden la canasta frente a su propio banquillo, si el equipo contrario anota, y el primer entrenador del equipo defensor solicita un tiempo muerto, los oficiales de mesa al mirar ya en esa dirección, verán la solicitud mucho más rápido. En la actualidad, si la canasta está situada en un lado y el primer entrenador solicita un tiempo muerto desde el otro lado, los oficiales de mesa a menudo se dan cuenta de la solicitud del tiempo muerto con retraso o simplemente no la ven, lo que provoca quejas.

### **NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS**

#### **Art. 9 Comienzo y final de un cuarto, una prórroga o del partido**

9.4 En todos los partidos, el equipo citado en primer lugar en el calendario (equipo local) tendrá, al mirar al terreno de juego desde la mesa de oficiales:

- Su banquillo a la izquierda de la mesa de oficiales.
- Su calentamiento antes del partido en la mitad del terreno de juego situado delante de su banquillo

Sin embargo, si ambos equipos están de acuerdo, podrán intercambiar los banquillos y/o los cestos para el calentamiento previo a la primera mitad.

## 5. Art. 12 Salto entre dos y posesión alterna

### **RAZON DEL CAMBIO**

La posición de la flecha de posesión alterna después del salto entre dos inicial depende actualmente del primer control del balón vivo por parte de un equipo en el terreno de juego. Se ha observado que esto crea varias complicaciones innecesarias, ya que el primer control también es posible en el saque desde fuera del terreno de juego, cuando el balón es tocado por un saltador y sale del terreno de juego. Con este cambio, el procedimiento de saque por posesión alterna se establece mediante el primer control del equipo de un balón vivo después del salto y elimina las complicaciones causadas por el criterio "en el terreno de juego".

### **SOLUCIÓN**

La primera posesión, independientemente del lugar en el que se produzca, determinará la posición de la flecha de posesión alterna.

### **NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS**

#### **Art. 12 Salto entre dos y posesión alterna**

12.5.2 El equipo que no obtenga el primer control del balón vivo después del salto entre dos tendrá derecho al primer saque por posesión alterna.

## 6. Art. 34 / 37 Falta en el saque de banda

### RAZON DEL CAMBIO

Garantizar que las acciones normales de baloncesto no sean sancionadas como faltas antideportivas en el final del partido mediante:

- a. Suprimir el punto del artículo 37 existente: ya no es una falta antideportiva automática si se pita una falta defensiva antes de que el atacante suelte el balón en el saque de banda.
- b. Sigue siendo posible sancionar una falta antideportiva basándose en los otros criterios de falta antideportiva, dependiendo de la naturaleza de la acción.
- c. Añadir una nueva penalización: 1 tiro libre y posesión en caso de que se sancione una falta personal del equipo B (defensor) antes de que se suelte el balón durante el saque, válida durante los últimos 2 minutos del partido.

### NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

#### Art. 34 Falta personal

##### 34.1 Definición

34.1.1 Una falta personal es un contacto ilegal de un jugador con un oponente, esté el balón vivo o muerto.

Un jugador no agarrará, bloqueará, empujará, cargará, zancadilleará ni impedirá el avance de un oponente extendiendo las manos, brazos, codos, hombros, caderas, piernas, rodillas ni pies, ni doblará su cuerpo en una posición "anormal" (fuera de su cilindro), ni incurrirá en juego brusco o violento.

34.1.2 Una falta de saque es una falta personal que se produce cuando el reloj de juego indica 2:00 minutos o menos en el 4º cuarto y en cada prórroga, y que se comete por un defensor sobre un adversario en el terreno de juego mientras que el balón todavía está en manos del árbitro o a disposición del jugador que efectúa el saque fuera de las líneas limítrofes.

##### 34.2 Penalización

Se anotará una falta personal al infractor.

34.2.1 Si se comete la falta sobre un jugador que no está en acción de tiro:

- El partido se reanuda mediante un saque del equipo no infractor en el lugar más cercano a la infracción.
- Si el equipo infractor está en situación de penalización por faltas de equipo, se aplicará el Artículo 41.

34.2.2 Si se comete la falta sobre un jugador en acción de tiro, se concederá a ese jugador el siguiente número de tiros libres:

- Si el tiro desde el terreno de juego se convierte, será válido y, además, se concederá 1 tiro libre.
- Si el tiro desde la zona de 2 puntos no se convierte, se concederán 2 tiros libres.
- Si el tiro desde la zona de 3 puntos no se convierte, se concederán 3 tiros libres.
- ~~Si un jugador es objeto de falta mientras o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el fin del cuarto o de la prórroga o la señal del reloj de lanzamiento y el balón aún está en sus manos, la canasta, si entra, no será válida y se concederán 2 o 3 tiros libres.~~

34.2.3 Si la falta se comete como falta de saque:

- El jugador objeto de la falta dispondrá de 1 tiro libre, seguido de un saque por parte del equipo no infractor en el lugar más cercano a la infracción.

## 37 Falta antideportiva

37.1 Definición

37.1.1 Una falta antideportiva es un contacto de 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 duro causado por un jugador en un esfuerzo por jugar el balón o sobre un oponente.
- Un contacto innecesario causado por el defensor para detener el progreso del equipo atacante en transición. Esto se aplica hasta que el jugador atacante comience su acción de tiro.
- Un contacto ilegal causado por un jugador por la espalda o lateralmente sobre un oponente, que está progresando hacia la canasta de los oponentes y no hay otros jugadores **adversarios** entre el jugador que progresa y la canasta, **y**
  - El jugador en progresión tiene el control del balón, 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.

Esto se aplica hasta que el atacante comienza su acción de tiro.

