baloncesto
ESPAÑA

CLINIC ÁRBITROS FEB

ZARAGOZA 24 al 28 de agosto de 2022

FEB
FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BALONCESTO

FEB

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BALONCESTO

INDEX

SIMULACIONES 1

PANTALLAS 2

JUEGO SIN BALÓN 3

ANTIDEPORTIVAS 4

FEB

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BALONCESTO

INDEX

CARGA/BLOQUEO 5

AVANCE ILEGAL 6

CONTROL DE PARTIDO 7

PROTECCIÓN LANZADORES 8

CAMBIO DE REGLAS 9

SIMULACIONES - CRITERIO: PUNTOS DE ÉNFASIS

- **Atentos a sobreactuaciones de los jugadores atacantes.**
- **Situaciones en las que hay contacto defensivo ilegal y simulación, debemos sancionar siempre falta en defensa.**
- **No siempre que un jugador cae significa simulación. Si no veo la situación completa, no se toma una decisión.**
- **En acciones muy evidentes, no dudar en sancionar falta técnica directa.**

SIMULACIONES - IOT:Técnica Arbitral Individual

- **Arbitrar al defensor.**
- **Siempre tener la ventana. No intuir.**
  - **Necesitamos movernos (importancia del cross-step) para tener la posición en la que veamos el espacio entre jugadores.**
  - **En caso de no tener ventana, es mejor no tomar una decisión y confiar en el compañero/os.**
- **Procesar toda la acción:**
  - ***Inicio:*** ***Focalizar en el defensor, si llega a establecer PLD,*** **El simulador primero busca el contacto para engañar…**
  - ***Desarrollo:*** ***Lugar de contacto (torso, lateral), intensidad, el atacante usa brazos, piernas.*** **Si el atacante usa sus brazos para crearse un espacio sigue siendo una falta ofensiva, en principio.**
  - ***Finalización:*** **La cabeza se hacia atrás cuando el contacto no ocurre en la cabeza.Hacer movimientos exagerados y teatrales.Los pies se van hacia arriba al caer y las manos están preparadas para apoyarse (hacia atrás), Si un jugador pisa o tropieza con el pie de otro jugador, no es una simulación, en principio. Tipo de caida**
- **Valorar la intensidad del contacto y relación con la caída. Proporcionalidad contacto/caída.**

PANTALLAS

- Controlar el movimiento completo del jugador que establece pantalla, ver el movimiento desde el inicio hasta el final.
- Estrictos con pequeños movimientos que generen desventaja al defensor, sobre todo en los tiros exteriores.
- Bloqueo directo central: dividir responsabilidad entre cola y centro.(3PO)
- Disciplina en el reparto de responsabilidad de los bloqueos, sobre todo en los indirectos por la línea de fondo.

PANTALLAS

- No castigar las sobreactuaciones de los atacantes que buscan el contacto.
- ATENTOS A QUE SE ESTABLEZCAN PANTALLAS ESTÁTICAS.
- PANTALLAS QUE SE MUEVEN LEVEMENTE Y NO GENEREN DESVENTAJA, NO SANCIONAR.

JUEGO SIN BALÓN - CRITERIO

- **Dificultades que genera en el arbitraje:**
  - **Son acciones que ensucian el juego y generan reacciones que complican nuestro trabajo.**
  - **Al producirse lejos del balón aumenta la posibilidad de que no sean bien arbitradas.**
  - **Los jugadores en desventaja no entienden que no sancionemos estas acciones, por lo que se generan protestas.**
  - **Los jugadores que generan los contactos obtienen normalmente una clara ventaja en la jugada.**

JUEGO SIN BALÓN - CRITERIO

- **Premisas para arbitrar correctamente el juego sin balón:**
  - **Conocer la mecánica y reparto de zonas de responsabilidad. (Zonas primaria, secundaria y común)**
  - **Buscar siempre la mejor ubicación.**
  - **Ver acciones completas de inicio a fin y no sólo las reacciones.**
  - **Estar en continua proactividad y atentos a lo imprevisible. Mantener una mentalidad activa.**
  - **Reaccionar ante un contacto que genera ventaja - desventaja.**

