



Cambios de Reglas Temp. 23/24

Más relevantes

- Art. 8 Finalización del Tiempo de Juego
- Art. 34/37 Falta de Saque - Últimos 2"
- Art. 37. Falta Antideportiva
 - C4 – Mejora en la redacción
 - C5 – Eliminado
- Apendice A – Señas de lo Árbitros
- Apéndice F – Repetición Instantánea
 - Nuevo Texto.
 - Interposición / Interferencia
 - Challenge del Entrenador Principal (HCC)

Menos relevantes

- Art. 4 Uniformes – Mejora en la redacción
- Art. 5 Jugadores – Lesión y Asistencia
- Art. 9 Dirección del Juego (Cambio)
- Art. 12 Simplificado - ¿Cómo se establece la primera posesión alterna del Partido?
- Art. 15 Jugador en Acto de Lanzamiento - (IW)
- Art. 42 Situaciones Especiales - (IW)
- Art. 48/49 Modificación de las atribuciones del Cronometrista y Ayudante de Apuntador
- Apéndice B – Nueva Planilla de Juego

Mejora en la redacción

Art. 4 - Equipos

El lenguaje mangas de compresión ha sido reemplazado por “prendas de compresión”.

Art. 5 – Jugadores: Lesión y Asistencia

Cualquier persona autorizada a sentarse en el área de banco, mientras permanece en esa área, puede proveer asistencia a un jugador de su propio equipo. Si la asistencia no demora la pronta reanudación del juego, no se considera que ha recibido asistencia por lo cual no debe ser sustituido (OBRI 5.10 – 5.11)

Art. 19 – Jugador en Acto de Lanzamiento

Un jugador en “acto de lanzamiento” ahora es nombrado como “Lanzador”

Art. 42 – Situaciones Especiales

Definición

Durante el mismo período de reloj detenido después de una infracción pueden surgir situaciones especiales cuando se comete(n) una(s) infracción(es) adicional(es) o ha (n) sido cometida (s).



Mejora en la redacción

Art. 12.4 – Posesión Alterna.

El equipo que no obtenga **el primer control de la pelota viva** después del salto entre dos, tendrá derecho a la primera posesión alterna.

La frase “en el terreno de juego” ha sido eliminada.

Art. 48/49 Apuntador y Crónometrista

Modificación en los deberes del Apuntador que se trasladan al Crónometrista:

Notificación que un jugador a cometido su 5ta. Falta personal.

Pedido de tiempo muerto.

El Apuntador registrará el Challenge pedido por el Entrenador Principal e informará a los árbitros cuando erróneamente se solicite un segundo Challenge. (HCC).



Mejora en la redacción

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

- El equipo “local” (Home) tendrá su banco de sustitutos a la izquierda de la mesa de control.
- Cada equipo realizará el calentamiento antes del partido en la mitad del campo de juego situado delante de su banco de sustitutos.
- Sin embargo, si ambos equipos están de acuerdo, podrán intercambiar los bancos de sustitutos y/o el área para el calentamiento previo a la primera mitad.

Apéndice A – Planilla de Juego

Modificaciones

Team A		Team fouls							
Time-outs		Q1				Q2			
H1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
H2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
OT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		HCC		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				



Cambios Relevantes

Art. 8 Tiempo de juego, marcador empatado, y prórroga.

Quando una falta es cometida cerca del final de un Cuarto.

Los árbitros deben determinar si la falta ha sido cometida antes de la finalización del Cuarto.

Los árbitros deben determinar el tiempo de juego restante y resetear el reloj de lanzamiento de acuerdo a las reglas de juego.

