



Federació Catalana
de **Basquetbol**

Continguts:

- 1 Història del Basquetbol
- 2 Fonaments de l'arbitratge
- 3 L'equip arbitral
- 4 Configuració dels equips
- 5 Pista de Joc i Equipament
- 6 Normes Pre-Partit
- 7 Normes Genèriques
- 8 Temps Morts i Substitucions
- 9 Violacions
- 10 Faltes
- 11 Error Rectificable
- 12 Reglaments FCBQ
- 13 Tècnica d'arbitratge
- 14 Relacions amb participants
- 15 Confecció de l'acta
- 16 Acta Digital
- 17 Mecànica del cronometrador
- 18 Treball amb vídeo (auxiliars)

Escola d'Àrbitres de l'FCBQ

Continguts dels Cursos de Regles de Joc

ÍNDEX

Actualitzat Juny'20





Curs d'àrbitre



Curs d'auxiliar de taula



Seminari de cronometrador



Curs d'auxiliar de taula de Club



Curs d'entrenador Nivell 0



Curs d'entrenador Nivell 1



Curs d'entrenador Nivell 2



Aquesta icona conté un enllaç que us permetrà accedir a un vídeo explicatiu clicant sobre ell.

Es tracta de vídeos que complementen el contingut de la transparència on apareixen.

A la part inferior de cada transparència trobareu uns codis que indiquen el(s) curs(os) als que està inclosa aquella transparència.

Taula de continguts

Tema	Contingut	Àrb.	Aux.	Aux. Club	Sem. Cr.	0	1	2
1	Història del Basquetbol					0		
2	Fonaments de l'arbitratge							
3	L'equip arbitral				CR	0		2
4	Configuració dels equips					0	1	2
5	Pista de Joc i Equipament					0	1	2
6	Normes Pre-Partit					0		
7	Normes Genèriques				CR		1	
8	Temps Morts i Substitucions				CR		1	
9	Violacions				CR	0	1	
10	Faltes					0	1	
11	Error Rectificable							2
12	Reglaments FCBQ					0	1	2
13	Tècnica d'arbitratge							2
14	Relacions amb participants							2
15	Confecció de l'acta					0	1	
16	Acta Digital							
17	Mecànica del cronom.				CR			
18	Treball amb vídeo (aux.)				CR			

Taula de continguts



Tema	Contingut	Pàg.	Àrb.	Aux.	Aux. Club	Sem. Cr.	0	1	2
1	Història del Basquetbol	6	6				6		
2	Fonaments de l'arbitratge	1	1						
3	L'equip arbitral	26	26	24	25	6	1		25
4	Configuració dels equips	28	28	28	18		25	3	1
5	Pista de Joc i Equipament	11	11	11			3	1	3
6	Normes Pre-Partit	6	6	6	2		3		
7	Normes Genèriques	27	27	27	21	14		27	
8	Temps Morts i Substitucions	11	11	11	11	11		11	
9	Violacions	94	94	6	25	24	57	35	
10	Faltes	79	79	25	15		5	74	
11	Error Rectificable	10	10	10		10			10
12	Reglaments FCBQ	23	23	6	4		22	22	6
13	Tècnica d'arbitratge	5							5
14	Relacions amb participants	4							4
15	Confecció de l'acta	44		44	30		3	3	
16	Acta Digital	2		2	2				
17	Mecànica del cronom.	8			10	10			
18	Treball amb vídeo (aux.)	10			10	10			
	Total	395	322	200	173	85	125	176	54



Escola d'Àrbitres de l'FCBQ

**Continguts dels Cursos de Regles
de Joc**

Tema 1

Història del basquetbol



James Naismith (Springfield, 1891)



El Pare Millan, introductor del joc a Espanya.



Història del Basquetbol



Objectiu de la creació del bàsquet: crear un joc competitiu, complet i que es pogués jugar en un recinte tancat (joc d'hivern).



Objectius de les regles de joc

- Les Regles varien perquè el joc evoluciona.
- Les Regles es fan per garantir el domini de la tècnica sobre les qualitats físiques.
- Equilibri defensa-atac.
- Major espectacle.
- Fair play.



Història del Minibàsquet

- El 1950 Joy Archer crea un reglament de bàsquet adaptat a infants menors de 12 anys, l'anomena “biddy-basket”.
- El 1962 Vicente Zanon i membres de la revista “Rebote” rebategen l'esport com a “Minibàsquet”, nom amb el qual es popularitza mundialment.
- El 2006, després del I Congrés de Minibàsquet a Manresa, l'FCBQ posa en marxa un innovador reglament, fruit de les idees sorgides.



Filosofia del Minibàsquet



- Buscar una experiència d'**aprenentatge** en un entorn amistós.
- Fonamentar des de les primeres passes a l'esport.
- Tots els participants estan en formació, per tant les regles no poden ser aplicades de manera estricta.
- Els entrenadors i els àrbitres han de ser veritables educadors i pedagogs.
- Les regles de conducta han de tenir un compliment rigorós i exemplar.





Escola d'Àrbitres de l'FCBQ

**Continguts dels Cursos de Regles
de Joc**

Tema 2

Fonaments de l'arbitratge



Fonaments de l'arbitratge





0 1



Escola d'Àrbitres de l'FCBQ

Continguts dels Cursos de Regles de Joc

Tema 3

L'equip arbitral



L'equip arbitral



Àrbitres (principal i auxiliar/s), Anotador, Ajudant de l'Anotador, Cronometrador, Operador del Rellotge de Llançament i Comissari.

L'Àrbitre Principal: funcions i poders



- Màxim responsable de l'encontre
- Els seus poders comencen 20 minuts abans de començar el partit, i la seva vinculació finalitza amb la signatura de l'acta de joc
- Tria la pilota de joc d'entre les ofertes per l'equip local. Si l'equip local no en disposa de cap en bon estat pot triar-ne de l'equip visitant
- L'àrbitre com a responsable de l'acta, la repassarà, tancarà i signarà al seu vestidor un cop finalitzi el partit.
- Si es constata una protesta per part d'un dels equips, l'Àrbitre Principal (o el Comissari, si n'hi hagués) haurà de lliurar immediatament un informe de l'incident a l'autoritat competent.) Això només s'aplica en competicions FIBA, FEB i Euroleague.



Puntuació

1PUNT



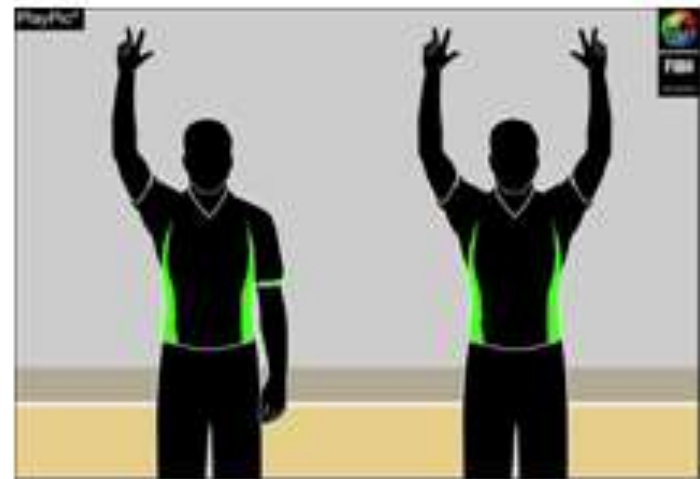
1 dit, realitzant un moviment del canell cap a baix

2 PUNTS



2 dits, realitzant un moviment de canell cap a baix

3 PUNTS



3 dits estesos cap a munt
Un braç: Intent
Ambdós braços: Cistella reeixida

Relacionades amb el rellotge

ATURAR EL
RELLOTGE



Palma oberta

ATURAR EL
RELLOTGE PER
FALTA



Un puny tancat

POSAR EN
MARXA EL
RELLOTGE



Tallar amb la mà

Administratives

SUBSTITUCIÓ



Creuar els avantbraços

AUTORITZAR L'ENTRADA



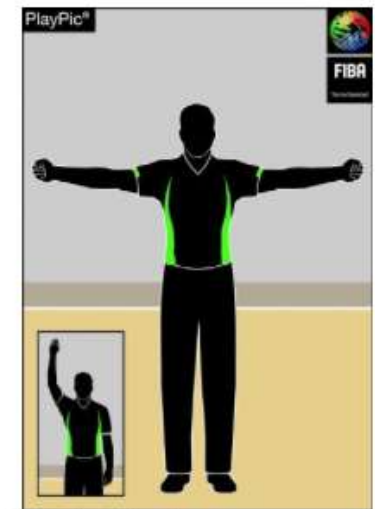
Dirigir la palma oberta cap el cos

TEMPS MORT CARREGAT



Formar una T, mostrant el dit índex

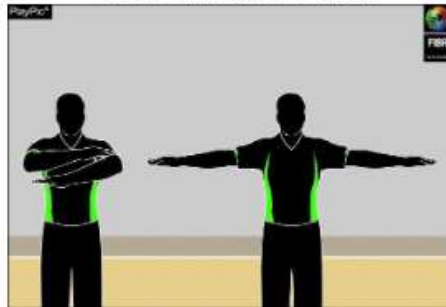
TEMPS MORT DE TELEVISIÓ



Obrir els braços amb els punys tancats

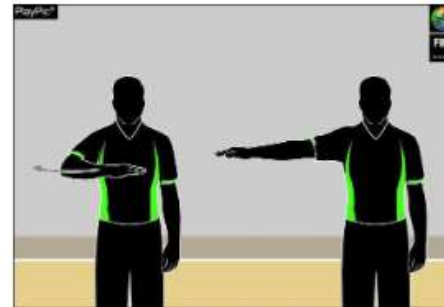
Informatives

ANULAR CISTELLA,
CANCEL·LAR JUGADA



Moure els braços fent el gest de tisora,
una vegada a l'alçada del pit

COMPTE VISIBLE



Comptar mentre es mou
la palma oberta de la mà

COMUNICACIÓ



Dit polze cap a dalt

REINICI DEL
RELLOTGE DE
LLANÇAMENT



Aixecar el braç i rotar
la mà amb el dit
índex aixecat

DIRECCIÓ DE JOC
I/O FORA DE
BANDA



Senyalar la direcció
de joc, amb el braç
paral·lel a la línia
lateral

SITUACIÓ DE
PILOTA
RETINGUDA/SALT



Dits polzes cap a
dalt, i després
assenyalar la
direcció de joc
segons la fletxa

Violacions

AVANÇAMENT
IL·LEGAL



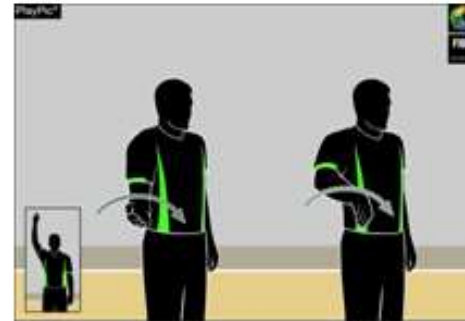
Rotar els punys

DRIBLATGE
IL·LEGAL:
DOBLE DRIBLATGE



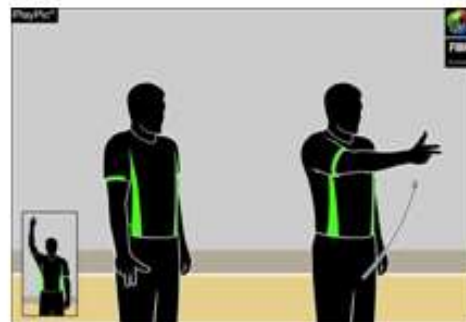
Pujar i baixar els
palmells de les mans

DRIBLATGE IL·LEGAL:
ACOMPANYAR LA PILOTA (PALMING)



Mitja rotació amb la palma de la mà.

