



FIBA
We Are Basketball

CAMBIOS DE LAS REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO FIBA 2020

VÁLIDOS A PARTIR DEL 1 DE OCTUBRE DE 2020

Publicado Junio 2020
versión 1.0

El contenido no puede modificarse y presentarse con el logotipo de FIBA, sin el permiso por escrito del departamento de Operaciones Arbitrales de FIBA.

Este texto es la traducción al español del THE FIBA OFFICIAL BASKETBALL RULES CHANGES, documento editado originalmente en inglés por FIBA como versión oficial, cualquier discrepancia entre ambos textos, el documento original en inglés prevalecerá.

A lo largo de esta publicación, todas las referencias hechas a un jugador, entrenador, árbitro, etc., en el género masculino también se aplican al género femenino. Debe entenderse que esto se hace solo por razones prácticas.

Junio 2020,
Todos los derechos reservados.

FIBA - International Basketball Federation

5 Route Suisse, PO Box 29
1295 Mies Switzerland
fiba.basketball
Tel: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99

Este material ha sido elaborado por el departamento de Operaciones Arbitrales de FIBA.

Si identifica un error o discrepancia en este material, notifíquelo por favor al departamento de Operaciones Arbitrales de FIBA en refereeing@fiba.basketball

PROLOGO

Las Reglas Oficiales de Baloncesto de la FIBA (OBR) han estado aprobadas por el Comité Central de la FIBA y están disponibles para toda la familia del baloncesto.

De acuerdo con el procedimiento establecido, el Grupo Asesor de Reglas de la FIBA (RAG), compuesto por expertos en baloncesto y arbitraje, estudia detenidamente todas las propuestas de cambio de reglas antes de presentarlas a la Comisión Técnica de la FIBA para la revisión final. Los principales participantes de nuestro juego: los entrenadores a través de la Asociación Mundial de Entrenadores de Baloncesto (WABC), los jugadores a través de la Comisión de Jugadores de la FIBA y los representantes de la NBA y la NCAA, también participan en el análisis de los cambios de las reglas.

Normalmente la nueva edición de la OBR es válida a partir del 1 de octubre de cualquier año.

Las Reglas Oficiales del Baloncesto comprenden dos secciones, que se publican en dos documentos separados: a) Reglas del Baloncesto y b) Normativa para Equipamientos de Baloncesto.

Con el fin de facilitar la preparación de los cambios de las nuevas reglas en todo el mundo, la FIBA publica lo siguiente documentos:

- a. Reglas oficiales de baloncesto y Normativa de Equipamientos de baloncesto "Documento de trabajo con marcas amarillas" solo en inglés*
- b. Reglas oficiales de baloncesto y Equipamiento de baloncesto en inglés (Sin marcas)
- c. Resumen de los cambios en las reglas en español, francés e inglés**
- d. Interpretaciones oficiales de las reglas de baloncesto en inglés (la próxima edición se publicará en Septiembre 2020)

Material complementario (se publicará en junio/julio de 2020)

- e. Presentaciones de PowerPoint y videos explicativos, de los cambios a las reglas, de forma práctica.

*= Todos los cambios (nuevas reglas y cambios editoriales) están marcados en amarillo.

** = No incluye los cambios editoriales

OBR 2020 está disponible en fiba.basketball

CONTENIDO

1. Art. 5 Jugadores: Lesión y Asistencia	4
2. Art. 15 Jugador en acción de tiro	6
3. Art. 33 Cilindro/ Movimientos de Baloncesto	7
4. Art. 35 Doble Falta	9
5. Art. 37 Falta Antideportiva	10
6. Art. 48 Anotador y Ayudante de anotador: Funciones / Art. 49 Cronometrador: Funciones	12
7. Apéndice B – El acta del partido	13
8. Apéndice F – El Instant Replay System (IRS)	14
9. 2020 REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO – NORMATIVA PARA EQUIPAMIENTOS	16

2020 REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO

1. ART. 5 JUGADORES: LESIÓN Y ASISTENCIA

RAZÓN PARA EL CAMBIO

Se añade al tratamiento, también la asistencia a los jugadores por parte de los miembros del equipo y los acompañantes miembros de la delegación, a su propio jugador(es).