JUEGO SIN BALÓN - CRITERIO

- **Situaciones de especial atención:**

  - **Rebotes.**
  - **Pantallas y continuaciones.**
  - **Agarrones mutuos en circulaciones.**
  - **Juego de pivots.**
  - **Cargas sin balón.**
  - **Simulaciones.**
  - **Criterio: Ventaja - Desventaja.**

FALTA ANTIDEPORTIVA – LA NORMA

Una falta antideportiva es una falta de jugador que implica contacto y que, a juicio del árbitro:

C1: No es un esfuerzo legítimo por jugar el balón dentro del espíritu de las reglas.

C2: Es un contacto excesivo y violento causado por un jugador en un esfuerzo por jugar el balón o sobre un oponente.

C3: Es un contacto innecesario causado por un defensor para detener la progresión del equipo atacante en transición. Esto se aplica hasta que el jugador atacante comience la acción de tiro.

C4: Un contacto ilegal causado por un jugador por la espalda o lateralmente sobre un oponente, que está progresando hacia la canasta de los oponentes y no hay otros jugadores adversarios entre el jugador que progresa y la canasta, y el jugador en progresión tiene el control del balón, intenta hacerse con su control o el balón ha sido soltado en un pase hacia el jugador en progresión.

FALTA ANTIDEPORTIVA – CAMBIOS EN LA REGLA

Art. 34.1.2 Una falta de saque es una falta personal que se produce cuando el reloj de juego indica

2:00 o menos en el 4º cuarto y en cada prórroga, y que se comete por un defensor sobre un adversario en el terreno de juego mientras que el balón todavía está en manos del árbitro o a disposición del jugador que efectúa el saque fuera de las líneas limítrofes.

Esta definición elimina el criterio 5 de la falta antideportiva.

FALTA ANTIDEPORTIVA – CONSIDERACIONES GENERALES

- **Valorar la acción completa, no precipitarse a la hora de sancionar.**
- **En caso de duda, sancionar falta normal.**
- **En C1 y C3: importante valorar si existe opción de jugar el balón.**
- **Identificar correctamente cuando un contacto que se puede juzgar como C2, es enmascarado por un intento por jugar el balón, pero el resultado es un contacto excesivo o violento.**
- **Atentos a jugadores atacantes que generan primer contacto para sacar una falta. (TRANSICIONES)**
- **En C4 buen contacto visual entre los árbitros. Solo reunirse para dar una información rápida y clara.**

CARGA/BLOQUEO - CRITERIO: PUNTOS DE ÉNFASIS

- **Jugador con Balón:**

  PLD+Mov. Lateral/Atrás+Carga Torso = OF por carga.
  Observar si atraviesa el cilindro del defensor.

- **Jugador sin Balón (Jugada 8):**

  Valorar Tiempo y Distancia.
  Si tenemos dudas de si concede TyD, debemos sancionar Falta en Defensa.

CARGA/BLOQUEO - IOT:Técnica Arbitral Individual

- **Arbitrar al defensor.**
- **Siempre tener la ventana. No intuir.**
- **Procesar toda la acción (*Patient Whistle*) *Inicio-Desarrollo-Finalización.***
- **Valorar la intensidad del contacto y relación con la caída. Proporcionalidad contacto/caída.**

AVANCE ILEGAL: METODOLOGÍA

- **Posición**
- **Espacios y ventanas**
- **Campo visual**
- **Identificación pie pivot**
- **Observar jugada completa**
- **Aplicar v/d**
- **Tomar decisión**

AVANCE ILEGAL: CONSIDERACIONES GENERALES

- **Lectura del juego**
- **Anticipación: concentración, intensidad, mecánica.**
- **NO intuir: ver, analizar, decidir**
- **Sancionar si se genera v/d: consistencia, equilibrio y credibilidad**
- **En situaciones evidentes, no aplicar criterio v/d. Credibilidad.**