3 SEGONS



Braç estès, mostrant tres dits

5 SEGONS



Mostrar 5 dits

8 SEGONS



Mostrar 8 dits

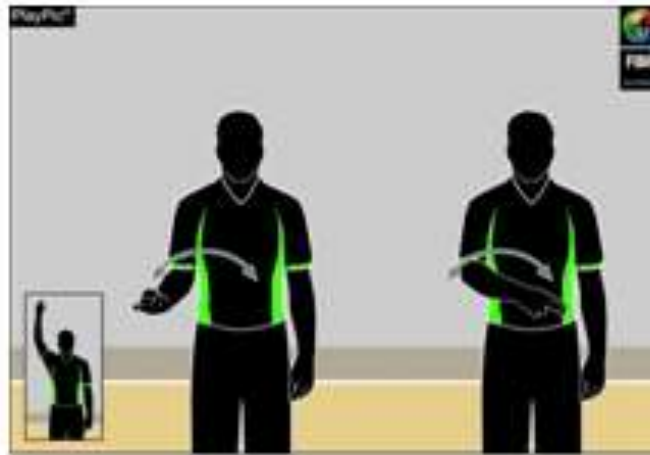
Violacions

24 SEGONS



Tocar l'espatlla amb els dits

PILOTA RETORNADA A LA PISTA DEL DARRERE



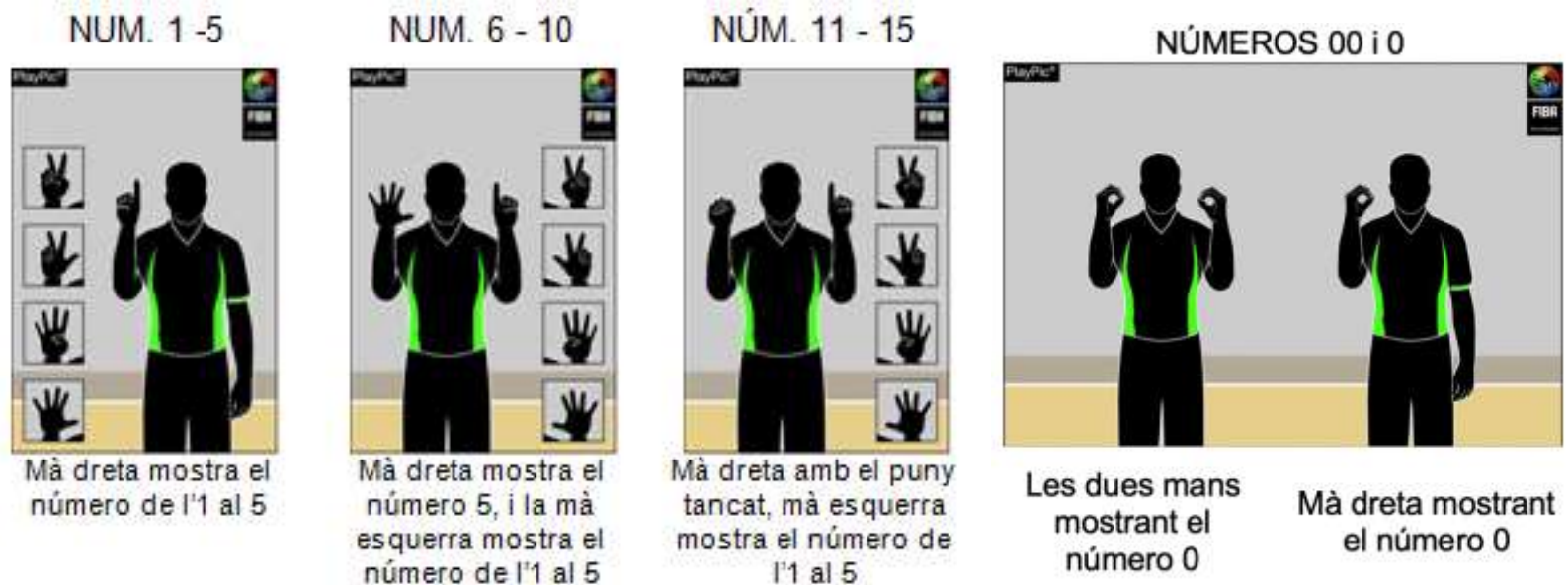
Fer rotar l'avantbraç dibuixant un semicercle davant el cos

PEU INTENCIONAT



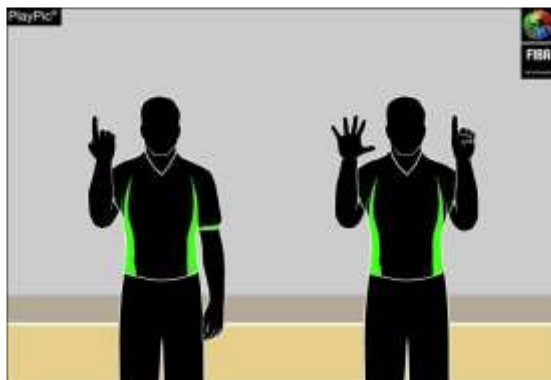
Assenyalar el peu amb el dit índex

Faltes: número del jugador



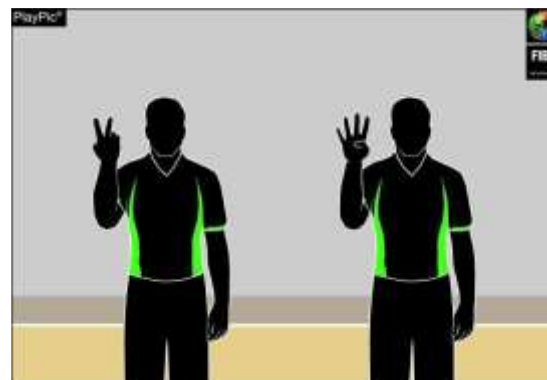
L'Àrbitre: Senyals

NÚM. 16



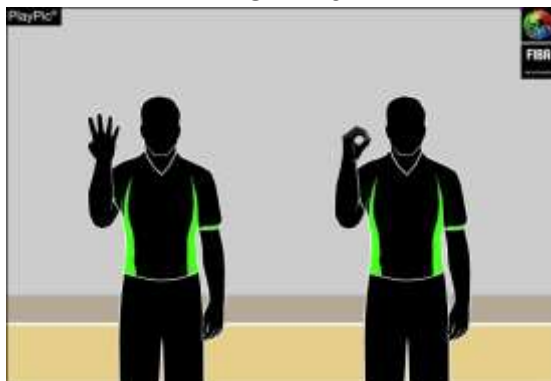
Primer, la mà amb la palma cap a l'àrbitre mostra el número 1 corresponent a la desena, després les mans obertes cap a la taula d'auxiliars mostren el número 6 de la unitat.

NÚM. 24



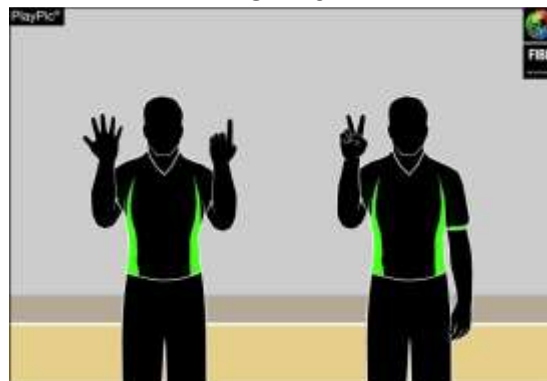
Primer, la mà amb la palma cap a l'àrbitre mostra el número 2 corresponent a la desena, després les mans obertes cap a la taula d'auxiliars mostren el número 4 de la unitat.

NÚM. 40



Primer, la mà amb la palma cap a l'àrbitre mostra el número 4 corresponent a la desena, després les mans obertes cap a la taula d'auxiliars mostren el número 0 de la unitat.

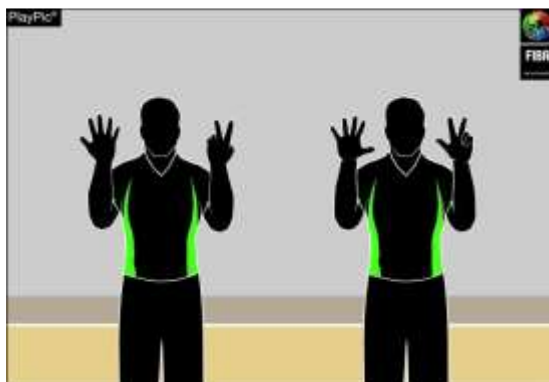
NÚM. 62



Primer, les mans amb les palmes cap a l'àrbitre mostra el número 6 corresponent a la desena, després les mans obertes cap a la taula d'auxiliars mostren el número 2 de la unitat.

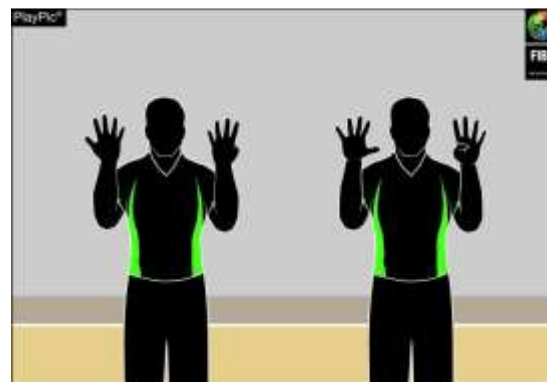
L'Àrbitre: Senyals

NÚM. 78



Primer, les mans amb les palmes cap a l'àrbitre mostra el número 7 corresponent a la desena, després les mans obertes cap a la taula d'auxiliars mostren el número 8 de la unitat.

NÚM. 99



Primer, les mans amb les palmes cap a l'àrbitre mostra el número 9 corresponent a la desena, després les mans obertes cap a la taula d'auxiliars mostren el número 9 de la unitat.