El Art. 5. será renombrado, Art 5.3 modificado, un nuevo Art. 19.2.6 y el Art. 44.2.5 será corregido

NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

Art. 5 Jugadores: lesión y asistencia

- 5.1 Los árbitros pueden detener el partido en caso de lesión de uno o varios jugadores.
- 5.2 Si el balón está vivo cuando se produce una lesión, el árbitro no hará 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. 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 recibe tratamiento o si un jugador recibe alguna asistencia de su entrenador jefe, primer ayudante de entrenador, miembros de equipo y/o acompañantes miembros de la delegación, debe ser sustituido a menos que su equipo se quede con menos de 5 jugadores en el terreno de juego.
- 5.4 Los entrenadores jefes, los ayudantes de entrenador, sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes miembros de la delegación pueden entrar en el terreno de juego, solo con el con permiso de un árbitro, para atender a un jugador lesionado antes de que sea sustituido.
- 5.5 Un médico puede entrar al terreno de juego, sin el permiso de un árbitro si, en su opinión, el jugador lesionado precisa tratamiento médico inmediato.
- 5.6 Cualquier jugador que esté sangrando o presente una herida abierta durante el partido deberá ser sustituido. Podrá volver al terreno de juego cuando se haya detenido la hemorragia y el área afectada o la herida abierta haya sido cubierta por completo y de manera segura.
- 5.7 Si el jugador lesionado o cualquier jugador que esté sangrando o tenga una herida abierta se recupera durante un tiempo muerto concedido a cualquiera de los equipos, antes de que suene la señal del cronometrador comunicando la sustitución, dicho jugador podrá continuar jugando.
- 5.8 Cualquier jugador que haya sido designado por el entrenador jefe para comenzar el partido o que sea atendido entre tiros libres pueden ser sustituido en caso de lesión. En este caso, los adversarios también tendrán derecho a sustituir al mismo número de jugadores, si así lo desean.

NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

Art. 19 Sustitución

- 19.2.6 Si el jugador recibe una asistencia, debe ser sustituido a menos que el equipo se quede con menos de 5 jugadores en el terreno de juego.

NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

Art. 44 Error rectificable

44.2.5 Una vez que se ha descubierto un error que todavía es rectificable, y:

- El jugador implicado en su corrección está en su banquillo de equipo tras haber sido sustituido legalmente, debe volver al terreno de juego para tomar parte en la corrección del error. En ese momento pasa a ser jugador.

Tras la corrección del error, puede permanecer en el partido a menos que se haya solicitado otra vez legalmente una sustitución, en cuyo caso el jugador puede abandonar el terreno de juego.

- El jugador fue sustituido debido a una lesión o por recibir una asistencia, por haber cometido 5 faltas o haber sido descalificado, su sustituto deberá tomar parte en la rectificación del error.

2. ART. 15 JUGADOR EN ACCIÓN DE TIRO

RAZÓN PARA EL CAMBIO

Existen situaciones de juego donde los jugadores, entrenadores y árbitros tiene dudas sobre si la falta ocurrió durante una acción de tiro o no.

La acción de tiro se define de manera diferente para un lanzamiento normal y para un lanzamiento durante el movimiento continuo. El nuevo texto no es un cambio a la regla, es básicamente para una mejor comprensión de esta.

NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

Art. 15 Jugador en acción de tiro

15.1 Definición

15.1.1 Se produce un lanzamiento a canasta para un tiro de campo o para un tiro libre cuando un jugador sostiene el balón en su(s) mano(s) y luego lo lanza por el aire hacia el cesto de sus oponentes.

Se produce un palmeo para un tiro de campo cuando se dirige el balón con la(s) mano(s) hacia la canasta de los oponentes.

Se produce un mate para un tiro de campo cuando se introduce el balón hacia abajo en la canasta de los oponentes con una o ambas manos.

Un movimiento continuo durante una penetración a canasta u otros tiros en movimiento es una acción de un jugador que atrapa el balón mientras progresa o después de terminar el regate y después continúa con el movimiento de tiro, normalmente hacia arriba.

15.1.2 La acción de tiro en un lanzamiento:

- Comienza cuando el jugador inicia, a juicio del árbitro, a mover el balón hacia arriba en dirección a la canasta de los oponentes.
- Finaliza cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador y, si se trata de un tiro en suspensión, ambos pies han regresado al suelo.

