

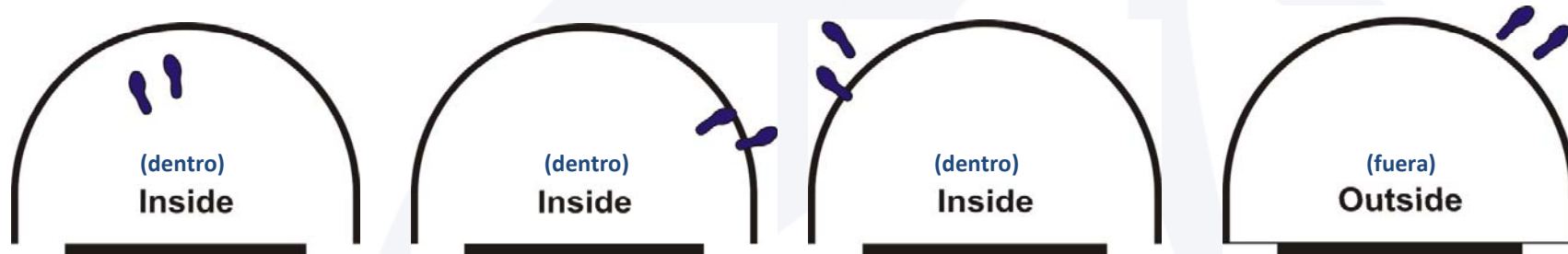


OFFICIAL BASKETBALL RULES
SUMMARY OF CHANGES 2014



Semicírculo de no carga

► El semicírculo de no carga se aplicará cuando el jugador defensor tiene **un pie** o **ambos pies en contacto** con el semicírculo de no carga.



► Las líneas del semicírculo de no carga, forman parte del mismo.



Tiempos muertos últimos 2 m.

► Un máximo de **dos tiempos muertos** pueden ser concedidos en los últimos dos minutos de la segunda mitad.

► Cuando el equipo no haya utilizado su primer tiempo muerto antes que el reloj de partido muestre 2:00, el anotador marcará **dos líneas** en la primera casilla de la segunda mitad.

► Esta norma **NO** se aplicará en las competiciones FBCV e IR.

Time-outs



7	==	
==	9	10



Regla de 24 segundos



► Cuando el balón haya **tocado** el aro de la canasta de los oponentes,

el **reloj de tiro** (de 24") deberá ser **reseteado a 14 segundos**, si el equipo que consigue el nuevo control del balón, es el mismo equipo que tenía el control del balón antes que éste tocara el aro.



Falta Técnica: penalización



► Si una falta técnica es cometida:

Los oponentes deberán lanzar **1 tiro libre**, seguido de:

- Un **saque** en la prolongación de la línea central, opuesta a la mesa de oficiales.
- Un **salto** en el círculo central para empezar el primer período.

Falta Técnica: descalificación juego (1)



- ▶ Un jugador deberá ser **descalificado por el resto del partido**, cuando sea penalizado con **2 faltas técnicas**.
- ▶ Se aplicará lo mismo a un jugador que sea sancionado con **2 faltas antideportivas**.
- ▶ Y para un entrenador sancionado con:
 - 2 faltas técnicas sancionadas a él (2C) ó.
 - 3 faltas técnicas en total (3B ó 1C +2B)
- ▶ *En las competiciones FBCV e IR, el árbitro **SÓLO** informará al dorso del acta de la incidencia **NO** retirando la licencia.*



Falta Técnica: descalificación juego (2)



► La descalificación en el juego -**Game Disqualification (GD)**- de un jugador por la sanción de dos faltas técnicas deberá ser inscrita en el acta tal como se muestra en el siguiente ejemplo:

021	MARTINEZ, M.	33	×	T ₁	P	P ₂	T ₁	GD
-----	--------------	----	---	----------------	---	----------------	----------------	----





Numeración camiseta de juego

► Cada miembro de equipo llevará una camiseta numerada en **su parte delantera y trasera** con números lisos y de un color sólido que contraste con el color de la camiseta.

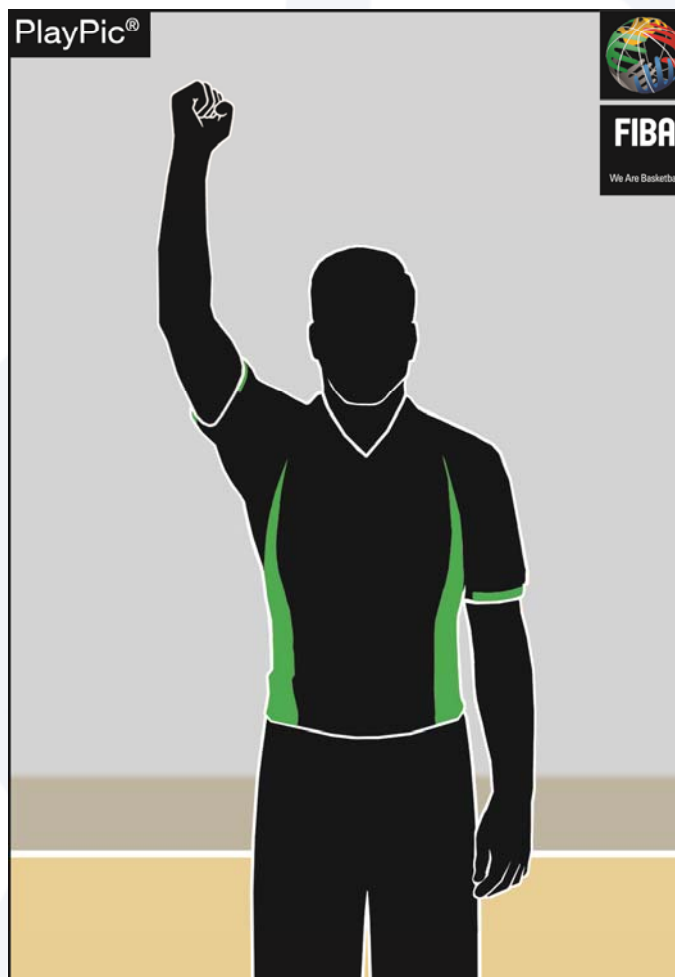
► Los equipos podrán usar los siguientes números:

- **0 y 00,**
- **del 1 al 99.**



Nuevas señales de los árbitros (1)

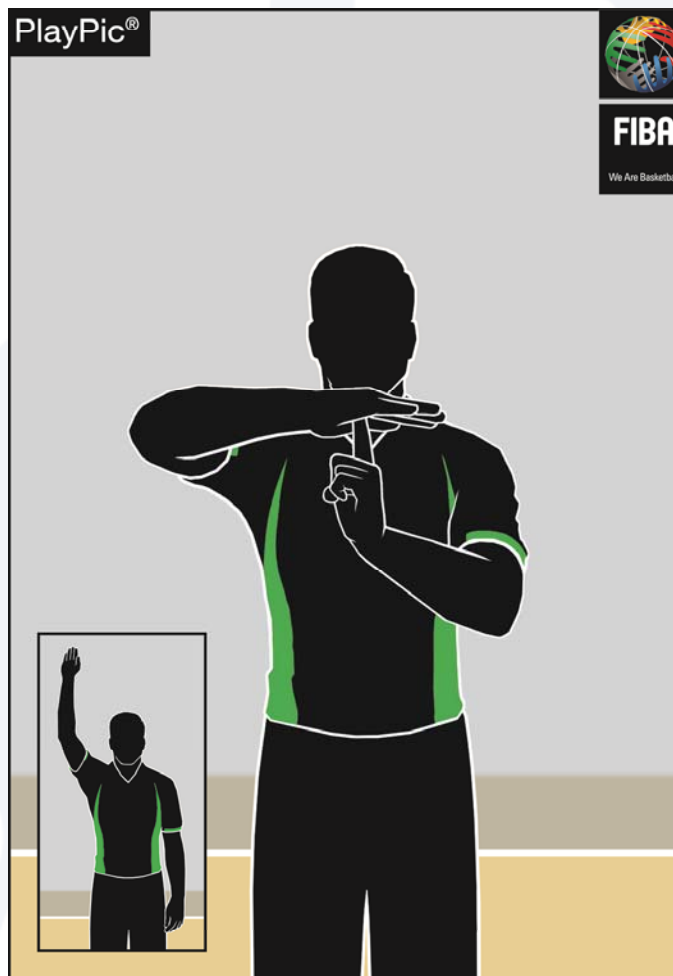
► Detención del reloj por falta



► Un brazo con el puño cerrado

Nuevas señales de los árbitros (2)

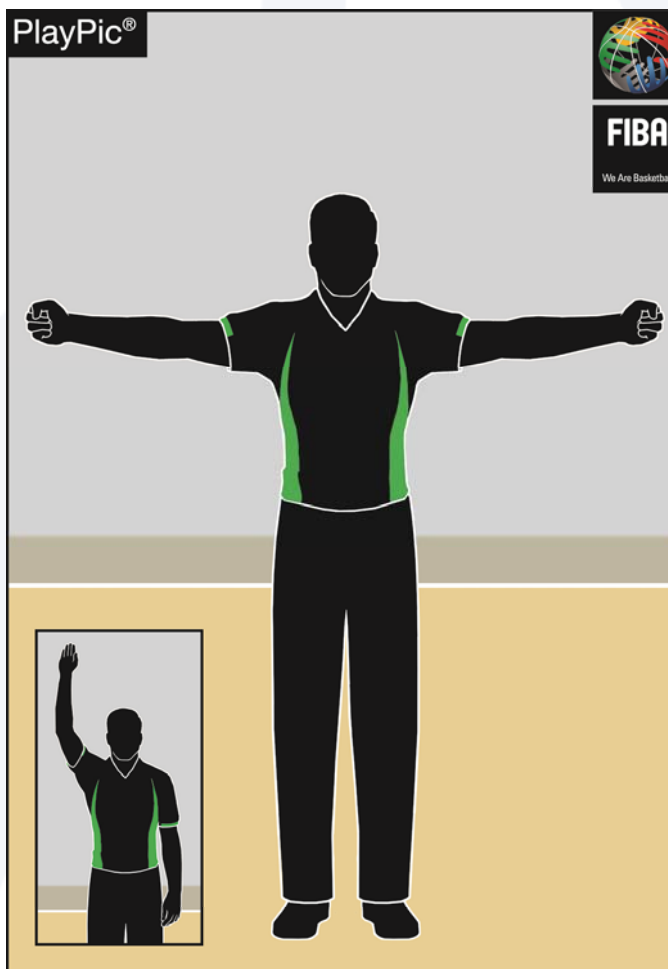
► **Tiempo muerto**



► **Formar T mostrando el dedo índice**

Nuevas señales de los árbitros (3)