Faltes: tipus de falta

AGAFAR



Agafar el canell cap avall

BLOQUEIG (DEFENSA) PANTALLA IL·LEGAL (ATAC)



Dues mans a la cintura

EMPENTAR O CARREGAR SENSE PILOTA



Imitar l'acció d'empentar

TACTAR



Agafar-se la palma de la mà i moure endavant

ÚS IL·LEGAL DE MANS



Colpejar el canell

CÀRREGA AMB PILOTA



Colpejar la palma de la mà oberta, amb el puny tancat

CONTACTE IL·LEGALS SOBRE LA MÀ



Colpejar l'avantbraç amb la palma de l'altra mà

BALANCEIG EXCESSIU DELS COLZES



Balancejar el colze cap enrere

COP AL CAP



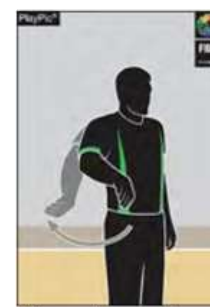
Imitar el contacte al cap

FALTA DE L'EQUIP AMB CONTROL DE PILOTA



Apuntar amb el puny tancat en direcció a la cistella de l'equip infractor

HOOING



Moure l'avantbraç cap enrere

Faltes: tipus de falta

FALTA EN ACCIO DE TIR



Aixecar el braç amb el puny tancat, i després indicar amb els dits el número de tirs lliures

FALTA SENSE ACCIO DE TIR



Aixecar el braç amb el puny tancat, i després assenvalar el terra

DOBLE
FALTA



Creuar els punys tancats per sobre del cap

FALTA
TECNICA



Formar una T amb els palmes de les mans

FALTA
ANTIESPORTIVA



Agafar-se el canell (amb el puny tancat) per sobre del cap

FALTA
DESQUALIFICANT



Aixecar els dos braços amb els punys tancats

Faltes: tipus de falta

SIMULAR UNA FALTA



Baixar la part inferior
del braç dos cops

CREUAMENT IL·LEGAL DE LA LÍNIA LIMÍTROF



Baixar el braç en paral·lel a la línia limítrof
als 2 darrers minuts del quart període o de la
pròrroga

REVISIÓ D'IRS



Rotar la mà
horitzontalment amb
el dit índex estès

Faltes: nombre de tirs lliures concedits



1 dit aixecat

2 dits aixecats

3 dits aixecats

Faltes: direcció de joc

DESPRES DE FALTA
SENSE TIR(S) LLIURES(S)



Assenyalar la direcció de joc,
amb el braç paral·lel a la línia lateral

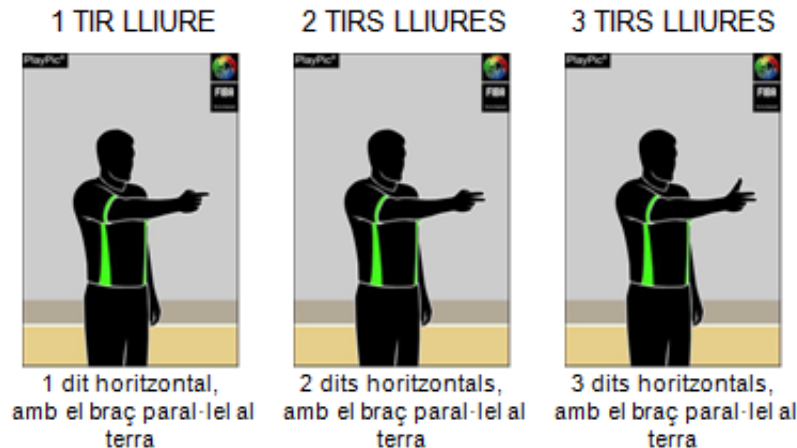
DESPRES DE FALTA
DE L'EQUIP AMB CONTROL DE PILOTA



Amb el puny tancat assenyalar
la direcció de joc, amb el braç paral·lel
a la línia lateral

Administració de tirs lliures dins de l'àrea restringida

Administració de tirs lliures fora de la zona restringida



Inscriure els noms i números dels jugadors que entren a jugar al començament del partit.

Confeccionar l'acta del partit d'acord als Reglaments establerts.

Si es comet una infracció referent a la inscripció, a la substitució o al nombre dels jugadors, ha d'avisar l'àrbitre més proper, el més aviat possible.

Ha d'advertir immediatament l'àrbitre principal quan:

- 5a falta d'un jugador.
- Jugador desqualificat (2 T, 2 U o U+T).
- Entrenador desqualificat (2 C, 3 B o 2 B + C).

Mourà la fletxa de possessió alterna quan calgui.



L'Anotador: funcions i poders

Indicarà el número de faltes de cada jugador (segons reglament FIBA).

Notificarà als entrenadors, per mitjà d'un àrbitre, que han esgotat els seus temps morts.

Col·locarà les banderetes de faltes d'equip quan aquests cometin la 4a falta en un període.

Aixecarà els indicadors de personal de jugador (a les competicions FCBQ).



El Cronometrador: funcions i poders

Mesurarà el temps de joc, temps morts i intervals de joc.

S'assegurarà que el senyal soni de manera potent i automàtica al final del temps de joc d'un període.

Emprarà qualsevol mitjà possible per avisar els àrbitres de manera immediata si el senyal no sona o no és escoltat.

Avisarà els equips i els àrbitres almenys amb tres minuts d'antelació a l'inici del tercer període.

Serà l'encarregat d'efectuar les substitucions i els temps morts.



Indicarà als àrbitres que un equip ha sol·licitat temps mort tant bon punt es produeixi una oportunitat per concedir-lo.

Iniciarà el dispositiu per controlar la durada del temps mort quan l'àrbitre fa sonar el xiulet i fa el senyal de temps mort.

Farà sonar el seu senyal quan hagin transcorregut 50 segons del temps mort.

Farà sonar el senyal quan finalitzi el temps mort.



El Cronometrador: Control dels Intervalls



Iniciarà el dispositiu quan faltin 20' per iniciar-se el partit (sempre que sigui possible el posarà en marxa amb més marge de temps).

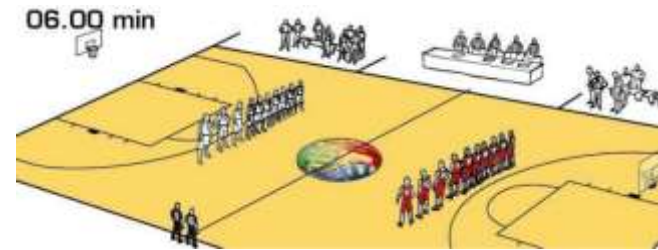
Advertirà als àrbitres quan restin sis minuts (en cas de presentació) tres minuts per l'inici del primer i tercer períodes.

Farà sonar el senyal abans del primer i tercer períodes quan resti un minut i trenta segons pel seu inici. (*Reglament FIBA*).

Farà sonar el senyal abans del segon i quart període i cada període extra quan manquin trenta segons pel seu inici. (*Reglament FIBA*).

Iniciarà el dispositiu tan bon punt finalitzi el període anterior.

Farà sonar el senyal i al mateix temps aturarà el dispositiu tan bon punt finalitzi un interval de joc.



Abans de l'inici del partit hi haurà un interval de 20'.

Entre els quarts hi haurà intervals d'1 minut. A la mitja part hi haurà un interval de 10 minuts.

- *El cronometrador controlarà la durada dels intervals utilitzant el marcador electrònic.*
- *Un interval comença quan finalitza el quart anterior.*
- *Un interval finalitza amb el salt entre dos inicial o bé quan la pilota és a disposició del jugador que efectua el servei inicial del següent quart.*
- *Si es produeix una falta coincidint amb el senyal del final del quart, els tirs lliures s'administraran després del temps de joc.*
- *En el cas que aquesta falta es realitzés durant el servei inicial d'un quart, després que la pilota s'hagi posat a disposició del jugador que ha de realitzar el servei, però abans que l'hagi tocat un jugador en pista, es considerarà dins el temps de joc*



L'operador del Rellotge de Llançament: funcions i poders

L'operador del Rellotge de Llançament serà l'encarregat de controlar el temps de possessió de cada atac, d'acord amb la normativa de 14 i 24 segons del Reglament FIBA.

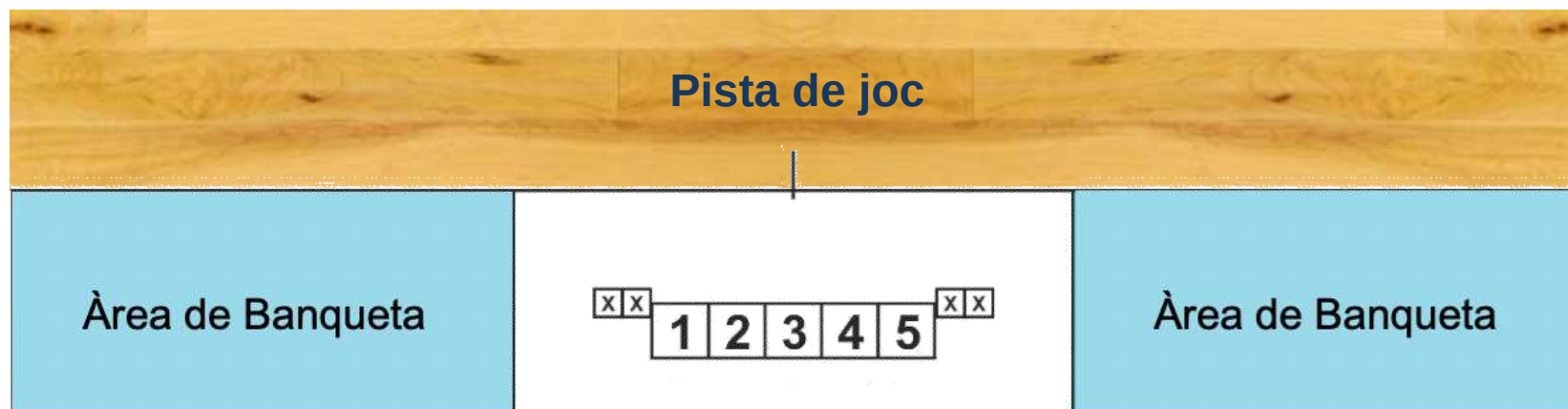
A les competicions de l'FCBQ la presència de l'Operador del Rellotge de Llançament es limita a les màximes categories.

En cas que no hi hagi Operador del Rellotge de Llançament, el cronometrador serà l'encarregat de controlar les possessions amb un cronòmetre no visible, realitzant avisos als equips del temps restant als darrers 4 segons de possessió.



Els aspectes específics de la tasca de l'Operador del Rellotge de Llançament, així com la normativa de possessió estan explicades dins de l'apartat de violacions d'aquesta mateixa presentació.

Distribució a la taula (FIBA)



1. Operador del rellotge de llançament
2. Cronometrador
3. Comissari si n'hi ha
4. Anotador
5. Ajudant d'Anotador
- x. Seients dels substituïts

La taula de l'anotador i les seves cadires han de col·locar-se sobre una plataforma. El comentarista o els encarregats de les estadístiques (si hi fossin) poden asseure's al costat o darrera de la taula dels anotadors.

Distribució a la taula (FCBQ)



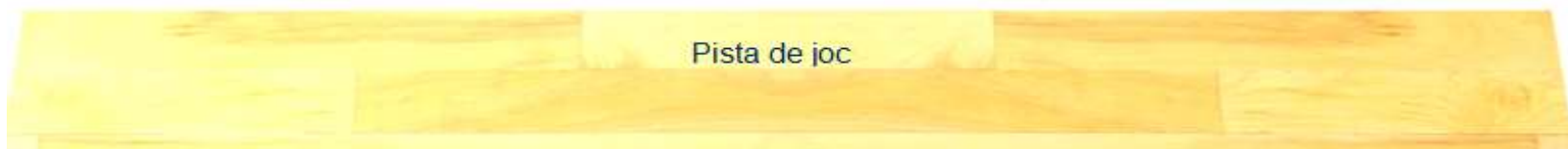
Dos Auxiliars de Taula:

La posició del Cronometrador i de l'Anotador és indiferent.



Tres Auxiliars de Taula (competicions FCBQ):

L'Anotador restarà enmig del Cronometrador i l'Operador del 24, que podran variar les seves posicions.



- En partits amb tres oficials, l'anotador es situarà entre l'operador del rellotge de llançament segons i el cronometrador.
- En partits amb dos oficials serà indiferent.
- La disposició dels aparells electrònics podrà fer variar aquesta distribució.



