cambio de reglas 2020: primero cambio

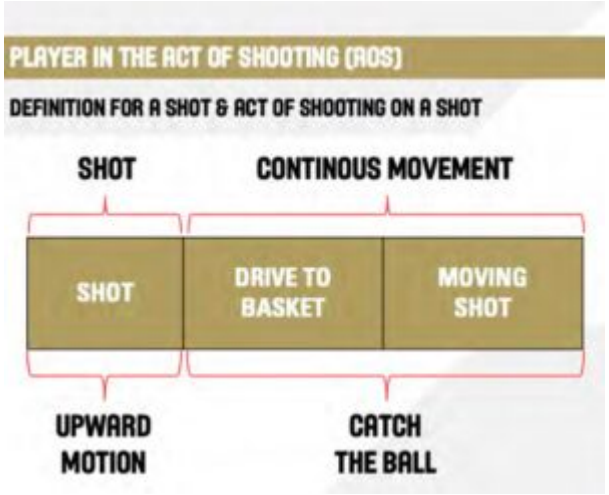
1° cambio más ligero (Minor)
Art 5/19/44 Jugadores: Lesiones/Sustituciones/Situaciones especiales: aclarar cuándo un jugador que es atendido debe ser tratado como un jugador lesionado. El juego se ha detenido por:

- un jugador lesionado no puede reanudar inmediatamente = no se recupera dentro de 15″.
- un jugador recibe ayuda de un miembro del equipo

EL **JUGADOR DEBE SER REEMPLAZADO!**
Esto es para eliminar las interrupciones en el juego y manejar más consistentemente el retraso en la reanudación del juego. La asistencia puede ser en un zapato, en un lente de contacto, pérdida de una cinta, un problema en el uniforme de juego, etc… cualquier cosa que esté fuera de la norma.

En el clip1 / justo antes de que el balón està a disposición de 3rojo un miembro del equipo rojo ayuda al jugador aplicando un yeso negro sobre la marca no permitida de la manga de compresión. El árbitro de cabeza correctamente requiere el reemplazo del 3rojo para salir del campo de juego.
En el caso de un error rectificable que afecte al jugador sustituido por haber sido asistido, que haya cometido su quinta falta o haya sido descalificado, su sustituto deberá tomar parte en la rectificación de un error (Art. 44.2.5).

1° cambio importante (Major)
Art 15 /Jugador en el acto de lanzamiento (AOS): diferente definición para el lanzamiento y para el movimiento continuo – note que hablamos de movimiento – no de marcha



El cambio de regla tiene como objetivo facilitar a los jugadores, entrenadores y árbitros la comprensión de si la falta fue cometida en el AOS o no. Introduce conceptos consistentes sobre cómo jugar, hay dos tipos de AOS: el lanzamiento y el movimiento continuo. El movimiento continuo se divide en dos partes: «ir a l'aro» y «movimiento de lanzamiento». En cada jugada los árbitros deben ser capaces de leer si el jugador en el AOS. está en «lanzamiento», «ir a l'aro» o «movimiento de lanzamiento». Esto requiere un gran conocimiento del juego y una comprensión de la técnica de tiro, más que un conocimiento de la regla.
NUEVA DEFINICIÓN: Lanzamiento
Lanzamiento al suelo: Un ejemplo clásico es el clásico Jump shot. El jugador no se mueve y no progresa sin el balón o en el regate.

- AOS – comienza – después de tomar el balón, con un

movimiento hacia arriba en la posición de lanzamiento y hacia la canasta, no necesariamente delante de ella.

- AOS – finaliza cuando el balon ha abandonado la(s) mano del jugador, o si el tirador está en el aire, cuando ambos pies an regresado al suelo. Un jugador que pasa el balón después de haber sido objeto de una falta ya no será considerado en el AOS.

NUEVA DEFINICIÓN: El movimiento continuo cubre dos situaciones: ir a l'aro o lanzamiento in movimiento.
Ir a l'aro: Tomar el balón en movimiento o terminar el regate…
Lanzamiento in movimiento: … continuar con el movimiento de lanzamiento (sin interrupción)

- **AOS – comienza** al final del regate, recibiendo el balón mientras progresa, cuando el balón se detiene en la(s) mano(s), ¡Esto se llama recoger!
- **AOS – finaliza** cuando sale de las manos del tirador, o si el tirador está en el aire, cuando ambos pies an regresado al suelo. Un jugador que pasa el balón después de haber sido objeto de una falta ya no será considerado en el AOS.