- ~~Un contacto de un defensor sobre un oponente en el terreno de juego cuando el reloj del partido muestre 2:00 minutos o menos en el 4º cuarto y en cada prórroga, cuando el balón está fuera del terreno de juego para un saque y aún permanece en las manos del árbitro o está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.~~

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

Para la justificación del cambio (cambios en el 4º punto), véase "Falta Antideportiva", página 14.

## 7. Art. 37 Falta antideportiva

### RAZON DEL CAMBIO

En la definición se requiere precisar mejor el criterio de "Falta antideportiva - jugador con camino abierto".

1. El contacto ilegal por la espalda o lateralmente sobre un adversario, que está progresando hacia la canasta del adversario, es válido solo para otros jugadores adversarios que se encuentren entre el jugador que progresa y la canasta.
2. Una mejor descripción de todas las situaciones posibles.

### SOLUCIÓN

Redefinición para mayor claridad de la norma de "camino abierto".

### NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

#### 37 Falta antideportiva

37.1 Definición

37.1.1 Una falta antideportiva es un contacto de 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 duro causado por un jugador en un esfuerzo por jugar el balón o sobre un oponente.
- Un contacto innecesario causado por el defensor para detener el progreso del equipo atacante en transición. Esto se aplica hasta que el jugador atacante comience su acción de tiro.
- Un contacto ilegal causado por un jugador por la espalda o lateralmente sobre un oponente, que está progresando hacia la canasta de los oponentes y no hay otros jugadores **adversarios** entre el jugador que progresa y la canasta, **y**
  - El jugador en progresión tiene el control del balón, 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.

Esto se aplica hasta que el atacante comienza su acción de tiro.

- ~~Un contacto de un defensor sobre un oponente en el terreno de juego cuando el reloj del partido muestre 2:00 minutos o menos en el 4º cuarto y en cada prórroga, cuando el balón está fuera del terreno de juego para un saque y aún permanece en las manos del árbitro o está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.~~

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

Para la justificación del cambio (supresión del 5º punto), véase "Falta de saque", página 12.

## 8. Art. 42 Situaciones especiales

### **RAZON DEL CAMBIO**

Al estudiar los casos para identificar cómo deben administrarse las sanciones por un acto de violencia no reconocido inmediatamente, fue conveniente buscar las directrices en las reglas existentes, véase el artículo F.3.3, sexto punto, que dice:

- F.3.3 Durante cualquier momento del partido,
- Para identificar la implicación de jugadores y personas con permiso para sentarse en el banquillo durante un acto de violencia o un posible acto de violencia.
    - Los árbitros están autorizados a detener el juego inmediatamente para revisar cualquier acto de violencia o posible acto de violencia.
    - Los árbitros deben determinar la necesidad de la revisión por el IRS y dicha revisión debe tener lugar después del acto de violencia o del posible acto de violencia en la primera ocasión en que los árbitros hayan detenido el juego

Las dos reglas existentes que por último tienen la relación más directa con "no sancionar una infracción inmediatamente", son el artículo 42 - Situaciones especiales y el artículo 44 - Errores corregibles.

En el estudio de los casos presentados se consideraron las dos opciones identificadas en la reunión del RAG, a saber, sancionar todas las infracciones en el orden en que se producen o sancionar todas las infracciones en el orden en que se identifican.

Un acto de violencia no detectado inmediatamente e identificado a través de una revisión del IRS en la siguiente interrupción del juego, entra dentro de lo lógico en los principios descritos en el artículo 42. El artículo 42 ha permitido resolver eficazmente las jugadas especiales de una manera coherente y equitativa que los árbitros, entrenadores y jugadores comprenden y aceptan.

Cuando nos encontramos con una situación en la que un acto de violencia no se detecta inmediatamente, sino después de que haya sucedido otra infracción esto se ajusta a la definición simple de situación especial". Sin embargo, ¿se ajusta a la definición literal actual de una situación especial en el Artículo 42?

La redacción actual del Artículo 42.1 está pensada para abordar una situación como la siguiente:

B1 comete una falta sobre A1 en su acto de tiro, se sanciona la falta, el balón queda muerto, se detiene el reloj del partido y se descubre que A1 cometió una falta antideportiva sobre B1 antes de su acto de tiro.

Por ello se introduce la siguiente modificación:

### **NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS**

## **Art. 42 Situaciones especiales**

### 42.1 Definición

Durante el mismo período de reloj parado después de una infracción pueden surgir situaciones especiales cuando se comete(n) **o se han cometido** una(s) infracción(es) adicional(es).

## 9. Art. 48 / 49 El anotador y el ayudante de anotador / Cronometrador: Obligaciones I

### **RAZON DEL CAMBIO**

Al cambiar las Reglas Oficiales de Baloncesto en 2020, algunas de las funciones del anotador se trasladaron al cronometrador. Se trata de distribuir equitativamente la carga de trabajo entre todos los oficiales de mesa. Se olvidó una función: 5 faltas de jugador.

### **SOLUCIÓN**

Trasladar la tarea "notificar a un árbitro inmediatamente cuando se sancionen 5 faltas a cualquier jugador" del anotador al cronometrador.

### **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:
- Las faltas señaladas a cada jugador. **Debe advertir inmediatamente a un árbitro cuando un jugador cometa 5 faltas.** Anotará las faltas señaladas a cada primer entrenador y avisará a un árbitro en cuanto un primer entrenador deba ser descalificado. Del mismo modo, debe comunicarle al árbitro que un jugador debe ser descalificado si ha cometido 2 faltas técnicas, 2 faltas antideportivas o 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.

