



REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO

RESUMEN DE CAMBIOS 2018

Este material ha sido creado por el Departamento de Arbitraje de FIBA y traducido por la Federación Española de Baloncesto. En caso de discrepancia entre ambos documentos, el documento original prevalecerá.

VERSIÓN 3.0: 31/08/2017
ROB 2018

NOTA.

Abreviaturas utilizadas:

PF = Personal Foul = Falta Personal.

UF = Unsportsmanlike Foul = Falta Antideportiva.

DQF = Disqualifying Foul = Falta Descalificante.

OOB = Out-of-bounds = Fuera de banda.

L2M = Last 2 Minutes of the 4th quarter or overtime = Últimos 2 Minutos del 4º cuarto o de la prórroga.

1 FT = 1 Free Throw = 1 Tiro Libre.

2 FTs + P = 2 Free Throws and possession for throw-in = 2 Tiros Libres y posesión para el saque.

GT = Goal tending = Interposición.

BI = Basket interference = Interferencia.

IRS = Instant Replay System = Sistema de Repetición Instantánea.



ÍNDICE.

1. Terminología. (Diapositiva 4)
2. Art. 4 - Uniformes: Accesorios (Diapositiva 5)
3. Art. 17 - Saque (Diapositiva 6)
4. Art. 17 - Saque después de UF - DQF – Enfrentamiento (Diapositiva 7)
5. Art. 24 - Regate (Diapositiva 8)
6. Art. 29 - 24 segundos (Diapositivas 9 a 14)
7. Art. 35 - Falta doble (Diapositiva 15)
8. Art. 36 - Falta técnica (Diapositiva 16)
9. Art. 39 - Enfrentamientos (Diapositiva 17)
10. Art. 46 - Árbitro Principal (Crew chief): Obligaciones IRS (Diapositiva 18)
11. Art. 50 - Operador del reloj de lanzamiento. Obligaciones (Diapositiva 19)
12. Equipamiento. Reloj de lanzamiento (Diapositiva 20)



TERMINOLOGÍA.

PERIODO



CUARTO

**PERIODO
EXTRA**



PRÓRROGA



ART. 4 - UNIFORMES: ACCESORIOS.

**CUALQUIER ACCESORIO
USADO POR EL EQUIPO
DEBE SER DE UN MISMO
COLOR SÓLIDO
(CUALQUIER COLOR)**

LOS ACCESORIOS SON:

- **MANGAS DE PROTECCIÓN DE BRAZOS PIERNAS.**
- **PROTECCIÓN PARA LA CABEZA**
- **MUÑEQUERAS Y CINTAS PARA LA CABEZA.**
- **VENDAJE.**
- **LAS CAMISAS POR DEBAJO DEL UNIFORME NO ESTÁN PERMITIDAS.**

Art. 4.4.2. "Todos los jugadores del equipo deben tener todas sus mangas de compresión de brazos y piernas, protección para la cabeza, muñequeras, cintas para el pelo y vendajes del mismo color sólido."

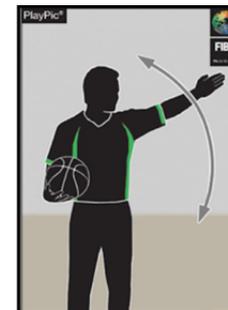


ART. 17 – SAQUE.

- 1. ÚLTIMOS 2 MINUTOS DEL 4º CUARTO O DE CUALQUIER PRÓRROGA.**
- 2. EL DEFENSOR NO PUEDE MOVERSE SOBRE LA LÍNEA LIMÍTROFE.**

ÁRBITRO

- UTILIZA LA SEÑAL DE AVISO PREVENTIVO.**
- SI HAY VIOLACIÓN, FALTA TÉCNICA AL JUGADOR DEFENSOR.**



ART. 17 - SAQUE TRAS UF, DQF Y ENFRENTAMIENTO.

TODOS LOS SAQUES COMO PARTE DE UNA UF, DQF O ENFRENTAMIENTO SERÁN ADMINISTRADOS DESDE LA LÍNEA DE SAQUE DE LA PISTA DELANTERA DEL EQUIPO.

EN TODOS LOS CASOS EL EQUIPO TENDRÁ 14 SEGUNDOS EN EL RELOJ DE LANZAMIENTO.



ART. 24 – REGATE.

