



*COLEGIO DE ÁRBITROS  
PROFESIONALES  
DE BÁSQUETBOL*

# Resumen de Cambios 2018



## INDICE

1. Terminología. (Diapositiva 3)
2. Art. 4 - Uniformes: Accesorios (Diapositiva 4)
3. Art. 17 - Saque (Diapositiva 5)
4. Art. 17 - Saque después de ANTIDEP - DESC – REYERTA (Diapositiva 6)
5. Art. 24 - Dribbling (Diapositiva 7)
6. Art. 29 - 24 segundos (Diapositivas 8 a 13)
7. Art. 35 – Doble Foul (Diapositiva 14)
8. Art. 36 - Falta Técnica (Diapositiva 15)
9. Art. 39 – Reyerta (Diapositiva 16)
10. Art. 46 - Árbitro Principal (Crew chief): Obligaciones IRS (Diapositiva 17)
11. Art. 50 - Operador del reloj de lanzamiento. Obligaciones (Diapositiva 18)

Material ha sido creado por el Departamento de arbitraje de FIBA, adaptado para competencias AdC por el Colegio de Árbitros Profesionales de la AdC.



## TERMINOLOGIA

PERIODO



CUARTO

PERIODO  
EXTRA



PRORROGA



## ART. 4 - UNIFORMES Y ACCESORIOS

**CUALQUIER ACCESORIO  
USADO POR EL EQUIPO  
DEBE SER DE UN MISMO  
COLOR SÓLIDO  
(CUALQUIER COLOR)**

- LOS ACCESORIOS SON:**
- MANGAS DE PROTECCIÓN DE BRAZOS PIERNAS.
  - PROTECCIÓN PARA LA CABEZA.
  - MUÑEQUERAS Y CINTAS PARA LA CABEZA.
    - VENDAJE.
  - LAS REMERAS POR DEBAJO DEL UNIFORME NO ESTÁN PERMITIDAS.

*Art. 4.4.2. "Todos los jugadores del equipo deben tener todas sus mangas de compresión de brazos y piernas, protección para la cabeza, muñequeras, cintas para el pelo y vendajes del mismo color sólido."*



## ART. 17 - SAQUE

1. ÚLTIMOS 2 MINUTOS DEL 4º CUARTO O DE CUALQUIER PRÓRROGA.
2. EL DEFENSOR NO PUEDE MOVERSE SOBRE LA LÍNEA DEMARCATORIA.

### ÁRBITRO

- UTILIZA LA SEÑAL DE AVISO PREVENTIVO.
- SI HAY VIOLACIÓN, FALTA TÉCNICA AL JUGADOR DEFENSOR.

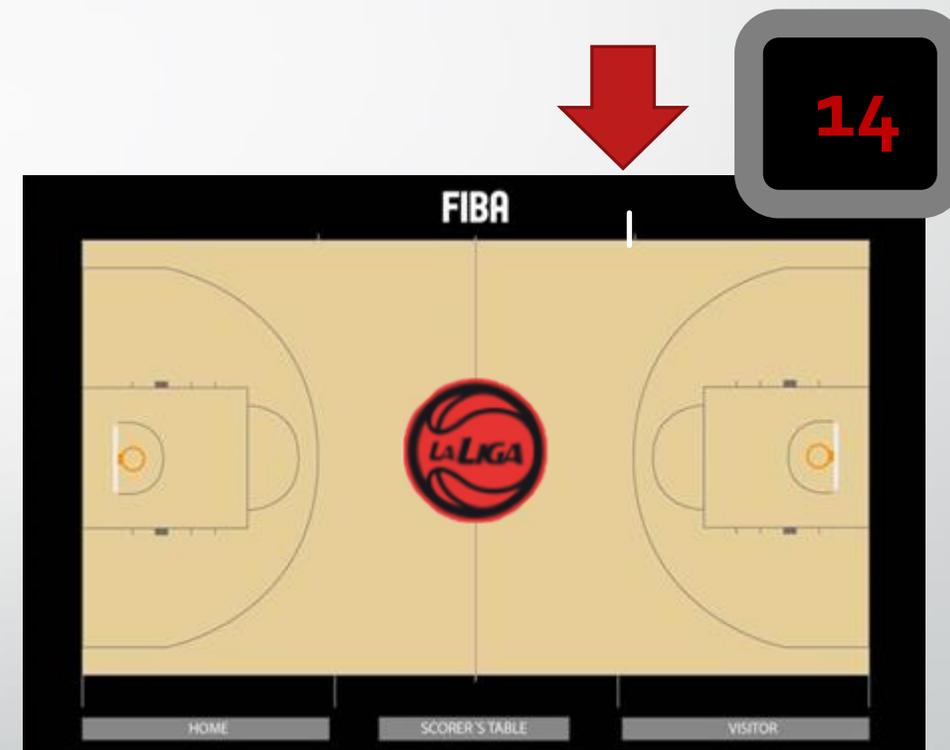




## ART. 17 – SAQUE TRAS ANTIDEPORATIVO – DESCALIFICADOR Y REYERTA

**TODOS LOS SAQUES COMO PARTE  
DE UNA ANTIDEP., DESCALIF. O REYERTA  
SERÁN ADMINISTRADOS DESDE LA  
LÍNEA DE SAQUE DE LA ZONA DE ATAQUE  
DEL EQUIPO.**