#### **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 con el número de faltas cometidas por dicho jugador de manera visible para ambos primeros entrenadores.
  - Deberá avisar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador cometa 5 faltas.**
  - Colocará el marcador de faltas de equipo sobre la mesa de oficiales, en su extremo más cercano a la zona del banquillo 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.
  - Efectuará 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.



## 10. Art. 48 / 49

## El anotador y el ayudante de anotador / Cronometrador obligaciones II

### **RAZON DEL CAMBIO**

Al cambiar las Reglas Oficiales de Baloncesto en el 2020, se olvidaron algunos detalles administrativos en las funciones del cronometrador y anotador.

Entre ellos, trasladar la responsabilidad de anunciar los tiempos muertos del anotador al cronometrador de acuerdo con el artículo siguiente.

18.3.2 Una solicitud de tiempo muerto solo puede ser anulada antes de que suene la señal del cronometrador para dicha solicitud.

Debe añadirse el nuevo Artículo 48.1, 6° punto, a raíz de la implementación del challenge del primer entrenador, véase más abajo.

Es necesario incorporar los siguientes cambios:

### **NEW RULE BOOK TEXT**

#### **Art. 48 Scorer and assistant scorer: Duties**

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 los tiros de campo y tiros libres conseguidos.
- Las faltas señaladas a cada jugador. **Debe advertir inmediatamente a un árbitro cuando un jugador cometa 5 faltas.** Anotará las faltas señaladas a cada primer entrenador y avisará a un árbitro en cuanto el primer entrenador deba ser descalificado. Del mismo modo, debe comunicarle al árbitro que un jugador debe ser descalificado si ha cometido 2 faltas técnicas, 2 faltas antideportivas o 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.
- Los tiempos muertos. Notificará **a los árbitros la solicitud de tiempo muerto de un equipo en la siguiente oportunidad de tiempo muerto y, por medio de un árbitro, comunicará** 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.
- **El challenge del primer entrenador confirmado por los árbitros. Informará a los árbitros cuando un primer entrenador solicite erróneamente un segundo challenge.**

La nueva regla del IRS para el "challenge del primer entrenador" se muestra en el Anexo F.4, ver página 29.

## **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 con el número de faltas cometidas por dicho jugador de manera visible para ambos primeros entrenadores.
  - **Deberá avisar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador cometa 5 faltas.**
  - Colocará el marcador de faltas de equipo sobre la mesa de oficiales, en su extremo más cercano a la zona del banquillo 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.
  - Efectuará las sustituciones.
  - **Notificará los tiempos muertos. Cuando se 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. Su señal no detiene el reloj de partido ni el juego ni tampoco provoca que el balón quede muerto.

## 11. Apéndice A Señales de los árbitros

### a) Cilindro ilegal

#### **RAZON DEL CAMBIO**

Se introduce una nueva señal de cilindro ilegal que explicará mejor la naturaleza de este tipo de faltas en ataque y defensa. Debido a que la falta de cilindro es una acción particular, la ausencia de una señal propia podría confundir a participantes y público sobre el tipo de falta señalada.

#### **SOLUCIÓN**

La nueva señal se utilizará después de detener el reloj de juego por una falta con la señal 2, seguida de la nueva señal 45 CILINDRO ILEGAL, que se insertará después de la actual señal 43. Por tanto, todas las señales se renumerarán en consecuencia, cuando sea necesario.

#### **NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS**

### **A – SEÑALES DE LOS ÁRBITROS**

#### **CILINDRO ILEGAL**



Mover ambos brazos  
verticalmente de arriba  
abajo

## b) Interposición e Interferencia

### **RAZON DEL CAMBIO**

No existe una señal para explicar las violaciones por interposición e interferencia. Una nueva señal explicará mejor la naturaleza de dichas violaciones por el atacante o por el defensor.

### **SOLUCIÓN**

La nueva señal se utilizará después de detener el reloj de juego por una violación con la señal 1, luego se mostrará la nueva señal 26, seguida de la señal 11 CANCELAR PUNTO o la señal 4, 5 o 6 para acordar 1, 2 o 3 PUNTOS. Por tanto, todas las señales se renumerarán en consecuencia, cuando sea necesario.

### **NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS**

## **A – SEÑALES DE LOS ÁRBITROS**

### **INTERPOSICIÓN E INTERFERENCIA**



Girar el dedo índice extendido traza un círculo sobre la otra mano

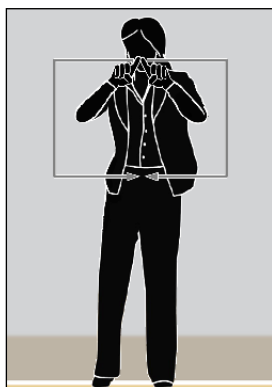
## c) Challenge del entrenador

### **RAZON DEL CAMBIO**

Se requiere una nueva señal arbitral para el challenge del primer entrenador, para diferenciarla de la utilizada por los árbitros. Esta señal deberá ser exclusiva, ya que cada primer entrenador solo tiene un challenge por partido.

### **SOLUCIÓN**

El primer entrenador indicará con la nueva señal al árbitro más cercano su petición a fin de revisar la jugada con el IRS.



### **NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS**

## **A – REFEREES' SIGNALS**

### **CHALLENGE DEL ENTRENADOR**



La nueva regla del IRS para el challenge del primer entrenador se muestra en el Apéndice F.4, ver página 29.