En el clip1 / 55rojo después de tomar, el stop y la pelota falsa, con ambos pies en el suelo, comienza el movimiento ascendente de los brazos y sufre una falta de 8blanco. 55rojo está en el AOS, la falta debía ser sancionada con 2 tiros libres. (El contacto fallido se produce cuando todavía hay 0,2″ en el reloj de lanzamiento).
En el clip2 / 1amarillo, la falta se hace por 15azul antes de tomar el balon. 1amarillo en el momento de la falta no es un jugador in AOS. La falta puede ser sancionada como una falta antideportiva (UF) pero en caso de falta personal (PF) la sanción tiene que ser la posesión de la pelota amarilla – el equipo azul no está en penalidad de falta en el período.
Para una mejor lectura y aplicación consistente del criterio, los árbitros deberán identificar si en el momento del contacto

fallido (no en el momento de llamar, que siempre llega un momento tarde) el balón ya estaba en la(s) mano(s) del jugador y que éste ya ha iniciado el movimiento ascendente de los brazos con un movimiento continuo e ininterrumpido.

¡Para colmar la copa a menudo hay que vaciarla!

Cada cambio, aunque sea pequeño, siempre causa incertidumbres, ansiedades pequeñas o grandes, miedo a cometer errores, pero sobre todo miedo a no entender o haber entendido bien/mal? Para algunos el proceso de aprendizaje será rápido, para otros lento en cualquier caso esto será sólo el comienzo! Hay árbitros que después de todo un año siguen luchando por asimilar lo nuevo. Especialmente bajo presión, el árbitro recurre a su experiencia, los hábitos sedimentarios, en años de arbitraje, inevitablemente saldrán a la luz. Cada uno tendrá sus propias maneras y tiempos para «vaciar la copa» y colmarla con nuevos conocimientos. Al principio será necesario un esfuerzo adicional de concentración, especialmente el control de lo que se hace en el campo, la capacidad de reflexionar en tiempo muerto si lo que se hace es correcto, la capacidad de ayudar y la humildad de ser ayudado!

Evidentemente, el lenguaje puede ser un obstáculo y por eso la FIBA trata de utilizar la misma terminología una y otra vez y ha introducido un manual, disponible en la App iRef Academy Library, donde se pueden encontrar todos los términos y abreviaturas oficiales. El árbitro del tercer milenio, en cualquier latitud que se encuentre, tiene que empezar a «pensar» en inglés, el idioma original de la redacción de las

reglas, de manera más inmediata y directa y sobre todo en lo que se refiere al baloncesto «mundial», nosotros en WeRef seguiremos publicando en italiano y en español aunque a veces los matices de las lenguas neolatinas requieran más atención para evitar confusiones.

Los cambios para el año 2020 se han dividido en dos tipos de cambios:

- 4 cambios importantes (Major), dos de los cuales con el ajuste del lenguaje en línea con la filosofía que se acaba de ilustrar.
    - Art 15 /Jugador en el acto de lanzamiento (AOS): diferente definición para el disparo y para el movimiento continuo – note que hablamos de movimiento – no de marcha
    - Art 33 / Cilindro: define el cilindro del atacante con o sin el balón. La norma se centra en las acciones legales e ilegales de los atacantes y los defensores con respecto a su propio cilindro o al cilindro del oponente. La definición de cilindro defensivo no ha cambiado.
    - Art 37 / Falta antideportiva (UF): se aclara la regla de contraataque (UF – C4), eliminando toda referencia al defensor o al atacante. El cambio de criterio requiere que el jugador se mueva hacia la canasta del oponente.
    - Art 35 / Falta Doble (DOF): simplifica la definición de falta doble, para sancionar una DF se requiere que ambas faltas sean de la misma categoría (PF – UF* – DF *: *en caso de una UF y una DF se considerará de todos modos una doble falta).

- 4 cambios más ligeros (Minor)
    - Art 5/19/44 Jugadores:

Lesiones/Sustituciones/Situaciones especiales: aclarar cuándo un jugador que es atendido debe ser tratado como un jugador lesionado
- Appx B / Acta del partido: aclarar cómo en una situación de Enfrentamientos (Art 39) se deben registrar las medidas a tomar contra el entrenador que participa activamente: después de su expulsión, sólo se debe registrar un D2.
- Art 49 / cambio de las funciones del anotador y del cronometrador en relación con los instrumentos modernos de gestión del partido (sustituciones, marcador de faltas individual y por equipo, sonar su senal)
- Apéndice F / Sistema de Repetición Instantánea (IRS): todo lo relativo al IRS contenido en el Art 46 ha sido transferido al nuevo apéndice F – sólo para los campeonatos en los que se debe aplicar el protocolo del IRS (algunas Federaciones y/o Ligas tienen un protocolo del IRS integrado o diferente).

Si tienen la paciencia de seguirnos, intentaremos proponer, en base a lo explicado por la FIBA, dos temas (1 Mayor y 1 Menor) para cada puesto, esperando que los puestos no sean demasiado largos y pesados. Al principio de los posts utilizaremos la terminología completa con la adición de abreviaturas, en lo sucesivo utilizaremos sólo las abreviaturas, todos juntos intentaremos añadir nuevo contenido a la taza sin desbordar el conocimiento. ¡Work in progress!

