

CAMBIOS EN LAS REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO

Art 2 – DIMENSIONES DEL TERRENO DE JUEGO.

- 2.4.3. **Eliminar:** Se trazarán semicírculos similares con una línea discontinua en el interior de las áreas restringidas.
- Del diagrama 2 (pag. 14): **Eliminar** las líneas discontinuas de los semicírculos.
- Del diagrama 3 (pag 15): **Eliminar** las líneas discontinuas de los semicírculos.
(Eliminar también las líneas discontinuas de los semicírculos en los diagramas 1, 9, 10 y 14) .

Art. 3 - Equipamiento

- Incluir como 3.4.9 indicador de Posesión. Un dispositivo visible electrónico o manual.
- 3.5.7.1 Modificar la última línea: El número de tiempos muertos de 0 a 3.
- 3.5.7.2,2º **Eliminar la frase: Cuando suene el dispositivo de 24 segundos, se parará el reloj principal.**

Art 5 – Árbitro principal: Deberes y Derechos.

- 5.4. Nuevo texto: Administrará un salto entre dos en el círculo central para el comienzo del(1er) primer cuarto y(3er) tercer cuarto y cualquier período extra.

Art 14 - Jugadores. Lesiones

- 14.4. **Eliminar:**... Si el jugador lesionado está implicado en un salto entre dos, deberá saltar su sustituto..

Art. 15 –El Capitán. Obligaciones y derechos.

- 15.4. Nuevo texto:
El capitán designará al tirador de tiros libres de su equipo en las situaciones de tiros libres, en todos los casos en los que la reglas no lo determinen.

Art. 19 - Estado del balón.

- 19.2. Eliminar el apartado 5: La señal del operador de los 24 segundos suena mientras el balón está vivo.
- 19.2. En el apartado 6, eliminar última línea: El dispositivo de 24 segundos suene.

Art. 21 – Salto entre dos.

21. Definición

21.1.1 Un salto es un método para poner el balón vivo, cuando un árbitro lanza el balón en el círculo central entre dos jugadores adversarios, en el comienzo de cada media parte o período extra.

21.1.2 Se produce un balón retenido cuando uno o más jugadores de equipos oponentes, tienen puesta una o las dos manos firmemente sobre el balón, de manera que ninguno de ellos puede obtener la posesión del mismo, sin utilizar una brusquedad excesiva.

21.2 Procedimiento para la Administración del Salto entre dos.

21.2.1 Cada saltador estará de pie, con sus pies dentro del semicírculo más próximo a su canasta, con uno de ellos cercano a la mitad de la línea central del círculo.

21.2.2 El árbitro lanzará el balón hacia arriba (verticalmente) entre los saltadores hasta una altura mayor, a la que cualquiera de ellos pueda alcanzar saltando.

21.2.3 El balón debe de ser palmeado con la(s) mano(s) por uno o ambos saltadores después que haya alcanzado el punto más alto de su trayectoria.

21.2.4 Ninguno de los saltadores abandonará su posición hasta que el balón haya sido palmeado legalmente.

21.2.5 Ninguno de los saltadores puede coger el balón ni tocarlo más de dos veces hasta que haya sido tocado por uno de los 8 jugadores restantes, o toque el suelo, la canasta o el tablero.

21.2.6 Los jugadores no saltadores no pueden tener ninguna parte de su cuerpo sobre o encima del círculo (cilindro), antes que el balón haya sido palmeado.

21.2.7 Si el balón no es palmeado por uno o ambos saltadores, o si toca el suelo sin haber sido palmeado al menos por uno de los saltadores, se repetirá el salto entre dos.

21.2.8 Los jugadores de un mismo equipo no pueden ocupar posiciones adyacentes alrededor del círculo si un adversario desea ocupar una de esas posiciones.

21.2.9 Una infracción de los Art. 21.2.1, 21.2.3, 21.2.4, 21.2.5 y 21.2.6 constituye una violación.

21.3. Situaciones de salto entre dos

Una situación de salto entre dos ocurre, cuando:

- El árbitro pita un balón retenido.
- El balón va fuera de los límites del terreno de juego y:
 - Fue tocado simultáneamente por 2 oponentes
 - Los árbitros dudan de quien fue el último jugador en tocar el balón o existe desacuerdo entre los árbitros.
- Ambos equipos cometen violación de tiro libre.
- Un balón vivo se encaja en los soportes del aro.
- El balón está muerto cuando ninguno de los dos equipos tiene control del balón o ningún equipo tiene derecho al balón.