## B.7 Tiempos muertos

- B.7.1 Los tiempos muertos concedidos se anotarán en el acta del partido, **debajo del nombre del equipo**, anotando el minuto de juego del cuarto o de la prórroga en las casillas apropiadas, **junto a H1 para la primera mitad, junto a H2 para la segunda mitad y junto a OT para hasta 3 prórrogas.**
- B.7.2 Al final de cada mitad y de la prórroga, las casillas no utilizadas se marcarán mediante 2 líneas horizontales paralelas. Si no se concediese al equipo su primer tiempo muerto antes de que el reloj del partido muestre 2:00 minutos en el 4º cuarto, el anotador trazará 2 líneas horizontales en la primera casilla de la segunda parte de ese equipo.

Time-outs		Team fouls	
H1	7	Q1	X X X X X
H2	9 10	Q2	X X X X X
OT		Q3	X X X X X
		HCC	Q4 9

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5	X	P <sub>2</sub>				
002	JONES, M.	8	X	P	P <sub>2</sub>			
003	SMITH, E.	9	X	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	P <sub>1</sub>	
004	FRANK, Y.	12	X	T	U <sub>2</sub>	GD		
010	NANCE, L.	18	X	P	U <sub>1</sub>			
012	KING, H. (CAP)	22	X	P				
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	X	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>			
021	MARTINEZ, M.	33	X	T	P <sub>2</sub>	T	GD	
022	SANCHES, N.	42	X	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	U <sub>2</sub> GD
024	MANOS, K.	55	X	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>			
Head coach		788	LOOR, A.					C, B, -
First assistant coach		555	MONTA, B.					

**Diagrama 11** Equipos en el acta del partido ( después del partido)

## B.9 Faltas de equipo

- B.9.1 Se dispone de 4 espacios en el acta del partido, **Q1, Q2, Q3 y Q4** para cada cuarto (justo debajo del nombre del equipo y encima de los nombres de los jugadores) para registrar las faltas de equipo.
- B.9.2 Siempre que un jugador cometa una falta personal, técnica, antideportiva o descalificante, el anotador la registrará contra el equipo de dicho jugador trazando una 'X' de gran tamaño en los espacios designados al efecto.
- B.9.3 Al final de cada cuarto, el anotador tachará los espacios restantes con 2 líneas paralelas horizontales.

## B.13 Challenge del primer entrenador

- B.13.1 En los partidos en los que se utiliza el sistema de Instant Replay (IRS), cada equipo dispone de un challenge del primer entrenador (HCC, por sus siglas en inglés). Si se concede, el HCC se anotará en el acta del partido, debajo del nombre del equipo, en las casillas junto a HCC. En la primera casilla, el anotador introducirá el cuarto o la prórroga (Q1, Q2, Q3, Q4 o OT) y en la segunda casilla el minuto del tiempo de juego del cuarto o la prórroga.

La nueva regla de la IRS para el Challenge del primer entrenador se muestra en el Apéndice F.4, véase la página 29.

## 13. Apéndice D Clasificación de los equipos

Referencia	Nuevo texto Reglas 2022		Razón
<b>Apéndice – D.1.3</b>	Si todavía están empatados antes de que todos los partidos se hayan jugado en el grupo, los equipos empatados deberán compartir el mismo ranking. Si estos criterios todavía no pueden decidirla, la clasificación final se decidirá mediante <del>un sorteo</del> el Ranking FIBA correspondiente.	Competiciones	Ajustar el texto con D4.1, D.4.2 y D.5 (Implementación en el MAP en las próximas semanas/meses)
<b>Apéndice – D.4.1</b>	Si con estos criterios siguen sin poder resolverse, el Ranking FIBA correspondiente decidirá la clasificación final.	Competiciones	Ajustar el texto con D.1.3
<b>Apéndice – D.4.2</b>	Si con estos criterios siguen sin poder resolverse, el Ranking FIBA correspondiente decidirá la clasificación final	Competiciones	Ajustar el texto con D.1.3
<b>Apéndice – D.5.1</b>	Si con estos criterios siguen sin poder resolverse, el Ranking FIBA correspondiente decidirá la clasificación final	Competiciones	Ajustar el texto con D.1.3



## 14. Apéndice F Sistema de instant replay (IRS) I

### **RAZON DEL CAMBIO**

La revisión en el IRS se efectúa antes de reanudarse el juego. En la mayoría de las situaciones eso sucede inmediatamente después de que ocurra la situación, ya que el balón está muerto y el reloj del partido está parado. Sin embargo, hay situaciones revisables sin que se haya parado el juego. Estas son:

- Si una canasta debe contar 2 o 3 puntos.
- Si un tiro de campo convertido se lanzó antes de que finalizara el período del reloj de tiro.

En estos casos, los árbitros estarán autorizados a detener el juego en cuanto se produzca el tiro de campo convertido.

Los árbitros decidirán rápidamente sobre la necesidad de revisar en el IRS.

Asimismo, si hay un acto de violencia o un posible acto de violencia, se autoriza a los árbitros a detener el partido.

Para todos estos casos se definirá un límite de tiempo para realizar la revisión autorizada.

La descripción del caso revisable de una falta lejos del balón durante los últimos 2 minutos del partido necesita una mejor aclaración.

### **NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS**

## **F – SISTEMA DE INSTANT REPLAY (IRS)**

### **F.1 Definición**

La revisión del Sistema de Instant Replay (IRS) es el método de trabajo utilizado por los árbitros para verificar sus decisiones visionando las situaciones de juego en los monitores de video aprobados.

### **F.2 Procedimiento**

F.2.1 Los árbitros están autorizados para utilizar el IRS hasta que **el árbitro principal firme el acta del partido después del mismo**, con las limitaciones previstas en este Apéndice.

F.2.2 La revisión del IRS tendrá lugar tan pronto como los árbitros hayan detenido el partido, por cualquier motivo, después de que se haya producido la situación para la revisión del IRS.