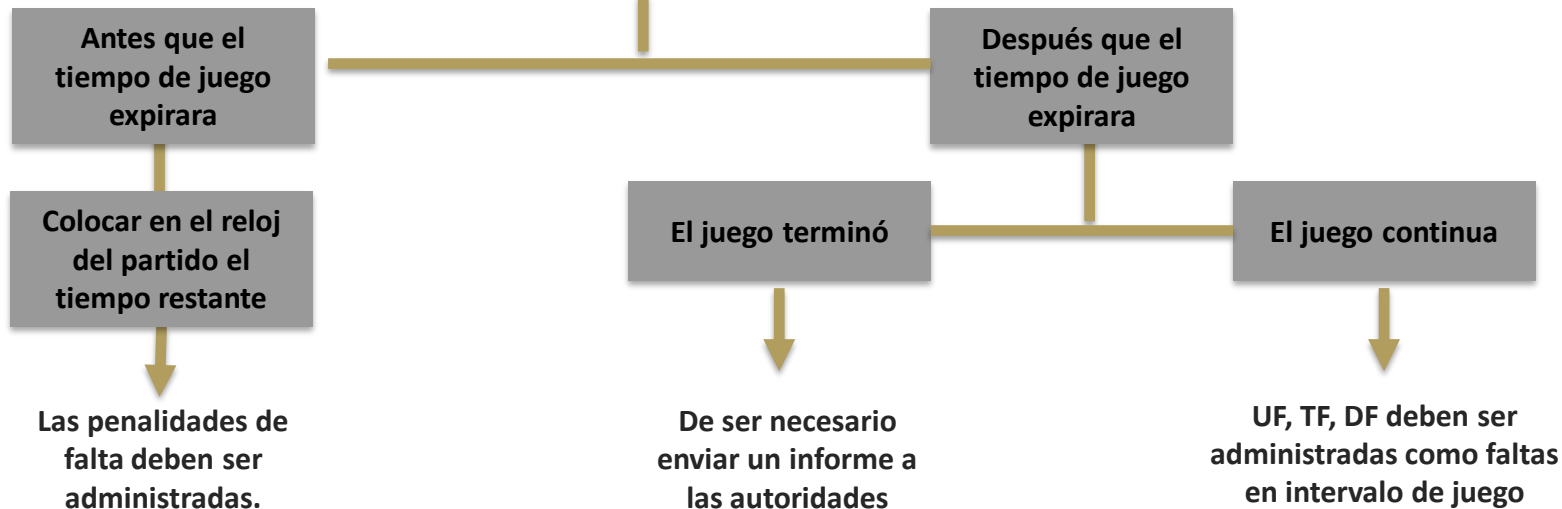
Se mostrará un mínimo de 0,1 (una décima de segundo) en el reloj de juego para administrar la(s) falta(s) y su penalidad.

Reloj de Juego	Q1, Q2 & Q3	Q4 & OT
0,1 segundo mínimo	La falta debe ser administrada	
0,0 segundos	<ul style="list-style-type: none">Falta personal debe ser descartada.UF, TF, DF deben ser administradas como faltas en intervalo de juego.	<ul style="list-style-type: none">Cualquier falta debe ser descartada.Finalizado el partido debe enviarse un informe al tribunal de disciplina.



LLAMADA DE FALTA y EL TIEMPO EXPIRA

El árbitro debe determinar si la falta ocurrió en tiempo o no.



* En caso que el juego continúe con el Q2, Q3, Q4 o OT

Art. 34/37 Falta en Saque – U2M.

Se introduce la Falta en Saque.

El Antideportivo Criterio 5 en los últimos 2 minutos de juego ha sido eliminado.

¿Cuándo?	<i>Situaciones de saque en U2M – Q4 / OT.</i>
¿Quién?	<i>Un jugador defensivo.</i>
¿Qué?	<i>Una falta personal cometida “antes” que la pelota abandone las manos del sacador. Nota: Todos los demás criterios de falta antideportiva se mantienen.</i>



Se introduce la Falta en Saque.

Penalidad

- *Un tiro libre para el jugador que recibió la falta personal.*
- *El juego será reanudado con un saque desde el lugar más cercano a donde se cometió la falta.*

Nota

Reloj de Lanzamiento:

- *24 segundos si la falta fue cometida en zona de defensa.*
- *El tiempo restante, pero nunca menos de 14 segundos, si la falta fue cometida en zona de ataque.*



Criterios de Falta Antideportiva

C1

No intenta legítimamente jugar pelota.
No es juego normal de básquet.

C2

Contacto con rudeza excesiva.
Contacto excesivo – Impacto - Seguir adelante.

C3

Contacto innecesario.
Detener la transición (progreso).
Antes del Acto de lanzamiento.

C4

Progreso hacia el cesto del oponente.
No hay oponentes (entre el jugador y el cesto del oponente)
Contacto ilegal por detrás o lateral.

**Palabras
"Clave"**



Art. 37 Falta Antideportiva

Antideportivo – Criterio 4 “Campo Abierto” – Se clarifica

- Falta – Por detrás o lateral.
- Sobre un jugador oponente que esta progresando hacia el cesto de los oponentes y no hay otros jugadores adversarios entre el jugador que progresa y el cesto.