AVANCE ILEGAL: PUNTOS DE ÉNFASIS

Situaciones de especial atención:

- **Traspiés ilegal**
- **Contra ataques con pase a jugador en movimiento frontal**
- **Recepción pase a jugador exterior en movimiento**
- **Salidas estáticas**
- **Juego de postes**

CONTROL DE PARTIDO

- Ante protestas claras, tiene que haber una reacción.
- Los ataques directos a un árbitro deben ser un aviso o falta técnica directa.
- Diferenciar entre reacciones de disconformidad normales de un encuentro, a las que son directas y/o irrespetuosas.
- Evitar dar un aviso público con el partido en marcha, esperar a que el partido esté parado.
- Diferenciar entre dar información y establecer un debate.
- La comunicación con el banquillo únicamente con el primer entrenador.
- Entrenadores que protestan dentro del terreno de juego o fuera de la zona de banquillo es **FALTA TÉCNICA DIRECTA.**
- PROTESTAS CLARAS DE AYUDANTE DE ENTRENADOR O RESTO DEL STAFF. **FALTA TÉCNICA DIRECTA.**

**** Una vez el encuentro finalizado, los árbitros deben reunirse en el punto más cercano y dirigirse con tranquilidad directamente hacia el vestuario, sin detenerse en la mesa de anotadores.**

PROTECCIÓN LANZADORES - CRITERIO: PUNTOS DE ÉNFASIS

- Controlar acción completa.
- Buscar la ventana entre los jugadores.
- Diferenciar entre jugador que intenta jugar el balón y el que no.
- Defensores que invaden el espacio donde debe caer el lanzador.
- No caer en las sobreactuaciones de los atacantes.
- Sancionar al atacante que abre la pierna y genera un contacto ilegal que genera desventaja.
- Uso de la nueva señal de “CILINDRO” para acciones donde se genere el contacto ilegal con el cuerpo invadiendo el cilindro del defensor o atacante.

CAMBIO DE REGLAS: ÍNDICE

INDICE:

1.-SUPERFICIE DE JUEGO
2.-COMPONENTES DE EQUIPO
3.-JUGADOR LESIONADO
4.-FALTAS CERCANAS AL FINAL DE UN CUARTO O PRÓRROGA
5.-CAMBIO DE PISTA DE CALENTAMIENTO
6.-ESTABLECIMIENTO DEL PRIMER SAQUE POR POSESIÓN ALTERNA
7.- COMIENZO Y FINAL DE UN SAQUE
8.- FINAL DE UN REGATE
9.- PRIMERA POSESION CUARTO/PRORROGA
10.-FALTAS PERSONALES A IGNORAR
11.-FALTA DE SAQUE
12.-ERRORES CORREGIBLES
13.- OBLIGACIONES DEL ANOTADOR
14.-OBLIGACIONES DEL CRONOMETRADOR
15.- "CHALLENGE" + USO DEL INSTANT REPLAY (IRS)
16.-NUEVAS SEÑALES ARBITRALES

CAMBIO DE REGLAS: SUPERFICIE DE JUEGO

SE INCLUYE LA DEFINICIÓN DE "SUPERFICIE DE JUEGO“

Terreno de juego (28x15) + espacio de 2 metros desde las líneas limítrofes libre de obstáculos

REGLA DOS – TERRENO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

Art. 2 Terreno de juego

2.1 **Terreno de juego**

El terreno de juego será una superficie plana y dura, libre de obstáculos (Diagrama 1), con unas dimensiones de 28 metros de largo y 15 metros de ancho, medidas desde el borde interior de las líneas limítrofes.

2.2 Superficie de juego

La superficie de juego incluye el terreno de juego y la línea limítrofe exterior, libre de obstáculos, con una dimensión mínima de 2 metros (Diagrama 2). Por tanto, la superficie de juego mínima será de 32 metros de largo y 19 metros de ancho.