15.1.3 La acción de tiro durante un movimiento continuo en la penetración a canasta u otros tiro en movimiento:

- Comienza cuando el balón ha llegado a descansar en la(s) mano(s) del jugador, después de terminar el regate o de atraparlo en el aire y el jugador empieza, a juicio del árbitro, el movimiento de tiro previo al lanzamiento del balón para un tiro de campo.
- Finaliza cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador, o se realiza una acción de tiro completamente nueva.

15.1.4 No existe relación entre el número de pasos legales realizados y la acción de tiro.

15.1.5 Durante la acción de tiro el jugador podría tener sus brazos agarrados por un oponente, impidiéndole de esta forma encestar. En este caso no es imprescindible que el balón abandone la(s) mano(s) del jugador.

15.1.6 Cuando un jugador esté en su acción de tiro y pase el balón después de recibir una falta, ya no se considera que haya estado en su acción de tiro.

3. ART. 33 CILINDRO/MOVIMIENTOS DE BALONCESTO

RAZÓN PARA EL CAMBIO

Existen situaciones de juego donde los jugadores defensores se mueven hacia el cilindro imaginario del jugador atacante con balón. Estas situaciones generan grandes movimientos de codos, simulaciones y acciones al límite, que no son buenos para la imagen del juego.

Se solicitó a los jugadores y entrenadores que estudiaran estas situaciones de juego. Dándose cuenta, que en las reglas actuales, solo está descrito el cilindro del defensor, sin especificar nada del cilindro del atacante con y sin balón.

Por lo tanto, se debía añadir a las reglas de juego una descripción del cilindro del jugador atacante.

NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

Art. 33 Contacto: Principios Generales

33.1 Principio del cilindro

El principio del cilindro se define como el espacio dentro de un cilindro imaginario ocupado por un jugador en el suelo. Estas dimensiones, y la distancia entre sus pies, variarán de acuerdo con la altura y tamaño del jugador. Incluye el espacio por encima de él y está delimitado por límites del cilindro del jugador defensivo o del jugador atacante sin el balón, que son:

- Por delante por las palmas de las manos,
- Por detrás por las nalgas, y
- Por los lados por la parte exterior de los brazos y las piernas.

Las manos y los brazos pueden extenderse enfrente del torso, no más allá de la posición de los pies y las rodillas, con los brazos doblados por los codos de tal forma que los antebrazos y las manos estén levantados en la posición legal de defensa.

El jugador defensivo no puede entrar en el cilindro del jugador atacante con el balón y causar un contacto ilegal cuando el jugador atacante está intentando una acción normal de baloncesto dentro de su cilindro.

Los límites del cilindro del jugador ofensivo con el balón son:

- Por delante por los pies, rodillas y brazos doblados, sosteniendo el balón por encima de las caderas,
- Por detrás por las nalgas, y
- Por los lados por el borde exterior de los codos y piernas, separadas la anchura de los hombros.

El jugador atacante con el balón debe tener suficiente espacio para un juego normal de baloncesto dentro de su cilindro. El juego normal de baloncesto incluye comenzar un regate, pivotar, lanzar a canasta y pasar.

El jugador atacante no puede extender sus piernas o brazos fuera de su cilindro y causar un contacto ilegal con el jugador defensivo para obtener un espacio adicional.

