

## CAMBIOS REGLAS FIBA 14-15

Estos cambios se aplicarán en todas las competiciones organizadas por la FVB y en las finals four de seniors y de rendimiento de la FGB.

Para las competiciones de provincial de la FGB se aplicarán todos los cambios menos el semicírculo.

**1.- Faltas técnicas:** Las faltas técnicas pasarán a tener una penalización de 1 tiro y

- 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.

**2.- Acumulación de Faltas Técnicas o Antideportivas:** Serán descalificados del partido:

- Jugadores que acumulen 2 faltas técnicas.
- Jugadores que acumulen 2 faltas antideportivas.
- Entrenadores que acumulen 2 faltas técnicas tipo C (Coach).
- Entrenadores que acumulen 3 faltas técnicas tipo B (Banquillo).

La mera acumulación no conllevará realizar informe ni retirar la licencia y se inscribirá en el acta como **GD** (Game Disqualification) en la casilla siguiente a la última técnica o antideportiva anotada.

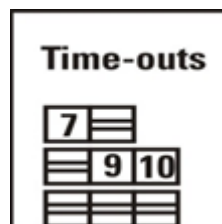
021	MARTINEZ, M.	33	×	T <sub>1</sub>	P	P <sub>2</sub>	T <sub>1</sub>	GD
-----	--------------	----	---	----------------	---	----------------	----------------	----

**3.- Descalificante a un miembro del banquillo:** Si se descalifica de forma directa a un acompañante de equipo o jugador suplente, esta falta descalificante se apuntará con una D en el jugador y una falta técnica tipo B al entrenador. Por tanto, si se descalifica a un miembro del equipo que está en el banquillo la sanción pasará a ser de 1 tiro y banda (ya que se tiene en cuenta la técnica tipo B).

**4.- Jugadores lesionados entre tiros libres:** Si se produce una lesión entre tiros libres, el jugador o jugadores lesionados podrán ser sustituidos. La nueva interpretación ofrece al equipo rival realizar el mismo número de sustituciones que jugadores lesionados hayan pasado a ser sustitutos (es decir, el mismo criterio que se sigue en el caso de lesiones durante el calentamiento previo a iniciar el partido).

**5.- Cambio de estado del tiro:** Hasta ahora, si un jugador intentaba un tiro de 3 puntos y un defensor que saltaba desde la zona de 2 puntos tocaba el balón, el tiro pasaba a ser de 2 puntos. Igual que si a la inversa, un jugador intentaba un tiro de 2 y un defensor tocaba la pelota saltando desde la zona de 3 éste pasaba a ser de 3 puntos. Con esta nueva interpretación se toma como única referencia el inicio del tiro y por tanto, si se lanza desde más allá de la línea de 3 puntos, la canasta seguirá teniendo ese valor aunque un defensor lo roce en su trayectoria ascendente.

**6.- Tiempos muertos no utilizados:** Se establece que si un equipo, a falta de 2 minutos del 4º periodo no ha pedido ningún tiempo muerto, uno de los 3 de que dispone será anulado. Podría darse la situación que un entrenador pida el primer tiempo muerto de los 3 cuando quedan 2:35 para finalizar el 4º periodo, pero que no se de una oportunidad de tiempo muerto hasta que el crono refleja 1:55. En esta situación en el momento que el crono marca 2:00 se le suprimirá un tiempo muerto y posteriormente se le concederá el segundo tiempo de los 3 de que dispone.

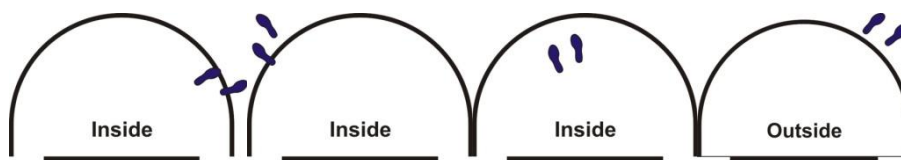


**7.- No volver a pista después de un Tiempo Muerto:** Si un equipo no vuelve a pista después de un tiempo muerto después de ser requerido para ello, el árbitro avisará al entrenador. Si vuelve a darse la misma circunstancia se cargará un tiempo muerto al equipo infractor (que SI podrá aprovechar). En caso de que no disponga de más tiempos muertos, le será cargada una falta técnica tipo B.

