

# USO INSTANT REPLAY

## TEMPORADA 18 - 19

**ANEXO 1.- USOS DEL INSTANT REPLAY 18-19**

**ANEXO 2.- PROTOCOLO DE ACTUACIÓN.**

## 1.1 USO AUTORIZADO DEL INSTANT REPLAY EN FINALES DE CUARTO Y PRÓRROGA.

USO	CRITERIO
Para ver si un <b>TIRO</b> está <b>dentro o fuera</b> de tiempo.	Balón en contacto con la mano/dedos del lanzador con LED rojo iluminado = canasta no válida.
Para ver cuánto <b>TIEMPO</b> debe mostrar el cronómetro de partido en caso de que el árbitro haya sancionado una violación de: <ul style="list-style-type: none"> <li>- fuera de banda o fondo</li> <li>- violación de 24"</li> <li>- violación de 8"</li> </ul>	El árbitro tiene que haber sancionado la violación. Si no sanciona = no se puede usar el Instant Replay. Es decir, no se va a ver si había o no había violación.
Para ver si una falta sancionada se produjo antes o después del final del periodo.	El árbitro ha de haber sancionado la falta. Si no se sancionó = el Instant Replay no puede usarse. Es decir, no se va a ver si hubo o no hubo falta. Si se sancionó la falta, se acudirá al Instant Replay para determinar el tiempo que resta por jugarse.

## 1.2 USO AUTORIZADO DEL INSTANT REPLAY EN LOS ÚLTIMOS DOS MINUTOS DE PARTIDO (4º CUARTO Y PRÒRROGA).

USO	CRITERIO
Para ver qué jugador fue el último en tocar el balón antes de que éste saliese fuera de fondo/banda.	Debe haber una decisión inicial tras el fuera de fondo/banda. El árbitro acudirá al IRS y ratificará o rectificará la decisión inicial.
<b>Para verificar una violación de fuera de banda/fondo</b> que ha sido sancionada por un árbitro.	El árbitro debe haber sancionado, parando el juego. Podrá acudir al IRS y en caso de comprobar que no existe la violación de fuera de banda, el juego se reanudará con el tiempo de posesión restante que marque el reloj de lanzamiento.
<b>Para verificar una violación de balón devuelto a pista trasera</b> que ha sido sancionada por un árbitro.	El árbitro debe haber sancionado, parando el juego. Podrá acudir al IRS y en caso de comprobar que no existe la violación, el juego se reanudará con el tiempo de posesión restante que marque el reloj de lanzamiento.

### 1.3 USO AUTORIZADO DEL INSTANT REPLAY EN CUALQUIER MOMENTO DEL PARTIDO.



USO	CRITERIO
Para determinar si una canasta es de <b>dos o de tres puntos</b> .	Se detendrá el juego en la siguiente situación de balón muerto y crono parado (excepto en los dos últimos minutos de partido, en los que se detendrá el juego tan pronto como el balón entre en el cesto).
Para corregir cualquier <b>mal funcionamiento</b> o error en los <b>relojes de partido y/o posesión</b> .	Se detendrá el juego lo antes posible, pero sin dejar en desventaja a ningún equipo.
Para <b>identificar</b> al <b>lanzador</b> de <b>tiros libres</b> y/o al <b>autor</b> de la falta.	Antes de lanzarse el primer tiro libre, se comprobará quién debe lanzar.
Para determinar si el <b>lanzador que recibe una falta</b> estaba pisando la línea de 6,75 o no y por tanto <b>le corresponden 2 ó 3 tiros libres</b> .	En este caso, se revisará al momento si la acción era de 2 ó 3 puntos para conceder los tiros libres correspondientes
En casos de <b>enfrentamiento</b> , para identificar qué sustitutos y otros miembros del banquillo han entrado al terreno de juego y/o participado activamente.	
Para determinar si un contacto sancionado es una falta <b>normal / antideportiva / descalificante</b> .	El árbitro tiene que haber sancionado la falta haciendo la señal correspondiente: normal / antideportiva / descalificante. Tras la revisión en el IRS árbitro principal ratificará la decisión inicial o la rectificará, cambiando la gravedad tanto para subirla como para bajarla.
Para <b>comprobar si una falta sancionada aproximadamente al mismo tiempo que suena la señal de 24", se cometió antes o después de la violación (LED amarillo)</b> .	Si se valora que se producen simultáneamente, la falta prevalecerá sobre la violación.