Escola d'Àrbitres de l'FCBQ

**Continguts dels Cursos de Regles
de Joc**

Tema 4

Configuració dels equip



Configuració d'un equip

- Jugadors (12)
(5 a pista i 7 substituïts)
- Entrenadors (1 + 1)
- Acompanyants (7)



Jugador, substitut i exclòs



- **Jugador**: Jugador facultat per jugar a la pista.
- **Substitut**: Jugador facultat per jugar preparat per entrar a la pista. Passa a ser jugador quan rep autorització de l'Àrbitre per entrar a la pista, o durant un temps mort demana substitució a l'anotador.
- **Exclòs**: Quan ha comès 5 faltes.
- **Desqualificat**: Ha comès una falta desqualificant, dues tècniques, dues antiesportives o una tècnica i una antiesportiva.



Normes d'uniformitat

Les samarretes poden ser T-Shirt sense mànigues o de màniga curta



- Es poden utilitzar mànigues i mitges de compressió que podran ser de qualsevol color (però tot l'equip igual)
- Es pot utilitzar roba pel cap que podrà ser de qualsevol color (però tot l'equip igual)



- Samarreta per dins del pantaló.
- No es pot portar samarreta a sota. (Excepte a competicions FCBQ. En aquest cas, haurà de ser del mateix color que la samarreta de l'equip)
- No es poden dur objectes perillosos pels altres jugadors, ungles llargues, joies ni adornaments al cabell.



Dorsal dels jugadors

Els números vàlids seran el 0 i el 00 i de l'1 al 99



Entrenador: funcions i poders

- 40 minuts abans de l'hora del partit ell o algú en el seu nom ha de facilitar un llistat de: jugadors, capità, entrenador ajudant i acompanyants. A les competicions FCBQ caldrà presentar el llistat almenys 20 minuts abans de l'hora del partit.
- 10 minuts abans de l'hora del partit, ell donarà: sortides (cap jugador pot ser canviat si no és per lesió) i conformitat d'inscrits. Primer l'entrenador de l'equip A.
- Pot sol·licitar temps morts.
- Pot estar dempeus i dirigir l'equip.



Entrenador: funcions i poders



- Pot dirigir-se a la taula, educadament, amb pilota morta i rellotge aturat.
- Informarà a l'Àrbitre del capità quan és substituït.
- Indicarà el jugador que pot llençar tirs lliures francs.
- Només podrà actuar com Entrenador aquella persona que disposi de llicència de l'equip que juga el partit, o de qualsevol equip del mateix Club d'igual o major categoria i edat, sempre i quan estigui en possessió de la titulació necessària per actuar en aquella categoria.



Segon Entrenador: funcions i poders

- Pot sol·licitar temps morts.
- Exerceix funcions d'entrenador si aquest no hi és.
- Pot estar dempeus, sempre i quan només ho estigui un dels dos entrenadors.
- No pot dirigir-se als àrbitres.
- Pot dirigir-se a la taula, educadament, amb pilota morta i rellotge aturat.
- Només pot actuar com Entrenador aquella persona que disposi de llicència de l'equip que juga el partit, o de qualsevol equip del mateix Club d'igual o major categoria i edat, sempre i quan estigui en possessió de la titulació necessària per actuar en aquella categoria.



Capità: funcions i poders



- Representa al seu equip al terreny de joc.
- Pot demanar informació essencial, educadament amb pilota morta i rellotge aturat.
- Pot actuar com a entrenador si no hi ha entrenador, ni ajudant o si no poden continuar exercint-hi.



Acompanyants d'equip: funcions i poders

- Funcions: les assignades per al entrenador.
- Màxim 7 persones.
- Les banquetes tindran espai per 16 persones.
- No pot demanar temps mort, ni aixecar-se ni anar a la taula.
- Pot ser qualsevol persona amb llicència de l'equip que disputa el partit.



Acompanyants amb funcions específiques

- Metge / Fisioterapeuta / Preparador físic.
- Disposen d'una llicència expedida a favor d'un equip.
- Aquestes llicències permeten actuar com acompanyants de qualsevol equip del Club al que pertanyen.



Delegat de camp: funcions i poders



- Facilitar la tasca dels Àrbitres i de l'equip contrari.
- Ha de seure a prop de la taula.
- És obligatori que hi sigui i que l'Àrbitre informi si no hi és.
- En categories de promoció pot actuar a diverses pistes si són contigües.



Directiu: funcions i poders



- Els directius de Clubs disposen d'una llicència que els identifica.
- Aquesta llicència els hi permet actuar com a delegat de camp de als partits de qualsevol categoria que disputi el seu club.
- La llicència de Directiu no permet actuar com acompanyant a cap partit que el seu club disputi, independentment que ho faci com a local o visitant.



Director Tècnic: funcions i poders



- La llicència de Director Tècnic es tramitarà a favor d'un dels equips d'un Club. El Director Tècnic d'un Club podrà actuar com a Entrenador, Segon Entrenador o acompanyant de qualsevol dels equips del seu Club d'una categoria igual o inferior a la que consta a la seva llicència.
- Només existeix a Catalunya.



Inscripció de participants (I)

Jugador presenta llicència amb fotografia.



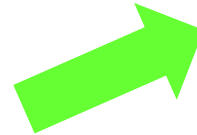
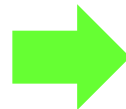
0



Jugador presenta llicència sense fotografia.

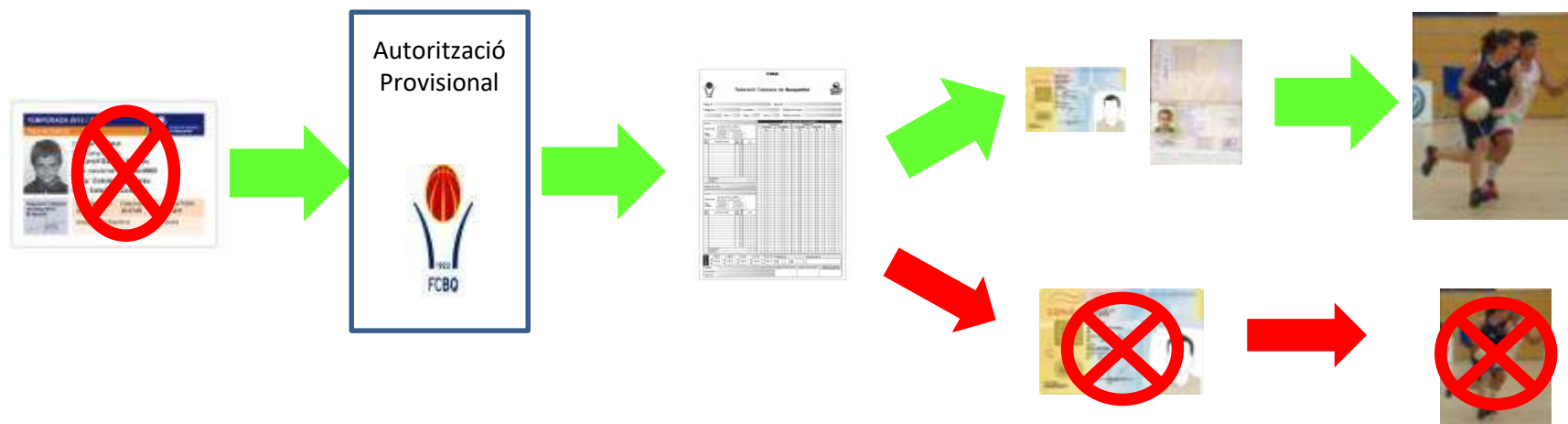


0



Inscripció de participants (II)

Jugador no presenta llicència i presenta autorització provisional



Jugador no presenta ni llicència ni autorització provisional:

NO S'INSCRIU A L'ACTA I NO JUGA



Alineació de jugadors i entrenadors (I)



Cal diferenciar clarament el fet d'inscriure's a l'acta del d'estar facultat per jugar.

DOCUMENT	INSCRIPCIÓ	FACULTAT
Llicència amb foto	SÍ	SÍ
Llicència sense foto	SÍ	Amb dni SÍ Sense dni NO
DNI	NO	NO
Res	NO	NO

Alineació de jugadors i entrenadors

Indispensable que l'entrenador revisi la inscripció dels jugadors del seu equip abans de començar el partit.

Partits amb norma d'alineació

Abans de l'inici de cada període de joc, l'entrenador signarà de conformitat amb les entrades de jugadors.

Article 165.- *Per a poder actuar un jugador o entrenador en un partit caldrà necessàriament que, abans del seu començament, hagi estat inscrit amb el seu equip a l'acta oficial de joc. Un cop signada la relació de jugadors inscrits per l'entrenador o, en el seu defecte, pel capità del respectiu equip, no se'n podrà afegir ni treure'n cap.*

És sempre responsabilitat de l'àrbitre principal d'un partit vetllar que es compleixin les normes que regulen la inscripció dels jugadors a l'acta oficial de joc, que es fixen en els articles següents d'aquest Reglament.

Inscripció de jugadors a l'acta



Es poden inscriure com a jugadors per disputar el partit

- Jugadors amb **llicència d'aquell equip**.
- Jugadors amb llicència del mateix club, d'un equip de la **mateixa categoria però menor nivell** (reforços).
Per exemple un jugador del cadet de nivell B pot reforçar al cadet de nivell A.
- Jugadors del mateix club, però **d'equips d'inferior categoria**. *Per exemple jugadors de categoria infantil es poden alinear amb l'equip cadet. (Excepció: normativa específica 1r any).*
- Jugadors vinculats.

Es poden inscriure com a entrenadors per dirigir els partits

- Entrenadors amb llicència d'aquell equip, o d'altre equip d'igual o major categoria i/o edat del mateix Club que disposin de la titulació necessària per actuar en aquella categoria.
- Director Tècnic del Club

Podran ser inscrits per realitzar les funcions d'Entrenador o Segon Entrenador indistintament.

NO es podran inscriure com a entrenadors per dirigir els partits

- Qualsevol persona que no presenti una llicència d'Entrenador d'aquell EQUIP, o d'altre equip del mateix Club de categoria i/o edat inferior.

Inscripció d'entrenadors a l'acta



Es modifica l'article 79 del Reglament Jurisdiccional, que regula la inscripció d'Entrenadors a l'acta de joc:

Article 79.- La Llicència dels entrenadors ha de ser diligenciada per la Federació a favor d'un equip determinat. Un mateix equip pot tenir diversos entrenadors. La Llicència d'entrenador faculta al seu titular per poder actuar com a entrenador, a més de l'equip amb el qual té la Llicència tramitada, en qualsevol equip del seu club, sempre que la seva titulació li permeti entrenar aquell equip en virtut del que disposa l'article 76 del present Reglament, i per tant, podrà ser inscrit com a entrenador en l'acta d'un partit sempre que presenti la corresponent Llicència Federativa. Les Bases de Competició podran limitar l'aplicació d'aquest article en determinades competicions.

En aquest sentit, a partir de la temporada 2019-2020, a la llicència s'inclourà el corresponent grup en funció de la titulació del federat.