COMPONENTES DE EQUIPO

Aclaración sobre el personal con derecho a sentarse en el banquillo que pueden presentar los equipos

4.2 **Regla**

4.2.1 Cada equipo se compone de:

- Un máximo de 12 miembros de equipo facultados para jugar, incluido un capitán.
- Un primer entrenador.
- Un máximo de 8 acompañantes de equipo, incluyendo entrenadores ayudantes, que pueden sentarse en el banquillo. Si un equipo dispone de entrenadores ayudantes, el primer entrenador ayudante se inscribirá en el acta del partido.

CAMBIO DE REGLAS: JUGADOR LESIONADO

JUGADOR LESIONADO

Aclaración sobre cuándo deben detener los árbitros el juego cuando hay un jugador lesionado en pista

Art. 5 Jugadores: lesión

5.1 Los árbitros pueden detener el juego en caso de lesión de uno o varios jugadores.

5.2 Si el balón está vivo cuando se produce una lesión, los árbitros no harán 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, a menos que ninguno de los equipos sea puesto en desventaja. 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 es atendido o si un jugador recibe asistencia por parte del primer entrenador, entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos y/o acompañantes de su propio equipo, deberá ser sustituido a menos que su equipo se quede con menos de 5 jugadores en el terreno de juego.

CAMBIO DE REGLAS: FALTAS CERCANAS AL FINAL DE UN CUARTO O PRÓRROGA

FALTAS CERCANAS AL FINAL DE UN CUARTO O PRÓRROGA

El árbitro determinará (con los medios disponibles: IRS o consultando a sus compañeros) el tiempo restante tras una falta cometida cerca del final de un cuarto o prórroga.

8.8 Si se comete una falta cerca del final de un cuarto o de la prórroga, el árbitro determinará el tiempo de juego restante. Se mostrará un mínimo de 0.1 (una décima de segundo) en el reloj de juego.

8.9 Si se sanciona una falta técnica, antideportiva o descalificante durante un intervalo de juego, cualquier tiro libre resultante se administrará antes del inicio del siguiente cuarto o prórroga.

CAMBIO DE REGLAS: CAMBIO DE PISTA DE CALENTAMIENTO

CAMBIO DE PISTA DE CALENTAMIENTO

Los equipos deberán calentar antes del inicio del partido en la media pista que se encuentre delante de su banquillo (se elimina el calentamiento cruzado adaptándose a lo que ya hacían la mayoría de equipos)

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

9.1 El primer cuarto comienza cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal en el lanzamiento del salto entre dos.

9.2 Los demás cuartos o prórrogas comienzan cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.

9.3 El partido no puede comenzar si uno de los equipos no está en el terreno de juego con 5 jugadores preparados para jugar.

9.4 En todos los partidos, el equipo citado en primer lugar en el calendario (equipo local) tendrá, al mirar al terreno de juego desde la mesa de oficiales:

- Su banquillo a la izquierda de la mesa de oficiales.
- Su calentamiento antes del partido en la mitad del terreno de juego situada delante de su banquillo.

Sin embargo, si ambos equipos están de acuerdo, podrán intercambiar los banquillos y/o los cestos para el calentamiento previo a la primera mitad.

CAMBIO DE REGLAS: ESTABLECIMIENTO DEL PRIMER SAQUE POR POSESIÓN ALTERNA

ESTABLECIMIENTO DEL PRIMER SAQUE POR POSESIÓN ALTERNA

12.6 **Procedimiento de posesión alterna**

12.6.1 En todas las situaciones de salto, los equipos alternarán la posesión del balón para efectuar un saque desde el punto más cercano a donde se produjo la situación de salto, excepto directamente detrás del tablero.

12.6.2 El equipo que no obtenga el primer control del balón vivo después del salto entre dos tendrá derecho al primer saque por posesión alterna.

