



FEDERACIÓN INSULAR DE BALONCESTO DE TENERIFE  
COMITÉ DE ÁRBITROS

C/ José María de Villa Nº 7  
38005- S/C Tenerife



Tfno: 922.213.417 Fax: 922.217.120 Email: [info@fibtenerife.com](mailto:info@fibtenerife.com) Web: [www.fibtenerife.com](http://www.fibtenerife.com)

A partir del comienzo de la temporada 2010/2011, se aplicaran los cambios realizados por FIBA en las reglas oficiales. Hay que tener en cuenta que, **NO TODOS ELLOS SERÁN DE APLICACIÓN EN LAS COMPETICIONES DE LA FIBT PARA ESTA TEMPORADA.**

Los artículos referidos a la pista de juego, al manejo del reloj de 24" y al semicírculo de carga, quedan aplazados hasta la temporada 2.012, tiempo máximo que permite la FIBA para su aplicación. Todo el resto de Reglas serán de aplicación inmediata.

SERÁN COLGADOS EN LA WEB PARA SU DESCARGA TANTO EN REGLAMENTO DE JUEGO 2.010 COMO LAS INTERPRETACIONES 2.010.

Estos cambios serán igualmente puestos en conocimiento de los clubes de la FIBT.

Los cambios íntegros (incluyendo las situaciones de 24", semicírculo de carga y pista de juego) sí serán de aplicación en las competiciones LEB. Por tanto, deberán ser conocidas por los oficiales de mesa que actúen en dicha categoría.





#### Art 2. Pista

- La línea de tres puntos se aleja 0'5 m. de la canasta (en lugar de estar a 6'25 m. estará a 6'75 m.)
- La zona restringida (tres segundos) será un rectángulo (no un trapecoide como hasta ahora), como en la NBA norteamericana.
- Un semicírculo de no carga estará marcado debajo de cada canasta. La distancia, desde el centro de la canasta al interior del semicírculo (pintado en el suelo) es de 1'25 m.
- 2 pequeñas líneas estarán marcadas fuera de la pista en la línea lateral opuesta a la mesa de oficiales. La distancia de estas líneas a la línea de fondo más cercana es de 8'325m.

**NO SE APLICARAN LOS 3 PRIMEROS PUNTOS, SI EL 4º PUNTO.**

#### Art. 4 Uniformes

El uniforme de los miembros del equipo se compone de:

- Calcetines del mismo color dominante para todos los jugadores del equipo.
- Calentadores que sobresalgan por debajo del pantalón del mismo color dominante que este.
- Medias de compresión (anti embolicas) del mismo color que los pantalones.

Si se emplean para la parte superior de la pierna deben acabar por encima de la rodilla; si se emplean para la parte inferior de la pierna, deben acabar por debajo de la rodilla.

- Mangas de compresión (anti embolicas) del mismo color dominante que las camisetas.
- Protectores bucales transparentes incoloros.
- Esparadrapo incoloro transparente en los brazos, hombros, piernas, etc.
- Durante el partido, un jugador no podrá exhibir ningún nombre, marca, logotipo o cualquier otra identificación comercial, promocional o benéfica en su cuerpo, pelo o cualquier otra parte.

**LO QUE SE PRETENDE ES QUE LAS PRENDAS SEAN DE UN MISMO COLOR O SIMILAR. LA APLICACIÓN DE ESTA MODIFICACIÓN DEBERA APLICARSE CON SENSATEZ.**

#### Art. 8,9 y 10 Tiempo de juego, tanteo empatado y períodos extras. Comienzo y final de un período o del partido. Estado del balón.

Durante un salto: El balón se convierte en vivo cuando el balón sale de las manos del árbitro en el salto entre dos inicial (antes: cuando el balón era tocado por el saltador). Ahora este es el momento en que empieza el primer período y termina el intervalo de juego anterior al inicio del partido.

Esta regla elimina el teórico problema que existía cuando una falta era cometida durante el salto antes que el balón hubiera sido palmeado. Para la antigua regla esta era una falta en el intervalo de juego, ahora ésta es una falta cometida durante el tiempo de juego.