- En las situaciones especiales cuando después de la cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos, no hay ninguna otra penalización pendiente y ningún equipo tenía control del balón, ni tenía derecho al mismo, antes de la primera falta o violación.

21.4. Proceso de la posesión alterna. Regla y procedimiento.

21.4.1. El proceso de la posesión alterna es un método de conseguir que el balón esté vivo con un saque de banda, en lugar de un salto entre dos.

21.4.2. En situaciones de salto entre dos, que no sean las del comienzo de cada mitad o de cualquier período extra, los equipos recibirán, en alternancia, el balón para un saque de banda desde el lugar más cercano de donde la situación de salto entre dos se produjo.

21.4.3. El equipo que no obtiene el control del balón en el salto inicial en cada mitad o período extra, empezará el proceso de la posesión alterna, recibiendo el balón para un saque de banda desde el lugar más cercano de donde la próxima situación de salto entre dos ocurra.

21.4.4. El procedimiento de la posesión alterna comienza cuando el árbitro pone el balón a disposición de un jugador para un saque de fuera de banda, y termina cuando el balón toca o es tocado legalmente por un jugador en la cancha, o cuando el equipo que realiza el saque comete una violación.

21.4.5. Para indicar el equipo que tiene derecho al balón para un saque de banda de acuerdo con el proceso de alternancia, la flecha de posesión alterna apuntará en dirección a la canasta de su adversario. La dirección de la flecha se invierte desde el momento en que la puesta en juego del balón en virtud al proceso de alternancia ha terminado.

21.4.6. La oportunidad de hacer un saque por la posesión alterna se pierde si el equipo que realiza el saque viola las previsiones de saque fuera de banda.

Una falta de cualquier equipo durante un saque de banda por posesión alterna, no causa que el equipo al que le correspondía realizar el saque, pierda el derecho a la posesión del balón en la próxima situación de posesión alterna.

Ejemplos prácticos

1. El árbitro lanza el balón para el salto inicial. Inmediatamente después de que el balón es tocado por los saltadores, un balón retenido ocurre entre "A6" y "B6".

Decisión: Debido a que la posesión nunca se ha establecido, el árbitro no puede usar la flecha de la posesión alterna para otorgar la posesión. El árbitro realizará otro salto. Los jugadores implicados en la retención del balón, en este caso "A6" y "B6", saltarán.

2. Durante el salto inicial, saltador "A5" captura ilegalmente el balón. El árbitro hace sonar su silbato y otorga la pelota a "B5" en el lugar más cercano donde ocurrió la violación. ¿Cómo se establece la flecha de la posesión alterna?

Decisión: La primera posesión legal es para "B5" en un saque fuera de banda. Cuando el saque finalice, la flecha de la posesión alterna se colocará favorable para el equipo "A".

3. El equipo A tiene derecho a un saque fuera de banda bajo la regla de la alternancia. Antes que el saque por el equipo A se complete, una falta se sanciona a cualquiera de los equipos (A o B).

Decisión: La sanción de una falta no afectará al proceso de posesión alterna. La falta se sancionará y se penalizará. El equipo "A" recibirá la posesión para el saque cuando el próximo proceso de posesión alterna ocurra. El equipo "A" no perderá la oportunidad para el saque como resultado de la falta.

4. Durante el proceso de alternancia, el equipo "A" viola las previsiones para el saque de fuera de banda, al moverse del lugar designado o utilizando más de 5 segundos antes de pasar el balón.

Decisión: Como el equipo "A" viola las previsiones de saque, perderá su turno para un saque bajo el proceso alterno. El equipo "B" deberá realizar el saque en el próximo proceso alterno.

5. ¿Cómo empiezan el segundo y cuarto períodos de un partido?

Decisión: El equipo que tiene derecho a la posesión del balón de acuerdo con el proceso de posesión alterna al final del primer y del tercer período, recibe el balón para su puesta en juego desde el exterior del terreno de juego, a la mitad de la línea lateral situada en el lado opuesto a la mesa de oficiales. El jugador que hace el saque de banda, debe tener un pie a cada lado de la prolongación de la línea central y puede pasar el balón en cualquier dirección.