12.6.3 El equipo que tenga derecho a la siguiente posesión alterna al final de cualquier cuarto o prórroga comenzará el siguiente cuarto o prórroga mediante un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, a menos que deba administrarse una penalización de tiros libres y saque.

CAMBIO DE REGLAS: COMIENZO Y FINAL DE UN SAQUE

ACLARACIÓN SOBRE EL COMIENZO Y EL FINAL DE UN SAQUE

Art.17 Saque

17.1 **Definición**

17.1.1 Se efectúa un saque cuando un jugador situado fuera de la línea limítrofe pasa el balón al terreno de juego.

17.1.2 Un saque:

- **Comienza** cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.
- Finaliza cuando:
  - El balón toca o es tocado legalmente por cualquier jugador en el terreno de juego.
  - El equipo que efectúa el saque comete una violación.
  - Un balón vivo se encaja entre el aro y el tablero durante un saque.

CAMBIO DE REGLAS: FINAL DE REGATE

ACLARACIÓN SOBRE CUÁNDO FINALIZA UN REGATE

Se aclara qué se considera un manejo defectuoso del balón durante el regate

Art.24 Regate

24.1 **Definición**

24.1.1 Un regate es el movimiento de un balón vivo causado por un jugador con control de ese balón y que lo lanza, palmea, rueda o lo bota en el terreno de juego.

24.1.2 **Un regate comienza** cuando un jugador, tras haber obtenido el control de un balón vivo sobre el terreno de juego, lo lanza, palmea, rueda o lo bota en el terreno de juego y lo vuelve a tocar antes de que toque a otro jugador.

Durante un regate el jugador no puede colocar ninguna parte de su(s) mano(s) debajo del balón y llevarlo de un lugar a otro o hacer que el balón se detenga y luego volver a efectuar un regate.

Durante un regate se puede lanzar el balón al aire a condición de que toque el suelo o a otro jugador antes de que el que lo lanzó vuelva a tocarlo con las manos.

No existe límite al número de pasos que puede dar un jugador mientras el balón no está en contacto con la mano.

CAMBIO DE REGLAS: PRIMERA POSESION CUARTO/PRORROGA

ACLARACIÓN SOBRE LA PRIMERA POSESIÓN DE CADA CUARTO/PRÓRROGA TRAS SALTO ENTRE 2 O SAQUE DESDE LA LÍNEA CENTRAL

29.2 **Procedimiento**

29.2.1 Después del salto inicial o después del saque desde la línea central para comenzar los demás cuartos o prórrogas, si un jugador obtiene el control de un balón vivo sobre el terreno de juego, independientemente si es en pista delantera o trasera, el reloj de tiro comenzará en 24 segundos.

CAMBIO DE REGLAS: FALTAS PERSONALES A IGNORAR

FALTAS PERSONALES COMETIDAS MIENTRAS SUENA LA SEÑAL DE FINAL DE CUARTO/PRÓRROGA O MIENTRAS SE SANCIONA UNA INFRACCIÓN

Se ignoran (salvo técnicas, antideportivas o descalificantes) al considerarse que se cometen después de que el balón quede muerto

Art.32 Faltas

32.1 **Definición**

32.1.1 Una falta es una infracción de las reglas que implica un contacto personal ilegal con un adversario y/o un comportamiento antideportivo.

32.1.2 Se puede sancionar cualquier número de faltas contra cada equipo. Independientemente de la penalización, se señalará cada falta, se anotará en el acta del partido al jugador infractor y se penalizará de acuerdo a estas reglas.

32.1.3 Si la falta se sanciona después de que el balón quede muerto cuando:

- Suena la señal del reloj de partido indicando el final de un cuarto o prórroga,
- Se sanciona una infracción,

La falta se ignorará a menos que sea una falta técnica, antideportiva o descalificante.