Durante un saque de banda: Los otros períodos empiezan, y terminan los intervalos de juego anteriores cuando el balón se convierte en vivo, o sea, el jugador que va a realizar el saque tiene el balón a su disposición. Antes era en el momento en que el balón era tocado en la pista.

**SE MODIFICA LA APLICACIÓN DE UNA FALTA EN EL INTERVALO DE JUEGO. RARA VEZ SE PRODUCE UN CONTACTO ENTRE LOS JUGADORES ALREDEDOR DEL CIRCULO CENTRAL ANTES DE QUE EL ÁRBITRO LANCE EL BALÓN EN UN SALTO ENTRE DOS.**





#### Art 16 – Canasta al final de un período

Un nuevo párrafo se ha introducido para definir mejor cuanto tiempo puede transcurrir durante un tiro, palmeo o mate:

“El reloj del partido debe indicar 0:00.03 (tres décimas de segundo) o más para que un jugador que ha controlado el balón tras un saque o en un rebote después del último o único tiro libre para poder intentar un lanzamiento a canasta. Si el reloj de partido indica 0:00.02 o 0:00.01 la única forma válida de conseguir una canasta es palmeando o realizando un mate directo del balón”.

**SI QUEDAN 0'3 DECIMAS DE SEGUNDO, HAY TIEMPO PARA QUE EXISTA UN TIRO. SI QUEDA MENOS TIEMPO, SOLO PUEDE HABER UN PALMEO O UN MATE DIRECTO.**

#### Art 17 – Saque en los dos últimos minutos

Durante los 2 últimos minutos del cuarto período o cualquier prórroga, después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón en su pista trasera, el saque será administrado desde la línea de saque situada en la pista delantera de ese equipo y no desde la prolongación de la línea central como ocurre actualmente.

**YA NO SE SACARÁ A CABALLO DESDE LA LÍNEA CENTRAL. AHORA SE SACARÁ DESDE LA NUEVA 'LÍNEA DE SAQUE' (ART. 2). Y AL ESTAR ÉSTA SITUADA EN PISTA DELANTERA, EL EQUIPO QUE SACA SÓLO PODRÁ HACERLO HACÍA PISTA DELANTERA.**

#### Art.18/19 - Tiempo muerto / Sustituciones

Cada tiempo muerto durará un (1) minuto. Los equipos deben regresar sin demora al terreno de juego después de que el árbitro haga sonar su silbato y les ordene reincorporarse a la pista. En ocasiones un equipo prolonga el tiempo muerto más allá del minuto asignado, obteniendo una ventaja por prolongar dicho tiempo muerto y ocasionando una demora en la reanudación del juego. El árbitro debe advertir a ese equipo. Si el equipo no reacciona al aviso, se cargará otro tiempo muerto al equipo infractor. En caso de que no dispusiese de más tiempos muertos, puede sancionarse una falta técnica por retrasar el juego al entrenador (tipo 'C').

Ejemplo: El tiempo muerto finaliza y el árbitro ordena al equipo A que se reincorpore a la pista. El entrenador A prosigue dando instrucciones a su equipo, que continúa en la zona de banquillo del equipo, El árbitro vuelve a ordenar al equipo A que se reincorpore al terreno de juego y:

- El equipo A finalmente regresa a la pista
- El equipo A permanece en su zona de banquillo.

Interpretación:

- Una vez que el equipo comience a regresar a la pista, el árbitro advierte al entrenador de que si se repitiese el mismo comportamiento se cargará otro tiempo muerto al equipo A.
- Se cargará, sin avisar, otro tiempo muerto al equipo A. Si dicho equipo no dispone de más tiempos muertos, se sancionará una falta técnica por retrasar el juego al entrenador A (tipo 'C').

Con esta interpretación se pretende evitar que el juego se demore y conseguir que realmente los tiempos muertos duren 1 minuto.