6. Después del salto inicial del primer período, el equipo A toma el control del balón vivo en el terreno de juego. ¿ En que dirección debe señalar la flecha de posesión alterna?

Decisión: Desde que el equipo A toma el control de balón la flecha de alternancia debe ser colocada de forma que apunte a la canasta del equipo A. Esto significa que el equipo B tiene derecho a la próxima posesión en virtud del proceso de alternancia. Para identificar al equipo que tiene derecho a la próxima posesión en virtud al proceso de alternancia, la flecha de posesión apuntará siempre en dirección a la canasta del adversario.

Art. 27 - Tiempo Muerto Registrado

13.27.2.3. Eliminar:

- Un árbitro entra en un círculo con el balón para administrar un salto entre dos.

14.27.2.4. Nuevo texto:

Dos tiempos-muertos registrados pueden ser concedidos a cada equipo en cualquier momento durante la primera mitad (1er y 2do período); tres tiempos muertos registrados en cualquier momento durante la segunda mitad (3er y 4to período) y un tiempo muerto registrado durante cada período extra.

15.27.4.3. Nuevo texto: Los tiempos muertos registrados no utilizados no podrán trasladarse a la segunda parte o período extra.

Art. 28 - Substituciones

16.28.1.2. Eliminar:

- Un árbitro entra con el balón en un círculo para administrar un salto entre dos.

17.28.3.3. 1ª línea - Nuevo texto:

- De un jugador implicado en el lanzamiento de tiros libres:
- Excepciones:

Art. 39 -Veinticuatro (24) segundos

18.39.1 Regla

39.1.1. Cuando un jugador obtiene el control de un balón vivo en el terreno de juego, su equipo debe de realizar un lanzamiento a canasta antes de veinticuatro (24) segundos.

39.1.2. Si el equipo que tiene el control de balón no realiza un lanzamiento a canasta antes de 24 segundos se indicará haciendo sonar la señal de los veinticuatro segundos.

39.1.3. Para considerarse que un tiro a canasta se ha realizado, se deben cumplir las siguientes condiciones:

- El balón debe dejar la(s) mano(s) del jugador en un lanzamiento a canasta antes que la señal del aparato de los 24 segundos suene, y
- Después de que el balón ha dejado la(s) mano(s) del jugador en un lanzamiento a canasta, el balón debe tocar el aro.

39.1.4. Cuando un intento de lanzamiento es realizado cerca del final de un periodo de 24 segundos y la señal suena mientras el balón está en el aire después de dejar la(s) mano(s) del jugador que efectúa el lanzamiento a canasta:

- Si el balón entra en el cesto, la canasta vale.
- Si el balón toca el aro pero no entra en el cesto, el balón seguirá vivo. Ninguna violación ha ocurrido y el juego continuara sin interrupción.

Todas las restricciones relacionadas con interferencia e interposición con el balón serán aplicadas.

39.2.Procedimiento

39.2.1. Si el aparato de 24 segundos fue reseteado por error, el árbitro puede detener el partido inmediatamente al descubrirlo, siempre que ninguno de los equipos sea puesto en desventaja. El dispositivo de 24 segundos debe ser corregido y la posesión será devuelta al equipo que previamente tenía el control de la pelota.

39.2.2. Si la señal del aparato de 24 segundos sonara por error, mientras un equipo tiene control del balón, la señal deberá ser obviada y el juego continuará.

Si a juicio del árbitro, un equipo es colocado en desventaja por el sonido erróneo del dispositivo, el árbitro detendrá el juego inmediatamente. La posesión del balón y un nuevo período de 24 segundos se otorgará al equipo que previamente tenía el control de la pelota cuando el dispositivo sonó.

39.2.3. Si la señal del dispositivo de 24 segundos suena por error, cuando ningún equipo tiene el control del balón, ocurre una situación de salto.

Ejemplos prácticos

1. La señal del aparato de 24 segundos suena mientras el balón está en el aire tras un lanzamiento a canasta de "A5". El balón toca el aro y el rebote lo obtiene:
a) B6 b) A6

Regla: Jugada Legal en (a y b). El reloj de juego no se detiene; por consiguiente el partido continúa con un nuevo período de 24 segundos.