**8.- Apoyarse en el suelo con balón:** La nueva interpretación aclara que un jugador que sostiene el balón con 2 manos, no inicia un regate si se apoya con él en el suelo.

**9.- Situaciones de 24"-14" de posesión:** El reloj pasará a mostrar 24" cuando haya un nuevo control de balón por parte de algún equipo. También cuando se señalice una falta y esta se sirva desde la pista trasera del equipo que tiene el control de balón. La última situación en la que el reloj tendrá que mostrar 24" es en el saque de medio campo después de una falta técnica, antideportiva o descalificante. El reloj mostrará 14" cuando el balón toque el aro y el control de balón lo tenga el mismo equipo que atacaba (también es de aplicación para el rebote después del segundo tiro libre). También pasará a mostrar 14" cuando en pista delantera el equipo que tiene el control de balón reciba una falta o una violación de pies a su favor (siempre que el dispositivo de 24" marque 14 segundos o menos).

**10.- Concepto dentro/fuera del semicírculo de no carga:** Si un jugador pisa con cualquier parte de su cuerpo la línea del semicírculo se considerará que este está dentro del mismo y por tanto no podrán ser señaladas faltas por carga. Las líneas del semicírculo de no carga, forman parte del mismo.



**11.- Faltas dobles:** En una situación en la que aproximadamente al mismo tiempo se produzcan faltas entre jugadores de diferente equipo, estas serán consideradas dobles. La nueva interpretación no tiene en cuenta para compensar las faltas que éstas tengan el mismo valor. Es decir, en una jugada en la que el pívot del equipo A se le sanciona una falta normal y al pívot del equipo B se le sanciona una falta antideportiva (que han sido cometidas al mismo tiempo) se resolverá con una falta doble y el balón será para quien tenía el control sin tener en cuenta si alguna de las sanciones acarrearba tiros libres.

**12.- 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.

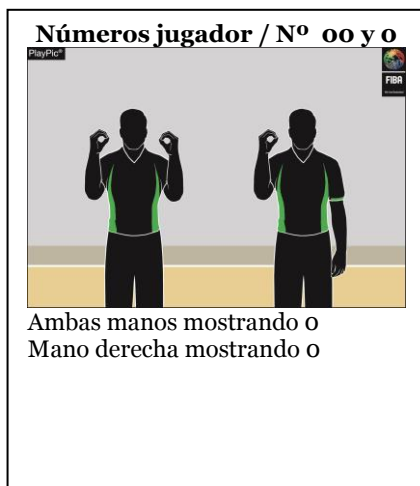
**13.- Interposiciones :** Cuando se produzca una interposición de 2 jugadores de equipos contrarios se produce una situación de salto.

**14.- Saque tras enfrentamiento:** Cuando se realiza un saque tras enfrentamiento, es decir cuando salen jugadores del banquillo a la pista, se le da el balón al equipo que tiene el control y se saca a caballo de medio campo, con los segundos que quedaban en el reloj de lanzamiento y con los segundos restantes para pasar a pista delantera, es decir, que sacar a caballo no hace que ya estés en pista delantera.

**15.- Campo atrás:** Si el equipo A controla el balón en pista delantera y después 2 jugadores de los 2 equipos devuelven el balón a pista trasera a la vez y recoge el balón un jugador del equipo A, se produce una violación de campo atrás.

**16.- Cancelaciones:** Sólo pueden cancelarse penalizaciones iguales en orden cronológico, por lo que si se sanciona una falta antideportiva a A2 y luego técnica al entrenador A y técnica al entrenador B, se cancelan las 2 técnicas y se lanza la antideportiva.

**13.- Señalización:** Se incluyen diversas señalizaciones para hacer más amplio el abanico de situaciones que podemos encontrarnos en los partidos.



**Números jugador / Nº 11 - 15**



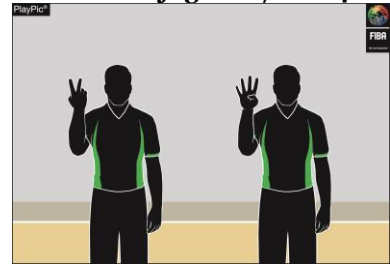
Mano derecha mostrando puño cerrado, mano izda mostrando del 1 al 5

**Número jugador / Nº 16**



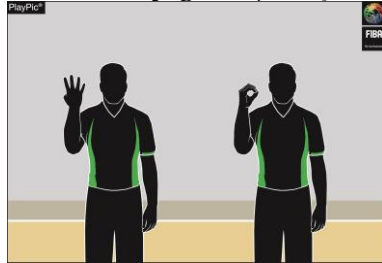
Reverso de la mano, muestra el 1 (decena), con palmas hacia fuera muestra 6 (unidades).