(A)
El jugador en progresión
tiene el control de la
pelota.

O

(B)
El jugador en progresión
intenta hacerse con el
control de la pelota.

O

(C)
El jugador en progresión
intenta tomar un pase *
orientado hacia él / ella.

NUEVO!

NUEVO!



* La pelota ha sido soltada en un pase.

El momento para el uso del IRS fué clarificado.

En situaciones donde **el reloj de juego no es detenido** por el silbato de la árbitros.

Últimos 2 minutos:

- *Violación de lanzamiento. (con lanzamiento exitoso)*

Los árbitros están autorizados a detener inmediatamente el juego “luego” que la situación revisable ocurra.

En cualquier momento:

- *Conversión de 2 o 3 puntos.*
- *Si un acto de violencia ha ocurrido.*

Los árbitros deben identificar deberán decidir si la revision del IRS es necesaria y la revision deberá tener lugar en la primera ocasion en que los árbitros hayan detenido el juego por cualquier motivo

Tiempos Muertos pedidos o cualquier sustitución no se realizarán hasta después que la decision final de la revision sea comunicada.

Apéndice F – Sistema de Repetición Instantánea

El momento para el uso del IRS fué clarificado.

En General.

Si ya ha comenzado un tiempo muerto o se ha producido una sustitución cuando los árbitros deciden que es necesaria la revisión de IRS, el tiempo muerto o cualquier sustitución se cancelarán hasta que se comunique la decisión final.

El entrenador principal podrá retirar la solicitud de tiempo muerto, cuando se comunique la decisión; cualquier de los dos entrenadores principales podrán solicitar tiempo muerto o cualquiera de los dos equipo podrán solicitar sustituciones.



IRS – Violación de reloj de lanzamiento – U2M

MEJOR OPCION

(A)

LANZAMIENTO CONVERTIDO & SENAL DEL RELOJ DE LANZAMIENTO

(C)

Antes que la pelota esté viva para el saque luego del gol convertido

Los árbitros detienen el juego para una revisión de IRS

Después que la pelota este viva y la 1ra. Detención por parte de los árbitros

Violación

NO

SI

Después que la pelota esté viva para el saque luego del gol convertido

(B)

El tiempo límite para el uso del IRS ha terminado. La decisión inicial deberá mantenerse.

Violación

NO

SI

La señal del reloj de lanzamiento es desestimada y el gol es válido

El gol no es válido.

Saque de fuera de cancha para el equipo que tenía el control de la pelota cuando los árbitros detuvieron el juego, en el lugar más cercano a donde se encontraba la pelota al momento de la detención o el saque si es aplicable

U2M – Violación de Interposición o Interferencia.



<p>(A) Gol válido es anotado</p>	<p>(B) Un jugador a obtenido un control claro e inmediato de la pelota (incluído un fuera de cancha)</p>	<p>(C) Ningún jugador a obtenido un control claro e inmediato de la pelota</p>
<p>Saque de fuera de cancha sobre línea final</p>	<p>Saque de fuera de cancha desde el lugar más cercano a donde la pelota estaba cuando el juego se detuvo</p>	<p>Situación de salto</p>



Challenge del Primer Entrenador

En todos los partidos donde el Sistema de Repetición Instantánea (IRS) esté disponible, el Primer Entrenador de cada equipo podrá solicitar un Challenge.

Solicitando al árbitro más cercano que verifique su decision utilizando el Sistema de IRS para revisar una situación del Partido.

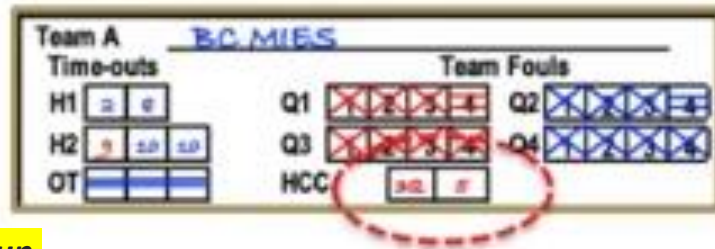


Challenge del Primer Entrenador

La Regla

- El primer entrenador puede solicitar **solo un challenge durante un partido**, independientemente si el challenge le es favorable o no.
- Solo se podrán revisar la situaciones indicadas en el Apéndice F, artículo F.3. **Sin restricciones de tiempo**.
- La revision del primer entrenador puede solicitarse en cualquier momento del partido.

