



FIBA

We Are Basketball



CAMBIOS EN LAS REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO DE FIBA

VÁLIDOS A PARTIR DEL 1/OCT/2026

Publicado en julio de 2026
versión 1.1

El contenido no puede ser modificado ni presentado con el logo de FIBA, sin el permiso escrito del departamento de Operaciones Arbitrales de FIBA.

Los cambios a las reglas están resaltados en amarillo.

El presente resumen no incluye todos los cambios menores y editoriales. En caso de discrepancia entre las ediciones en diferentes idiomas sobre el significado o la interpretación de una palabra o frase, prevalece el texto en inglés de la FIBA OBR.

A lo largo de esta publicación, el texto se aplica por igual a todos los géneros, y todas las referencias en este texto a hombres o mujeres (por ejemplo, él o suyo, jugador, entrenador...) se considerarán aplicables también a los otros géneros y así deben entenderse, como el uso del masculino inclusivo, como norma general del idioma español.

Julio 2026,
Todos los derechos reservados.

FIBA - International Basketball Federation

Chemin de la FIBA 1, 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

PREÁMBULO

Las Reglas Oficiales de Baloncesto de la FIBA son aprobados por el Comité Central de la FIBA y están a disposición de toda la familia del baloncesto.

De acuerdo con el procedimiento establecido, el Grupo Asesor de Reglas de la FIBA (RAG, por sus siglas en inglés), compuesto por expertos en baloncesto y en arbitraje, estudia detenidamente todas las propuestas de cambios en las reglas antes de presentarlas a la Comisión Técnica de la FIBA para la revisión final.

Normalmente, la nueva edición de las Reglas Oficiales de Baloncesto entra en vigor a partir del 1 de octubre del año de adopción.

Las Reglas Oficiales de Baloncesto comprenden dos secciones: a) Reglas de Baloncesto y b) Equipamiento de Baloncesto. Se publican en dos documentos separados.

Para facilitar la preparación de los nuevos cambios de reglas en todo el mundo, FIBA publicará los siguientes documentos:

- a. Reglas Oficiales de Baloncesto (OBR) y Equipamiento de Baloncesto en inglés. *
- b. Resumen de los cambios en las reglas en inglés, francés y español. **
- c. Interpretaciones de las Reglas Oficiales de Baloncesto (OBRI) en inglés. ***

También se comparten instrucciones y materiales complementarios con varios grupos de partes interesadas

- d. Seminarios web, presentaciones y vídeos para explicar los cambios de las reglas en la práctica.

* = Disponible en julio de 2026

** = No incluye los cambios de redacción menores

*** = Disponible en septiembre de 2026

ÍNDICE

2026 REGLAS DE BALONCESTO

Art. 1	Definiciones	5
Art. 2	Terreno de juego	6
Art. 4	Equipos	7
Art. 15	Jugador en acción de tiro	8
Art. 24	Regate	10
Art. 36	Falta Técnica	11
Art. 37	Falta Disruptiva	13
Art. 38	Falta Flagrante	15
Apéndice A	Señales de los árbitros	17
Apéndice B	Acta del Partido	19
Apéndice D	Clasificación de los equipos	20
Apéndice F	Instant replay system	24

2026 REGLAS DE BALONCESTO

Art. 1 Definiciones

RAZON DEL CAMBIO

Se añade una disposición para aclarar que, siempre que aparezca el término «comisionado» en el reglamento, también se refiere al «delegado técnico».

La aclaración garantiza la coherencia terminológica entre competiciones donde se aplican diferentes estructuras de gobernanza.

NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

Art. 1.1 El juego del Baloncesto

El baloncesto lo juegan 2 equipos de 5 jugadores cada uno. El objetivo de cada equipo es encestar en la canasta del adversario e impedir que el equipo contrario enceste.

El juego es dirigido por los árbitros, los oficiales de mesa y si estuviera presente, un comisario.

Cuando se haga referencia al rol de «comisionado», también se aplicará al de «delegado técnico».

Art. 2 Terreno de juego

RAZON DEL CAMBIO

Se incrementa la flexibilidad de los colores de las líneas, lo que permite la integrar elementos de imagen de marca y de diseño comercial, manteniendo al mismo los estándares básicos de visibilidad y equidad.

NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

Art. 2.5 El juego del Baloncesto

Todas las líneas se dibujarán en un mismo color sólido, de 5 cm de ancho, claramente visibles y con un alto contraste con el/los colores(es) del terreno de juego y con las líneas limítrofes.