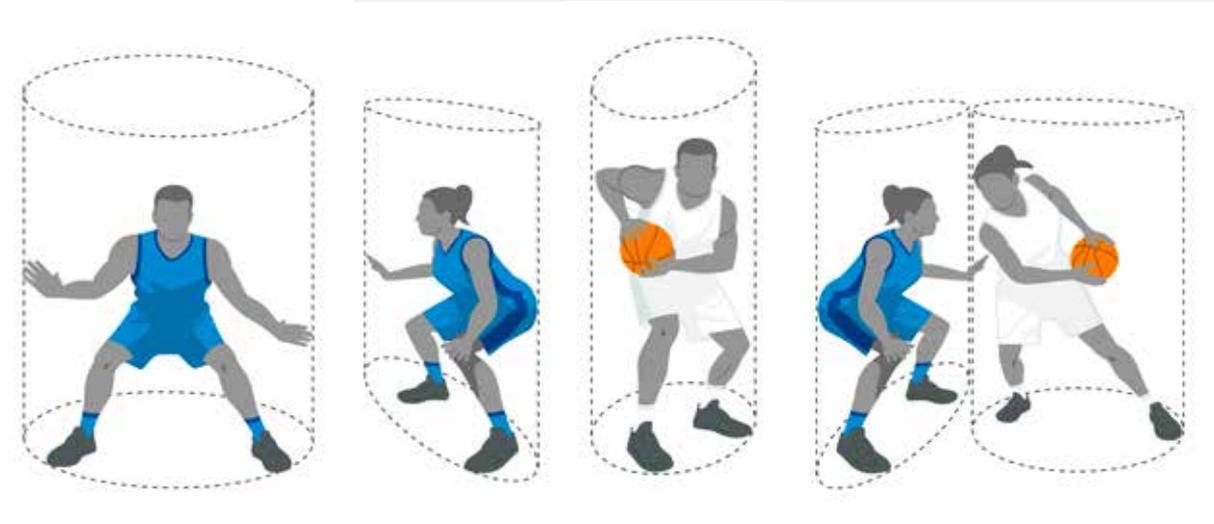


Diagrama 5 Principio del cilindro

4. ART. 35 DOBLE FALTA

RAZÓN PARA EL CAMBIO

La regla no presentó ningún problema hasta la última modificación de las Reglas y los cambios posteriores en las Interpretaciones. Actualmente, se establece que todas las faltas de la misma penalización se consideran una falta doble, cuando es bastante difícil a menudo para los árbitros determinar qué jugador ha cometido el primer contacto ilegal. Por dicha razón, los árbitros prácticamente han dejado de sancionar la falta doble.

NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

Art. 35 Doble Falta

35.1 Definición

- 35.1.1 Una falta doble es una situación en la que 2 adversarios cometen faltas personales, antideportivas o descalificantes uno contra otro, aproximadamente al mismo tiempo.
- 35.1.2 Para considerar 2 faltas como una falta doble, se deben aplicar las siguientes condiciones; ambas faltas:
- Son faltas de jugador.
 - Implican contacto físico.
 - Se producen entre los mismos 2 oponentes que se hacen falta el uno al otro.
 - Son de la misma categoría (ya sean personal, antideportiva o descalificante)

35.2 Penalización

Se anotará una falta personal, antideportiva o descalificante a cada jugador infractor. No se concederán tiros libres y el juego se reanudará del siguiente modo:

Si, aproximadamente al mismo tiempo que la falta doble:

- Se logra una canasta de campo válido, o se convierte un último tiro libre, se concederá el balón al equipo que lo recibió para que realice un saque desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo de ese equipo.
- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque desde el punto más cercano al de la infracción.
- Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de salto.

5. ART. 37 FALTA ANTIDEPORATIVA

RAZÓN PARA EL CAMBIO

Para aclarar la situación de juego cuando:

- Un jugador defensivo (equipo B) desvía la pelota de un(os) jugador(es) del equipo A y está cerca de atrapar el balón en un contraataque en una trayectoria abierta y despejada hacia la canasta de los oponentes (equipo A) y
- El oponente (jugador del equipo A) comete un contacto ilegal normal en baloncesto (falta).

De acuerdo con la regla actual, en ese momento no es un contraataque del equipo B, porque el equipo A sigue manteniendo aún el control del balón.

NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

Art. 37 Falta Antideportiva

37.1 Definición

37.1.1 Una falta antideportiva es un contacto del jugador, a juicio del árbitro es:

- Un contacto con un oponente, sin intentar legítimamente jugar directamente el balón dentro del espíritu y la intención de las reglas.
- Un contacto excesivo y violento del jugador en un esfuerzo por jugar el balón o sobre un oponente.
- Un contacto innecesario causado por un jugador defensivo para detener la progresión del equipo atacante en transición. Esto se aplica hasta que el jugador atacante comienza su acción de tiro.
- Un contacto ilegal causado por el jugador, por la espalda o lateralmente, sobre un oponente que está progresando hacia la canasta de los oponentes y no hay otros jugadores entre el jugador que progresa, el balón y la canasta. Esto se aplica hasta que el jugador atacante comience su acción de tiro.
- Un contacto de un jugador defensor sobre un oponente en el terreno de juego cuando el reloj del partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto y en cada prórroga, cuando el balón está fuera del terreno de juego para efectuarse un saque y está todavía en las manos del árbitro o a disposición del jugador que va a efectuar dicho saque.

37.1.2 El árbitro debe valorar las faltas antideportivas de manera coherente durante todo el partido y juzgar solo la acción.