Inscripció d'entrenadors a l'acta

GRUP SUPERIOR	Certificat d'entrenador/a de Nivell III o títol de Tècnic Esportiu Superior en Bàsquet : competicions sènior de caràcter nacional i Seleccions Nacionals.
GRUP A	Curs de Categoria Sènior, o Curs Federatiu Nivell 2, o Curs de 2n. Nivell de Tècnic Esportiu en Basquetbol : equips d'edat "pre-mini" fins a "sènior" inclòs.
GRUP B	Certificació de Formació en Basquetbol o Curs Federatiu Nivell 1: equips d'edat "pre-mini" fins a "sènior" inclòs, excepte cadet preferent, JÚNIOR preferent, i equips sènior de Segona Categoria, Primera Categoria i Copa Catalunya.
GRUP C	Certificació d'Iniciació al Basquetbol o Curs de Monitor per Equips de Categoria de Minibàsquet i Passarel·la, o Curs d'Iniciació Federatiu: equips d'edat "pre-mini" fins a "infantil" inclòs.
GRUP D	Curs Federatiu de Nivell 0: equips d'edat "pre-mini" i "mini"

D'aquesta manera, a la part superior de la llicència d'Entrenador s'indicarà el grup al que pertany. Això comporta que els Entrenadors, independentment de la categoria de la seva llicència, podran actuar com a Entrenador en qualsevol partit del seu Club sempre i quan ho permeti el Grup de la seva llicència.



GRUP SUPERIOR
TEMPORADA 2019-2020

Categoria: COPA CATALUNYA MASCULINA
HERRERO GOMEZ, DAMIA
1111115208 17/12/1968
C.B. VIC - UNIVERSITAT DE VIC 1 / 08048.19
CLUB BASQUET VIC

Data tramitació: 31/08/2018 Data impressió: 18/06/2019 Quota FCBQ: 76 €

Asseguradora Esportiva:
FIATC PÒLISSA 57/149 (GRUP 1)
TELÈFON D'ASSISTÈNCIA 933 966 690

Federació Catalana de Basquetbol
El Baix



GRUP 1
TEMPORADA 2019-2020

Categoria: CADET MASCULI PROMOCIÓ
GARCIA GARCIA, JOSEP ANOL
111111385A 1/08/1974
C.B. VIC - UNIVERSITAT DE VIC 1 / 08048.19
CLUB BASQUET VIC

Data tramitació: 31/08/2018 Data impressió: 18/06/2019 Quota FCBQ: 76 €

Asseguradora Esportiva:
FIATC PÒLISSA 57/149 (GRUP 1)
TELÈFON D'ASSISTÈNCIA 933 966 690

Federació Catalana de Basquetbol
El Baix

Inscripció d'entrenadors a l'acta

Modalitat	COMPETICIÓ	TITULACIONS ENT. PER GRUPS				
		SUPERIOR.	A	B	C	D
Bàsquet	COPA CATALUNYA MASCULINA					
Bàsquet	C. CATALUNYA MASCULÍ DE PRIMERA CATEGORIA					
Bàsquet	C. CATALUNYA MASCULÍ DE SEGONA CATEGORIA					
Bàsquet	C. CATALUNYA MASCULÍ DE TERCERA CATEGORIA					
Bàsquet	SÈNIOR MASCULÍ TERRITORIAL A					
Bàsquet	SÈNIOR MASCULÍ TERRITORIAL B					
Bàsquet	SÈNIOR MASCULÍ B (Girona-Lleida)					
Bàsquet	SOTS-25 MASC A, B I PREFERENT					
Bàsquet	SOTS-21 MASC NIVELL A-1, NIVELL A-2 I NIVELL B					
Bàsquet	JÚNIOR MASCULÍ PREFERENT					
Bàsquet	JÚNIOR MASCULÍ INTERT. I NIVELLS (A, B I C)					
Bàsquet	JÚNIOR MASCULÍ 1R. ANY					
Bàsquet	CADET MASCULÍ PREFERENT					
Bàsquet	CADET MASCULÍ INTERT. , PROMOCIÓ I 1R ANY					
Bàsquet	INFANTIL MASC. PREFERENT, INTERTER, PROMOCIÓ I 1R ANY)					
Esc. Bàsquet	INFANTIL MIXTE E (COMPETICIO)					
Bàsquet	PRE-INFANTIL MASCULÍ PROMOCIÓ					
Esc. Bàsquet	PRE-INFANTIL MIXTE E (COMPETICIO)					
Bàsquet	MINI MASCULÍ PROMOCIÓ					
Esc. Bàsquet	MINI MIXTE E (COMPETICIO)					
Bàsquet	PRE-MINI MASCULÍ PROMOCIÓ					
Esc. Bàsquet	PRE-MINI MIXTE E (COMPETICIO)					
Bàsquet	COPA CATALUNYA FEMENINA					
Bàsquet	C. CATALUNYA FEMENÍ DE PRIMERA CATEGORIA					
Bàsquet	C. CATALUNYA FEMENÍ DE SEGONA CATEGORIA					
Bàsquet	C. CATALUNYA FEMENÍ DE TERCERA CATEGORIA					
Bàsquet	SÈNIOR FEMENÍ TERRITORIAL					
Bàsquet	SOTS-25 FEMENÍ I NIVELL B					
Bàsquet	JÚNIOR FEMENÍ PREFERENT					
Bàsquet	JÚNIOR FEMENÍ INTERT., NIVELL A I NIVELL B					
Bàsquet	CADET FEMENÍ PREFERENT					
Bàsquet	CADET FEMENÍ INTERT. I PROMOCIÓ					
Bàsquet	CADET FEMENÍ 1R. ANY					
Bàsquet	INFANTIL FEMENÍ PREFERENT, INTERTER, PROMOCIÓ I 1R ANY					
Bàsquet	PRE-INFANTIL FEMENÍ PROMOCIÓ					
Bàsquet	MINI FEMENÍ PROMOCIÓ					
Bàsquet	PRE-MINI FEMENÍ PROMOCIÓ					
Esc. Bàsquet	INFANTIL MIXTE (ESCOLA)					
Esc. Bàsquet	PRE-INFANTIL MIXTE (ESCOLA)					
Esc. Bàsquet	MINI MIXTE (ESCOLA) I PREMINI MIXTE (ESCOLA)					

Podran seure a la banqueta com acompanyants (fins a un màxim de 7) les persones que disposin de llicències d'aquell equip:

- Entrenadors amb llicència de l'equip que disputa el partit (que no fan la funció d'Entrenador en aquell partit)
- Director Tècnic (que no fa la funció d'Entrenador en aquell partit).
- Tothom que tingui llicència de Delegat d'Equip d'aquell equip.
- Jugador amb llicència de l'equip que no estiguin inscrits a l'acta (lesionats, no convocats).
- Metge / Fisioterapeuta / Preparador Físic amb llicència de qualsevol equip del Club.

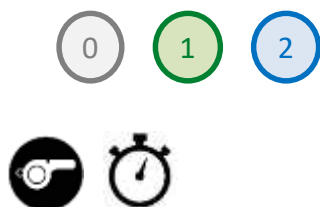
No podran seure a la banqueta com acompanyants:

- Directius del Club.
- Delegats de Camp.
- Qualsevol altre persona que presenti una llicència d'un equip d'una altra categoria del Club (tot i que sigui de categoria superior), excepte en el cas de la llicència de metge, fisioterapeuta o preparador físic.

Podran realitzar la tasca de Delegat de Camp:

- Directius del Club.
- Delegats de Camp.

Qualsevol d'aquestes llicències, independentment de la categoria a la que estigui expedida permet realitzar la tasca de delegat de camp a qualsevol dels partits que organitzi el Club com a local.