Los colores de las líneas limítrofes y el resto de las líneas del terreno de juego pueden diferir, sin embargo, pero debe seguir los siguientes principios:

- Todas las líneas limítrofes, incluidas las líneas de laterales, la línea de fondo, las líneas de saque y las líneas de la zona de banquillos, deben ser del mismo color.
- El color de las líneas del terreno de juego debe ser el mismo en ambos lados de este. Entre estas se encuentran:
 - Las zonas restringidas, incluidas las posiciones de rebote para tiros libres.
 - Las líneas de los semicírculos de los tiros libres.
 - Las líneas de tiros libres
 - Líneas de 3 puntos
 - La línea de la zona del semicírculo de no carga
- La línea y el círculo central pueden ser de un color diferente al de las líneas limítrofes y al del resto de las líneas del terreno de juego. La línea y el círculo central, entre sí, pueden ser del mismo color o de colores diferentes

Art. 4 Equipos

RAZON DEL CAMBIO

La eliminación del requisito para que los calcetines sean visibles refleja las realidades prácticas del equipamiento moderno, reduciendo interrupciones administrativas innecesarias y problemas de aplicación.

NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

Art. 4.3 Uniformes

...

4.3.1 El uniforme de todos los miembros del equipo deberá constar de:

- Camisetas del mismo color dominante en la parte delantera y trasera como los pantalones. Si las camisetas tienen mangas, deberán finalizar por encima del codo. No se permiten camisetas de manga larga. Todos los jugadores deben llevar la camiseta por dentro del pantalón. Se permiten uniformes de una sola pieza ("all-in-one").
- Pantalones cortos del mismo color dominante en la parte delantera y trasera que las camisetas. Los pantalones deberán acabar por encima de la rodilla.
- Calcetines del mismo color dominante para todos los miembros del equipo.

...

Art. 15 Jugador en acción de tiro

RAZON DEL CAMBIO

Era necesaria una definición más precisa del movimiento continuo y de la acción de tiro (AOS), debido a que los jugadores manipulan cada vez más las situaciones para provocar faltas en acción de tiro, tanto en transición como en el juego en la pista delantera.

Se ha proporcionado una descripción más precisa para definir cuándo comienza y cuándo finaliza el AOS en los diferentes tipos de tiro.

Los cambios tienen como objetivo:

- Diferenciar el AOS según los distintos tipos de tiro: penetraciones a canasta, tiros en suspensión y otros tiros en movimiento;
- Indicar ubicaciones y direcciones, por ejemplo, penetraciones a canasta entre la línea de 3 puntos y la canasta;
- Definir el movimiento de las partes del cuerpo del jugador para que una acción sea considerada un AOS;
- No considerar como "tiro" ningún lanzamiento realizado desde la pista trasera, excepto cuando se efectúe al final del período o de la prórroga o al final de la posesión, en cualquier momento del partido.

NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

Art. 15 Jugador en acción de tiro

...

15.1.2 La acción de tiro **en suspensión u otros tiros en movimiento:**

- Empieza cuando el jugador comienza a mover **los hombros y** el balón hacia arriba en dirección a la canasta de los oponentes.
- Finaliza cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador, o si se realiza una nueva acción de tiro distinta y, en el caso de un tiro en suspensión, cuando ambos pies han regresado al suelo.

15.1.3 La acción de tiro en un movimiento continuo en **una entrada a canasta:**

- Empieza cuando el jugador **ha controlado el balón y este queda** en reposo en la(s) mano(s) del jugador, tras acabar un regate o recibir el balón en el aire, y el jugador **continúa** con el movimiento de tiro propio que procede a soltar el balón para tirar a canasta.
- Finaliza cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador, o si se realiza un acto de tiro completamente nueva, y si se trata de un tiro en suspensión, cuando ambos pies han regresado al suelo

Un movimiento continuo en una acción de tiro en una entrada a canasta es una acción de un jugador en la pista delantera de su equipo, que normalmente comienza entre la línea de

3 puntos y la canasta, en la que el jugador controla el balón tras finalizar un bote o lo recibe en progresión, y continúa el movimiento de tiro hacia la canasta, generalmente hacia arriba.

15.1.4 Para que un jugador esté en acto de tiro, debe encontrarse en la pista delantera.

La excepción, que permite al jugador lanzar desde en cualquier lugar del terreno de juego, solo se aplica a la última acción antes:

- De que finalice el reloj de partido al final de un período o prórroga, o
- Antes que finalice el reloj de posesión en cualquier momento del partido.