37.2 Penalización

37.2.1 Se anotará una falta antideportiva al infractor.

37.2.2 Se concederá(n) tiro(s) libre(s) al jugador que recibió la falta, seguidos de:

- Un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo.
- Un salto entre dos en el círculo central para iniciar el primer cuarto.

El número de tiros libres será el siguiente:

- Si la falta se comete sobre un jugador que no está en acción de tiro, se concederán 2 tiros libres.
- Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro, la canasta, si entra, será válida y se concederá 1 tiro libre adicional.
- Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro que no logra encestar, se concederán 2 o 3 tiros libres.

37.2.3 Un jugador será descalificado durante el resto del partido cuando cometa 2 faltas antideportivas, 2 faltas técnicas o 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.

37.2.4 Si se descalifica a un jugador según el artículo 37.2.3, la falta antideportiva será la única que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación.

6. ART. 48 ANOTADOR Y AYUDANTE DE ANOTADOR: FUNCIONES / ART. 49 CRONOMETRADOR: FUNCIONES

RAZÓN PARA EL CAMBIO

Los oficiales de mesa a menudo han declarado que el anotador realiza muchas más funciones que el resto de los oficiales de mesa.

Por lo tanto, parte de sus funciones se han trasladado al cronometrador.

NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

Art. 48 Anotador y ayudante de anotador: Funciones

48.2 Se eliminará.

Art. 49 Cronometrador. Funciones

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 al árbitro principal 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 entrenadores.
- Colocará el marcador de faltas de equipo sobre la mesa de oficiales, en su extremo más cercano a la zona del banco del equipo que se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo después de que el balón esté vivo tras la cuarta falta de equipo en un cuarto.
- Efectuará las sustituciones.
- 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.

7. APÉNDICE B – EL ACTA DEL PARTIDO

RAZÓN PARA EL CAMBIO

Para aclarar cómo se anota en el acta del partido, cuando se sanciona con una falta técnica normal o una falta descalificante, por abandonar el área de banquillo del equipo y no se ayuda o se intenta ayudar a los árbitros a mantener o restablecer el orden (con o sin una activa participación en el enfrentamiento) al entrenador jefe, primer ayudante de entrenador, sustituto, jugador excluido o acompañante miembro de la delegación.

En las presentes reglas, cuando un entrenador jefe, abandona el área de banquillo de equipo durante el enfrentamiento y comienza a pelear también, debe ser sancionado con dos D2 (una por abandonar el área del banquillo del equipo sin asistir a los árbitros y otra por su propia activa participación en el enfrentamiento). Con las nuevas reglas solo será sancionado con una falta descalificante.

NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

B.8.3.14 Ejemplos de faltas descalificantes por su activa participación en el enfrentamiento de un entrenador principal, primer entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o acompañante miembro de la delegación:

Independientemente del número de personas descalificadas por abandonar el área de banca del equipo, se cargará una sola falta técnica "B2" o descalificante "D2" al entrenador principal.

Si el entrenador principal participa activamente en la pelea, se le anotará una sola falta descalificante "D2".

8. APÉNDICE F – EL INSTANT REPLAY SYSTEM (IRS)

RAZÓN PARA EL CAMBIO

El actual Art. 46.12 Árbitro principal (crew chief): Obligaciones y facultades: El uso del IRS se volvió cada vez más complejo. Por lo tanto, debido a la creciente importancia y uso del IRS, debería tener un espacio independiente, como el nuevo Apéndice F.

Además de eso, se necesita una aplicación más consistente, una estandarización de los procedimientos usados por los árbitros, sobre cómo utilizar el IRS.

En las Reglas actuales, establece claramente que el árbitro principal puede usar el IRS para tomar la decisión final. En las nuevas reglas, al menos 2 árbitros deben participar en la revisión.

Además, una vez finalizada la revisión del IRS, el árbitro que señalizó la decisión inicial (y no es obligatorio que sea el Arbitro principal) debe comunicar la decisión final. Debe evitarse que el árbitro principal comunique una decisión final, diferente que la decisión inicial de otro árbitro. puede dar una imagen de que el árbitro principal está desautorizando al compañero.

NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

Art.46 Árbitro principal (crew chief): obligaciones y facultades.

