

CAMBIOS REGLAS FIBA

OCT 2026



RESUMEN CAMBIO DE REGLAS

2026



MAYORES

ART 15 JUGADOR EN ACTO DE TIRO
ART 36 FALTA TECNICA
ART 37 FALTA DISRUPTIVA
ART 38 FALTA FLAGRANTE

APENDICE F IRS Y HCC

MENORES

ART 1 DEFINICIONES Y TERMINOLOGIA
ART 2 CANCHA – LINEAS
ART 4 EQUIPOS Y UNIFORMES
ART 24 DRIBLING
APENDICE A SEÑAS OFICIALES
APENDICE B ACTA DIGITAL
APENDICE D CLASIFICACION DE LOS EQUIPOS

ART 1 DEFINICIONES Y TERMINOLOGÍA



Siempre que se haga referencia a la función de «Comisario», también será aplicable a la función de «Delegado Técnico».

ART 2 CANCHAS Y LINEAS



Una mayor flexibilidad en los colores de las líneas permite integrar la imagen del evento y elementos de diseño comercial, manteniendo al mismo tiempo los estándares esenciales de visibilidad y equidad.

Todas las líneas deberán ser de color sólido, tener una anchura de 5 cm y ser claramente visibles y de alto contraste con respecto al color o colores de la cancha de juego y de la zona exterior adyacente a la línea de delimitación.

Los colores de las líneas de delimitación y de las marcas de la cancha — o bien las propias marcas de la cancha — pueden diferir; no obstante, debe aplicarse el siguiente principio:

ART 2 CANCHAS Y LINEAS

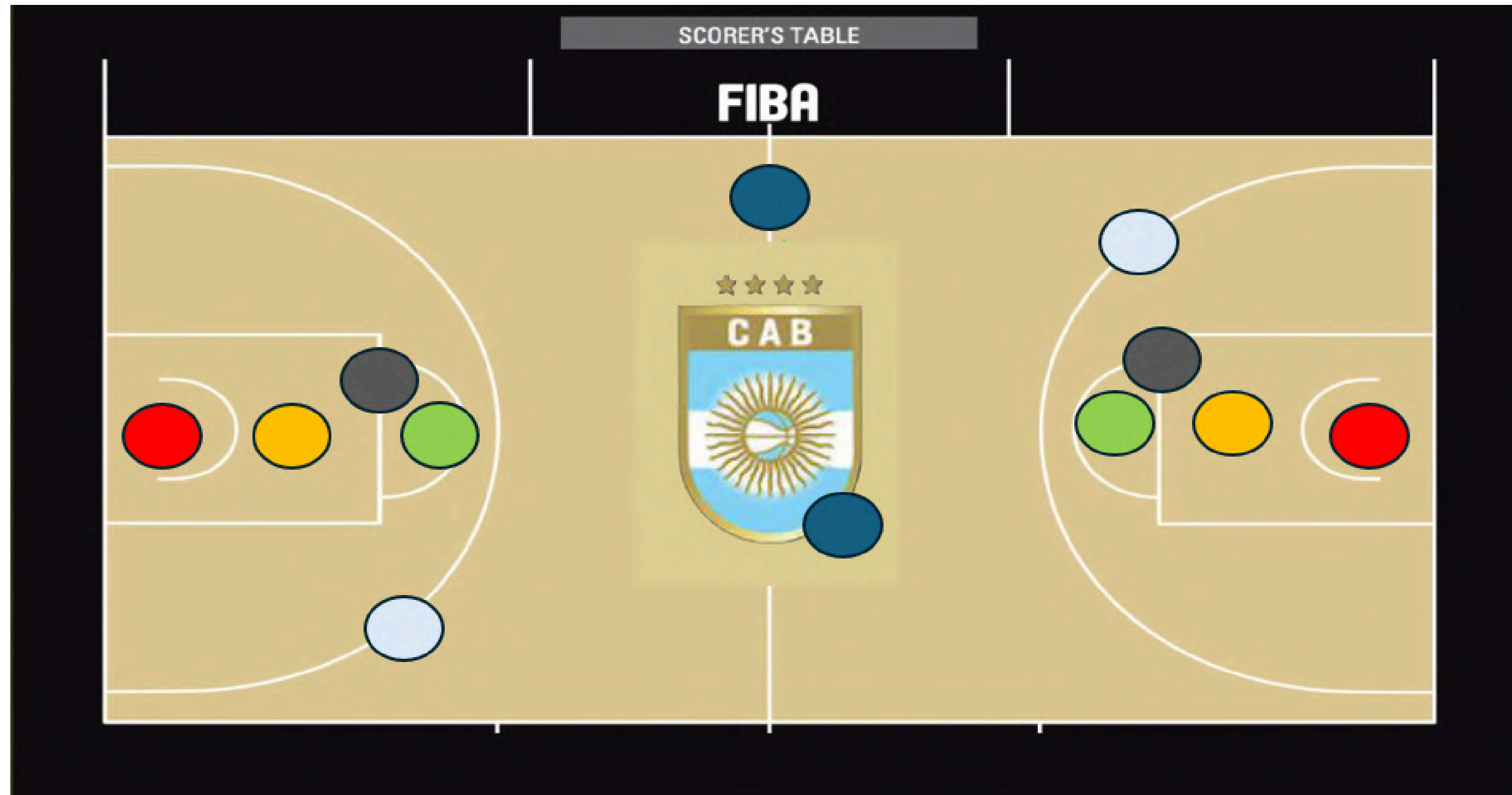


Todas las líneas de delimitación, incluidas las líneas laterales, las líneas de fondo, las líneas de saque y las líneas del área de los bancos de los equipos, deben ser del mismo color.

El color de cada par de líneas de la cancha debe coincidir en ambas mitades del terreno de juego. Estas incluyen:

- **El área restringida, incluidas las zonas de rebote para los tiros libres**
- **Los semicírculos de tiro libre**
- **Las líneas de tiro libre**
- **Las líneas de tres puntos**
- **Los semicírculos de no carga**
- **La línea central y el círculo central pueden ser de un color diferente al de las líneas de delimitación y otras líneas de la cancha. La línea central y el círculo central pueden ser del mismo color o de colores diferentes entre sí.**