En estos casos, el acto de tiro comienza cuando el jugador ha controlado el balón y este queda en reposo en la(s) mano(s) del jugador.

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

15.1.6 Durante su acción de tiro el jugador podría tener el/los brazo(s) agarrado(s) por un oponente, impidiéndole encestar. En este caso, no es imprescindible que el balón abandone la(s) mano(s) del jugador.

15.1.7 Cuando un jugador está en acción de tiro, en un tiro en suspensión o en otros movimientos de tiros y, después de recibir una falta:

- pasa el balón; o
- mueve el balón hacia arriba en una dirección alejada de la canasta; o
- el jugador no está encarado con la canasta cuando el balón se mueve hacia arriba,

este jugador ya no se considera en acción de tiro.

15.1.8 Cuando un jugador está en acción de tiro o en entrada a canasta y, después de recibir una falta, pasa el balón, ya no se le considera en acción de tiro.

...

Art. 24 Regate

RAZON DEL CAMBIO

La revisión y actualización del artículo 24.2 aclara que, para que un jugador pierda el control de un balón vivo, debe aplicarse cualquiera de las tres condiciones indicadas en el artículo.

La redacción actualizada elimina cualquier posible inconsistencia en la interpretación de situaciones de regate.

NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

Art. 24 Regate

...

24.2 Un jugador no debe realizar un segundo regate después de finalizar el primero regate, salvo si el jugador ha perdido el control de un balón vivo en la pista debido a una de las siguientes situaciones:

- Un tiro a canasta.
- Un toque del balón por parte de un oponente.
- Un pase o un 'fumble' en que el balón haya tocado o haya sido tocado por otro jugador.

Art. 36 Falta Técnica

RAZON DEL CAMBIO

La anterior regla sobre la descalificación durante un partido, según la cual un jugador era descalificado tras ser sancionado con dos faltas técnicas, dos faltas antideportivas o una combinación de ambas, parecía demasiado estricta.

En adelante, las faltas técnicas (TF) se han dividido en dos (2) categorías, según su naturaleza y nivel de gravedad. Las más graves (categoría 1) cuentan para la descalificación del partido (GD); las menos graves (categoría 2) no cuentan para la GD.

El cambio introduce proporcionalidad en las sanciones y un sistema disciplinario más equilibrado.

NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

Art. 36 Falta Técnica

...

36.2 Definición

36.2.1 Las faltas técnicas se dividen en dos categorías, según su naturaleza y nivel de gravedad. Una técnica de categoría 1 contarán para la descalificación del partido, una falta técnica de categoría 2 no contarán para la descalificación del partido.

Categoría 1. Una falta técnica es una falta de jugador sin contacto o con contacto y que es de carácter conductual, que incluye, pero no se limita a:

- Tratar y/o comunicarse irrespetuosamente con los árbitros, el comisario, los oficiales de mesa, los oponentes o las personas con permiso para sentarse en los banquillos.
- Utilizar un lenguaje o realizar gestos que puedan ofender o incitar a los espectadores.
- Provocar, burlarse o incitar a un oponente, incluyendo un contacto con las manos, brazos, cuerpo o la pelota, que no alcance el nivel de una falta flagrante o descalificante.
- Obstruir la visión de un oponente agitando o poniendo la(s) mano(s) cerca de sus ojos.
- El excesivo movimiento de los codos, sin que se produzca un contacto.
- Simular haber recibido una falta.

Categoría 2. Una falta técnica es una falta de jugador sin contacto, de comportamiento o administrativo, que, incluyendo, pero no se limita a:

- Retrasar el partido tocando el balón de forma intencionada después de que atravesase la canasta, evitando que se realice con rapidez un saque de banda o un tiro libre, o llegando tarde a la terreno de juego para comenzar el partido o la segunda parte.
- Colgarse del aro de manera que soporte todo el peso del jugador, a menos que lo agarre momentáneamente después de un mate o que, a juicio del árbitro, intente evitar lesionarse o lesionara otro jugador.