2. La señal del aparato de 24 segundos suena mientras el balón está en el aire tras un lanzamiento a canasta de "A5". El balón entra directamente en el cesto o golpea el tablero, rebota, rueda alrededor del aro y luego entra en la canasta.

Regla: La canasta es válida (2 o 3 puntos). El sonido de la señal del aparato de 24 segundos no causa que la pelota quede muerta.

3. La señal del aparato de 24 segundos suena mientras el balón está en el aire tras un lanzamiento a canasta de "A5". El balón toca el tablero (no el aro) o no toca nada, y entonces el rebote lo obtiene a) B6 b) A6.

Regla: Violación de 24 segundos y posesión para el equipo B.

- 4) Equipo A obtiene el control del balón a falta de 26 segundos para la finalización del encuentro, en el cuarto período. Con 2.5 segundos restando en el reloj, "A5" realiza un lanzamiento a canasta y mientras el balón está en el aire la señal de los 24 segundos suena. El balón toca el aro y es sacado o tocado por "B5", sonando posteriormente la señal de finalización del partido.

Regla: Jugada Legal. El sonido de la señal del aparato de 24 segundos no causa que la pelota quede muerta, ni detiene el reloj del partido.

- 5) "B5" realiza un lanzamiento a canasta que no toca el aro. "A5" obtiene el control del balón simultáneamente con la señal del aparato de 24 segundos. ¿Es esto una violación?

Regla: Sí. Esta es una violación de 24 segundos, ya que el balón no tocó el aro

Art. 41 – Interposiciones e interferencias al balón.

- 19.41.3.3. Nuevo texto: Si la violación se comete simultáneamente por jugadores de ambos equipos, ningún punto puede otorgarse y se da una situación de salto entre dos.

Art. 45 – Falta doble.

- 20.45.2.2. 3 Nuevo texto:

21. Si ningún equipo tenía control del balón o el derecho al mismo, ocurre una situación de salto.

Art. 51 - Faltas técnicas durante un intervalo de juego

- 21.51.1. Párrafo 2. Nuevo texto para la última parte.

El intervalo de juego finaliza como sigue:

- Al principio del período 1º, período 3º y cualquier período extra, cuando el balón es tocado legalmente en el salto inicial.
- Al comienzo del período 2º y período 4º, cuando el balón toca o es tocado por un jugador dentro de la cancha después de realizado el saque inicial.

- 22.51.3. Nuevo texto: Después de que los tiros libres se han completado, el período de

juego o período extra se iniciará con un salto entre dos en el círculo central o un saque fuera de banda, como está previsto en las reglas.

Art. 52 – Enfrentamientos.

23.52.3.2. Nuevo texto: En caso que miembros de ambos equipos sean descalificados bajo este artículo y no haya otras penalizaciones de falta (ver Art. 52.3.4), ocurre una situación de salto.

Art. 57 - Tiros libres

24.57.5.4.2. En el último párrafo, Nuevo texto:

- Ambos equipos. El juego se reanuda con un saque de banda, según lo previsto en las reglas.

25.57.5.4.3. En el último párrafo. Nuevo texto:

- Ambos equipos. Ningún punto debe ser concedido y el juego se reanuda con un saque fuera de banda, según lo previsto en las reglas.

26. 57.5.4.5. Nuevo texto: Si hay más de un tiro libre, las penalizaciones de concesión del balón para un saque, sólo se aplicarán para las violaciones cometidas durante el último o único tiro libre.

A - Señales Oficiales

27. Núm. 24 se mantiene para salto

(Siempre, primero tenemos una situación de salto y sólo entonces, la regla de la alternancia es aplicada.)

B – El acta

B.7.1. Nuevo texto:

Los tiempos muertos registrados concedidos durante cada mitad y cada período extra, deben ser registrados en el acta, anotando una "X" en el espacio correspondiente, debajo del nombre del equipo.

B.7.2. Nuevo texto:

Al final de cada mitad o período extra, los espacios no utilizados deben ser anulados trazando dos líneas paralelas horizontales .

Madrid, 9 de julio de 2.003