F.2.3 Para utilizar el IRS se aplicará el siguiente procedimiento:

- El árbitro principal aprobará el equipo del IRS antes del partido, si está disponible.
- El árbitro principal toma la decisión de utilizar o no la revisión del IRS.
- Si una decisión de los árbitros es susceptible de revisión con IRS, los árbitros deben comunicar la decisión inicial en el terreno de juego.
- Después de obtener toda la información de los otros árbitros, de los oficiales de mesa y del comisario, la revisión comenzará lo más rápidamente posible.
- El árbitro principal y **al menos** el árbitro auxiliar que adoptó la decisión efectuarán la revisión. Si fue el árbitro principal quien decidió, elegirá a **uno de los árbitros auxiliares** para acompañarlo en la revisión.
- Durante la revisión del IRS el árbitro principal se asegurará de que ninguna persona sin autorización tenga acceso al monitor del IRS.

- La revisión tendrá lugar antes de que se administren tiempos muertos o sustituciones, o antes de que se inicie un intervalo de juego o antes de que se reanude el juego.
- Si ya ha comenzado un tiempo muerto o se ha producido una sustitución cuando los árbitros deciden que es necesaria la revisión IRS, el tiempo muerto y cualquier sustitución se cancelarán hasta que se comunique la decisión final.
- El primer entrenador podrá retirar la solicitud de tiempo muerto cuando se comunique la decisión final; cualquiera de los dos primeros entrenadores podrá solicitar un tiempo muerto, o cualquiera de los dos equipos podrá solicitar una sustitución.
- Después de la revisión, el árbitro que tomó la decisión inicial comunicará la decisión final y el partido se reanudará como corresponda.
- La **decisión inicial** del/los árbitro(s) solamente puede corregirse si la revisión de IRS proporciona a los árbitros una evidencia visual clara y concluyente para la corrección.

### F.3 Regla

Pueden revisarse las siguientes situaciones de juego:

#### 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 falta antes 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 finalizado cualquier tiempo de juego adicional en el cuarto o prórroga.

#### 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 a 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
- **Cuándo 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.
- Para identificar al jugador que provocó que el balón saliese del terreno de juego.

F.3.3 Durante 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 la revisión deberá tener lugar en la primera ocasión en que los árbitros hayan detenido el juego por cualquier motivo tras el tiro de campo.
- 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 si se considera como una falta técnica.
- Después de ocurra un error de funcionamiento en el reloj de partido o en el reloj de tiro, para conocer cuánto tiempo debe corregirse en el/los dispositivo(s).
- Para identificar al correcto lanzador de tiros libres.
- Para identificar la implicación de miembros de equipo, primeros entrenadores, entrenadores ayudantes y acompañantes de equipo durante un enfrentamiento.
  - Los árbitros están autorizados a detener el partido inmediatamente para revisar un acto de violencia o que puede derivar en un acto de violencia.
  - Los árbitros deberán decidir si la revisión del IRS es necesaria y la revisión deberá tener lugar después de un acto de violencia o que pueda derivar en un acto de violencia en la primera ocasión en que los árbitros hayan detenido el juego por cualquier motivo.

Hay más cambios en el artículo F.3.2 en lo que respecta a la “violación de interposición o de interferencia que no se sanciona correctamente”, véase la página 28.

## 15. Apéndice F Sistema de instant replay (IRS) II – Violación sancionada de forma incorrecta por interposición o interferencia

### **RAZON DEL CAMBIO**

Cuando se sanciona una interposición o una interferencia durante los últimos 2 minutos del partido y se utiliza una revisión en el IRS. En caso de que la decisión inicial sea anulada (no había violación), el partido se reanudará con:

- a. Un saque para el equipo que controlaba el balón cuando sonó el silbato, o
- b. Un salto entre dos desde el círculo más cercano, si ningún equipo controlaba el balón al sonar el silbato.

La definición de control inmediato y claro se explicará en las OBRI2022.

### **NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS**

#### **F – SISTEMA DEL INSTANT REPLAY (IRS)**

F.3 Regla

Pueden revisarse las siguientes situaciones de juego:

...

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 a 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 la violación de interposición o interferencia no se sancionó correctamente, el partido se reanudará de la siguiente manera. Si después de la sanción:
  - El balón ha entrado legalmente en la canasta, el cesto será válido y el equipo defensor dispondrá de un saque desde la línea de fondo.
  - Un jugador de cualquiera de los dos equipos ha obtenido un control del balón inmediato y claro, dicho equipo dispondrá de un saque desde el lugar más próximo a donde estaba el balón cuando se sancionó la violación.
  - Ningún equipo había 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.

Hay más cambios en el artículo F.3.2 en lo que respecta a la "Sistema de instant replay", véase la página 26.

## 16. Apéndice F Sistema de instant replay (IRS) III – Challenge del primer entrenador

### **RAZON DEL CAMBIO**

Existe consenso entre el RAG y la WABC, que es una buena aportación a la regla del IRS incluir el concepto de Challenge del primer entrenador.

### **SOLUCIÓN:**

- Añadir un nuevo sexto punto al artículo 48.1, véase la página 17
- Crear una nueva señal para el primer entrenador que se añadirá al Anexo A, ver página 22
- Modificar el acta del partido para registrar el challenge del primer entrenador en el Anexo B, véase la página 22
- Añadir una nueva sección al Anexo F como sigue:

### **NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS**

## **F – INSTANT REPLAY SYSTEM**

### **F.4 Challenge del primer entrenador**

**F.4.1** En todos los partidos en los que se aplique el Sistema de Instant Replay (IRS), se puede solicitar un challenge del primer entrenador (HCC): pedir al árbitro principal 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:

- El primer entrenador puede solicitar sólo 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. La revisión 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.
- El primer entrenador dirá en voz alta y en inglés “challenge” al tiempo que muestra la señal de challenge del primer entrenador (No. 56, dibujando un recuadro, como una pantalla de televisión). La solicitud será definitiva e irreversible.
- 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, ello 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 confirmará que la revisión solicitada es válida.
- El árbitro notificará al anotador 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 IRS, el partido se reanudará como después de cualquier revisión del IRS.