**LA APLICACIÓN DE ESTA NORMA DEBERA APLICARSE CON SENSATEZ Y EN CASO DE QUE DEBA UTILIZARSE HACERLO EN EL MOMENTO ADECUADO.**





#### Art 28 y 30 – Ocho segundos y balón devuelto a pista trasera

Se produce un importante cambio cuando el balón es tocado por un jugador que está cerca de la línea central. El jugador atacante debe tener ambos pies en su pista delantera cuando toca el balón para que se considere que el balón está en su pista delantera. Esto quiere decir que ahora se aplicará para todos los jugadores el mismo principio que hasta ahora se aplicaba a un jugador que estaba efectuando un regate.

Las consecuencias del cambio de esta regla son:

- Cualquier jugador (atacante o defensor) que esté a caballo en la línea central se considera que está en su pista de defensa con independencia de la procedencia del balón (antes la posición del jugador dependía de si el balón venía de su pista delantera o trasera).
- Este jugador puede pivotar (de forma legal) hasta que ambos pies estén en contacto con su pista delantera o regatear y pasar el balón hacia atrás, pero la cuenta de ocho segundos continua.

Con este cambio de regla se consigue normalizar los movimientos de todos los jugadores que están a caballo sobre la línea central.

**UN JUGADOR QUE QUÉ CONTROLA EL BALÓN ESTANDO PARADO O QUE LO BOTA, SE CONSIDERA QUE PASA A PISTA DELANTERA CUANDO SUS DOS PIES (Y EN EL CASO DE REALIZAR UN REGATE, EL BALÓN ES BOTADO), TOCAN LA PISTA DELANTERA. SI UN JUGADOR RECIBE EL BALÓN CON UN PIE EN CADA LADO DE LA LÍNEA DE MEDIO CAMPO SIGUE ESTANDO EN PISTA TRASERA.**

#### Art. 28 y 50 – Inicio de la cuenta de 8 y 24 segundos en un saque de banda

En un saque de banda, la cuenta empieza cuando el balón toca o es legalmente tocado por cualquier jugador dentro del terreno de juego. Esto quiere decir que el reloj del partido y el reloj del aparato de 24 segundos se pondrán en marcha simultáneamente.

En la antigua regla el reloj de 24 segundos podía ponerse en marcha con posterioridad al del partido ya que debía ponerse en marcha en el momento en que un jugador obtenía control de balón dentro del terreno de juego.

En la parte final del partido algunos jugadores listos, trataban de ganar algunos segundos tocando sólo el balón y no controlándolo. Ahora la regla elimina tal posibilidad.

**SE CONSIDERA QUE, COMO EL JUGADOR QUE VA A REALIZAR EL SAQUE TIENE CONTROL DE BALÓN, Y DE ACUERDO CON LA DEFINICIÓN DE CONTROL DE BALÓN ÉSTE CONTINÚA HASTA QUE EL OTRO EQUIPO LO OBTIENE, BASTA UN CONTACTO AL BALÓN POR PARTE DE CUALQUIER JUGADOR EN LA PISTA PARA QUE EL APARATO DE 24" SE PONGA EN MARCHA.**





#### Art. 29 - Regla de 24 segundos

Si el saque de banda debe administrarse en la pista trasera, en todos los casos en que de acuerdo a la regla el aparato de 24 segundos deba reiniciarse, dicho aparato se pondrá en 24 segundos (en este caso nada cambia con relación a la actual normativa).

Si el saque se administra desde la pista delantera y de acuerdo a la regla el aparato de 24 segundos deba reiniciarse, el aparato de 24 segundos deberá ser reseteado de la siguiente forma:

- Si en el momento en que se detiene el partido, en el aparato de 24 segundos aparecen 14 segundos o más, la cuenta no se reiniciará y continuará con el mismo número que mostraba en el momento en que se detuvo el partido.
- Si en el momento en que se detiene el partido, en el aparato de 24 segundos aparecen 13 segundos o menos, la cuenta se reiniciará colocando 14 segundos en el aparato de 24 segundos.

El intento de esta regla es agilizar el partido.