CAMBIO DE REGLAS: FALTA DE SAQUE

NUEVA FALTA DE SAQUE (durante los 2 últimos minutos del 4° cuarto y prórrogas)

Se elimina el criterio 5 de antideportivas y se incluye esta nueva falta de saque

Art.34 Falta personal

34.1 **Definición**

34.1.1 Una falta personal es un contacto ilegal de un jugador con un oponente, esté el balón vivo o muerto.

Un jugador no agarrará, bloqueará, empujará, cargará, zancadilleará ni impedirá el avance de un oponente extendiendo las manos, brazos, codos, hombros, caderas, piernas, rodillas ni pies, ni doblará su cuerpo en una posición "anormal" (fuera de su cilindro), ni incurrirá en juego brusco o violento.

34.1.2 Una falta de saque es una falta personal que se produce cuando el reloj de juego indica 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga, y que se comete por un defensor sobre un adversario en el terreno de juego mientras que el balón todavía está en manos del árbitro o a disposición del jugador que efectúa el saque fuera de las líneas limítrofes.

34.2 **Penalización**

Se anotará una falta personal al infractor.

34.2.1 Si se comete la falta sobre un jugador que no está en acción de tiro:

- El juego se reanudará mediante un saque del equipo no infractor en el punto más cercano a la infracción.
- Si el equipo infractor está en situación de penalización por faltas de equipo, se aplicará el Artículo 41.

34.2.2 Si se comete la falta sobre un tirador, se concederá a ese jugador el siguiente número de tiros libres:

- Si el tiro desde el terreno de juego se convierte, será válido y, además, se concederá 1 tiro libre.
- Si el tiro desde la zona de 2 puntos no se convierte, se concederán 2 tiros libres.
- Si el tiro desde la zona de 3 puntos no se convierte, se concederán 3 tiros libres.

34.2.3 Si la falta es una falta de saque:

- El jugador objeto de la falta dispondrá de 1 tiro libre, independientemente de si el equipo infractor está en situación de penalización por faltas de equipo. El juego se reanudará mediante un saque del equipo no infractor en el punto más cercano a la infracción.

CAMBIO DE REGLAS: ERROR CORREGIBLE

ERROR CORREGIBLE

Anteriormente denominado error rectificable, se aclara que no son corregibles tras finalizar el partido

Art.44 Errores corregibles

44.1 **Definición**

Los árbitros pueden corregir un error si se ha ignorado involuntariamente una regla únicamente en una de estas situaciones:

- Conceder uno o varios tiros libres a los que no se tiene derecho.
- No conceder uno o varios tiros libres a los que se tiene derecho.
- Conceder o anular puntos por error.
- Permitir lanzar uno o varios tiros libres a un jugador equivocado.

44.2 **Procedimiento general**

44.2.1 Para que los errores arriba mencionados sean corregibles, los árbitros, comisario, si lo hubiera, u oficiales de mesa deben descubrirlos antes de que el balón esté vivo a continuación del primer balón que quede muerto después de que el reloj se haya puesto en marcha tras el error. Estos errores ya no son corregibles después de que el balón quede muerto cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final del partido.