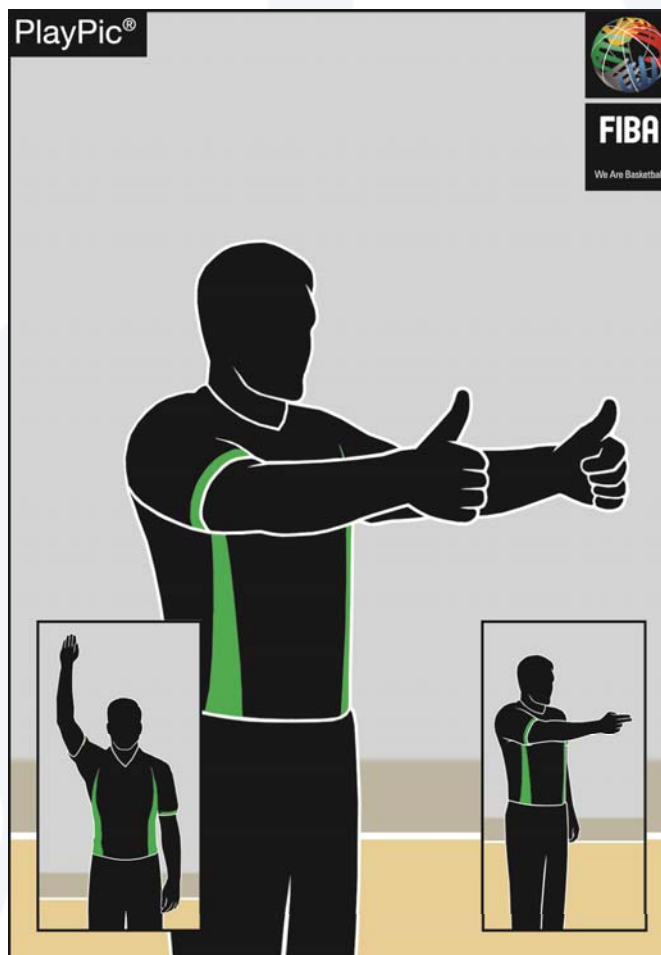
► **Tiempo muerto de la prensa**
(encuentros x TV)



► **Brazos extendidos con puños cerrados**

Nuevas señales de los árbitros (4)

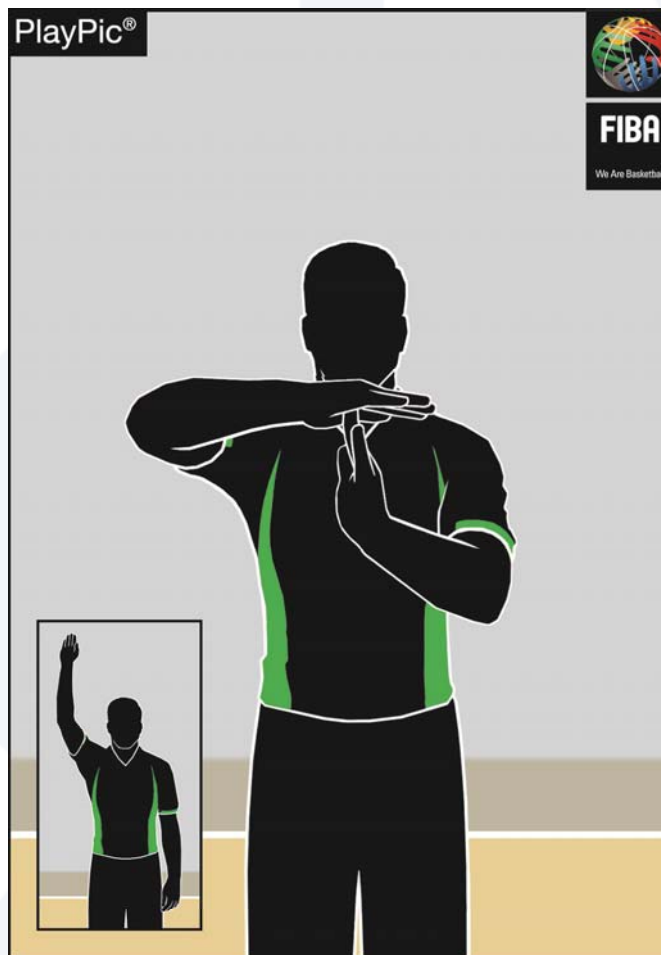
► **Balón retenido /
situación de salto**



► **Pulgares
arriba para a
continuación
indicar la
dirección de la
flecha de
alternancia**

Nuevas señales de los árbitros (5)