**EN TODOS LOS CASOS EL EQUIPO  
TENDRÁ 14 SEGUNDOS EN EL RELOJ  
DE LANZAMIENTO.**



## ART. 24 - DRIBLING



LANZAR LA PELOTA  
CONTRA EL TABLERO YA  
NO SE CONSIDERA UN  
DRIBLING.



SE LANZA LA PELOTA  
CONTRA EL TABLERO



LA PELOTA TOCA EL  
TABLERO

“VOLCAR LA PELOTA TRAS  
QUE REBOTE CONTRA EL  
TABLERO” SE PERMITE  
TRAS EL DRIBLING.



EL JUGADOR ATRAPA LA  
PELOTA



LA VOLCADA ESTA  
PERMITIDA



## ART. 29 – 24 SEGUNDOS (1).

SIEMPRE QUE SE SANCIONE UNA FALTA O VIOLACIÓN  
AL EQUIPO QUE CONTROLA LA PELOTA:

1. EL RELOJ DE  
LANZAMIENTO  
SE REINICIARÁ

2. SAQUE PARA EL  
EQUIPO  
OPONENTE CON:

A. 24 SEGUNDOS SI EL  
SAQUE ES EN LA  
ZONA DE DEFENSA

B. 14 SEGUNDOS SI EL  
SAQUE ES EN LA  
ZONA DE ATAQUE

24

14

# ART. 29 – 24 SEGUNDOS (2).



ÚLTIMOS 2 MINUTOS DEL 4ª CUARTO O DE LA PRÓRROGA:



EL ENTRENADOR DEL EQUIPO QUE SACA EN PISTA TRASERA DECIDE DESPUÉS DE SU TIEMPO MUERTO DÓNDE SE REANUDARÁ EL PARTIDO.



24



14





## ART. 29 – 24 SEGUNDOS (3).

TIEMPO MUERTO CONCEDIDO AL EQUIPO QUE SACa,  
ULTIMOS 2 MINUTOS (U2M) 4TO. CUARTO O  
PRORROGA

### DEFENSA

FIBA

REINICIO A 24 SEGUNDOS, DESPUES DE GOL, FALTA O VIOLACION DE LOS OponentES

NO REINICIO SI HAY PELOTA FUERA DE CANCHA O CUALQUIER OTRA RAZON

### ATAQUE

FIBA

NO REINICIO SI HAY PELOTA FUERA DE CANCHA O CUALQUIER OTRA RAZON

NO HAY REINICIO, SI HAY MENOS DE 14 SEGUNDOS

DIRECCION DEL JUEGO



## ART. 29 – 24 SEGUNDOS (4).

### PRINCIPIOS PARA EL REINICIO A 24 SEGUNDOS

24

Un equipo obtiene el control de una pelota viva en el Campo de juego.

24

Saque después de un gol válido.

24

Saque desde zona de defensa tras una falta o violación del equipo oponente.

24

Partido detenido por una acción relacionada con el equipo que no controla la pelota



## ART. 29 – 24 SEGUNDOS (5).

### PRINCIPIOS PARA EL REINICIO A 14 SEGUNDOS

14

El mismo equipo recupera la pelota tras un lanzamiento no convertido (pelota toca el aro).

14

Saque desde zona de defensa después de falta o violación del equipo oponente.

14

Saque durante la penalización de un antideportivo o un descalificador desde la línea de saque de la zona de ataque del equipo.

14

U2M y tiempo muerto con la opción de saque en zona de ataque y 14 o más segundos en la cuenta.



## ART. 29 – 24 SEGUNDOS (5).

### PRINCIPIOS PARA EL REINICIO A 14 SEGUNDOS

8

Partido detenido por una acción relacionada con el equipo que controla la pelota.

8

Partido detenido por una acción no relacionada con ningún equipo, excepto si se pone a los oponentes en desventaja.

8

El equipo que controla la pelota realiza un saque después de que la pelota haya salido fuera de cancha.

8

U2M y tiempo muerto con la opción de saque en zona de ataque y 13 o menos segundos en la cuenta.

8

Falta técnica cometida por el equipo que controla la pelota.