Escola d'Àrbitres de l'FCBQ

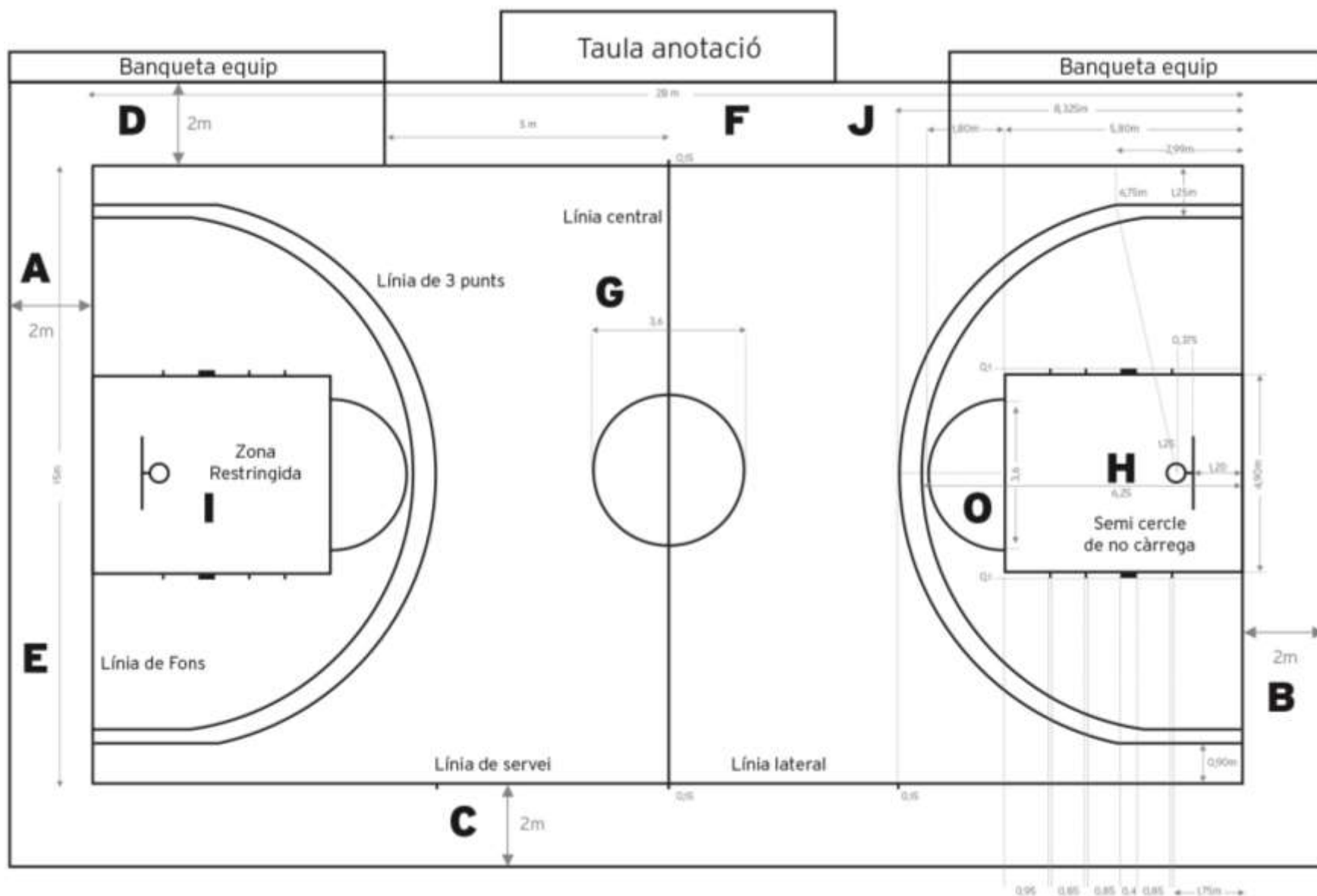
Continguts dels Cursos de Regles de Joc

Tema 5

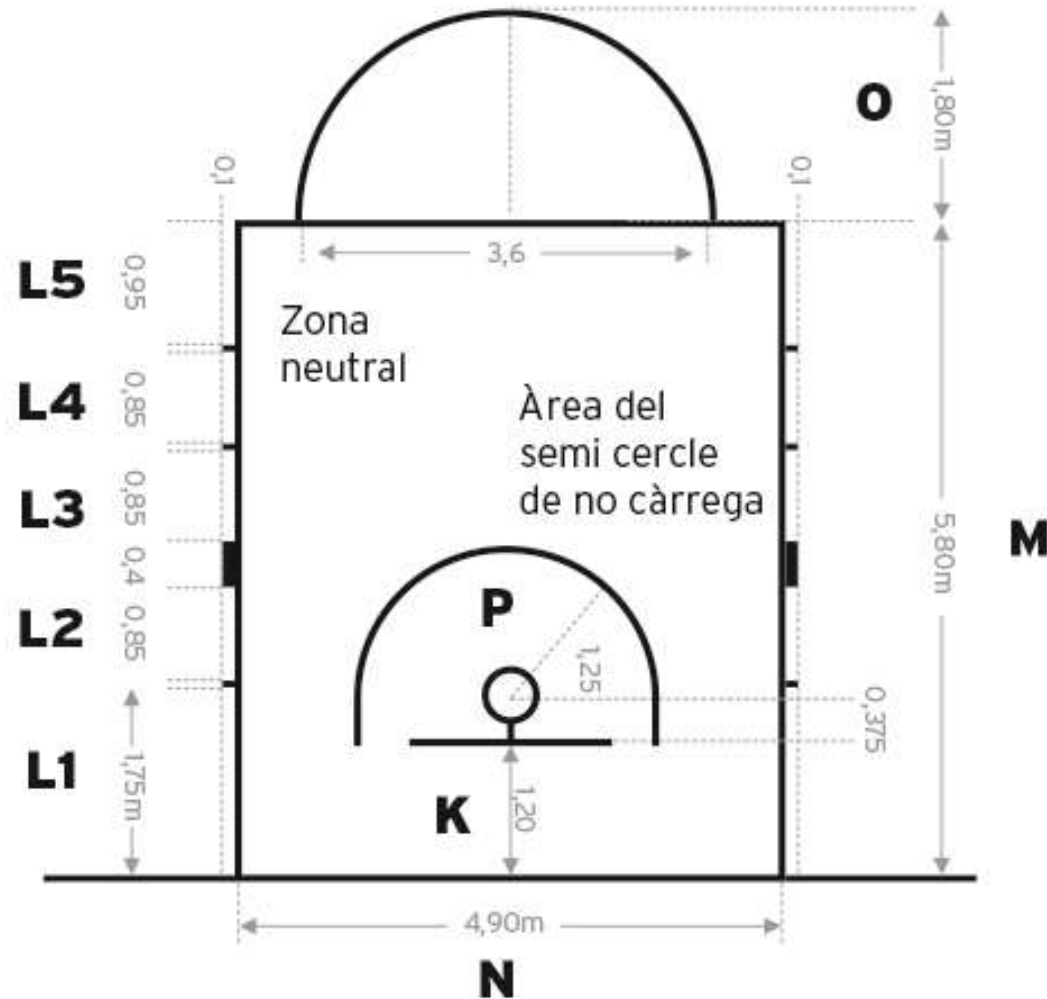
Pista de Joc i Equipament



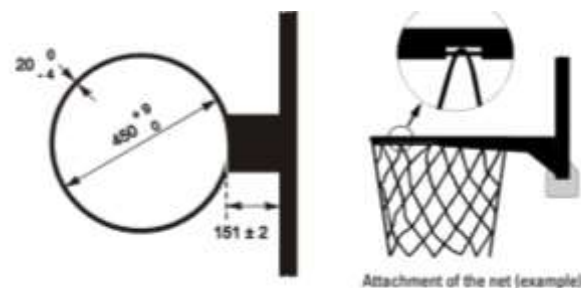
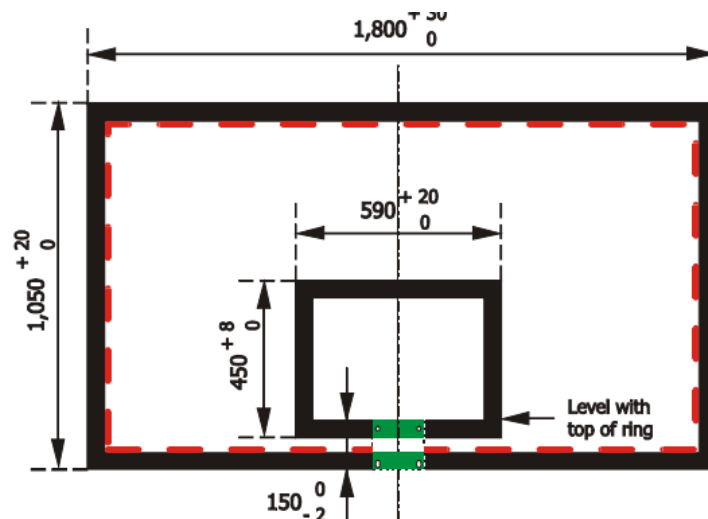
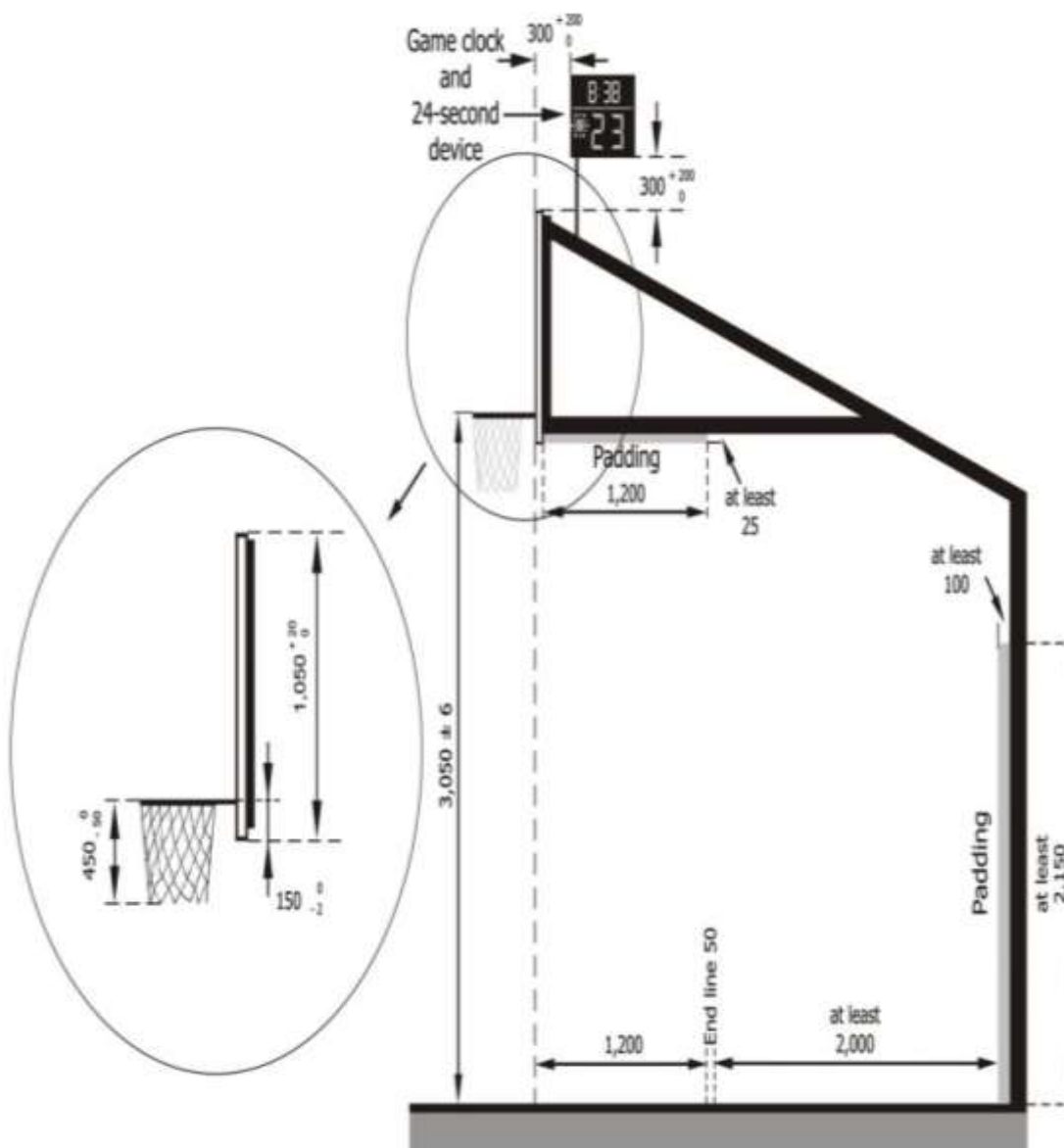
Terreny de joc FIBA



Terreny de joc FIBA



Terreny de joc FIBA



Terreny de joc (FIBA - FCBQ)



PISTA OFICIAL

6,75m



COPA CATALUNYA
CAMP. 1^a CAT.
SOTS 21 M. PREF
JUNIOR PREF.
CADET PREF.