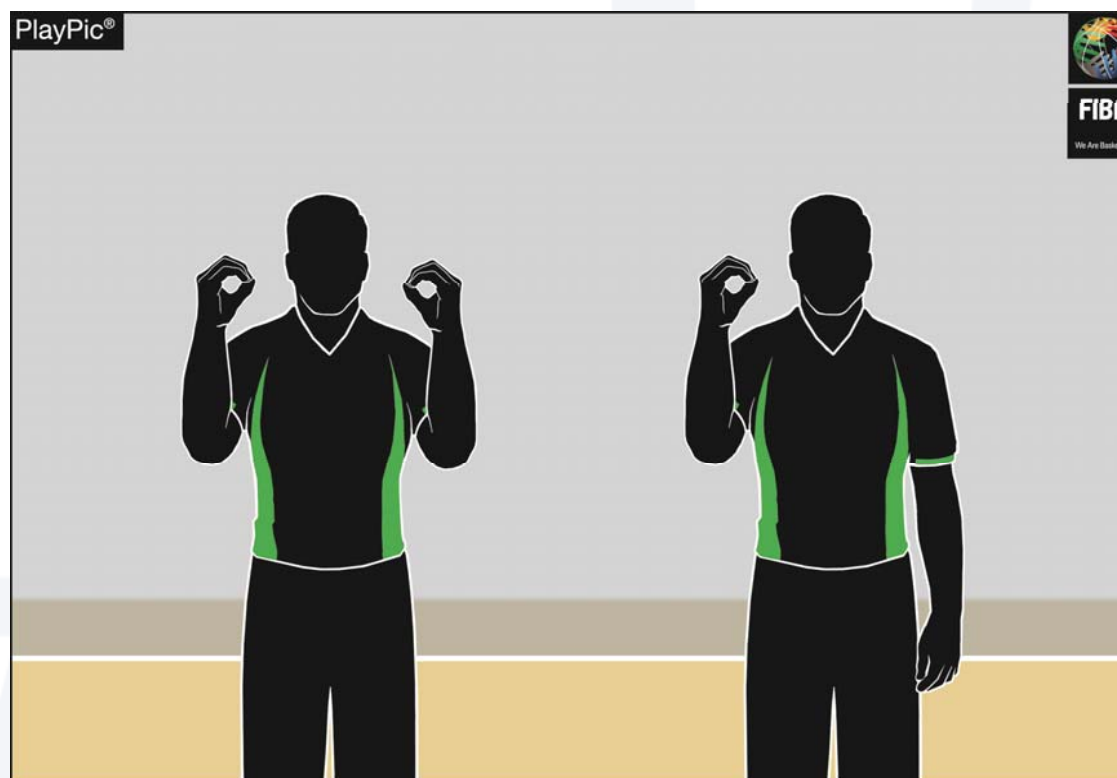
► Falta Técnica



► Formar T
mostrando
la palma

Nuevas señales de los árbitros (6)

▶ Números jugadores 00 y 0



▶ Ambas manos mostrando 0

▶ Mano derecha mostrando 0

Nuevas señales de los árbitros (7)

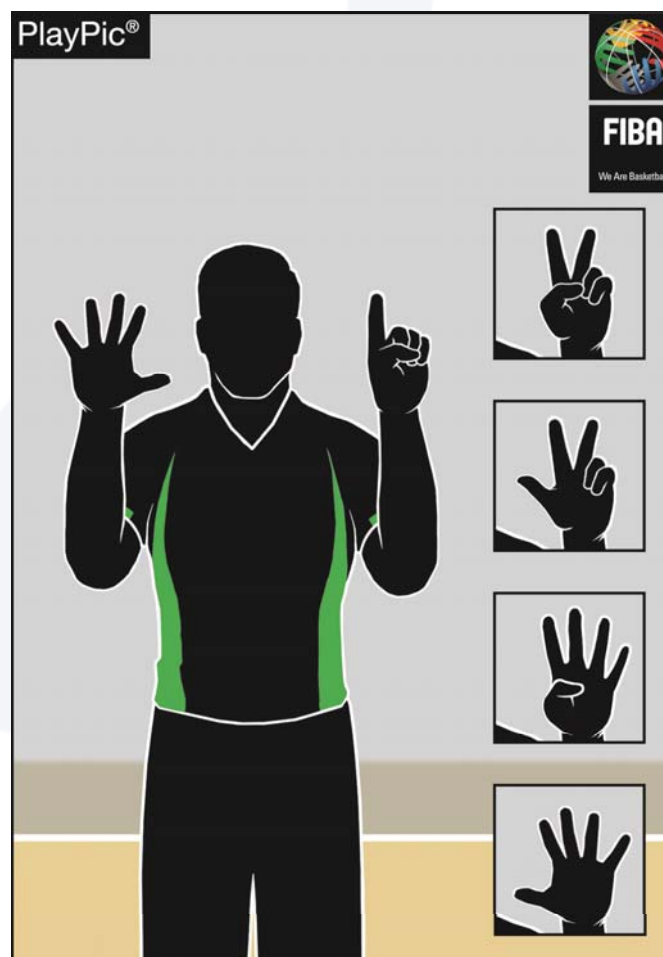
► **Números
Jugador
Nº 1 - 5**



► **Mano
derecha
mostrando
del 1 al 5**

Nuevas señales de los árbitros (8)

► **Números
Jugador
Nº 6 - 10**



► **Mano
derecha
mostrando
el 5**

► **Mano
izquierda
mostrando
del 1 al 5**

Nuevas señales de los árbitros (9)