USO	CRITERIO
<p><b>Para comprobar si una canasta conseguida aproximadamente al mismo tiempo que se sanciona violación de 24" es válida o no(LED amarillo).</b></p>	<p>Analizar si el balón sale de las manos del tirador antes de que se ilumine el led amarillo que cruza el tablero indicando el final de la posesión.</p>
<p><b>Para identificar las responsabilidades de los participantes en un encaramiento entre jugadores en pista, desde el momento en el que se detiene el juego.</b></p>	<p>Lo sucedido durante el juego que no haya sido sancionado por los árbitros no se podrá revisar. Se revisará sólo lo sucedido a partir del momento en el que el juego esté parado.</p>
<p><b>Para ver si una falta cometida en un lugar del campo distinto al que se encuentra el balón fue realizada previamente a un lanzamiento a cesto convertido.</b></p>	<p>Si la falta es en ataque y el balón se encuentra todavía en las manos del lanzador = cesto no válido. Si la falta es en defensa y el lanzador ya ha iniciado la mecánica de tiro = cesto válido.</p>
<p><b>En los casos de falta del atacante en acción de tiro, ver si el balón ha salido de sus manos antes de contactar sobre el defensor.</b></p>	<p>Si el balón ya está en el aire cuando se produce el contacto = canasta válida. Si el balón todavía está en contacto con la mano de atacante = cesto no válido.</p>
<p><b>Cuando se sancione una violación por interposición o interferencia, en caso de duda se podrá verificar su existencia y penalizar de acuerdo con ello.</b></p>	<p>En caso de que la decisión inicial tuviera que ser rectificada, el juego se reanudará con canasta válida, si procede, o en caso contrario por alternancia, con posesión de 24" para el equipo defensor o de 14" para el equipo atacante.</p>

## **2.1 PROTOCOLO DE ACTUACIÓN.**

- 2.1.1** Cuando se produzca una situación revisable en Instant Replay, los árbitros han de tomar una primera decisión en el momento en el que suceda la acción. Los árbitros, como norma general, no detendrán el juego y esperarán a una oportunidad de revisión (balón muerto y crono parado). Los árbitros realizarán la señal oficial para expresar su propio deseo de revisar la situación en IRS.
  
- 2.1.2** El árbitro principal es el máximo responsable tanto de la decisión de usar o no el Instant Replay como de la decisión final (ratificar la decisión inicial o rectificarla). Para ello, podrá reunir la máxima información posible procedente tanto de los otros árbitros como de los oficiales de mesa y coordinador técnico si lo hubiera.
  
- 2.1.3** Si el árbitro principal decide no revisar la jugada, se mantendrá la decisión inicial tomada directamente en juego.
  
- 2.1.4** Si el árbitro principal decide no revisar una jugada tipificada como revisable, el primer entrenador de un equipo podrá solicitar al árbitro la revisión de la misma. Se arbitrará un sistema\* para que el primer entrenador dé a conocer su solicitud y una vez detenido el juego el árbitro procederá a revisar la situación. Si como consecuencia de la revisión, la decisión tomada inicialmente debe cambiarse, el primer entrenador mantendrá la posibilidad de volver a solicitar la revisión de otra jugada (sólo una más a lo largo del partido). En caso contrario perderá su revisión para el resto del partido.

- 2.1.5** Los jugadores de ambos equipos no podrán abandonar el terreno de juego y sentarse en los banquillos mientras se esté en proceso de revisión de IRS.
  
- 2.1.6** En caso de que exista una situación revisable habiendo un tiempo muerto solicitado, en primer lugar se procederá a la revisión del Instant Replay y a continuación se concederá el tiempo muerto. El entrenador solicitante del tiempo muerto, una vez hecha pública la decisión tras la revisión, podrá optar a cancelar su solicitud de tiempo muerto.
  
- 2.1.7** En los casos en los que el IRS no valore la posibilidad de añadir tiempo al reloj de partido y haya finalizado el 2º periodo, será suficiente con que un representante de cada equipo permanezca en la pista mientras se revisa la situación.