# 2022 REGLAS DE BALONCESTO

## EQUIPAMIENTOS BALONCESTO

## TABLA DE CONTENIDOS

<b>2022 EQUIPAMIENTOS BALONCESTO</b>	<b>31</b>
1. Introducción	32
2. Art. 1.2 Aro	33
3. Art. 1.4 Estructura de soporte del tablero	34
4. Art. 2 Balones de baloncesto	35
5. Art. 3 Marcador o video marcador	36
6. Art. 5 Reloj de tiro	37
7. Art. 10 Superficie de juego	38
8. Art. 15 Paneles publicitarios	40
9. Art. 15 Paneles publicitarios	41
10. Art. 16 Zona de los espectadores	42

# 1. Introducción

## **RAZON DEL CAMBIO**

Durante la reunión del Central Board de marzo de 2022, se presentó la propuesta de cambio de procedimiento actual ( permitir que los equipamientos no aprobados obtengan una aprobación temporal mediante la realización de una prueba in situ antes de la competición). Cuando este cambio de procedimiento sea aprobado por el Central Board, se añadirá la Nota 2 a la introducción del apéndice sobre equipamientos de baloncesto.

Además, la Nota 4 propuesta proporciona una clarificación para los usuarios del documento que desconozcan las reglas del equipamiento del 3x3.

## **NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS**

### **INTRODUCCIÓN**

Notas:

1. Este apéndice se centra en los requisitos y especificaciones y no describe los procedimientos de prueba. Los procedimientos de prueba y las tolerancias de medición pueden encontrarse en el "Manual de Métodos de Prueba y Requisitos" que puede adquirirse en el Centro de la FIBA para Equipamiento e Instalaciones (equipmentandvenue@fiba.basketball).
2. El equipamiento instalado, que no está Aprobado por FIBA, puede someterse a una prueba in situ de acuerdo con las Reglas de FIBA para obtener la aprobación temporal del equipo instalado. Se pueden obtener más detalles en el Centro de Equipamiento e Instalaciones de la FIBA (equipmentandvenue@fiba.basketball).
3. El equipamiento aprobado por FIBA es válido para el nivel de competencia correspondiente hasta 8 años después de la compra, independientemente de su estado de aprobación actual por FIBA. Después de este período de 8 años, cualquier equipamiento que ya no esté aprobado por FIBA debe ser reemplazado. Este principio es válido para las siguientes categorías de equipamientos: Cestos , Marcadores y Software de Pantallas, Pista de Juego, Iluminación de la Cancha, Sistema de Instant Replay, Sistema de Cronometraje Controlado por Silbato y los asientos para los espectadores.
4. Para el baloncesto 3x3 o el baloncesto al aire libre de la FIBA, consulte el Apéndice Oficial de Equipamiento y Software del Baloncesto 3x3 – <https://fiba3x3.com/docs/equipment-and-software-appendix-to-the-3x3-official-rules.pdf>



## 2. Art. 1.2 Aro

### **RAZON DEL CAMBIO**

Existen muchas "aros flexibles" en el mercado e instaladas en las pistas de baloncesto que proporcionan la misma elasticidad de rebote y seguridad a los jugadores, pero se desenganchan bajo una carga de manera más gradual. El requisito específico es tener un positivo enganche que pueda fijarse entre 82 kg y 105 kg debería ser aplicable únicamente para el nivel 1.

### **NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS**

#### **Art. 1.2 Anillo para canasta**

- 1.2.7 Se requieren aros descarga de presión con las siguientes especificaciones para el Nivel 1 y también para los productos de Nivel 2 que soliciten la aprobación de la FIBA:
- El mecanismo de descarga de presión no deberá causar ningún daño ni al aro ni al tablero. El diseño del aro y su construcción deberán ser tales que garanticen la seguridad de los jugadores.
  - **Para el Nivel 1,** los aros de descarga de presión tendrán un mecanismo de "bloqueo positivo" que no debe desengancharse hasta que una carga estática de un mínimo de 82 kg y un máximo de 105 kg se haya aplicado verticalmente a la parte superior del anillo en el punto más distante del tablero. El mecanismo del anillo de descarga de la presión deberá ser ajustable dentro del rango de carga estática dado.
  - Cuando se libere el mecanismo de descarga de presión, la parte delantera o el lateral del aro deberá girar no más de 30 grados y no menos de 10 grados por debajo de la posición horizontal original.
  - Después de la descarga y con la carga ya no aplicada, el aro deberá volver automática e instantáneamente a su posición original. No se observará ninguna fisura ni deformación permanente del anillo.
  - La elasticidad/rebote del aro y del sistema de soporte deberá estar dentro del rango de absorción de energía del 35% al 50% de la energía total del impacto. Dos aros opuestos deberán caer dentro de un 5% de unidades entre sí.

### 3. Art. 1.4 Estructura de soporte del tablero

#### **RAZON DEL CAMBIO**

La correa de seguridad está diseñada como protección en caso de fallo de un cable o gancho en las estructuras montadas en el techo. Se incluye la recomendación de incluir una correa de seguridad para aumentar la seguridad del jugador en caso de fallo del equipamiento.

