

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 está 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.

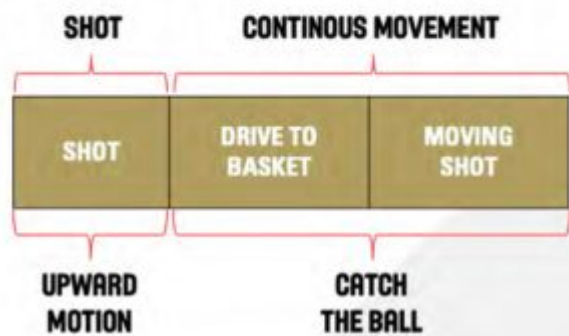
En el caso de un error rectificable que afecte al jugador sustituido por haber sido asistido, que haya cometido su quinta falta o haya sido descalificado, su sustituto deberá tomar parte en la rectificación de un error (Art. 44.2.5).

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

PLAYER IN THE ACT OF SHOOTING (AOS)

DEFINITION FOR A SHOT & ACT OF SHOOTING ON A SHOT



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 balón ha abandonado la(s) mano del jugador, o si el tirador está en el aire, cuando ambos pies han 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 han 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 balón. 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.