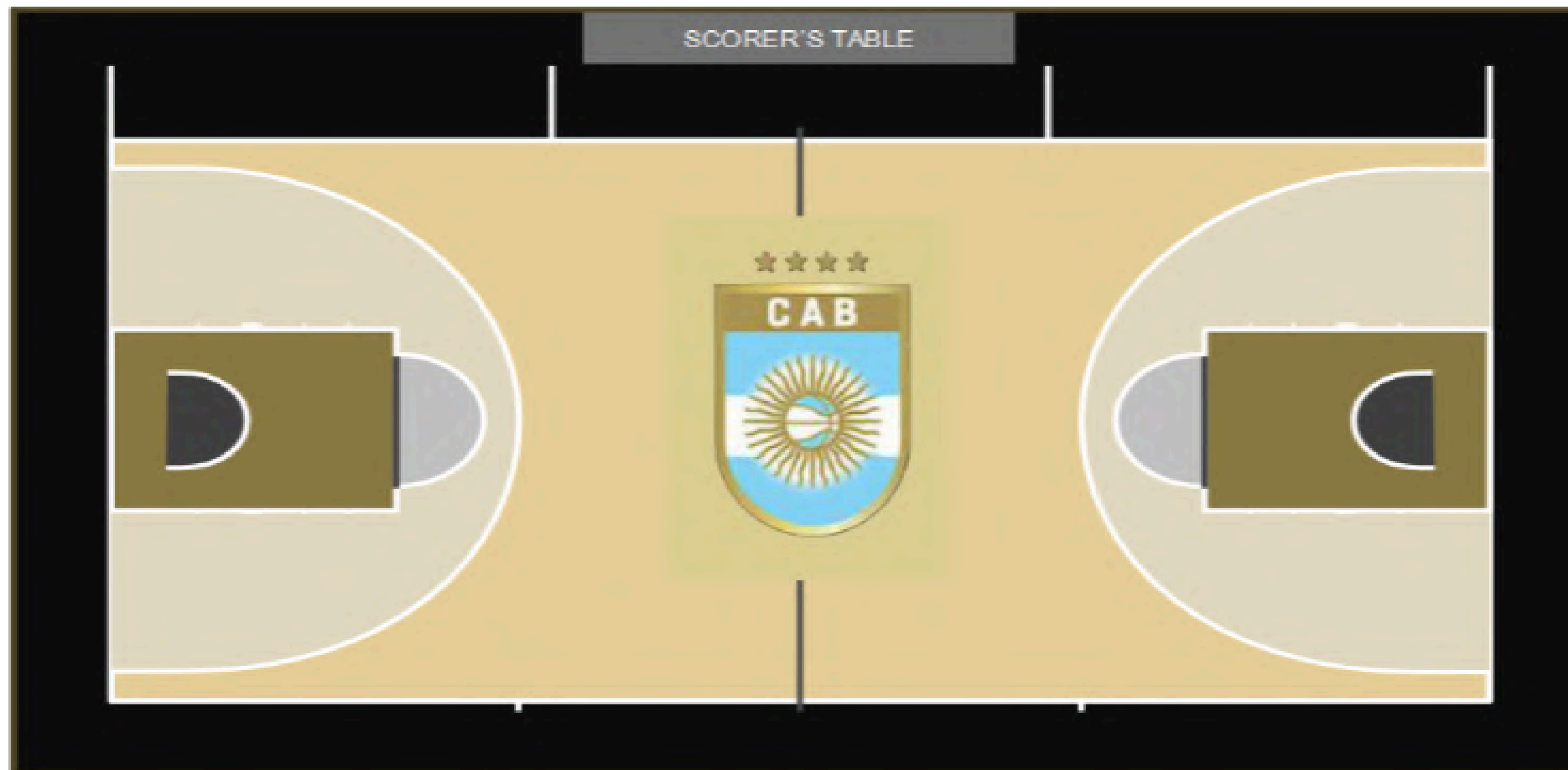
ART 2 CANCHAS Y LINEAS



ART 2 CANCHAS Y LINEAS



- **El color de cada par de líneas de la cancha debe coincidir en ambas mitades de la misma.**



ART 4 EQUIPOS Y UNIFORMES



**Los soquetes NO
deberán ser visibles**



Un jugador no deberá driblar por segunda vez después de que haya finalizado su primer drible, a menos que haya perdido el control de un balón vivo en el terreno de juego debido a una de las siguientes situaciones:

- **Un tiro a canasta.**
- **El balón es tocado por un oponente.**
- **En un pase o un balón perdido accidentalmente, el balón toca o es tocado por otro jugador.**



APENDICE A - SEÑAS OFICIALES



NUEVAS SEÑAS ARBITRALES

DEMORAR EL JUEGO

FALTA DISRUPTIVA

FALTA FLAGRANTE



APENDICE B – ACTA DIGITAL



Se ha adoptado un nuevo principio, según el cual toda falta que compute para la descalificación del partido se marcará con un círculo, a fin de garantizar una identificación clara.

1. Disruptive Foul/Player	DI
2. Flagrant Foul/Player	Ⓣ
3. Technical Foul Category 1/Player	Ⓣ
4. Technical Foul Category 2/Player	T
5. Technical Foul Category 1/Head Coach	Ⓢ
6. Technical Foul Category 1/Bench	Ⓢ
7. Technical Foul Category 1/Disqualifying Foul against an Accompanying Delegation Member	Ⓢ

APENDICE D

CLASIFICACION DE LOS EQUIPOS



D5 : CLASIFICACION DE LOS EQUIPOS EN UN TORNEO DE FASES

El nuevo artículo D.5.2 aclara las reglas de clasificación para los equipos eliminados en cuartos de final, la clasificación para los cuartos de final, los octavos de final, etc.