► **Números
Jugador
Nº 11 - 15**

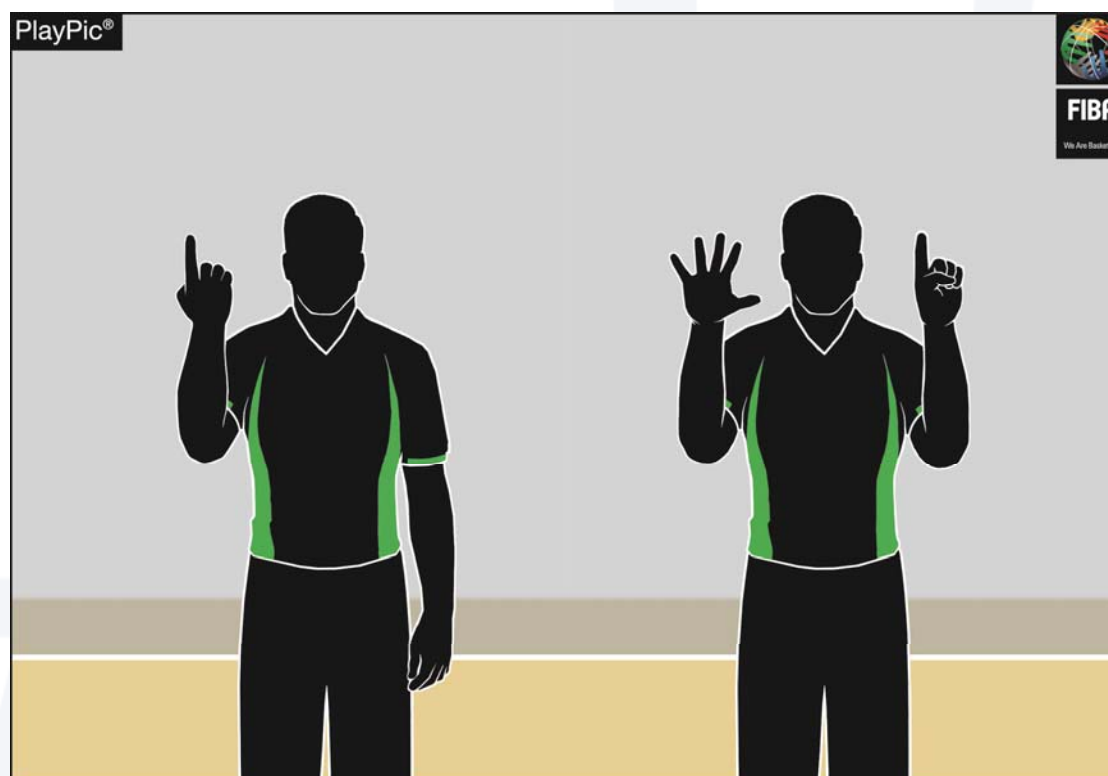


► **Mano
derecha
mostrando
puño cerrado**

► **Mano
izquierda
mostrando
del 1 al 5**

Nuevas señales de los árbitros (10)

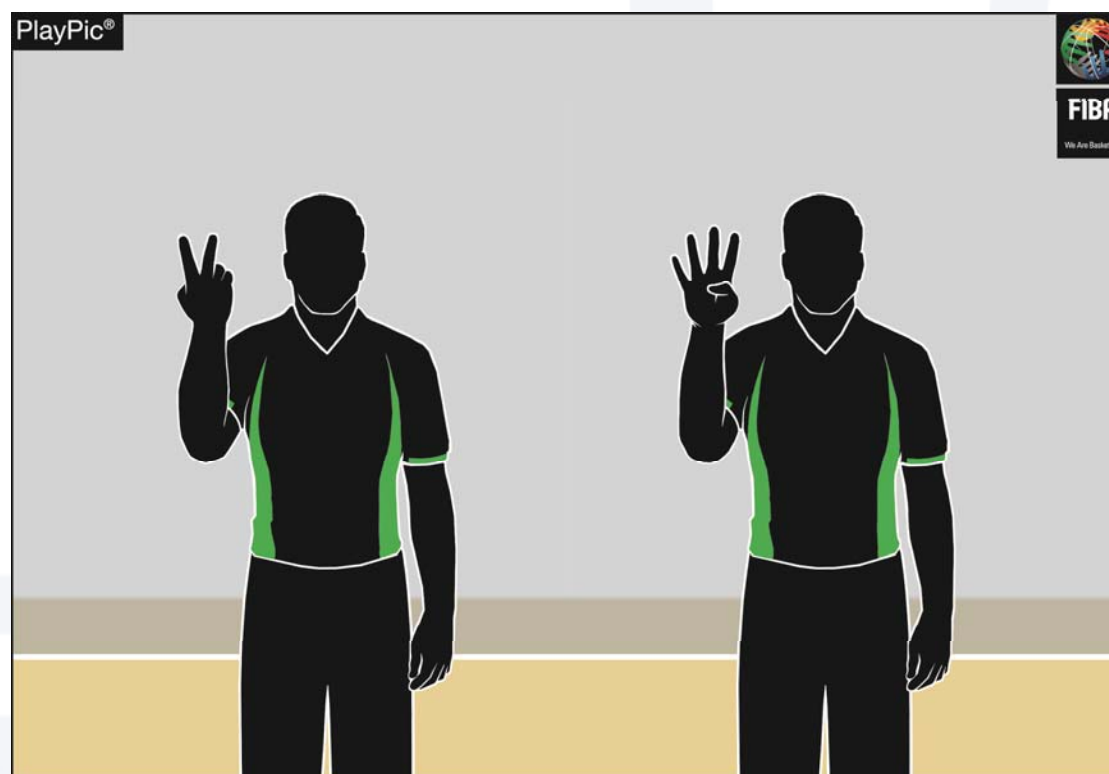
► Número jugador N° 16



- 1º con el reverso de la mano, muestra el nº 1 indicando la decena
- 2º con las palmas abiertas de ambas manos muestra el nº 6 indicando las unidades

Nuevas señales de los árbitros (11)

