



# **CAMBIO DE REGLAS TEMPORADA 2022/2023**



# ÍNDICE

1. Superficie de juego
2. Componentes de equipo
3. Jugador lesionado
4. Faltas al finalizar un cuarto
5. Pista de calentamiento
6. Establecimiento primer saque de posesión alterna ⚠
7. Comienzo y final de un saque
8. Final de un regate
9. Primera posesión cuarto/prórroga
10. Aclaración faltas personales a ignorar
11. Falta de saque ⚠
12. Errores corregibles
13. Obligaciones del anotador
14. Obligaciones del cronometrador
15. "Challenge" + uso de IRS
16. Nuevas señales arbitrales ⚠

# 1. SUPERFICIE DE JUEGO

**SE INCLUYE LA DEFINICIÓN DE "SUPERFICIE DE JUEGO"**

Terreno de juego (28x15) + espacio de 2 metros desde las líneas limítrofes libre de obstáculos

---

## REGLA DOS – TERRENO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

---

### Art. 2 Terreno de juego

#### 2.1 Terreno de juego

El terreno de juego será una superficie plana y dura, libre de obstáculos (Diagrama 1), con unas dimensiones de 28 metros de largo y 15 metros de ancho, medidas desde el borde interior de las líneas limítrofes.

#### 2.2 Superficie de juego

La superficie de juego incluye el terreno de juego y la línea limítrofe exterior, libre de obstáculos, con una dimensión mínima de 2 metros (Diagrama 2). Por tanto, la superficie de juego mínima será de 32 metros de largo y 19 metros de ancho.

## 2. COMPONENTES DE EQUIPO

### COMPONENTES DE EQUIPO

Aclaración sobre el personal con derecho a sentarse en el banquillo que pueden presentar los equipos

#### 4.2 Regla

##### 4.2.1 Cada equipo se compone de:

- Un máximo de 12 miembros de equipo facultados para jugar, incluido un capitán.
- Un primer entrenador.
- Un máximo de 8 acompañantes de equipo, incluyendo entrenadores ayudantes, que pueden sentarse en el banquillo. Si un equipo dispone de entrenadores ayudantes, el primer entrenador ayudante se inscribirá en el acta del partido.



## 3. JUGADOR LESIONADO

### JUGADOR LESIONADO

Aclaración sobre cuándo deben detener los árbitros el juego cuando hay un jugador lesionado en pista

#### Art. 5 Jugadores: lesión

- 5.1 Los árbitros pueden detener el juego en caso de lesión de uno o varios jugadores.
- 5.2 Si el balón está vivo cuando se produce una lesión, los árbitros no harán sonar su silbato hasta que el equipo con control del balón haya lanzado a canasta, haya perdido el control del balón, se abstenga de jugarlo o el balón quede muerto, **a menos que ninguno de los equipos sea puesto en desventaja**. Si es necesario proteger a un jugador lesionado, los árbitros pueden detener el juego inmediatamente.
- 5.3 Si el jugador lesionado no puede continuar jugando inmediatamente (en aproximadamente 15 segundos) o si es atendido o si un jugador recibe asistencia por parte del primer entrenador, entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos y/o acompañantes de su propio equipo, deberá ser sustituido a menos que su equipo se quede con menos de 5 jugadores en el terreno de juego.

## 4. FALTAS AL FINALIZAR UN CUARTO

### FALTAS CERCANAS AL FINAL DE UN CUARTO O PRÓRROGA

El árbitro determinará (con los medios disponibles: IRS o consultando a sus compañeros) el tiempo restante tras una falta cometida cerca del final de un cuarto o 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 sanciona una falta técnica, antideportiva o descalificante durante un intervalo de juego, cualquier tiro libre resultante se administrará antes del inicio del siguiente cuarto o prórroga.

## 5. PISTA DE CALENTAMIENTO

### CAMBIO DE PISTA DE CALENTAMIENTO

Los equipos deberán calentar antes del inicio del partido en la media pista que se encuentre delante de su banquillo (se elimina el calentamiento cruzado adaptándose a lo que ya hacían la mayoría de equipos)

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

- 9.1 El primer cuarto comienza cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal en el lanzamiento del salto entre dos.
- 9.2 Los demás cuartos o prórrogas comienzan cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.
- 9.3 El partido no puede comenzar si uno de los equipos no está en el terreno de juego con 5 jugadores preparados para jugar.
- 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 situada 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.