PISTA OFICIAL

6,25m



RESTA DE CATEGORIES



PISTA AUTORITZADA

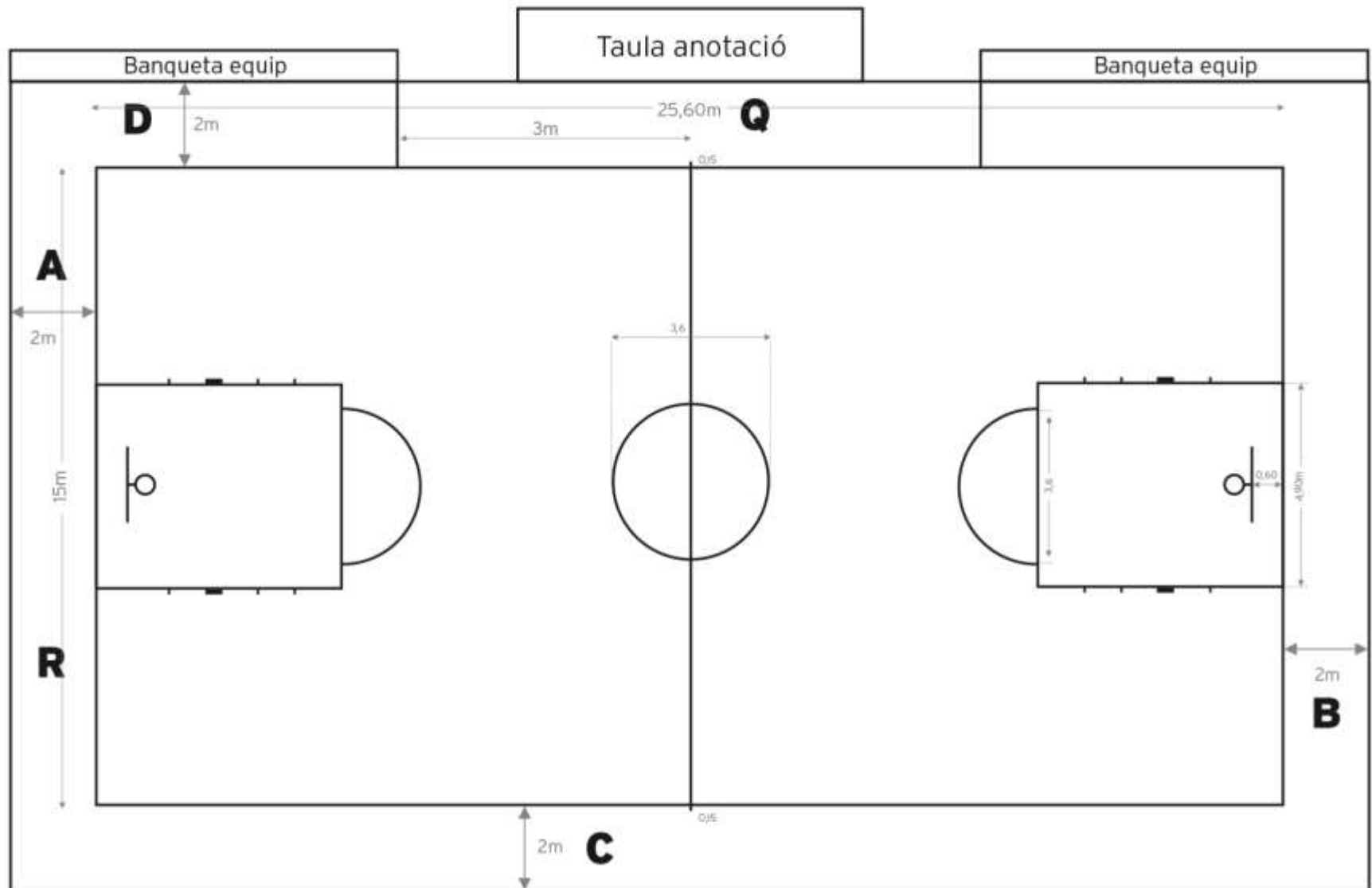
6,25m



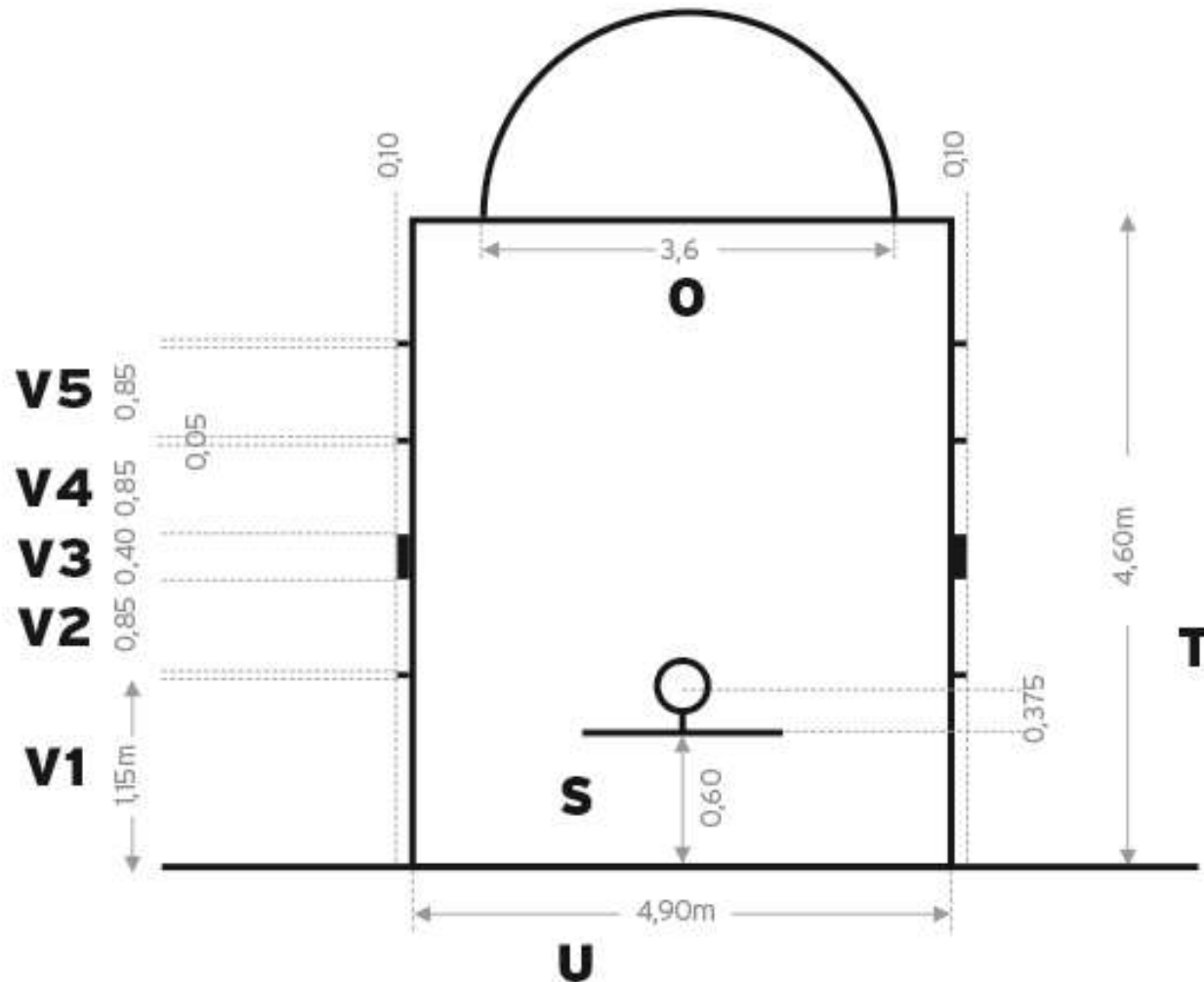
En cas de coexistència d'ambdues
àrees restringides, s'utilitzarà la
rectangular.

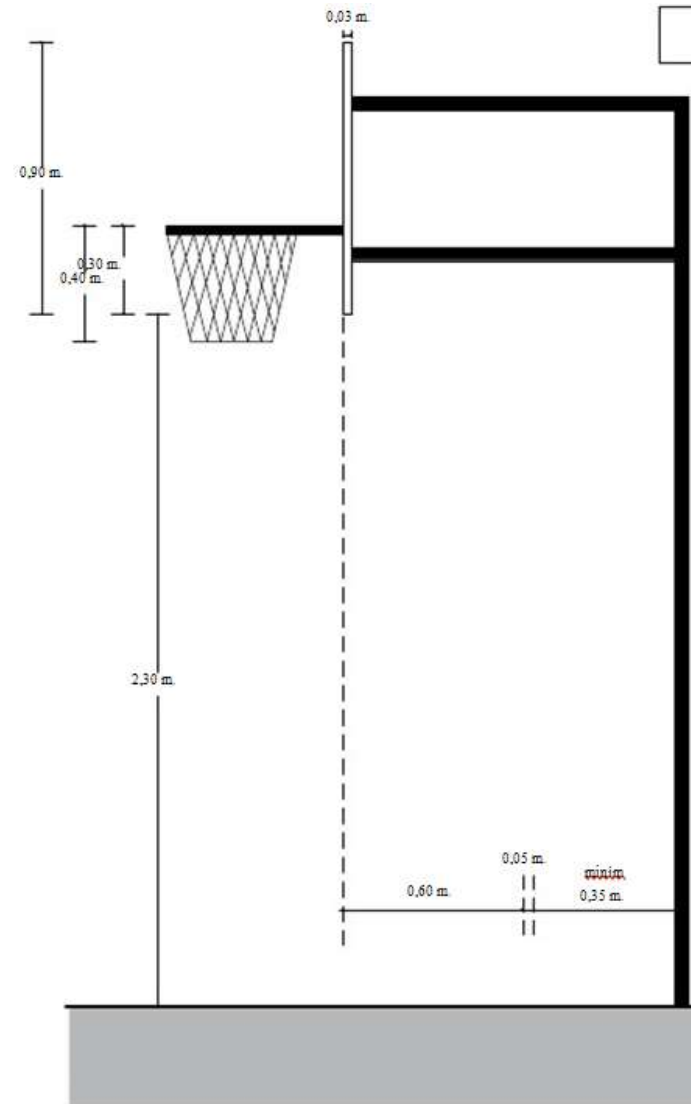
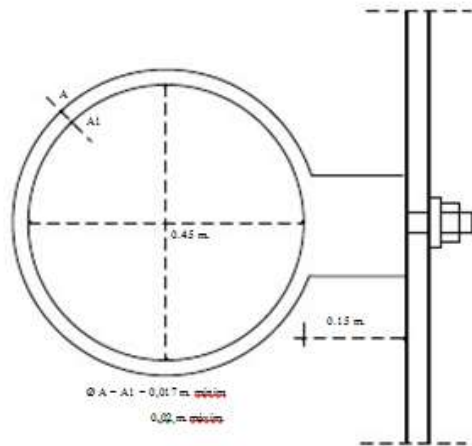


Terreny de joc Minibàsquet



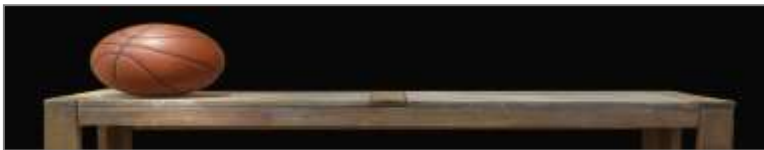
Terreny de joc Minibàsquet





Serà obligatori el següent equipament:

- Cistelles
- Pilotes de basquetbol de la marca i model establert.
- Rellotge, marcador i aparell de 24 segons
- Cronòmetre o un aparell (visible) apropiat que controli els temps morts que no sigui el rellotge de joc.



Equipament

- Dos senyals acústics independents clarament diferents entre ells.
- Acta de joc (digital o paper).
- Indicadors de faltes personals.
- Indicadors de faltes personals d'equip.
- Fletxa d'alternança de possessió.
- Enllumenat adequat.



Equipament: Pilotes



Les Bases de Competició aprovades per l'Assemblea de l'FCBQ estableixen els diferents models de pilotes oficials per cada competició. L'Equip local serà l'encarregat de proporcionar les pilotes de partit i d'escalfament segons la normativa establerta.

Pilota oficial de joc: és obligatori l'ús del model de pilota SPALDING FCBQ (amb logotips FCBQ) segons els models i categories indicats a la taula posterior.

Tanmateix, es podrà jugar amb pilotes del model superior

Pilotes d'escalfament: es recomana disposar de 4 pilotes per l'equip visitant i 4 pilotes per l'equip local, i que aquestes siguin prioritàriament del model d'SPALDING FCBQ oficial (o en el seu defecte, el model SPALDING autoritzat, és a dir sense logotips FCBQ).

En les instal·lacions esportives en les quals existeixi coincidència de partits d'un mateix club i a més coincideixi el model oficial establert de pilotes de joc, el mínim de pilotes a disposar serà, a part de la pilota oficial de joc, de 1 pilota per l'equip visitant i 1 pilota per l'equip local, les quals han de ser del model d'SPALDING FCBQ oficial o SPALDING autoritzat).

L'Àrbitre Principal serà el responsable de triar la pilota de partit. Triarà la que consideri que està en millors condicions de les proporcionades per l'equip local.

(Si ho creu convenient pot seleccionar una pilota aportada per l'equip visitant).