ART 15 ACTO DE TIRO (AOS)



LOS CAMBIOS TIENEN POR OBJETO:

- **Diferenciar la acción de tiro para los distintos tipos de lanzamiento:**
 - Entradas a canasta.
 - Tiros en suspensión y,
 - otros tiros en movimiento.
- **Indicar ubicaciones y direcciones, por ejemplo:**
 - Las entradas 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 una acción de tiro.**
- **No considerar como acción de tiro ningún «lanzamiento» realizado desde la pista trasera, salvo cuando el lanzamiento se efectúe al final de un cuarto o de una prórroga, o al final del reloj de tiro en cualquier momento del partido.**

ART 15 ACTO DE TIRO (AOS)



LANZAMIENTO

MOVIMIENTO CONTINUO

TIRO

TIRO EN MOVIMIENTO

PENETRACIÓN AL CESTO

MOVIMIENTO HACIA ARRIBA

PELOTA DESCANSA EN LAS
MANOS



ART 15 ACTO DE TIRO (AOS)

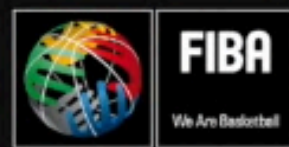


La acción de tiro en los tiros en suspensión o en otros tiros en movimiento:

- **Comienza** cuando el jugador **empieza 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, y, en el caso de un jugador en suspensión, cuando ambos pies han regresado al suelo.



ART 15 ACTO DE TIRO AOS



2026 Rules Changes

**ACT OF SHOOTING (AOS)
SHOT & MOVING SHOT**

**UPWARD MOTION + ILLEGAL CONTACT (FAOS)
EXAMPLES**



ART 15 ACTO DE TIRO AOS



FALTA EN NAOS



2026 Rules Changes

**ACT OF SHOOTING (AOS)
SHOT & MOVING SHOT**

**ILLEGAL CONTACT + UPWARD MOTION (FNAOS)
EXAMPLES**



ART 15 ACTO DE TIRO PENETRACION A LA CANASTA



Un movimiento continuo en la acción de tiro en una entrada a canasta es una acción de un jugador en su pista delantera, que normalmente comienza entre la línea de 3 puntos del equipo atacante y la canasta, en la que el jugador controla el balón tras finalizar un drible o recibe el balón mientras progresa y, posteriormente, continúa con el movimiento de lanzamiento hacia la canasta, normalmente hacia arriba.

ART 15 ACTO DE TIRO

PENETRACION A LA CANASTA



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

- **Comienza:** cuando el jugador **ha controlado el balón y este descansa en la(s) mano(s)** del jugador, tras finalizar un drible o recibir el balón en el aire, y el jugador continúa con el movimiento de lanzamiento que precede a soltar el balón para un tiro a canasta.
- **Finaliza:** cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador o, si se realiza una nueva acción de tiro, y, en el caso de un jugador en suspensión, cuando ambos pies han regresado al suelo.

ART 15 ACTO DE TIRO AOS PENETRACION A CANASTA



FALTA EN AOS



2026 Rules Changes

**ACT OF SHOOTING (AOS)
DRIVE TO THE BASKET**

**GATHERING + ILLEGAL CONTACT (FAOS)
EXAMPLES**



ART 15 ACTO DE TIRO AOS PENETRACION A CANASTA



**FIBA**
We Are Basketball

2026 Rules Changes

ACT OF SHOOTING (AOS)

DRIVE TO THE BASKET

ILLEGAL CONTACT + GATHERING (FNAOS)

EXAMPLES

A close-up photograph of a basketball player's hands holding a basketball. The player is wearing a black jersey with a white logo on the sleeve. The basketball is orange with black and white stripes. The background is dark.

ART 15 ACTO DE TIRO



Para que un jugador se encuentre en acción de tiro, deberá estar en su pista delantera.

La excepción, que permite que el jugador se encuentre en cualquier lugar del terreno de juego, solo se aplica a la última acción antes de que expire el reloj de partido al final de un cuarto o de una prórroga, o antes de que expire el reloj de tiro en cualquier momento del partido.

En esos casos, la acción de tiro comienza cuando el jugador ha controlado el balón y este descansa en la(s) mano(s) del jugador.

ART 15 ACTO DE TIRO AOS CAMPO DEFENSIVO



FIBA
We Are Basketball

2026 Rules Changes

**ACT OF SHOOTING (AOS)
BACKCOURT**



ART 15 ACTO DE TIRO



Cuando un jugador se encuentra en acción de tiro en un tiro en suspensión u otro tiro en movimiento y, después de recibir una falta:

- **pasa el balón; o**
- **si el balón se mueve hacia arriba en una dirección que se aleja de la canasta; o**
- **si el jugador no está de frente a la canasta cuando el balón se mueve hacia arriba, ese jugador dejará de considerarse en acción de tiro.**

Cuando un jugador se encuentra en acción de tiro en una entrada a canasta y, después de recibir una falta, pasa el balón, ese jugador dejará de considerarse en acción de tiro.