¡Buscad y encontraréis!

34azul recibe fuera de la proa, 21blanco lo persigue con un claro retraso. Mientras 34azul finaliza un lanzamiento, el defensor salta descoordinadamente en un intento de evitar el lanzamiento. 21blanco cruza un espacio de campo absolutamente libre de oponentes pero antes de aterrizar impacta la pierna derecha de 34azul definitivamente fuera del cilindro del tirador. Ambos jugadores terminan en el terreno. El árbitro cola y centro llaman una falta indicada como falta del atacante, la pelota no entra en la canasta.

A finales del siglo pasado algunos jugadores habían desarrollado una habilidad particular para enganchar, con un brazo, a un oponente y después de tirar de él hacia ellos dejaron caer para «robar» una falta del árbitro distraído, nos encontramos sin darnos cuenta delante de los precursores de la simulación. En la primera década del tercer milenio, la evolución del juego llevó a los defensores a buscar nuevas formas de ganar ventaja en una situación que a menudo los veía en desventaja: frecuentemente en situaciones de contacto en movimiento entre el ataque y la defensa, estos últimos a menudo eran penalizados con una falta. Una vez que se dieron cuenta de que al hacer un contacto, aunque fuera leve, en el pecho se podía revertir el llamado, los defensores comenzaron a dejarse caer, afinando cada vez más la «zambullida» hacia atrás y logrando recoger faltas a favor y balones recuperados! Aunque no muy rápidamente, el árbitro se adaptó a lo propuesto y llenó constantemente el vacío entre las lecturas erróneas y las correctas, logrando proponer un crecimiento continuo de la calidad de las lecturas a lo largo del tiempo. Con el movimiento del juego desde el interior: en el área de tres segundos; al perímetro: fuera del arco de dos puntos; la caída del defensor ha disminuido sustancialmente. La proliferación del tiro de tres puntos ha creado nuevas situaciones de

contacto entre el tirador y el defensor, complicadas de leer y arbitrar, especialmente cuando ambos jugadores están en el aire y sus piernas se tocan. Muchos atacantes se han dado cuenta de que extender o estirar una pierna puede engañar incluso al árbitro más experimentado si no es cuidadoso y está concentrado en toda la jugada.

Existen diferencias sustanciales en la evaluación del contacto entre los jugadores en movimiento y los jugadores en el aire, aunque antes de flotar en el aire los jugadores tienen definitivamente una posición en el suelo y una dirección de movimiento que después de un salto desde el suelo puede desarrollarse en el aire a otro punto en el suelo. Los principios de posición de defensa legal, cilindro y verticalidad siguen siendo válidos, pero a ello hay que añadir que una vez realizado el salto cada jugador tiene derecho a aterrizar en un punto que en el momento del salto no estaba ocupado por otros jugadores. Obviamente cuando las trayectorias se encuentran (o chocan) los árbitros deben determinar quién se movió primero en una dirección y quién es responsable del contacto.

En el clip es evidente que el 21blanco, aunque tarde, ocupa un espacio libre, incluso en su trayectoria de vuelo. Mientras que el 34azul se desequilibra en un lanzamiento descoordinado y estirando la pierna derecha crea contacto con las piernas del 21blanco haciendo que caiga sobre el terreno de juego. 34azul es responsable del contacto y el daño causado al oponente requiere absolutamente una llamda de los arbitros. En el momento del contacto, 34azul ya ha lanzado el tiro y aunque sigue siendo un jugador de tiro, su equipo ya no tiene el control del balón: por lo tanto su falta no puede ser una falta de ataque. ¡Si el tiro terminara en la canasta esto tendría que ser validado!

Si se sanciona, erróneamente, como en el ataque, la falta del 34azul tendría como penalización un saque de banda para el equipo blanco y una posible canasta tendría que ser anulada.

Sin embargo, a menudo y de buena gana, sucede que la falta, inicialmente sancionada como atacante, se reclasifica como una falta normal de un jugador del equipo que no tiene el control del balón y luego se sanciona con un saque de banda o con dos tiros si el equipo ha agotado los penaltis por faltas en el cuarto. En nuestra opinión, estos contactos merecen una lectura más profunda, tanto la dinámica del contacto como la forma en que se producen. Si extender la pierna puede ser parte de la balanza de tiro individual del jugador o del espectáculo, saber que un impacto puede crear daños y posiblemente lesiones a un oponente debe ser parte del conocimiento de cada jugador. Si entonces el movimiento también se hace para conseguir una llamada de falta a su favor, esta acción puede ser fácilmente configurada en situaciones de falta antideportivas: obviamente si y sólo si hay contacto entre los jugadores.

Estamos convencidos de que una lectura más coherente de estos contactos y una clasificación más restrictiva de los mismos en los criterios de conducta antideportiva, reduciría radicalmente el uso y a veces el abuso por parte de los jugadores.