- Un jugador defensor comete una interposición durante el último tiro libre. Se concederá 1 punto al equipo atacante, seguido de la penalización de una falta técnica sancionada al jugador defensor.
- 36.2.2 Una falta técnica de cualquier persona con permiso a sentarse en el banquillo es una falta de categoría 1, por tocar o dirigirse irrespetuosamente a los árbitros, al comisario, a los oficiales de mesa o adversarios, o por una infracción de carácter procedimental o administrativo.
- 36.2.3 Un jugador será descalificado durante el resto del partido cuando sea sancionado con:
- Dos faltas técnicas de categoría 1 o
 - Dos faltas flagrantes o
 - Una falta técnica de categoría 1 y una falta flagrante.
- 36.2.4 Un primer entrenador también será descalificado durante el resto del partido cuando:
- Ha sido sancionado con 2 faltas técnicas (C) de categoría 1, a consecuencia de su comportamiento personal antideportivo.
 - Ha sido sancionado con 3 faltas técnicas de categoría 1, todas ellas ('B' o BD) o una de ellas ('C'), como consecuencia del comportamiento antideportivo de otras personas con permiso para sentarse en el banquillo.
- 36.2.5 Si un jugador o un primer entrenador es descalificado conforme el Art. 36.2.3 o 36.2.4 y dicha falta técnica será la única falta que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional como consecuencia de la descalificación.
- ...
- 36.3 Penalización
- 36.3.1 Si la falta técnica se sanciona a:
- A un jugador, se le anotará una falta técnica, independiente de la categoría, como falta de jugador y contará para las faltas de equipo.
 - Cualquier persona con permiso para sentarse en el banquillo, se anotará una falta técnica, como categoría 1, al primer entrenador y no contará para las faltas de equipo.

Por favor, consultar los Apéndices A y B para la actualización de la señalización de las faltas para los árbitros.

Art. 37 Falta Disruptiva

RAZON DEL CAMBIO

La anterior regla sobre la descalificación durante un partido, según la cual un jugador era descalificado tras ser sancionado con dos faltas técnicas, dos faltas antideportivas o una combinación de ambas, parecía demasiado estricta.

Por este motivo, la anterior falta antideportiva ha sido sustituida por dos categorías diferenciadas de faltas, en función de su gravedad:

- Falta flagrante (Flagrant Foul): una infracción de mayor gravedad que puede conllevar la descalificación (GD) del jugador.
- Falta disruptiva (Disruptive Foul): una infracción de menor gravedad que, aunque sancionable, no implica la posible descalificación del jugador.

La introducción de la falta disruptiva permite sancionar adecuadamente las interrupciones tácticas del juego cuando no existe una conducta antideportiva grave, lo que aporta una mayor proporcionalidad entre la infracción cometida y la sanción aplicada.

NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

Art. 37 Falta Disruptiva

37.1. Definición

37.1.1 Una falta disruptiva es un contacto ilegal de un jugador sobre un oponente que no alcanza el nivel de una falta flagrante, pero que interrumpe el ritmo normal del juego y coloca al oponente en una situación de desventaja. Los criterios para considerar una falta disruptiva son los siguientes:

- Un contacto innecesario causado por el defensor, sin intentar de manera legítima jugar directamente por balón, con el fin de detener el progreso del equipo atacante en transición. Este criterio se aplica hasta que el jugador atacante inicia la acción de tiro.
- Un contacto innecesario provocado por un jugador defensor en cualquier lugar del terreno de juego, sin realizar un intento legítimo de jugar directamente el balón, con el fin de detener el reloj de partido y/o el reloj de lanzamiento al final de un periodo o de una prórroga.
- 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; o
 - El jugador en progresión intenta hacerse con el control del balón; o
 - El balón ha sido soltado en un pase hacia el jugador en progresión.Este criterio se aplica hasta que el jugador atacante inicia la acción de tiro.

37.1.2 El árbitro debe interpretar las faltas disruptivas de manera coherente durante todo el partido y juzgar únicamente la acción.

37.2 Sanción

37.2.1 Se cargará una falta disruptiva al infractor y contará como una de las faltas de equipo.

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

- Un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo, frente de la mesa de auxiliares.

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, según corresponda.

Por favor, consultar los Apéndices A y B para la actualización de la señalización de las faltas para los árbitros.

Art. 38 Falta Flagrante

RAZON DEL CAMBIO

La anterior regla sobre la descalificación durante un partido, por la cual un jugador era descalificado tras ser sancionado con dos faltas técnicas, con dos faltas antideportivas o una combinación de ambas, parecía demasiado estricta.