#### **NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS**

#### **1.4 Estructura de soporte del tablero**

- 1.4.1. Para el nivel 1, sólo se utilizarán estructuras de soporte de tablero móviles o fijadas al suelo. Para el nivel 2, además de las estructuras móviles o fijas en el suelo, también podrán utilizarse estructuras de soporte de tablero montadas en el techo o en la pared.
- 1.4.2. Las estructuras montadas en el techo no se utilizarán en recintos en los que la altura de la suspensión supere los 10.000 mm para evitar una vibración excesiva en la estructura de soporte. **Se recomienda instalar siempre correas de seguridad en las estructuras montada en el techo.**

## 4. Art. 2 Balones de baloncesto

### **RAZON DEL CAMBIO**

Actualmente, el requisito de bote de un balón baloncesto se sitúa entre 960 y 1.160 mm (1.060 mm  $\pm$ 100 mm), lo que significa que hay una diferencia máxima de 200 mm entre la altura de rebote de dos balones de baloncesto que cumplen las normas.

La tolerancia propuesta de 1.035 y 1.085 mm (1.060 mm  $\pm$ 25 mm), no cambia el punto medio del requisito, pero restringir la tolerancia mejorará la uniformidad en todo el mundo.

En línea, los fabricantes de balones de baloncesto deberán proporcionar un único valor o una escala más restringida de presión de inflado, impreso en el balón.

### **NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS**

## **2. Balón de Baloncesto**

2.4. El balón deberá:

- Ser esférico, con un máximo de 12 costuras que no superen los 6,35 mm de ancho y, con un solo tono de naranja o de una combinación de colores aprobada por la FIBA.
- Estar inflado a una presión de aire tal que, cuando se deje caer sobre el suelo de juego desde una altura de aproximadamente 1.800 mm medida desde la parte inferior del balón, rebote hasta una altura de **entre 1.035 y 1.085 mm**, medida desde la parte inferior del balón.
- Estar marcado con la presión de inflado recomendada o el rango de presión.
- Estar marcado con su respectivo número de tamaño.
- Estar dentro de las tolerancias de circunferencia y peso indicadas en la Tabla 1. Para todas las competiciones masculinas se utilizará un balón de talla 7; para todas las competiciones femeninas se utilizará un balón de talla 6; para todas las competiciones de baloncesto mini se utilizará un balón de talla 5 o un balón ligero de talla 5.

## 5. Art. 3 Marcador o video marcador

### **RAZON DEL CAMBIO**

Para que el reloj de juego, el reloj de tiro y el marcador se muestren de forma correcta y precisa en la pantalla de gráficos de TV durante las competiciones, el sistema de gráficos de TV estará conectado al sistema de marcador/video marcador. Para estandarizar los datos de entrada al sistema de gráficos de TV, los datos de salida del software del marcador/video marcador deben estar en un formato estándar. Por lo tanto, la FIBA ha redactado un protocolo estándar que deben seguir todos los fabricantes de marcadores. En él se describe el formato y el orden en que se proporcionan los datos al sistema de gráficos.

### **NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS**

#### **3. Marcador o Video Marcador**

- 3.6 Los marcadores de Nivel 1 que soliciten la aprobación de la FIBA, deberán cumplir con el Protocolo Estándar de Marcadores de la FIBA. El protocolo describe una salida estándar del Marcador hacia el sistema de Gráficos de TV; puede ser obtenido del Centro de Equipamientos e Instalaciones de FIBA (equipmentandvenue@fiba.basketball).

## 6. Art. 5 Reloj de tiro

### **RAZON DEL CAMBIO**

Actualmente, este artículo es aplicable sólo al nivel 1, sin embargo, en todos los niveles del baloncesto debería exigirse un reloj de tiro duradero que pueda soportar los impactos del balón.

### **NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS**

#### **5. Reloj de tiro**

- 5.4 El reloj de tiro deberá poder soportar los impactos directos de los balones de baloncesto, de acuerdo con el test de durabilidad del reloj de tiro.
- 5.5 Para el nivel 1, el reloj de tiro deberá estar conectado al reloj de juego de manera que cuando:
- El reloj de juego se detenga, el reloj de tiro también se detenga.
  - El reloj de juego se pone en marcha, es posible poner en marcha el reloj de tiro manualmente.
  - El reloj de tiro se detiene y suena, el conteo del reloj de juego continúa y puede ser detenido, si es necesario, manualmente.
- 5.6 Para el nivel 1, el dispositivo de visualización del reloj de tiro (diagrama 10), junto con un reloj de juego duplicado, deberá:
- Estar montado en cada estructura de soporte del tablero a un mínimo de 300 mm por encima y detrás del tablero (Diagrama 1 o 2) o colgado del techo.
  - Tener los números del reloj de tiro en color rojo y los números del reloj de juego duplicado en color amarillo.
  - Los números del reloj de tiro deberán tener una altura mínima de 230 mm y ser más grandes que los números del reloj de juego duplicado.
  - Tener 3 o 4 superficies de visualización por unidad o dos unidades con superficie de doble cara (recomendado para el nivel 2) para que sean claramente visibles para todos los participantes en el juego, incluidos los espectadores.
  - Tener un peso máximo de 60 kg, incluida la estructura de soporte.
  - Estar equipado con una franja luminosa a lo largo de su perímetro (opcional), que se ilumina en rojo sólo cuando suena la señal del reloj de juego para el final de un cuarto o de una prórroga.
  - Estar equipado con una tira de luz a lo largo de su perímetro en la parte superior (opcional), que se ilumina en amarillo sólo cuando suena la señal del reloj de tiro y estar montado directamente debajo de la tira de luz roja para el reloj de juego.
  - Ser capaz de resistir los impactos directos de los balones de baloncesto, según el test de durabilidad del reloj de tiro.
  - Tener compatibilidad electromagnética de acuerdo con los requisitos legales del país respectivo

## 7. Art. 10 Superficie de juego

### **RAZON DEL CAMBIO**

Existe un interés creciente por parte de la industria de las instalaciones deportivas por contar con un suelo de vidrio con LED (actualmente, permitido sólo para las competiciones de nivel 2). La superficie puede ofrecer una serie de oportunidades comerciales y de participación de los aficionados al proporcionar una pantalla LED completa en la superficie del terreno de Juego. Además, la superficie puede instalarse en instalaciones polideportivas, lo que permite al gestor del recinto cambiar instantáneamente entre las líneas de juego de varios deportes diferentes en la pista.