ART 15 ACTO DE TIRO



SIN CAMBIOS

Cuando un jugador se encuentra en acción de tiro durante una penetración a canasta y, tras recibir una falta, pasa el balón, ya no se considera que estaba en acción de tiro.



ART 15 ACTO DE TIRO AOS ENFRENTANDO LA CANASTA



2026 Rules Changes

ACT OF SHOOTING (AOS)
SHOT & MOVING SHOT
NOT FACING BASKET
EXAMPLES



ART 15 ACTO DE TIRO AOS PASAR LA PELOTA FNAOS



2026 Rules Changes

**ACT OF SHOOTING (AOS)
PASS-OFF (FNAOS)**



ART 36 FALTA TECNICA



DOS CATEGORIAS DE FALTAS

FALTA TECNICA

CATEGORIA 1

CATEGORIA 2

**CUENTA PARA DESCALIFICACION
DEL JUEGO**

**NO CUENTA PARA DESCALIFICACION
DEL JUEGO**



ART 36 FALTA TECNICA



DOS CATEGORIAS DE FALTAS

CATEGORIA 1

FALTAS DE RESPETO
EXCESIVO MOVIMIENTO DE CODOS
FAKE

GD

CATEGORIA 2

DEMORAR EL JUEGO
COLGARSE DEL ARO
GT ULTIMO TIRO LIBRE

NO GD

ART 36 FALTA TECNICA



FALTAS TECNICAS SANCIONADAS A ENTRENADORES Y / O PERSONAS QUE TIENEN AUTORIZACION PARA ESTAR SENTADOS EN EL BANCO DE EQUIPO.

Una falta técnica cometida por cualquier persona autorizada a permanecer sentada en la zona de banquillo es una falta de **Categoría 1** por comunicarse de forma irrespetuosa con los árbitros, el comisario, si lo hubiera, los oficiales de mesa o los adversarios, o por tocarlos, o por una infracción de carácter procedimental o administrativo.

ART 36 FALTA TECNICA



FALTAS TECNICAS CATEGORIA 2

Son aquellas acciones que puede cometer un jugador sin contacto de naturaleza administrativa o de comportamiento que incluyen, entre otras:

- **Retrasar el juego tocando deliberadamente el balón después de que haya atravesado la canasta o impidiendo que se ejecute con prontitud un saque de banda o un tiro libre o llegando tarde a la cancha para comenzar el juego o la segunda mitad.**
- **Colgar del aro de tal forma que el peso del jugador quede soportado por el aro.**
- **Goaltending durante el último tiro libre de un jugador defensivo.**

ART 36 FALTA TECNICA - CATEGORIA 1



2026 Rules Changes

TECHNICAL FOUL (TF1)

CATEGORY 1

EXAMPLES



ART 36 FALTA TECNICA - CATEGORIA 2



2026 Rules Changes

TECHNICAL FOUL (TF2)

CATEGORY 2

EXAMPLES



ART 37 Y 38 FALTA DISRUPTIVA Y FLAGRANTE



ART 37 FALTA DISRUPTIVA

REGLAS 2024

UF : CONTACTO SIN HACER UN LEGITIMO INTENTO DE JUGAR LA PELOTA DENTRO DEL ESPIRITU DE **C1** REGLAS 

UF : INNECESARIO CONTACTO PARA DETENER LA TRANSICION **C3** 

UF : CONTACTO CAMINO LIBRE HACIA LA CANASTA **C4**

COMPUTABLES PARA GD



REGLAS 2026

DI : CONTACTO SIN HACER UN LEGITIMO INTENTO DE JUGAR LA PELOTA DURANTE UNA TRANSICION. **C1**

DI : CONTACTO ILEGITIMO PARA DETENER EL JUEGO RELOJ DE PARTIDO **C2**

DI : CAMINO LIBRE HACIA LA CANASTA **C3**

NO COMPUTABLES PARA GD

ART 37 FALTA DISRUPTIVA



Definición

Una falta disruptiva es un contacto ilegal de un jugador con un adversario que no alcanza el nivel de una falta flagrante y que interrumpe el desarrollo del juego y coloca al adversario en situación de desventaja.