## ART. 35 – DOBLE FOUL

PARA CONSIDERAR LA ACCION COMO DOBLE FOUL

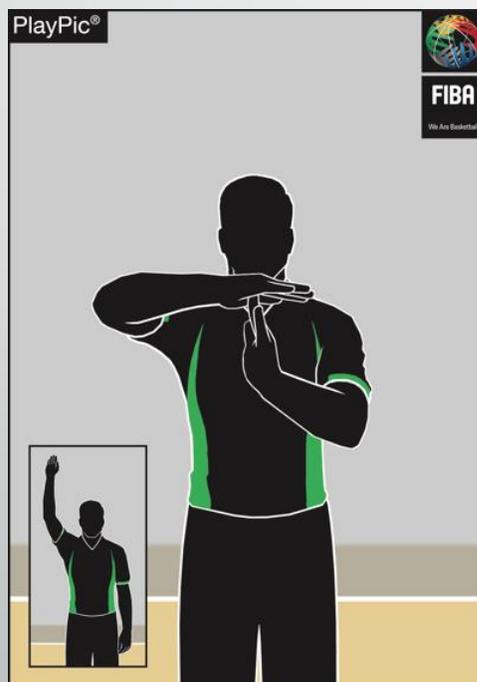
**DOS JUGADORES Oponentes,  
se hacen falta el uno al otro  
con contacto físico y con la  
misma penalidad**





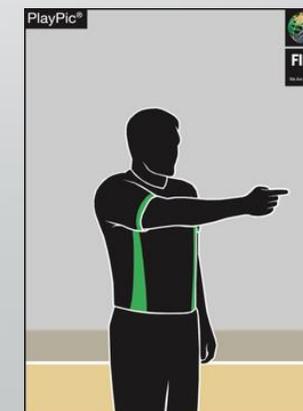
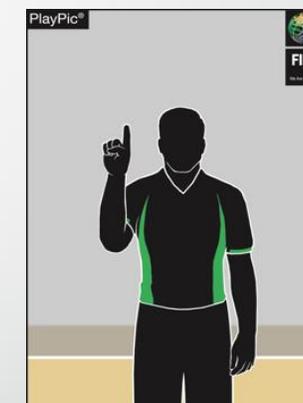
## ART. 36 – FALTA TECNICA

PARA CONSIDERAR LA ACCION COMO DOBLE FOUL



**PENALIZACIÓN:**  
**1 TIRO LIBRE, PARA SER**  
**ADMINISTRADO INMEDIATAMENTE**  
**(PERO DESPUÉS DEL TIEMPO MUERTO)**

**PARA REANUDAR:**  
**LA PELOTA SE DEVUELVE AL EQUIPO**  
**QUE CONTROLABA LA PELOTA O**  
**TENÍA DERECHO A LA PELOTA**  
**CUANDO SE SANCIONÓ LA FALTA**  
**TÉCNICA.**





## ART. 39 – REYERTA

SI UN MIEMBRO DE UN EQUIPO  
(SUSTITUTO, DOCTOR, etc...)  
ABANDONA EL ÁREA DE BANCO  
DE EQUIPO DURANTE UNA  
REYERTA.



SI NO ESTÁ INVOLUCRADO EN LA  
REYERTA.  
DESCALIFICADO (la persona) Y  
B<sub>2</sub> AL ENTRENADOR.  
"B<sub>2</sub>" ( 2 TIROS LIBRE + SAQUE ) x EQUIPO.

SI ESTÁ ACTIVAMENTE INVOLUCRADO:  
FALTA DESCALIFICADORA  
"D<sub>2</sub>" ( 2 TIROS LIBRES + SAQUE ) x  
PERSONA.



## ART. 46 – ARBITRO PRINCIPAL (CREW CHIEF) - IRS

DURANTE TODO EL PARTIDO  
SE AGREGAN  
(solo para competencias ADC)

INTERFERENCIA /  
INTERPOSICION  
SANCIONADO  
SÍ/NO



TIRADOR 2/3  
TIROS LIBRES



ACTUALIZAR  
FALTA PERSONAL  
ANTIDeportivo  
DESCALIFICADOR



## ART. 50 – OPERADOR DEL RELOJ DE TIRO Y EL ARO



**PELOTA ENCAJADA ENTRE EL ARO Y  
TABLERO**



**SITUACION DE  
SALTO**

**REINICIO A 14" SI LA PELOTA ES PARA EL  
EQUIPO A, QUE LO CONTROLABA**

**REINICIO A 24" SI LA PELOTA ES PARA  
EL EQUIPO B, QUE NO LO CONTROLABA**



*COLEGIO DE ÁRBITROS  
PROFESIONALES  
DE BASKETBOL*