**ESTE CAMBIO NO SERA DE APLICACIÓN HASTA EL AÑO 2012, EXCEPTUANDO EL PRIMER PARRAFO QUE NO CAMBIA EN RELACIÓN A LA NORMATIVA ACTUAL.**

#### Art. 33 – Semicírculo de no carga.

En cualquier situación de penetración en el área del semicírculo de no-carga, no se sancionará falta del atacante que se encuentra en el aire por un contacto que provoque contra un defensor que esté situado dentro del semicírculo, a menos que el atacante emplee ilegalmente las manos, brazos, piernas o cuerpo, si dicho contacto ocurre cuando el jugador atacante tiene el control del balón mientras está en el aire, intenta un lanzamiento o un pase y el defensor tiene ambos pies dentro del área del semicírculo de no carga.

El propósito de la regla del semicírculo de no carga es no premiar al defensor que se coloca debajo de su propia canasta intentando sacar una falta de ataque del jugador atacante que tiene el control del balón y que está realizando una penetración a canasta.

Para que la regla del semicírculo de no carga se aplique:

- El jugador defensor deberá tener ambos pies en el interior del semicírculo (ver dibujos esquema 1). La línea del semicírculo no forma parte del mismo
- El jugador con balón deberá penetrar a canasta a través de la línea del semicírculo e intentar un tiro a canasta o un pase mientras está en el aire. La regla del semicírculo de no carga no se aplicará y cualquier contacto deberá ser juzgado de acuerdo a las actuales reglas, (ej. principio del cilindro, carga/bloqueo) en:
  - Todas aquellas situaciones de juego que ocurran fuera del semicírculo de no carga, incluyendo también en ellas, todas aquellas que se hayan desarrollado entre la línea de fondo y el área del semicírculo de no carga
  - Todas las situaciones de rebote cuando, después de un tiro a canasta, el balón rebota y se producen situaciones de contactos a continuación.
  - Cualquier uso ilegal de manos, brazos, piernas o cuerpo por parte de cualquier jugador atacante o defensor.

**ESTE CAMBIO NO SERA DE APLICACIÓN HASTA EL AÑO 2012.**





#### Art 36 – Falta antideportiva durante un saque de banda

La interpretación oficial dice que se deberá sancionar inmediatamente con falta antideportiva al jugador defensor que cometa una falta mientras el balón está fuera de banda para un saque y todavía en las manos del árbitro o ya a disposición del jugador que realiza el saque y antes que el balón haya salido de las manos del jugador que realiza el saque.

Conforme a la nueva interpretación, esto deberá ser aplicado SÓLO en los últimos 2 minutos del cuarto período y durante los dos últimos minutos de cualquier prórroga.

El intento original de esta regla es evitar las faltas tácticas en las que el defensor intenta evitar que el reloj del partido se ponga en marcha. Normalmente esto ocurre únicamente al final del partido.

La nueva interpretación está mucho más de acuerdo con el espíritu del juego y el intento de esta regla.

**NO TODAS LAS FALTAS CON BALÓN VIVO Y EL CRONO PARADO EN LAS PUESTAS EN JUEGO SERÁN ANTIDEPORTIVA, SOLO DURANTE LOS 2' FINALES Y LOS 2' FINALES DE LOS PERIODO EXTRAS.**

#### Art 38 – Falta técnica durante el último o único tiro libre

Durante el último o único tiro libre, si un jugador defensor comete una violación, será sancionado con falta técnica cuando esa violación sea una interposición pero no cuando se trata de una interferencia.

**EN CASO DE QUE SE COMETA DICHA INFRACCIÓN, UNA INTERPOSICIÓN, EL JUGADOR INFRACOR SERA SANCIONADO CON FALTA TÉCNICA (2 TIROS LIBRES Y POSESIÓN) Y TIRO LIBRE TENDRA VALIDEZ.**

#### Art. 47 Árbitros: obligaciones y derechos (Utilización del instant video replay)

El árbitro estará autorizado para aprobar y usar el equipamiento técnico, si estuviera disponible, con el fin de decidir, antes de firmar el acta, si un último lanzamiento se realizó dentro del tiempo de juego al final de cada período o período extra y/o si dicho lanzamiento, tiene una validez de dos (2) o tres (3) puntos.

**NO ES DE APLICACIÓN EN LAS COMPETICIONES DE LA FIBT.**