Por este motivo, la anterior falta antideportiva ha sido sustituida por dos categorías diferenciadas de faltas, en función de su gravedad:

- Falta flagrante (Flagrant Foul): una infracción de mayor gravedad que puede conllevar la descalificación (GD) del jugador.
- Falta disruptiva (Disruptive Foul): una infracción de menor gravedad que, aunque sancionable, no implica la posible descalificación del jugador.

Esta diferenciación, respecto al anterior concepto de falta antideportiva, garantiza que únicamente, las acciones de mayor gravedad den lugar a la descalificación del jugador.

NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

Art. 38 Falta Flagrante

38.1. Definición

38.1.1 Una falta flagrante es un contacto ilegal de un jugador sobre un oponente que vulnera el espíritu de deportividad y juego limpio y que, por su naturaleza y/o por su nivel de gravedad, excede los límites de una falta personal o de una falta disruptiva. Los criterios para considerar una falta flagrante son los siguientes:

- Una acción contra un oponente, con o sin balón, que no constituye una acción legítima de baloncesto.
- Un acto temerario, violento o peligroso que cause o pueda causar una lesión a un adversario.
- Un contacto excesivo o duro al intentar jugar el balón sobre el oponente.

38.1.2 El árbitro debe interpretar las faltas flagrantes de forma coherente durante todo el partido y juzgar únicamente la acción.

38.2 Sanción

38.2.1 Se cargará una falta flagrante al infractor y contará como una de las faltas de equipo.

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

- Un saque desde la línea de saque de la pista delantera del equipo, frente a la mesa de auxiliares.
- Un salto entre dos en el círculo central al inicio del 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 y la canasta es válida: la canasta contará y, además, 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, según corresponda.

38.2.3 Un jugador será descalificado para el resto del partido (Game Disqualification – GD) cuando sea sancionado con:

- Dos faltas flagrantes.
- Dos faltas técnicas de Categoría 1.
- Una falta técnica de Categoría 1 y una falta flagrante.

38.2.4 Si un jugador es descalificado de acuerdo con el Artículo 38.2.3, la falta flagrante será la única falta que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional como consecuencia de la descalificación.

Por favor, consultar los Apéndices A y B para la actualización de la señalización de las faltas para los árbitros.

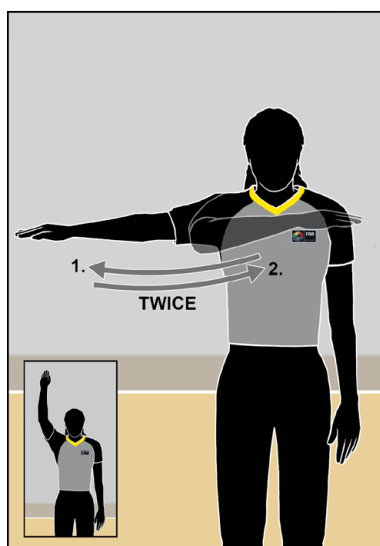
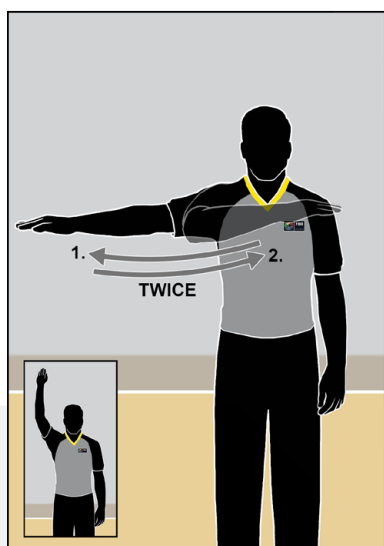
Apéndice A Señales de los árbitros

RAZON DEL CAMBIO

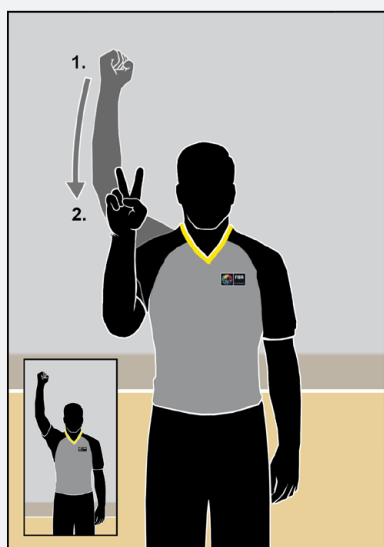
Las señales por retraso en el partido, por falta disruptiva y por falta flagrante se han actualizado en línea con la introducción de nuevos tipos y categorías de faltas.