CAMBIO DE REGLAS: OBLIGACIONES DEL ANOTADOR

OBLIGACIONES DEL ANOTADOR

"Challenge“

Art.48 El anotador y el ayudante de anotador: Obligaciones

48.1 El **anotador** dispondrá de un acta del partido y guardará un registro de:

- Los equipos, anotando los nombres y números de los jugadores que van a empezar el partido y de los sustitutos que participan en el partido. Cuando se produzca una infracción de las reglas relativa a los 5 jugadores que comienzan el partido, sustituciones o número de los jugadores, avisará al árbitro más cercano en cuanto sea posible.
- El tanteo arrastrado, anotando las canastas y tiros libres conseguidos.
- Las faltas señaladas a cada jugador. Anotará las faltas señaladas a cada primer entrenador y advertirá a un árbitro en cuanto un primer entrenador deba ser descalificado. Del mismo modo, debe comunicarle al árbitro que un jugador debe ser descalificado si ha cometido 2 faltas técnicas, 2 faltas antideportivas o 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.
- Tiempos muertos. Notificará al primer entrenador, a través de un árbitro, que no dispone de más tiempos muertos en una parte o prórroga.
- La siguiente posesión alterna, manejando la flecha de posesión alterna. El anotador cambiará la dirección de la flecha en cuanto finalice la primera parte, puesto que los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda parte.
- Para cada equipo, el “challenge” del primer entrenador confirmado por los árbitros. Informará a los árbitros cuando un primer entrenador solicite erróneamente un segundo “challenge”.

CAMBIO DE REGLAS: OBLIGACIONES DEL CRONOMETRADOR

OBLIGACIONES DEL CRONOMETRADOR

Nuevo reparto de funciones de los oficiales de mesa

Art.49 Cronometrador: Obligaciones

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 a los árbitros 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 primeros entrenadores.
- Deberá avisar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador cometa 5 faltas.
- Manejará las señales de faltas de equipo, cada una situada a un lado de la mesa de oficiales en su extremo más cercano al banquillo de cada equipo. La señal de faltas de equipo mostrará el número de faltas de equipo sancionadas en cada momento y será completamente rojo, sin mostrar ningún número, una vez que el balón pase a estar vivo después de la cuarta falta de equipo en cada cuarto.
- Notificará las sustituciones.
- Notificará los tiempos muertos. Cuando se haya solicitado un tiempo muerto, debe avisar a los árbitros en la siguiente oportunidad de tiempo muerto.
- 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.

CAMBIO DE REGLAS:"CHALLENGE" + USO DEL INSTANT REPLAY (IRS)

"CHALLENGE" + USO DEL INSTANT REPLAY (IRS)

Nueva posibilidad de solicitar una revisión con el sistema IRS por parte de los primeros entrenadores

B.13 “Challenge” del Primer Entrenador

B.13.1 En los partidos en los que se utiliza el sistema de “Instant Replay” (IRS), cada equipo dispone de un “challenge” del primer entrenador (HCC, por sus siglas en inglés). Si se concede, el HCC se anotará en el acta del partido, debajo del nombre del equipo, en las casillas junto a HCC. En la primera casilla, el anotador introducirá el cuarto o la prórroga (Q1, Q2, Q3, Q4 o OT) y en la segunda casilla el minuto del tiempo de juego del cuarto o la prórroga.

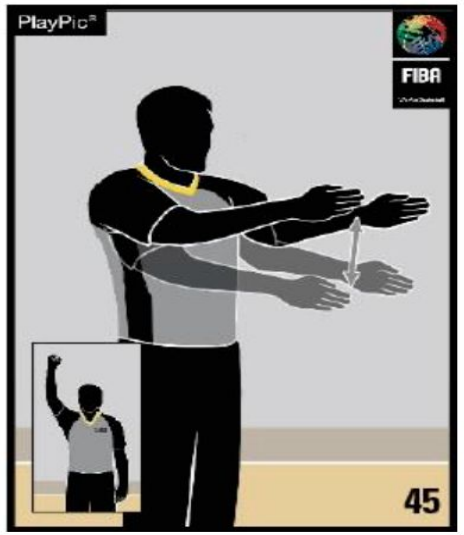
CAMBIO DE REGLAS: NUEVAS SEÑALES ARBITRALES

NUEVAS SEÑALES ARBITRALES

INTERPOSICIÓN/ INTERFERENCIA

Girar el dedo índice extendido trazando un círculo sobre la otra mano

CILINDRO ILEGAL



Mover ambos brazos verticalmente con palmas abiertas arriba y abajo

B
D

"CHALLENGE" DEL PRIMER ENTRENADOR

Trazar un rectángulo en el aire

baloncesto
ESPAÑA

FEB
FEDERACIÓN
ESPAÑOLA D
BALONCESTO