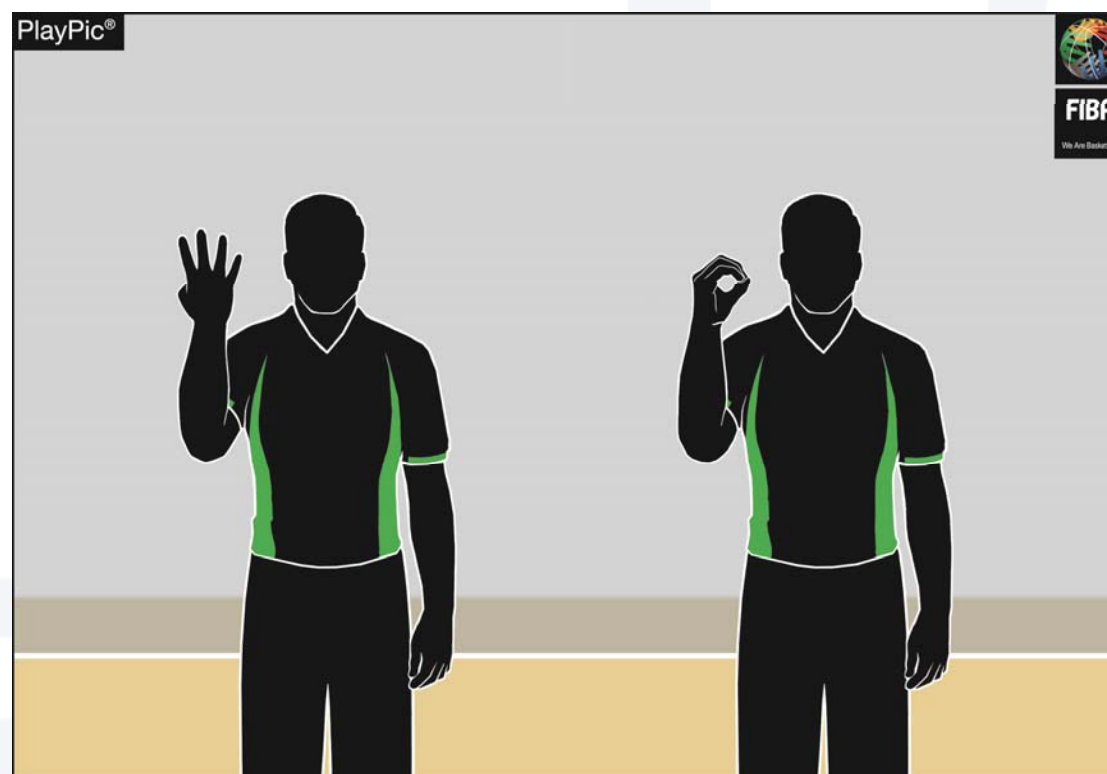
▶ Número jugador N° 24



- ▶ 1º con el reverso de la mano muestra el nº 2 indicando la decena
- ▶ 2º con la palma abierta muestra el nº 4 indicando las unidades

Nuevas señales de los árbitros (12)

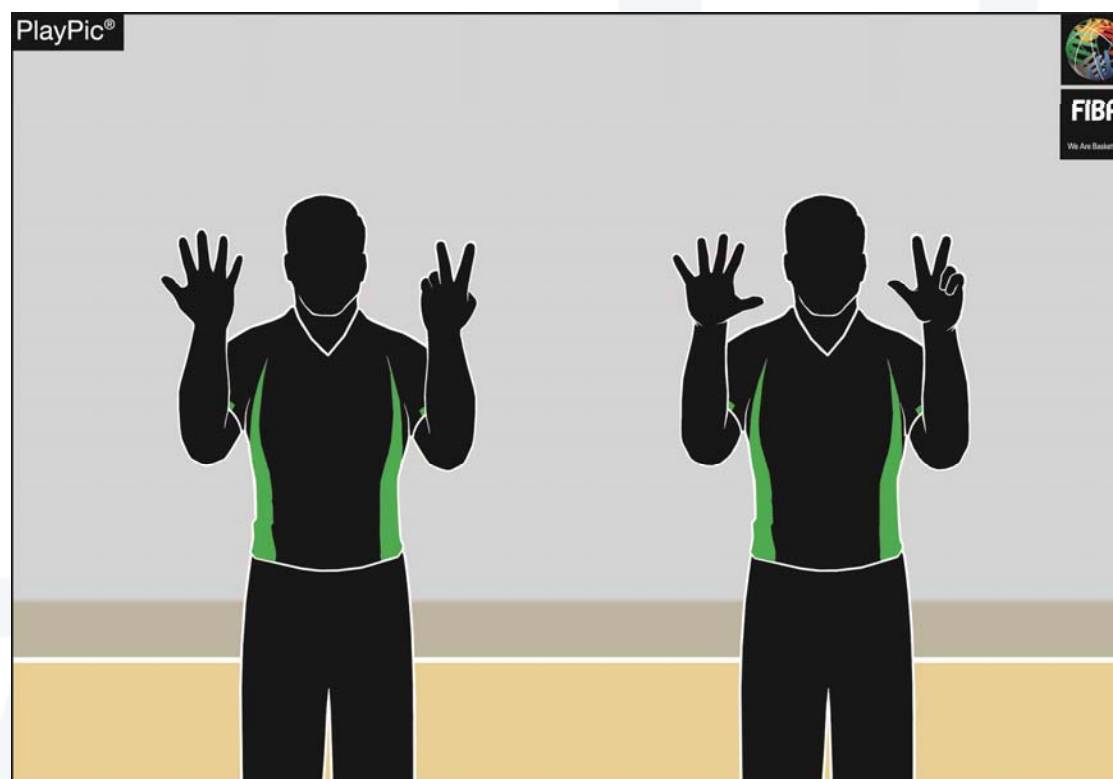
▶ Número jugador Nº 40



- ▶ 1º con el reverso de la mano muestra el nº 4 indicando la decena
- ▶ 2º con su mano abierta muestra el nº 0 indicando las unidades

Nuevas señales de los árbitros (13)