SEÑALES NUEVAS Y ACTUALIZADAS

Retraso en el partido



Falta disruptiva



Falta flagrante



Apéndice B Acta del Partido

RAZON DEL CAMBIO

Se han introducido nuevas formas de anotar en el acta del partido para las faltas técnicas, faltas disruptivas y faltas flagrantes.

Las nuevas categorías de faltas requieren un sistema de anotación y seguimiento más claro. Por este motivo, se ha adoptado un nuevo principio según el cual toda falta que compute para la descalificación del partido (Game Disqualification – GD) se señalará con un círculo, facilitando así su identificación y control.

Asimismo, se ha incorporado una nueva anotación, «BD», para identificar de forma más clara las faltas de descalificación cometidas por un miembro acompañante de la delegación.

Como hasta ahora, toda falta que implique la concesión de tiros libres se deberá anotar, junto a la marca de la falta el número correspondiente de tiros libres concedidos (1, 2 o 3).

NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

Las nuevas marcas:

1.	Falta Disruptiva de jugador	DI
2.	Falta Flagrante de jugador	Ⓛ
3.	Falta Técnica Categoría 1 de jugador	Ⓣ
4.	Falta Técnica Categoría 2 de jugador	T
5.	Falta Técnica Categoría 1 de entrenador principal	Ⓒ
6.	Falta Técnica Categoría 1 del banquillo	Ⓑ
7.	Falta Técnica Categoría 1 / Falta Descalificante del acompañante de la delegación	ⒷⒹ

Una lista completa de cómo anotar las faltas y ejemplos estará disponible en el Apéndice B de las OBR 2026, así como en el material de apoyo.

Apéndice D Clasificación de los equipos

RAZON DEL CAMBIO

La normativa anterior no establecía con suficiente claridad los criterios para clasificar a los equipos eliminados antes de las fases finales de una competición, especialmente en aquellos casos en los que no se disputaban partidos de clasificación.

El nuevo artículo D.5.2 aclara los criterios para determinar la clasificación final de los equipos eliminados en los cuartos de final, en la fase de clasificación para los cuartos de final, en los octavos de final y en las demás fases eliminatorias.

NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

D – Clasificación de los equipos

...

D.5 Clasificación de los equipos en un torneo con fases

...

D.5.2 Para clasificar a los equipos eliminados tras la fase de grupos, en la fase de clasificación para los cuartos de final y/o en los cuartos de final, los cuatro equipos eliminados en cada una de estas fases eliminatorias formarán un mismo grupo de clasificación.

La clasificación se determinará aplicando, en el siguiente orden, los criterios que se indican a continuación:

- Mejor posición obtenida en el grupo tras la disputa de todos los partidos de la fase de grupos.
- Mejor balance de victorias y derrotas en todos los partidos disputados durante la fase de grupos.
- Mayor diferencia de puntos en todos los partidos disputados durante la fase de grupos.
- Mayor número de puntos anotados en todos los partidos disputados durante la fase de grupos.

Si, una vez aplicados estos criterios, persiste el empate, la clasificación se determinará según la correspondiente Clasificación Mundial FIBA (FIBA Ranking).

EJEMPLO

La clasificación final de un torneo, de 16 equipos, con una Fase de Grupos, dividida en 4 grupos de 4 equipos, es la siguiente.

Grupo A	Victorias	Derrotas	Clasificación por Puntos	Puntos en los partidos	Diferencia de puntos en los partidos
Equipo A1	3	0	6	300 – 223	+ 77
Equipo A2	2	1	5	255 – 266	- 11
Equipo A3	1	2	4	250 – 270	- 20
Equipo A4	0	3	3	245 – 291	- 46

Grupo B	Victorias	Derrotas	Clasificación por Puntos	Puntos en los partidos	Diferencia de puntos en los partidos
Equipo B1	3	0	6	237 – 165	+ 72
Equipo B2	2	1	5	271 – 209	+ 62
Equipo B3	1	2	4	197 – 252	- 55
Equipo B4	0	3	3	184 – 263	- 79

Grupo C	Victorias	Derrotas	Clasificación por Puntos	Puntos en los partidos	Diferencia de puntos en los partidos
Equipo C1	3	0	6	283 – 225	+ 58
Equipo C2	2	1	5	249 – 225	+ 24
Equipo C3	1	2	4	232 – 251	- 19
Equipo C4	0	3	3	212 – 275	- 63