ART 37 FALTA DISRUPTIVA



CRITERIOS

- **Contacto innecesario provocado por el jugador defensor —sin intentar legítimamente jugar directamente el balón— con el fin de detener el avance del equipo atacante durante una transición. Esto se aplica hasta que el jugador atacante inicia la acción de tiro.**
- **Contacto innecesario provocado por el jugador defensor en cualquier parte de la cancha —sin intentar legítimamente jugar directamente el balón — con el fin de detener el cronómetro del partido y/o el reloj de posesión al final de un cuarto o de una prórroga.**
- **Contacto ilegal provocado por un jugador sobre un adversario desde atrás o lateralmente, cuando dicho adversario avanza hacia la canasta contraria sin que haya otros adversarios entre él y la canasta, y:**
 - **El jugador que avanza tiene el control del balón, o**
 - **El jugador que avanza intenta obtener el control del balón, o**
 - **El balón ha sido lanzado en un pase dirigido al jugador que avanza.**
 - **Esto se aplica hasta que el jugador atacante inicia la acción de tiro.**

ART 37 FALTA DISRUPTIVA



PENALIDAD

- **Se sancionará una falta disruptiva al infractor, la cual computará como una de las faltas de equipo.**
- **Se concederán 1, 2 o 3 tiros libres al jugador objeto de la falta, seguidos de una puesta en juego desde la línea de saque situada en la zona de ataque del equipo, frente a la mesa de anotadores.**

ART 37 FALTA DISRUPTIVA



A graphic titled "FIBA 2026 Rules Changes" is shown. On the left, the FIBA logo and the text "FIBA We Are Basketball" are visible. The main title "2026 Rules Changes" is in large white font. Below it, the text "DISRUPTIVE FOUL (DI) STOPPING TRANSITION" and "EXAMPLES" is displayed in white. On the right side of the graphic, there is a photograph of a basketball player's hands holding a basketball, with a dark background.

ART 37 FALTA DISRUPTIVA



2026 Rules Changes

**DISRUPTIVE FOUL (DI)
NOT LEGITIMATE BASKETBALL PLAY
STOPPING THE FLOW/CLOCK**

EXAMPLE



ART 37 FALTA DISRUPTIVA



2026 Rules Changes

DISRUPTIVE FOUL (DI)
CLEAR PATH
EXAMPLES



ART 38 FALTA FLAGRANTE



Definición:

Una falta flagrante es un contacto ilegal de un jugador con un adversario que vulnera el espíritu de la deportividad y del juego limpio y que, por su naturaleza y/o nivel de gravedad, excede los límites de una falta personal o de una falta disruptiva. Los criterios para las faltas flagrantes son los siguientes:

- **No constituye una acción legítima de baloncesto contra un adversario, con o sin balón.**
- **Acto imprudente, violento o peligroso, que causa o puede causar lesiones a un adversario.**
- **Contacto excesivo y duro en un intento de jugar el balón o al adversario.**