## 6. ESTABLECIMIENTO DEL PRIMER SAQUE POR POSESIÓN ALTERNA



### ESTABLECIMIENTO DEL PRIMER SAQUE POR POSESIÓN ALTERNA

- 12.6 **Procedimiento de posesión alterna**
  - 12.6.1 En todas las situaciones de salto, los equipos alternarán la posesión del balón para efectuar un saque desde el punto más cercano a donde se produjo la situación de salto, excepto directamente detrás del tablero.
  - 12.6.2 El equipo que no obtenga el primer control del balón vivo después del salto entre dos tendrá derecho al primer saque por posesión alterna.
  - 12.6.3 El equipo que tenga derecho a la siguiente posesión alterna al final de cualquier cuarto o prórroga comenzará el siguiente cuarto o prórroga mediante un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, a menos que deba administrarse una penalización de tiros libres y saque.



## 7. COMIENZO Y FINAL DE UN SAQUE

### ACLARACIÓN SOBRE EL COMIENZO Y EL FINAL DE UN SAQUE

#### Art.17 Saque

##### 17.1 Definición

17.1.1 Se efectúa un saque cuando un jugador situado fuera de la línea limítrofe pasa el balón al terreno de juego.

##### 17.1.2 Un saque:

- **Comienza** cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.
- **Finaliza** cuando:
  - El balón toca o es tocado legalmente por cualquier jugador en el terreno de juego.
  - El equipo que efectúa el saque comete una violación.
  - Un balón vivo se encaja entre el aro y el tablero durante un saque.

## 8. FINAL DE UN REGATE

### ACLARACIÓN SOBRE CUÁNDO FINALIZA UN REGATE

Se aclara qué se considera un manejo defectuoso del balón durante el regate

#### Art.24     Regate

##### 24.1     **Definición**

24.1.1     Un regate es el movimiento de un balón vivo causado por un jugador con control de ese balón y que lo lanza, palmea, rueda o lo bota en el terreno de juego.

24.1.2     **Un regate comienza** cuando un jugador, tras haber obtenido el control de un balón vivo sobre el terreno de juego, lo lanza, palmea, rueda o lo bota en el terreno de juego y lo vuelve a tocar antes de que toque a otro jugador.

Durante un regate el jugador no puede colocar ninguna parte de su(s) mano(s) debajo del balón y llevarlo de un lugar a otro o hacer que el balón se detenga y luego volver a efectuar un regate.

Durante un regate se puede lanzar el balón al aire a condición de que toque el suelo o a otro jugador antes de que el que lo lanzó vuelva a tocarlo con las manos.

No existe límite al número de pasos que puede dar un jugador mientras el balón no está en contacto con la mano.

## 9. PRIMERA POSESIÓN DE CUARTO/PRÓRROGA

### ACLARACIÓN SOBRE LA PRIMERA POSESIÓN DE CADA CUARTO/PRÓRROGA TRAS SALTO ENTRE 2 O SAQUE DESDE LA LÍNEA CENTRAL

#### 29.2 Procedimiento

- 29.2.1 Después del salto inicial o después del saque desde la línea central para comenzar los demás cuartos o prórrogas, si un jugador obtiene el control de un balón vivo sobre el terreno de juego, independientemente si es en pista delantera o trasera, el reloj de tiro comenzará en 24 segundos.



## 10. ACLARACIÓN FALTAS PERSONALES A IGNORAR

### FALTAS PERSONALES COMETIDAS MIENTRAS SUENA LA SEÑAL DE FINAL DE CUARTO/PRÓRROGA O MIENTRAS SE SANCIONA UNA INFRACCIÓN

Se ignoran (salvo técnicas, antideportivas o descalificantes) al considerarse que se cometen después de que el balón quede muerto

#### Art.32 Faltas

##### 32.1 Definición

32.1.1 Una falta es una infracción de las reglas que implica un contacto personal ilegal con un adversario y/o un comportamiento antideportivo.

32.1.2 Se puede sancionar cualquier número de faltas contra cada equipo. Independientemente de la penalización, se señalará cada falta, se anotará en el acta del partido al jugador infractor y se penalizará de acuerdo a estas reglas.

32.1.3 Si la falta se sanciona después de que el balón quede muerto cuando:

- Suena la señal del reloj de partido indicando el final de un cuarto o prórroga,
- Se sanciona una infracción,

La falta se ignorará a menos que sea una falta técnica, antideportiva o descalificante.

# 11. FALTA DE SAQUE



## NUEVA FALTA DE SAQUE (durante los 2 últimos minutos del 4º cuarto y prórrogas)

Se elimina el criterio 5 de antideportivas y se incluye esta nueva falta de saque

### 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 cuarto 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 limitrofes.

#### 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 juego se reanudará mediante un saque del equipo no infractor en el punto 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 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.