En el mercado existen sistemas de suelos de vidrio con LED que ofrecen esta posibilidad, al tiempo que proporcionan las mismas propiedades funcionales deportivas que un suelo de madera. En la tabla siguiente se describen todas las propiedades funcionales deportivas del suelo de juego que deben cumplir tanto los suelos de madera como los de cristal.

### **NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS**

## **10. Superficie de juego**

- 10.1 La superficie de juego será de:
- Suelo de madera permanente o móvil (Niveles 1 y 2).
  - **Suelo de cristal permanente o móvil (Niveles 1 y 2).**
  - Suelo sintético permanente o móvil (Nivel 2).
- 10.2 La superficie juego deberá:
- Tener una longitud mínima de 32.000 mm y una anchura mínima de 19.000 mm.
- Tener una superficie antideslumbrante.
- 10.3 El suelo debe cumplir con los siguientes requisitos funcionales deportivos:

Propiedades de rendimiento	Nivel 1 Suelos permanentes	Nivel 1 Suelos móviles	Nivel 2 Suelos permanentes y móviles
<b>Reducción de la fuerza,</b> según la norma EN 14808	≥ 50 % - ≤ 75 %		≥ 40 % - ≤ 75 %
	Uniformity (absolute): (± 5 % from average)		
<b>Deformación vertical,</b> según la norma EN 14809	≥ 2.3 mm - ≤ 5.0 mm	≥ 1.5 mm - ≤ 5.0 mm	≥ 1.5 mm - ≤ 5.0 mm
	Uniformity: (± 0.7 mm from average)		
<b>Retorno del balón,</b> según la norma EN 12235	≥ 93 %	≥ 93 %	≥ 90 %
	Uniformity (absolute): (± 3 % from average)		
<b>Resistencia al deslizamiento,</b> según la norma EN 13036	Average: ≥ 80 - ≤ 110		
<b>Resistencia al desgaste,</b> según la norma EN 5470	≤ 80 mg		≤ 100 mg
<b>Brillo superficial (%)</b>	≤ 45 % *		N/A
<b>Carga de rodadura,</b> según la norma EN 1569	Permanent indentation of ≤ 0.5 mm		

**Tabla 3** Requisitos de los suelos de madera y vidrio (niveles 1 y 2)

## 8. Art. 15 Paneles publicitarios

### **RAZON DEL CAMBIO**

Con la introducción de una categoría del programa de aprobación de la FIBA para los paneles publicitarios, se debe realizar un test de impacto del balón para garantizar la calidad del producto.

### **NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS**

#### **15. Paneles Publicitarios**

15.2 Los paneles publicitarios deberán:

- No superar una altura de 1.000 mm desde la pista de juego.
- Estar acolchados en la parte superior y en los bordes laterales con un grosor mínimo de 20 mm (diagrama 13) y cumplir con todos los requisitos de seguridad para los jugadores indicados en la sección 1.5.6.
- No tener rebabas; **todos los bordes y esquinas** deben estar redondeados.
- Estar en conformidad con los requisitos nacionales de seguridad para el equipo eléctrico en el país respectivo.
- Tener protección mecánica para todas las partes accionadas por el motor.
- No ser inflamable.
- **Ser capaz de resistir los impactos directos de balones de baloncesto, según el test de impacto de balones.**



## 9. Art. 15 Paneles publicitarios

### **RAZON DEL CAMBIO**

Actualmente, se recomienda una frecuencia de reproducción superior a 3.000 Hz/s. La mejora de la tecnología permite recomendar una tasa de reproducción más rápida, lo que da lugar a una mejor imagen en las pantallas de televisión/medios de comunicación.

### **NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS**

#### **15. Paneles publicitarios**

- 15.3 A efectos de producción, se recomienda que los paneles publicitarios tengan:
- La funcionalidad de atenuar la iluminación.
  - Una frecuencia de reproducción superior a 3.800 Hz/s.

## 10. Art. 16 Zona de los espectadores

### **RAZON DEL CAMBIO**

Requisitos adicionales de conformidad con la seguridad para los soportes telescópicos y desmontables..

### **NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS**

#### **16. Zona de los espectadores**

16.7 Las tribunas telescópicas y desmontables deberán ser probadas de acuerdo con los códigos de construcción y las normas de seguridad nacionales/locales. Además deberán cumplir con las siguientes normas, salvo si las normas locales permiten otras desviaciones:

- EN 13200-5. Instalaciones para espectadores. Parte 5: Tribunas telescópicas.
- EN 13200-6. Instalaciones para espectadores. Parte 6: Tribunas desmontables (temporales).

Cada proyecto deberá ser validado por un ingeniero cualificado mediante la presentación de cálculos estructurales y la presentación de informes de pruebas de carga independientes que demuestren la conformidad con todas las normas y la legislación nacional y regional.

# 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