**Número jugador / Nº 24**



Primero con el reverso de la mano, muestra el nº 2 indicando la decena, luego con la palma abierta muestra el nº 4 indicando las unidades

**Número jugador / Nº 40**



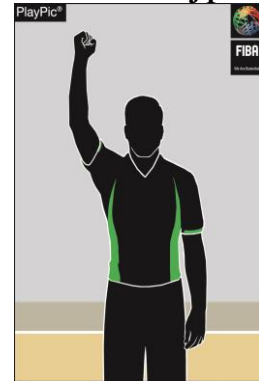
Primero con el reverso de la mano, muestra el nº 4 indicando la decena, luego con su mano abierta muestra el nº 0 indicando las unidades

**Número jugador / Nº 78**



Manos hacia dentro muestra 7 (decena), Manos hacia fuera muestra 8 (unidades)

**Detención del reloj por falta**



Brazo Dcho. con el puño cerrado, no se indica al jugador con la otra mano (en caso de duda se dira de voz el numero de jugador).

**Tacteo**



Agarrar la muñeca y desplazar el brazo hacia delante. (Nueva señal).

**Uso ilegal de las Manos**



Golpear la muñeca con el puño (antes era con la palma abierta).

**Contacto ilegal sobre la mano**



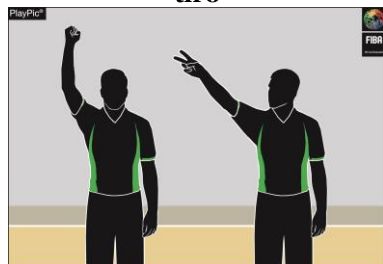
Golpear la palma abierta contra el otro antebrazo. (Nueva señal).

**Faltas / Golpe en la cabeza**



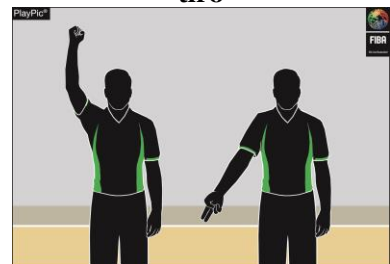
Imitar el contacto en la cabeza.

**Faltas  
Falta en acción de tiro**



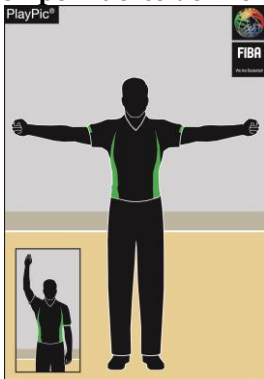
Primero indicar la falta con el puño cerrado indicando después el número de tiros libres (2 o 3) o

**Faltas  
Falta no en acción de tiro**



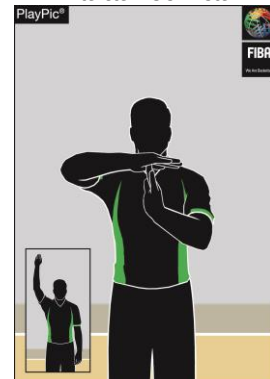
Un brazo con el puño cerrado indicando después el suelo.

### Tiempo Muerto de Prensa



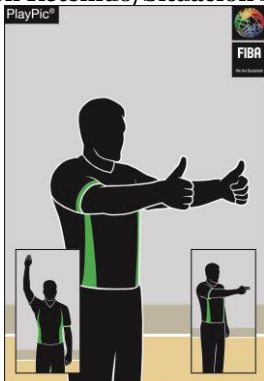
Brazos extendidos con puños cerrados.

### Falta Técnica



Formar T mostrando la palma de la mano a la altura del pecho (antes era por encima de la cabeza).

### Balón Retenido/Situación Salto



A la altura del pecho (antes por encima de la cabeza) los Pulgares arriba para a continuación indicar la dirección.