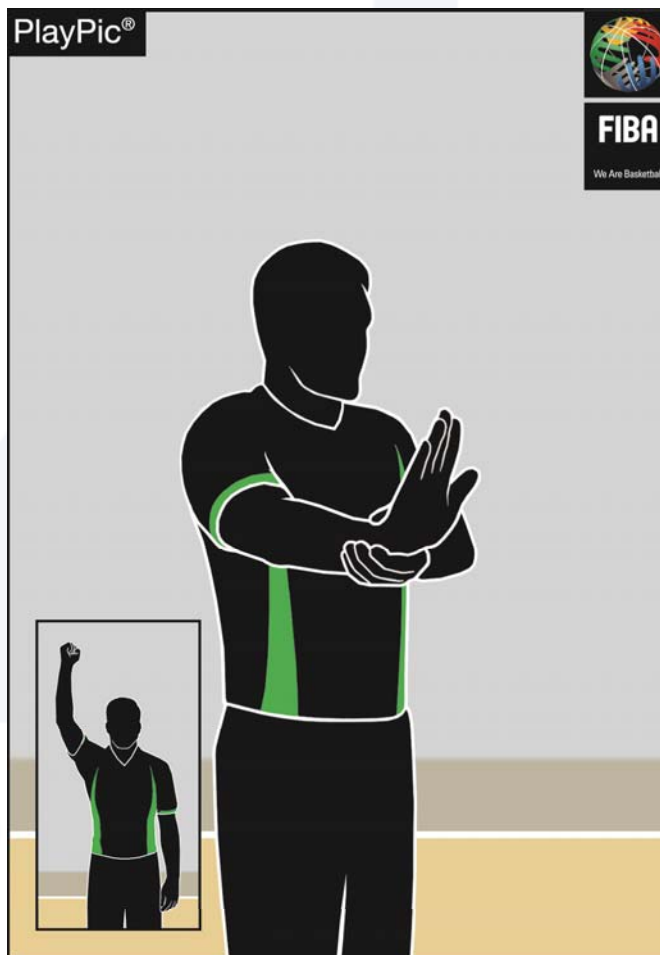
► Número jugador Nº 78



- 1º con el reverso de las manos muestra el nº 7 indicando la decena
- 2º con las palmas abiertas de ambas manos muestra el nº 8 indicando las unidades

Nuevas señales de los árbitros (14)

► Tacteo



► Agarrar la muñeca y desplazar el brazo hacia delante

Nuevas señales de los árbitros (15)

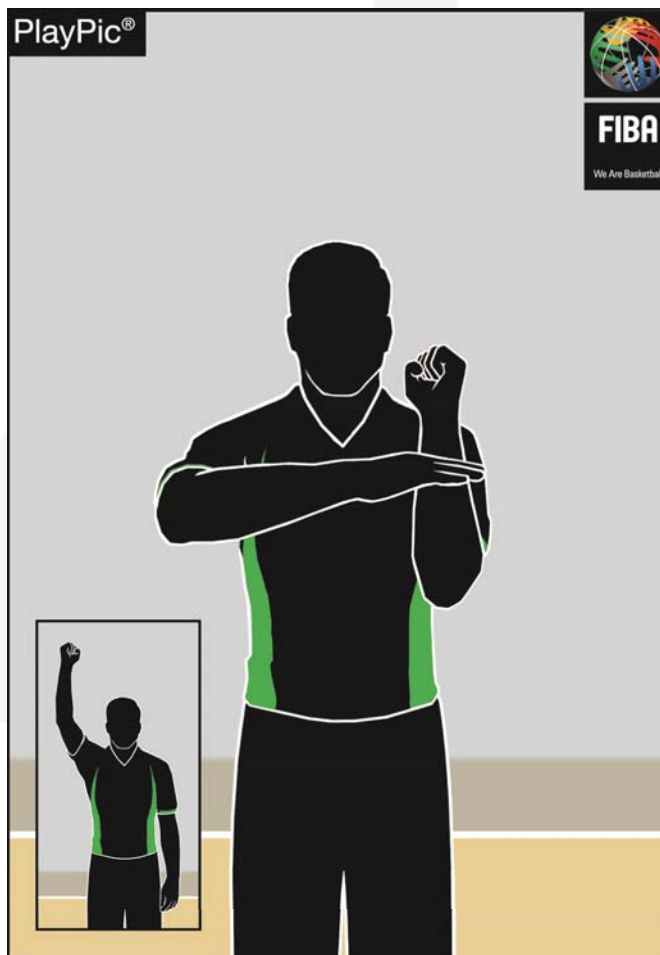
► Uso ilegal de manos



► Golpear la muñeca

Nuevas señales de los árbitros (16)

► **Contacto ilegal sobre la mano**



► **Golpear la palma abierta contra el otro antebrazo**

Nuevas señales de los árbitros (17)