34.2.3 Si la falta es una falta de saque:

- El jugador objeto de la falta dispondrá de 1 tiro libre, independientemente de si el equipo infractor está en situación de penalización por faltas de equipo. El juego se reanudará mediante un saque del equipo no infractor en el punto más cercano a la infracción.



## 12. ERROR CORREGIBLE

### ERROR CORREGIBLE

Anteriormente denominado error rectificable, se aclara que no son corregibles tras finalizar el partido

#### Art.44 Errores corregibles

##### 44.1 Definición

Los árbitros pueden corregir un error si se ha ignorado involuntariamente una regla únicamente en una de estas situaciones:

- Conceder uno o varios tiros libres a los que no se tiene derecho.
- No conceder uno o varios tiros libres a los que se tiene derecho.
- Conceder o anular puntos por error.
- Permitir lanzar uno o varios tiros libres a un jugador equivocado.

##### 44.2 Procedimiento general

- 44.2.1 Para que los errores arriba mencionados sean corregibles, los árbitros, comisario, si lo hubiera, u oficiales de mesa deben descubrirlos antes de que el balón esté vivo a continuación del primer balón que quede muerto después de que el reloj se haya puesto en marcha tras el error. Estos errores ya no son corregibles después de que el balón quede muerto cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final del partido.



## 13. OBLIGACIONES DEL ANOTADOR

### OBLIGACIONES DEL ANOTADOR

"Challenge"

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

48.1

El **anotador** dispondrá de un acta del partido y guardará un registro de:

- Los equipos, anotando los nombres y números de los jugadores que van a empezar el partido y de los sustitutos que participan en el partido. Cuando se produzca una infracción de las reglas relativa a los 5 jugadores que comienzan el partido, sustituciones o número de los jugadores, avisará al árbitro más cercano en cuanto sea posible.
- El tanteo arrastrado, anotando las canastas y tiros libres conseguidos.
- Las faltas señaladas a cada jugador. Anotará las faltas señaladas a cada primer entrenador y advertirá 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.
- Tiempos muertos. Notificará al primer entrenador, a través de un árbitro, que no dispone de más tiempos muertos en una parte o prórroga.
- La siguiente posesión alterna, manejando la flecha de posesión alterna. El anotador cambiará la dirección de la flecha en cuanto finalice la primera parte, puesto que los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda parte.
- Para cada equipo, el "challenge" del primer entrenador confirmado por los árbitros. Informará a los árbitros cuando un primer entrenador solicite erróneamente un segundo "challenge".

# 14. OBLIGACIONES DEL CRONOMETRADOR

## OBLIGACIONES DEL CRONOMETRADOR

Nuevo reparto de funciones de los oficiales de mesa

### 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.
  - Manejará las señales de faltas de equipo, cada una situada a un lado de la mesa de oficiales en su extremo más cercano al banquillo de cada equipo. La señal de faltas de equipo mostrará el número de faltas de equipo sancionadas en cada momento y será completamente rojo, sin mostrar ningún número, una vez que el balón pase a estar vivo después de la cuarta falta de equipo en cada cuarto.
  - Notificará las sustituciones.
  - Notificará los tiempos muertos. 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.



## 15. “CHALLENGE” + USO DEL IRS

### “CHALLENGE” + USO DEL INSTANT REPLAY (IRS)

Nueva posibilidad de solicitar una revisión con el sistema IRS por parte de los primeros entrenadores

#### **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.



# 16. NUEVAS SEÑALES ARBITRALES



## NUEVAS SEÑALES ARBITRALES

### INTERPOSICIÓN/ INTERFERENCIA



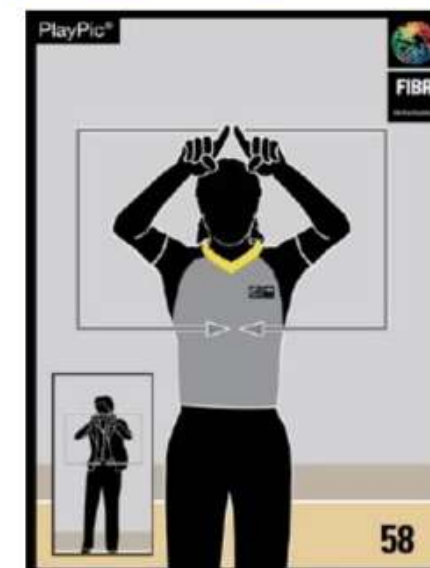
Girar el dedo índice extendido trazando un círculo sobre la otra mano

### CILINDRO ILEGAL



Mover ambos brazos verticalmente con palmas abiertas arriba y abajo

### “CHALLENGE” DEL PRIMER ENTRENADOR



Trazar un rectángulo en el aire