Grupo D	Victorias	Derrotas	Clasificación por Puntos	Puntos en los partidos	Diferencia de puntos en los partidos
Equipo D1	3	0	6	312 – 242	+ 70
Equipo D2	2	1	5	260 – 265	- 5
Equipo D3	1	2	4	239 – 246	- 7
Equipo D4	0	3	3	195 – 253	- 58

Clasificación final de los 4 equipos (puestos 13^a al 16^a) eliminados tras la fase de grupos

Los equipos clasificados en 1.^a posición de cada grupo de la fase de grupos se clasifican directamente para los cuartos de final. Los equipos clasificados en 4.^a posición de cada grupo quedan eliminados al finalizar la fase de grupos. La clasificación final de estos equipos es la siguiente:

Clasificación Final	Clasificación por puntos	Puntos en los partidos	Diferencia de puntos en los partidos
13.º Equipo A4	3	245 – 291	- 46
14.º Equipo D4	3	195 – 253	- 58
15.º Equipo C4	3	212 – 275	- 63
16.º Equipo B4	3	184 – 263	- 79

Clasificación final de los 4 equipos (puestos del 9^a al 12^a) eliminados tras la clasificación para los cuartos de finales.

Los equipos clasificados en 2.^a y 3.^a posición de cada grupo de la Fase de Grupos disputarán un partido de clasificación de la siguiente manera:

- A2 vs. B3
- B2 vs. A3
- C2 vs. D3
- D2 vs. C3

Los equipos vencedores de estos encuentros (por ejemplo: A2, A3, D3 y D2) se clasificarán para los Cuartos de Final. Los equipos perdedores (por ejemplo: B3, B2, C2 y C3) quedarán eliminados de la competición.

La clasificación final de los equipos eliminados se determinará de la siguiente manera:

Clasificación Final	Clasificación por puntos	Puntos en los partidos	Diferencia de puntos en los partidos
9.º Equipo B2	5	271 – 209	+ 62
10.º Equipo C2	5	249 – 225	+ 24
11.º Equipo C3	4	232 – 251	- 19
12.º Equipo B3	4	197 – 252	- 55

Clasificación final de los 4 equipos (puestos del 5ª al 8ª) eliminados tras los Cuartos de Final

Los cuatro equipos vencedores de los partidos de clasificación para los Cuartos de Final disputarán las Semifinales, con los siguientes emparejamientos:

- A1 vs. D3
- B1 vs. D2
- C1 vs. A2
- D1 vs. A3

Los equipos vencedores de estos encuentros (por ejemplo: A1, B1, C1 y D1) se clasificarán para las Semifinales. Los equipos perdedores (por ejemplo: D3, D2, A2 y A3) quedarán eliminados de la competición.

La clasificación final de los equipos eliminados (puestos del 5ª al 8ª) se determinará de la siguiente manera:

Clasificación Final	Clasificación por puntos	Puntos en los partidos	Diferencia de puntos en los partidos
5.º Equipo D2	5	260 – 265	- 5
6.º Equipo A2	5	255 – 266	- 11
7.º Equipo D3	4	239 – 246	- 7
8.º Equipo A3	4	250 – 270	- 20

...

Apéndice F Instant replay system

RAZON DEL CAMBIOS

Revisión durante los últimos 2 minutos o menos del cuarto período y de cada prórroga (F3.2)

- La nueva redacción permite determinar si el jugador encargado del saque había soltado el balón de sus manos o no en el momento en que se sanciona una falta durante un saque.
- Esta situación de juego está estrechamente relacionada con los esfuerzos del equipo defensor por evitar que el reloj de partido y/o el reloj de lanzamiento continúen corriendo y, por tanto, pueda tener un impacto directo en el marcador (1 tiro libre para el equipo atacante).

Revisión en cualquier momento del partido (F3.3)

- La incorporación de la posibilidad de revisar una violación por interferencia o por un tapón ilegal (goaltending) en cualquier momento del partido, tras la señalización de una falta, permite corregir errores que inciden directamente en el marcador (ya sea al conceder o anular 2 o 3 puntos) al no haber sido detectadas o sancionadas incorrectamente esa violación.

Estas dos nuevas incorporaciones también son aplicables a la regla del Head Coach's Challenge (HCC). De acuerdo con el artículo F.4.2, las restricciones temporales establecidas en los apartados F.3.1 y F.3.2 no son de aplicación. Por lo tanto, el Head Coach's Challenge podrá solicitarse en cualquier momento del partido.