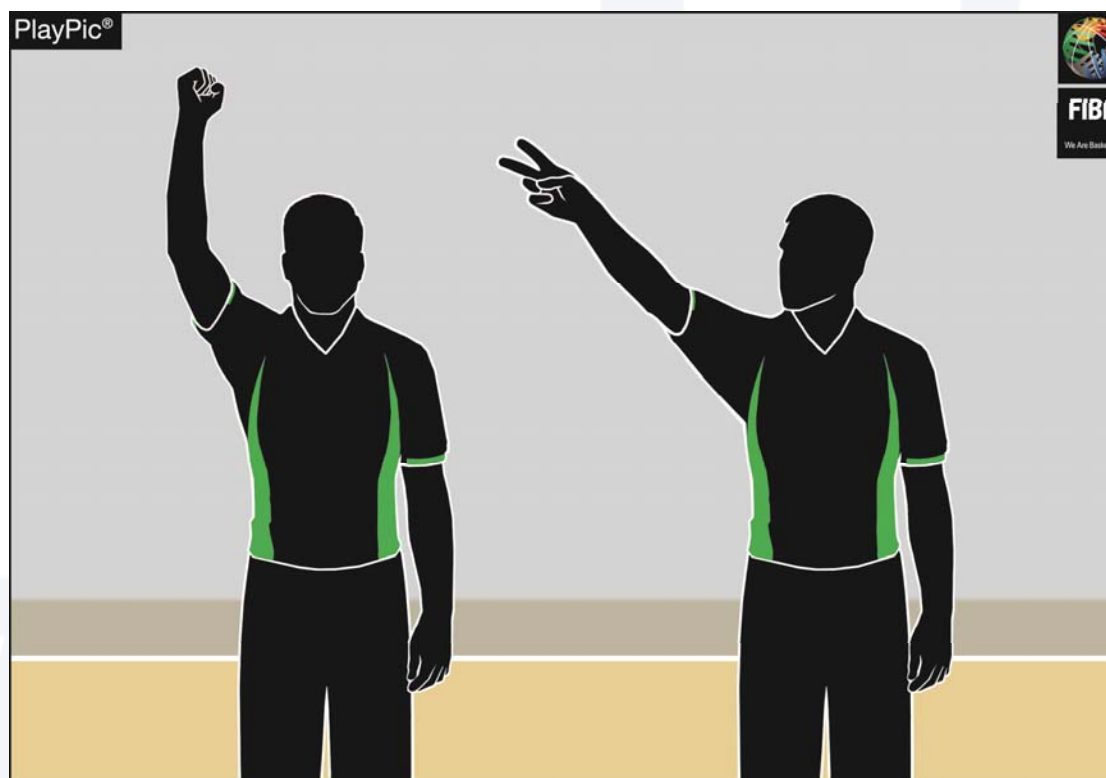
► Faltas / Golpe en la cabeza



► Imitar el contacto en la cabeza

Nuevas señales de los árbitros (18)

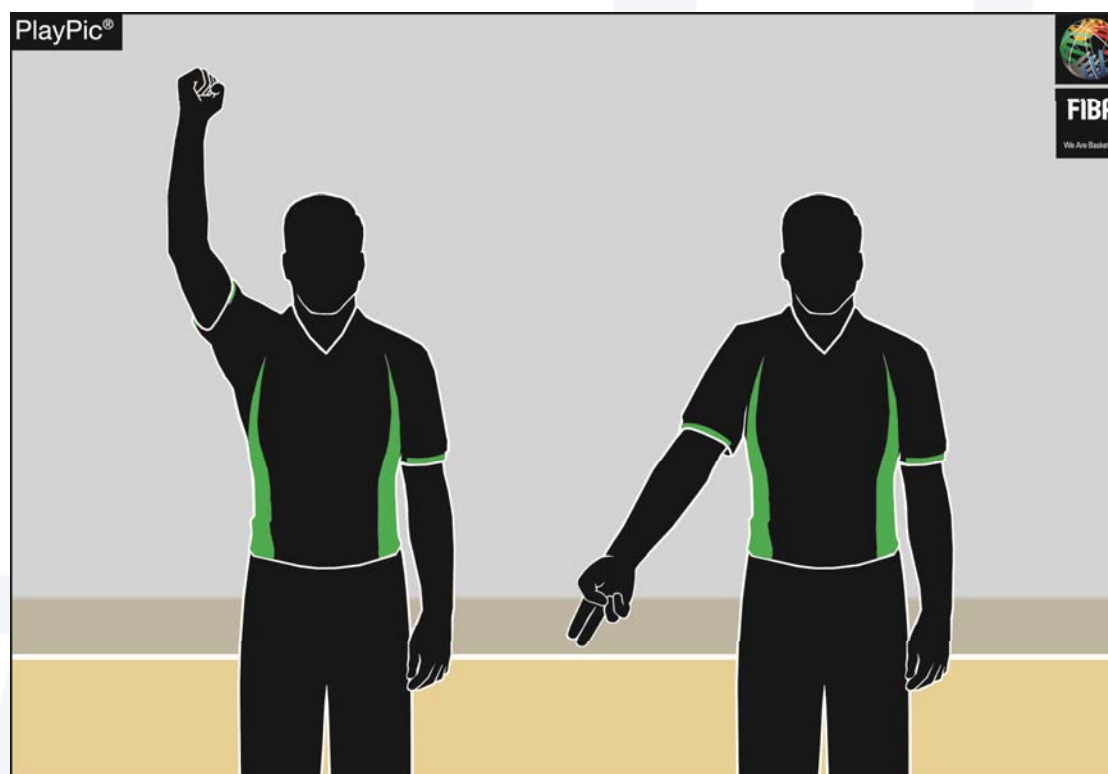
► Faltas / Falta en acción de tiro



► Un brazo con el puño cerrado indicando después el número de tiros libres

Nuevas señales de los árbitros (19)

► Faltas / Falta NO en acción de tiro



► Un brazo con el puño cerrado indicando después el suelo



Aviso con el silbato



- ▶ Cuando un saque se realice en la línea de **fondo en la pista de ataque**, el árbitro hará sonar su silbato **antes** que el balón haya sido puesto a disposición del jugador que va a realizar el saque.



STANDARD QUALITY
GLOBAL CONNECTION