ART 38 FALTA FLAGRANTE



REGLAS 2024

UF : CONTACTO SIN HACER UN LEGITIMO INTENTO DE JUGAR LA PELOTA, ACCION PELIGROSA Y TEMERARIA **C1**

UF : CONTACTO EXCESIVO Y FUERTE AL JUGAR LA PELOTA O CON EL Oponente **C2**

UF : CONTACTO CAMINO LIBRE HACIA LA CANASTA **C4**

COMPUTABLES PARA GD



REGLAS 2026

FL : NO CONSTITUYE UNA ACCION LEGITIMA DE BALONCESTO CONTRA UN ADVERSARIO **C1**

FL : ACTO IMPRUDENTE VIOLENTO O PELIGROSO QUE CAUSA O PUEDE CAUSAR LESIONES A UN Oponente. **C2**

FL : CONTACTO EXCESIVO Y DURO EN UN INTENTO DE JUGAR EL BALON O AL ADVERSARIO. **C3**

COMPUTABLES PARA GD

ART 38 FALTA FLAGRANTE



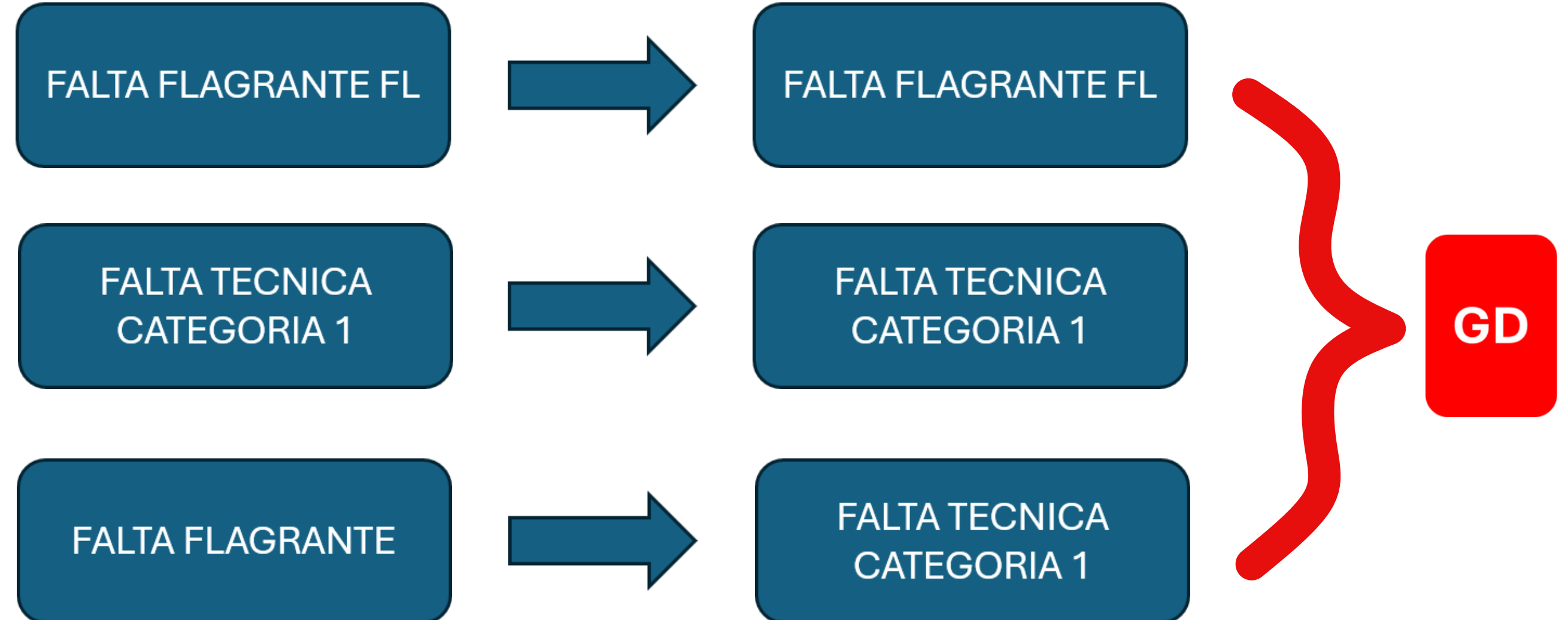
PENALIDAD

- **Se sancionará una falta flagrante al infractor y esta contará como una de las faltas de equipo.**
- **Se concederán 1, 2 o 3 tiros libres al jugador objeto de la falta, seguidos de:**
- **Un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo, frente a la mesa de anotadores.**
- **Un salto entre dos en el círculo central al inicio del primer cuarto.**

COMBINACION DE FALTAS



DESCALIFICACION DEL JUEGO



ART 38 FALTA FLAGRANTE



2026 Rules Changes

FLAGRANT FOUL (FL)
NOT LEGITIMATE BASKETBALL PLAY
EXAMPLES



ART 38 FALTA FLAGRANTE



2026 Rules Changes

FLAGRANT FOUL (FL)
EXCESSIVE HARD CONTACT
EXAMPLES



ART 38 FALTA FLAGRANTE



2026 Rules Changes

**FLAGRANT FOUL (FL)
RECKLESS OR DANGEROUS ACT**

EXAMPLES



GRACIAS