**LANZAR EL BALÓN
CONTRA EL TABLERO YA
NO SE CONSIDERA UN
REGATE.**

**“EL MATE CONTRA EL
TABLERO” SE PERMITE
TRAS EL REGATE.**



SE LANZA EL BALÓN CONTRA EL TABLERO



EL BALÓN TOCA EL TABLERO



EL JUGADOR ATRAPA EL BALÓN



EL MATE ESTÁ PERMITIDO



ART. 29 - 24 SEGUNDOS (1).

**SIEMPRE QUE SE SANCIONE UNA FALTA O VIOLACIÓN
AL EQUIPO QUE CONTROLA EL BALÓN:**

**1. EL RELOJ DE
LANZAMIENTO
SE REINICIARÁ**

**2. SAQUE PARA EL
EQUIPO
OPONENTE CON:**

**A. 24 SEGUNDOS SI EL
SAQUE ES EN LA
PISTA TRASERA.**

24

**B. 14 SEGUNDOS SI EL
SAQUE ES EN LA
PISTA DELANTERA.**

14



ART. 29 - 24 SEGUNDOS (2).

ÚLTIMOS 2 MINUTOS DEL 4º CUARTO O DE LA PRÓRROGA:



EL ENTRENADOR DEL EQUIPO QUE SACA EN PISTA TRASERA DECIDE DESPUÉS DE SU TIEMPO MUERTO DÓNDE SE REANUDARÁ EL PARTIDO.

24



14



ART. 29 - 24 SEGUNDOS (3).

TIEMPO MUERTO CONCEDIDO AL EQUIPO QUE SACA, U2M CUARTO O PRÓRROGA

PISTA TRASERA

FIBA

REINICIO A 24 SEGUNDOS, DESPUÉS DE CANASTA, FALTA O VIOLACIÓN DE LOS Oponentes.

NO REINICIO, SI HAY FUERA DE BANDA O CUALQUIER OTRA RAZÓN.

HOME SCORER'S TABLE VISITOR

PISTA DELANTERA

FIBA

NO REINICIO, SI HAY FUERA DE BANDA O CUALQUIER OTRA RAZÓN.

NO REINICIO, SI HAY MENOS DE 14 SEGUNDOS.

HOME SCORER'S TABLE VISITOR

DIRECCIÓN DEL JUEGO



ART. 29 - 24 SEGUNDOS (4).

PRINCIPIOS PARA EL REINICIO A 24 SEGUNDOS

24

UN EQUIPO
OBTIENE EL
CONTROL DE UN
BALÓN VIVO EN EL
TERRENO DE
JUEGO.

24

SAQUE DESPUÉS
DE UNA CANASTA
VÁLIDA.

24

SAQUE DESDE
PISTA TRASERA
TRAS FALTA O
VIOLACIÓN DEL
EQUIPO
OPONENTE.

24

PARTIDO
DETENIDO POR
UNA ACCIÓN
RELACIONADA
CON EL EQUIPO
QUE NO CONTROLA
EL BALÓN.



ART. 29 - 24 SEGUNDOS (5).

PRINCIPIOS PARA EL REINICIO A 14 SEGUNDOS

14

EL MISMO EQUIPO
RECUPERA EL
BALÓN TRAS UN
TIRO NO
CONVERTIDO
(BALÓN TOCA EL
ARO).

14

SAQUE DESDE
PISTA DELANTERA
DESPUÉS DE
FAITA O
VIOLACIÓN DEL
EQUIPO
CONTRARIO.

14

SAQUE DURANTE
LA PENALIZACIÓN
DE UNA UF /DQF
DESDE LA LÍNEA
DE SAQUE DE LA
PISTA DELANTERA
DEL EQUIPO.

14

L2M Y TIEMPO
MUERTO CON LA
OPCIÓN DE SAQUE
EN PISTA
DELANTERA Y 14 O
MÁS SEGUNDOS
EN LA CUENTA.



ART. 29 - 24 SEGUNDOS (6).