46.12 En los partidos en los que se use el Instant Replay System consulte el Apéndice F.

El nuevo Apéndice F – El Instant Replay System (IRS) será el siguiente:

F – INSTANT REPLAY SYSTEM

F.1 Definición

La revisión del Instant Replay System (IRS) es la forma de trabajo utilizado por los árbitros para comprobar sus decisiones observando las situaciones del partido en la pantalla de la tecnología de video aprobada.

F.2 Procedimiento

F.2.1 Los árbitros están autorizados a usar el IRS hasta la firma del acta después del partido, dentro de los límites previstos en este Apéndice.

F.2.2 Para el uso del IRS, se aplicará el siguiente procedimiento:

- El árbitro principal debe aprobar el equipo del IRS antes del partido, si está disponible.
- El árbitro principal toma la decisión de si la revisión del IRS se utilizará o no.
- Si la pitada y la decisión de los árbitros está sujeta a la revisión del IRS, esa decisión inicial debe ser comunicada por los árbitros en el terreno de juego.
- Después de obtener toda la información de los otros árbitros, los oficiales de mesa y el comisario, la revisión comenzará lo más rápidamente posible.
- El árbitro principal y como mínimo 1 árbitro auxiliar (el que realizó la pitada) tomarán parte en la revisión. Si el árbitro principal realizó la pitada, elegirá a uno de los árbitros auxiliares para acompañarlo en la revisión.

- Durante la revisión del IRS el árbitro principal se asegurará que ninguna persona sin autorización tenga acceso al monitor del IRS.
- La revisión tendrá lugar antes que se administren los tiempos muertos o las sustituciones y antes de que se reanude el partido.
- Después de la revisión, el árbitro que pitó comunicará la decisión final y el partido se reanudará como corresponda.
- La decisión del/los árbitro(s) solamente puede corregirse si la revisión de IRS proporciona a los árbitros una clara y concluyente evidencia visual para la corrección.
- Después de que el árbitro principal haya firmado el acta, ya no se puede realizar una revisión de IRS.

F.3 Regla

Pueden revisarse las siguientes situaciones de juego:

F.3.1 Al final del cuarto o de la prórroga:

- Si un tiro de campo convertido se lanzó, antes de que sonara la señal de partido para indicar el final del cuarto o de la prórroga.
- Si el reloj de partido debe mostrar el tiempo restante, y cuánto, si:
 - Se produjo una violación de fuera del lanzador.
 - Se produjo una violación del reloj de lanzamiento.
 - Se produjo una violación de 8 segundos.
 - Se cometió una falta antes del final del cuarto o de la prórroga.

F.3.2 Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el 4º cuarto y en cada prórroga:

- Si un tiro de campo se lanzó antes de que sonara la señal del reloj de lanzamiento a canasta indicando el final de la posesión.
- Si un tiro de campo se lanzó antes de que se cometiese cualquier falta. En este caso:
 - Si el reloj de partido o de lanzamiento han expirado,
 - Si el acto de lanzamiento ha iniciado,
 - Si la pelota todavía estaba en la (s) mano (s) del tirador.
- Si se sancionó correctamente una violación de interposición o interferencia.
- Para identificar al jugador que provocó que el balón saliese fuera del terreno de juego.

F.3.3 Durante cualquier momento del partido:

- Si un tiro de campo convertido es de 2 o 3 puntos.
- Si se otorgarán 2 o 3 tiros libres, después de que se haya sancionado una falta sobre un jugador que realiza un lanzamiento de campo que no convierte.
- Si una falta personal, antideportiva o descalificante cumple con los criterios para tal falta o debe ser actualizada ampliándola o reduciéndola o se considerará como una falta técnica.
- Después de que ocurra un error en el reloj de partido o en el reloj de lanzamiento, para conocer cuánto tiempo debe corregirse en el reloj o relojes.
- Para identificar al correcto lanzador de tiros libres.
- Para identificar la implicación de miembros de equipo, entrenadores jefes, entrenadores ayudantes y acompañante miembros de la delegación durante un enfrentamiento.