La AdC incorpora para sus competencias la “White Card”, consistente en otorgar una revisión adicional (para solicitar en los últimos 2 minutos del partido o durante toda la prórroga) al entrenador cuyo equipo no haya sido sancionado con una Falta Técnica, Antideportiva o Descalificadora durante los primeros 38 minutos de juego.



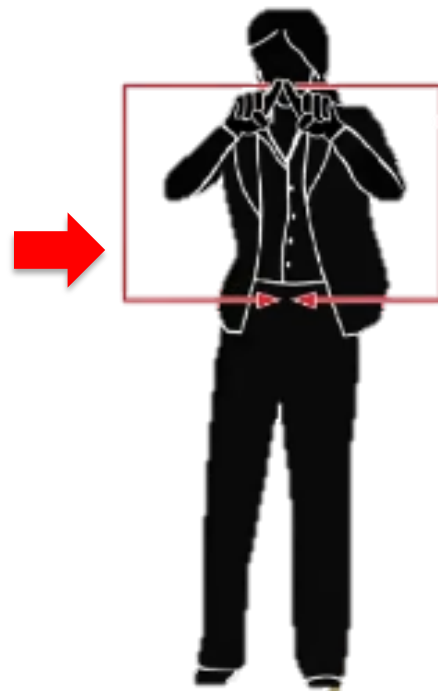
Team A	B.C. MIES	Team Fouls
Time-outs		
H1	0 0	Q1 [X][X][X][X] Q2 [X][X][X][X]
H2	0 0.0 0.0	Q3 [X][X][X][X] Q4 [X][X][X][X]
OT		HCC [X][X]



Challenge del Primer Entrenador

Procedimiento:

1. Contacto visual con el árbitro más cercano.
2. El primer entrenador dirá en voz alta y en inglés “Challenge”, acompañado de la señal correspondiente.
3. Solicitado el Challenge, la revisión deberá tener lugar a más tardar cuando los árbitros hayan detenido el juego por primera vez después de la decisión.
4. El primer entrenador indicará al árbitro más cercano la situación del juego que deberá ser revisada.
5. El árbitro confirmará que la revisión es válida y notificará al apuntador que el Challenge ha sido concedido.



Challenge del Primer Entrenador

Procedimiento:

6. Durante la revisión del IRS, los jugadores deben permanecer en el campo de juego.
7. Si la revisión del IRS se muestra favorable al equipo solicitante, se anulará la decision inicial.
8. Si la revisión del IRS se muestra desfavorable al equipo solicitante, se mantendrá la decision inicial.
9. Los árbitros utilizarán el mismo procedimiento que en la regla de revisión del IRS.
10. Después que el árbitro haya comunicado la decision final, el juego se reanudará como después de cualquier revisión de IRS.



Interposición e Interferencia

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

Recuerda
SOPORTE VERBAL (VOZ)



Cilindro Ilegal

Mover ambos brazos verticalmente de arriba / abajo.

Es importante el uso de la voz en todas las decisiones, más aún en las nuevas señales.

Recuerda

SOPORTE VERBAL (VOZ)

USAR SOLO EN JUGADAS DE FALTA DE CILINDRO.



Challenge del Primer Entrenador

Cuándo se otorga un HCC, el árbitro dibujará un rectángulo con los dedos índice de cada mano.



Técnicas Individuales de Arbitraje Interpretaciones - Cambios

El “silbato de alerta” Debera ser usado cuando:

- Antes que el Árbitro Principal **ingrese al círculo central** para administrar el salto inicial.
- Antes que la pelota **sea puesta a disposición del sacador** para el saque de inicio de un cuarto o prórroga.
- Antes que la pelota **sea puesta a disposición del sacador para un saque de fuera de cancha en zona de ataque sobre línea final.**
- Antes que la pelota **sea puesta a disposición del sacador para un saque posterior a un tiempo muerto.**



La correcta mecánica en un lanzamiento de 3 puntos es:

- **Solo el árbitro con cobertura primaria** (Centro o Seguidor) indicará el intent de 3 puntos.
- El **otro árbitro externo** (Centro o Seguidor) **no hará espejo** del intento de 3 puntos.
- En áreas de cobertura duales, ambos arbitros externos (Centro y Seguidor) **deben** señalar el intent de 3 puntos.
- Si el lanzamiento de 3 puntos es convertido, **ambos árbitros externos (Centro y Seguidor)** harán la señal correspondiente a la conversión