PRINCIPIOS DE NO REINICIO (SE MANTIENE LA CUENTA)

9

**PARTIDO
DETENIDO POR
UNA ACCIÓN
RELACIONADA
CON EL EQUIPO
QUE CONTROLA EL
BALÓN.**

9

**PARTIDO DETENIDO
POR UNA ACCIÓN
NO RELACIONADA
CON NINGÚN
EQUIPO, EXCEPTO
SI SE PONE A LOS
OPONENTES EN
DESVENTAJA.**

9

**EL EQUIPO QUE
CONTROLA EL
BALÓN REALIZA
UN SAQUE
DESPUÉS DE QUE
EL BALÓN HAYA
SALIDO FUERA DE
BANDA.**

9

**L2M Y TIEMPO
MUERTO CON LA
OPCIÓN DE SAQUE
EN PISTA
DELANTERA Y 13
O MENOS
SEGUNDOS EN LA
CUENTA.**

9

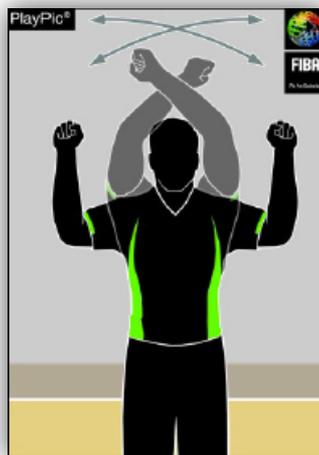
**FALTA TÉCNICA
COMETIDA POR EL
EQUIPO QUE
CONTROLA EL
BALÓN.**



ART. 35 – FALTA DOBLE.

PARA CONSIDERAR LA ACCIÓN COMO FALTA DOBLE

**2 JUGADORES Oponentes
se hacen falta el uno al
otro con contacto
físico y con la misma
penalización.**



ART. 36 – FALTA TÉCNICA.



PENALIZACIÓN:

1 TIRO LIBRE, PARA SER ADMINISTRADO INMEDIATAMENTE (PERO DESPUÉS DEL TIEMPO MUERTO)

PARA REANUDAR:

EL BALÓN SE DEVUELVE AL EQUIPO QUE CONTROLABA EL BALÓN O TENÍA DERECHO AL BALÓN CUANDO SE SANCIONÓ LA FALTA TÉCNICA.



ART. 39 – ENFRENTAMIENTO.

**SI UN MIEMBRO DE UN EQUIPO
(SUSTITUTO, DOCTOR, ETC...) ABANDONA EL ÁREA DE BANQUILLO DE EQUIPO DURANTE UN ENFRENTAMIENTO.**

**SI NO ESTÁ INVOLUCRADO EN EL ENFRENTAMIENTO:
DESCALIFICADO Y TF AL ENTRENADOR.
"F" (2 FT + P) X EQUIPO.**



**SI ESTÁ ACTIVAMENTE INVOLUCRADO:
FALTA DESCALIFICANTE
"D" (2 FT + P) X PERSONA.**



ART. 46 – ÁRBITRO PRINCIPAL (CREW CHIEF). IRS.

**ÚLTIMOS DOS MINUTOS
DEL PARTIDO**

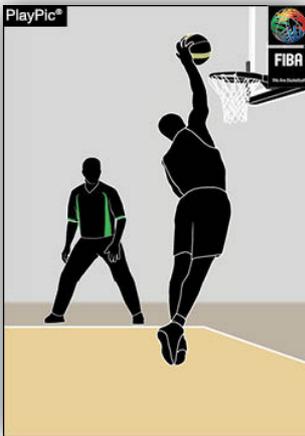
**DURANTE CUALQUIER MOMENTO
DEL PARTIDO**

**GT/BI SANCIONADO
SÍ/NO**



**TIRADOR 2/3
TIROS LIBRES**

**ACTUALIZAR
PF/UF/DQF**



ART. 50 – OPERADOR DEL RELOJ DE TIRO. DEBERES.

BALÓN ENCAJADO ENTRE EL TABLERO Y EL ARO



SITUACIÓN DE SALTO

REINICIO A 14" SI EL BALÓN ES PARA EL EQUIPO A, QUE LO CONTROLABA

REINICIO A 24" SI EL BALÓN ES PARA EL EQUIPO B, QUE NO LO CONTROLABA



EQUIPAMIENTO: DISPOSITIVO DEL RELOJ DE TIRO



**EN COMPETICIONES FIBA NIVEL 1
SE PERMITEN RELOJES DE
LANZAMIENTO CON DISPOSITIVOS
DE DOBLE CARA PARA SER VISIBLE
PARA TODOS EN EL PARTIDO.**