2020 REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO

NORMATIVA PARA EQUIPAMIENTOS

2020 REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO – NORMATIVA PARA EQUIPAMIENTOS

Categoría	Art	Cambio
General	N/A	Reestructuración de los niveles de competencia FIBA para equipos. Nivel 1: Competiciones de Clubs y Equipos Nacionales más otro nivel de Competiciones Nacionales e Internacionales de Clubs y Equipos Nacionales de élite. Nivel 2: Cualquier otra competencia que no incluya las de Nivel 1.
General	N/A	Referencia al "Manual de métodos y requisitos para un test"
General	N/A	Después de la compra, el equipo aprobado por FIBA es válido durante hasta 8 años, independientemente del estado actual de aprobación por FIBA. Después de este periodo de 8 años, cualquier equipo que ya no esté aprobado por FIBA debe ser reemplazado
Tablero	1.1	Nivel 1. Material para el tablero: Vidrio de seguridad laminado no reflectante o vidrio templado, con un espesor de entre 11.8 mm. y 13.5 mm.
Tablero	1.1	Nivel 2. Material para el tablero opciones a añadir: Laminado / vidrio templado; acrílico o policarbonato, madera, fibra de vidrio, acero o aluminio.
Tablero	1.1	Se retiró la prueba de rigidez para el tablero
Aro	1.2	Se actualizó las referencias de color NCS y RAL.
Soportes de tablero	1.4	Se ha añadido un requisito de seguridad para el nivel 2: Al menos 1.000 mm, medidos desde el borde exterior de la línea de fondo al frente del acolchado.
Soportes de tablero	1.4	Se añadió la prueba de vibración del tablero.
Acolchados de Canasta	1.5	El acolchado tendrá un valor de desaceleración máxima de 500 m/s ² o menos.
Acolchados de Canasta	1.5	Se actualizó las dimensiones para corresponder con el mercado actual
Balón de Baloncesto	2	Se actualizó el procedimiento de la prueba para el rebote del balón.
Balón de Baloncesto	2	El balón debe ser marcado con la presión de inflado recomendada o rango de presión
Balón de Baloncesto	2	Se actualizó los requisitos de circunferencia y peso, para reducir el rango permitido.
Balón de Baloncesto	2	Talla 5: Balón ligero (360 - 390 g) permitido para las competiciones de Mini

Categoría	Art	Cambio
Balón de Baloncesto	2	Se ha sustituido la prueba de fuga de la válvula por la prueba de pérdida de presión y la prueba de estrés de la presión (sólo en el nivel 1).
Balón de Baloncesto	2	Se ha eliminado la prueba práctica de agarre.
Marcador	3	Se usará un cuadrado rojo para indicar la situación de faltas del equipo.
Marcador	3	Se usará una "O" para indicar las prórrogas.
Marcador	3	Será posible añadir y eliminar las faltas individuales de los jugadores independientemente de faltas del equipo.
Marcador	3	Se ha eliminado la prueba de impacto según la norma DIN 18032-3.
Reloj de lanzamiento	5	Se añadió la prueba de durabilidad al reloj de lanzamiento.
Marcador de faltas de equipo	8	Estar en rojo después de que el balón vuelva a estar en vivo tras cometer la cuarta falta del equipo.
Pista de juego	10	Se añadió las pruebas de resistencia al desgaste, brillo especular y de carga rodante.
Pista de juego	10	Se ha eliminado la prueba de deflexión de área.
Pista de juego	10	Se aumentó el requisito de los pisos de madera móviles al 50 % de fuerza reducción.
Pista de juego	10	Requerimientos para los suelos sintéticos, de deformación vertical y de fuerza separada en las categorías pertinentes: Punto Elástico; Mezcla Elástico; Área y combinación elástica.
Pista de juego	10	Los adhesivos y las pinturas deben tener al mismo comportamiento de deslizamiento y criterios de brillo especular como las áreas de suelo normales.
Iluminación	12	Se añaden las descripciones y requisitos para el factor de parpadeo, representación de colores y la temperatura del color.
Sistema de cronometraje por silbato	13	El sistema deberá tener: Un tiempo de respuesta de 0,1 segundos o menos. Cubrir toda el área de la cancha de baloncesto. No detener el reloj del partido con ningún sonido de un silbato externo.
Silbato	14	Se añaden requisitos de volumen, frecuencia y seguridad química.
Tableros de publicidad	15	Se añaden los requisitos de las hendiduras del acolchado y su diagrama.
Tableros de publicidad	15	Se añaden con motivo de producción las recomendaciones de iluminancia y tasa de refresco.
Área de espectadores	17	Se añadieron las recomendaciones de pruebas de carga y durabilidad.

STANDARD QUALITY GLOBAL CONNECTION



5, route Suisse - P.O. Box 29
1295 Mies
Switzerland
Tel.: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99