NUEVO TEXTO EN LAS REGLAS

F – INSTANT REPLAY SYSTEM

...

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 convertido se lanzó antes de que sonara la señal del reloj de tiro.
 - Los árbitros están autorizados para detener el partido inmediatamente para revisar si un tiro de campo convertido fue lanzado antes de que sonara la señal del reloj de tiro.
 - Los árbitros deberán decidir si la revisión del IRS es necesaria y la revisión deberá tener lugar después del tiro de campo en la primera ocasión en que los árbitros hayan detenido el juego por cualquier motivo.
- Cuando se comete una falta lejos de la situación de tiro.
 - Si la cuenta en el reloj del partido o en el reloj de tiro ya había finalizado.
 - Si la acción de tiro se había iniciado cuando la falta es cometida por un contrario, o
 - Si el balón estaba aún en las manos del lanzador, cuando la falta es cometida por un compañero del tirador.
- Si el balón estaba aún en las manos del jugador pasador del saque, o a su disposición, cuando un jugador del equipo defensor cometió una falta durante la situación de saque.

- Si se sancionó correctamente una violación de interposición o interferencia.

Cuando la revisión determine que se sancionó incorrectamente la violación de interposición o interferencia, el juego se reanudará del siguiente modo. Si tras la sanción:

- El balón ha entrado legalmente en el cesto, la canasta será válida y el equipo defensor tendrá derecho a un saque desde la línea de fondo.
- Un jugador de cualquier equipo ha obtenido un control del balón inmediato y claro, ese equipo dispondrá de un saque desde el lugar más próximo a donde se encontrase el balón cuando se sancionó la violación.
- Ningún equipo ha obtenido un control del balón inmediato y claro, se produce una situación de salto.
- Para identificar al jugador que provocó que el balón saliese del terreno de juego.

F.3.3 En cualquier momento del partido:

- Si un tiro de campo convertido es lanzado desde la zona de 2 o 3 puntos.
 - Los árbitros están autorizados para detener el partido inmediatamente para revisar si un tiro de campo convertido fue lanzado desde la zona de 2 o 3 puntos.
 - La revisión deberá tener lugar en la primera ocasión en que los árbitros hayan detenido el juego por cualquier motivo.
- Si se otorgan 2 o 3 tiros libres, después de que se haya sancionado una falta sobre un jugador que realiza un tiro de campo que no convierte.
- Si se produce una violación de interposición o interferencia después de una falta cometida y cuando la violación está correctamente sancionada.
- Si una falta personal, disruptiva, flagrante o descalificante cumple con los criterios para considerarse como tal o si debe ser aumentada o rebajada o si se considera como una falta técnica.
- Si una falta técnica debe considerarse una falta disruptiva, flagrante o de expulsión.
- Si se ha producido uno de los errores corregibles de categoría 1 y si aún es corregible dentro de los límites definidos en el artículo 44 (Errores corregibles). En tal caso:
 - Los árbitros están autorizados a detener el partido inmediatamente para comprobar si se ha producido un error corregible de categoría 1.
 - El error solo podrá corregirse según lo establecido en el artículo 44 (Errores corregibles).
- Si se ha producido uno de los errores corregibles de la categoría 2 y si aún es corregible dentro de los límites definidos en el artículo 44 (Errores corregibles). En tal caso, el error solo podrá corregirse según lo definido en el artículo 44 (Errores corregibles).
- Después de que ocurra un error de funcionamiento en el reloj de partido o en el reloj de tiro, para conocer cuánto tiempo debe corregirse en el/los dispositivos(s).
- Para identificar al correcto lanzador de tiros libres.
- Para identificar la implicación de jugadores y personas autorizadas a estar en el banquillo durante un acto de violencia o que pueda derivar en un acto de violencia.
 - Los árbitros están autorizados para detener el partido inmediatamente para revisar un acto de violencia o que puede derivar en un acto de violencia.
 - La revisión debe hacerse antes de que el balón vuelva a estar vivo tras la primera interrupción del partido por parte de los árbitros, por cualquier motivo, tras un acto de violencia o un posible acto de violencia.

FIN DEL DOCUMENTO DE CAMBIOS EN LAS REGLAS

Mies
Switzerland
+41 22 545 00 00
+41 22 545 00 99

STANDARD QUALITY GLOBAL CONNECTION



1, Chemin de la FIBA - P.O. Box 29
1295 Mies
Switzerland
Tel.: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99