Equipament: Pilotes



Categoria	Campionats de Catalunya		Campionats Territorials	
	Masculí	Femení	Masculí	Femení
Lligues Catalanes ACB/FEB Copa Catalunya	TF 500-7	TF 500-6		
Resta de categories sènior, sots 25, sots 21, júnior, cadet i infantil	TF 250-7	TF 250-6	TF 50-7	TF 50-6
Pre infantil i mini	TF 250-5		TF 50 - 5	TF 50 - 5
Pre mini			TF 50-5	TF 50-5

TF 500	TF 250	TF 50
		

Els models indicats en aquest quadre són els mínims exigibles per a cada categoria. Els podran jugar amb els models 500 o 250 de la mida corresponent si així ho desitgen





Escola d'Àrbitres de l'FCBQ

Continguts dels Cursos de Regles
de Joc

Tema 6

Normes

Pre-partit





Temps d'arribada dels àrbitres a les instal·lacions: 45 minuts
(1h a per qualsevol partit amb 3 Auxiliars de Taula designats:
Copa Catalunya, 1a catalana, Júnior, Cadet i Infantil Preferents)

Normes pre-partit



Temps d'arribada dels Àrbitres al **terreny de joc: 20 minuts**

*Temps d'espera a un equip o Àrbitre que arriba amb retard: **15 minuts***



20 minuts abans de l'hora del partit

Relació de l'equip i nomenament del capità. (Als partits FIBA, FEB i ACB caldrà presentar el llistat 40 minuts abans de l'hora del partit)

Elecció de pilota: cap equip la fa servir per escalfar.

Identificació d'inscrits a l'acta.



10 minuts abans de l'hora del partit

Conformitat d'inscripcions i alineacions
(signatura en primer lloc de l'equip A).



Suspensió d'un partit per incompareixença

Quinze minuts després de l'hora oficial del començament del partit un equip no està present o no té 5 jugadors facultats per jugar.

Un equip es nega a jugar després d'haver rebut l'ordre de fer-ho per part de l'àrbitre.



Suspensió d'un partit per inferioritat

Si un equip es queda al terreny de joc amb menys de dos jugadors



1



Escola d'Àrbitres de l'FCBQ

**Continguts dels Cursos de Regles
de Joc**

Tema 7

Conceptes genèrics



Temps de joc

CATEGORIA	1a PART			DESCANS	2a PART			INTERV.	PERÍODES EXTRES		
	1 Q.	INT	2 Q		3 Q	INT	4 Q		P.E.	INT	...
FCBQ	10'	1'	10'	10'	10'	1'	10'	1'	5'	1'	...

CATEGORIA	1a PART							½ PART	2a PART							INT.		
	1Q		2Q		3Q		4Q		1Q		2Q		3Q		4Q	int	PE	
PASSARELL·LA	5'	int	5'	int	5'	int	5'	3'	5'	int	5'	int	5'	int	5'	1'	3'	...
	2 TEMPS MORTS (no poden ser al mateix període)																1 T.M.	

CATEGORIA	1a PART							½ PART	2a PART							INT.		
	1Q		2Q		3Q		4Q		1Q		2Q		3Q		4Q	int	PE	
MINIBÀSQUET	6'	int	6'	int	6'	int	6'	3'	6'	int	6'	int	6'	int	6'	1'	3'	...
	2 TEMPS MORTS (no poden ser al mateix període)																1 T.M.	

- La durada dels intervals de joc està fixada segons els reglaments de cada categoria.
- En el cas dels partits que es disputen amb reglament passarel·la o minibàsquet, l'interval entre períodes és una interrupció del partit per tal que l'entrenador faciliti i signi el cinc de sortida. Excepte la mitja part, que té una durada de 3 minuts, la resta d'interval, tindran la mínima durada possible.
- Si un equip no torna a la pista de joc immediatament després de l'interval de joc de la mitja part, es carregarà un temps mort a l'equip infractor.
- Si l'equip enredereix la tornada a la pista de joc en interval que no és la mitja part o al final d'un temps mort, rebrà un avís. En cas de reincidència es podrà carregar un temps mort.

Rellotge de partit: posada en marxa

El rellotge de partit es posarà en marxa:

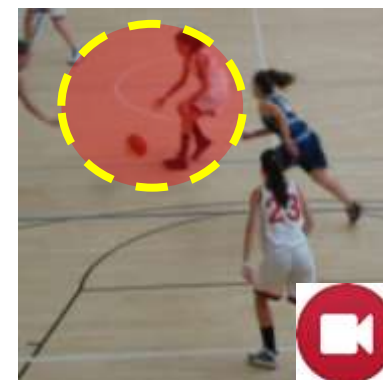
En un salt entre dos quan un dels saltadors toqui la pilota legalment.



Després d'un únic o darrer tir lliure no encistellat i la pilota continua en joc, quan la pilota és tocada per un jugador en la pista de joc.

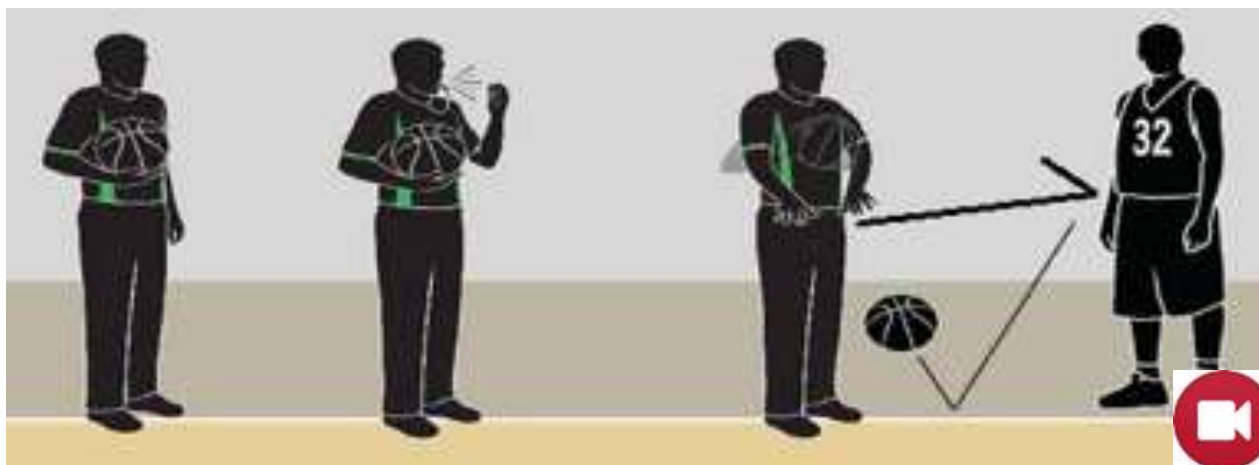


Després d'un servei de fora de banda o fons, la pilota és tocada per un jugador que està a dins del terreny de joc.



L'àrbitre realitzarà una xiulada d'avís:

- Inici del partit (abans d'entrar al cercle central).
- Abans de donar la pilota per iniciar cada quart.
- Abans de donar la pilota per un servei a un fons ofensiu. (A les competicions organitzades per l'FCBQ aquest punt només s'aplica en partits d'arbitratge doble).



Rellotge de partit: aturada

El rellotge de partit s'aturarà:

Al final d'un període, part o partit.



Quan xiuli l'àrbitre.



Després de cistella durant els 2 últims minuts del quart quart o de la pròrroga. (esperar punts)



Quan hi hagi un temps mort concedit després de cistella.



Relotge de partit: aturada

El rellotge de partit s'aturarà:

Sona el senyal del rellotge de llançament i un equip té el control de la pilota.



Inici d'un partit



Comença amb un salt entre dos, quan la pilota surt de les mans de l'Àrbitre.

Obligatori començar el partit amb 5 jugadors facultats per jugar.

Condició de la pilota: Viva

Salt entre dos: la pilota surt de les mans de l'àrbitre.



Tir lliure: l'àrbitre dona la pilota al llançador.



Servei banda/fons: l'àrbitre posa la pilota a disposició del jugador.



Condició de la pilota: Viva (acció contínua)



- Quan l'àrbitre xiuli una falta a un jugador de l'equip defensor mentre un jugador de l'equip atacant ja hagi iniciat una acció de tir, la pilota continuarà viva i en cas d'aconseguir-se la cistella aquesta serà vàlida.
- Aquest punt s'aplica tant si el jugador atacant que rep la falta és el que està en acció de tir com si la rep qualsevol altre jugador de l'equip.



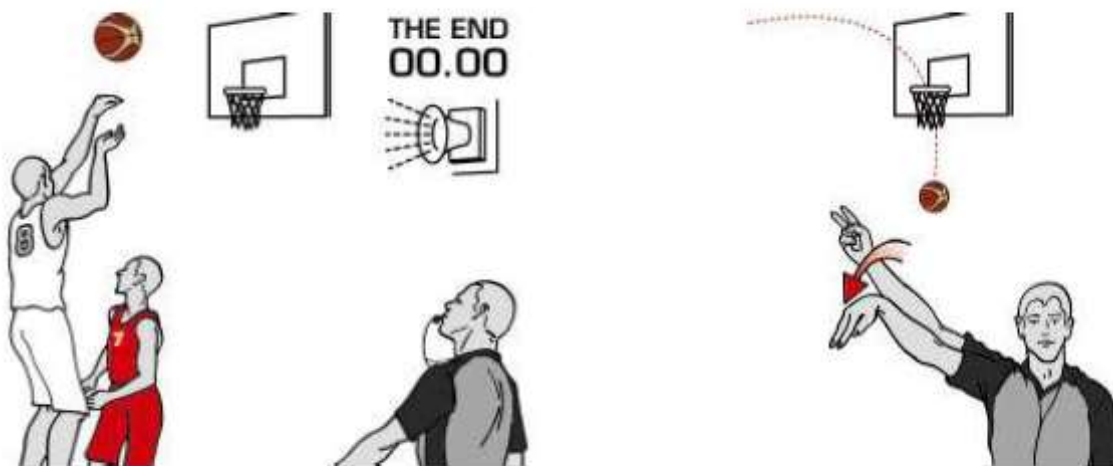
Condicció de la pilota: Morta

- Quan hi ha cistella.
- Sona el xiulet de l'àrbitre, excepte si es tracta d'un jugador en acció contínua o la pilota és a l'aire a conseqüència d'un tir a cistella. En aquest cas no es pot tocar la pilota després de tocar la cistella.
- Tir lliure no convertit i seguit d'altres tirs lliures o altre penalització.



Condió de la pilota: Morta

Sona la senyal de final d'una part, quart o pròrroga, excepte si la pilota és en l'aire a conseqüència d'un tir a cistella. En aquest cas no es pot tocar la pilota després de tocar la cistella.



Condicíó de la pilota: Morta

Pilota tocada legalment per un jugador després d'expirar el temps de joc d'una part o d'un quart, o després que s'hagi xiulat una falta.



Si un jugador **toca la pilota legalment** en trajectòria ascendent a la cistella després que **hagi sonat la botzina de final de quart o de possessió**, la pilota queda morta, i encara que entrés a cistella **NO es concediran punts**.

Salt entre dos i regla de la possessió alterna



L'encontre s'iniciarà amb un salt entre dos. A partir d'aquell moment totes les situacions de salt entre dos es solucionaran utilitzant la regla de la possessió alterna.

Es produeix una situació de salt entre dos quan:

- Hi ha una pilota retinguda.
- La pilota es tocada per dos jugadors alhora i surt fora.
- L'Àrbitre dubta de quin jugador ha estat l'últim en tocar-la.
- Doble falta sense control per cap equip.
- La pilota queda retinguda als suports de l'anella.
- Per iniciar els períodes.



Salt entre dos i regla de la possessió alterna



L'equip que controla la pilota per primera vegada té la primera possessió alterna en contra. Després a cada situació de salt entre dos els equips aniran alternant la possessió de la pilota.



Controla la pilota l'equip blanc, que ataca cap a l'esquerra.

La fletxa es posarà cap a la dreta, afavorint l'equip groc



El procés de possessió alterna finalitza quan:

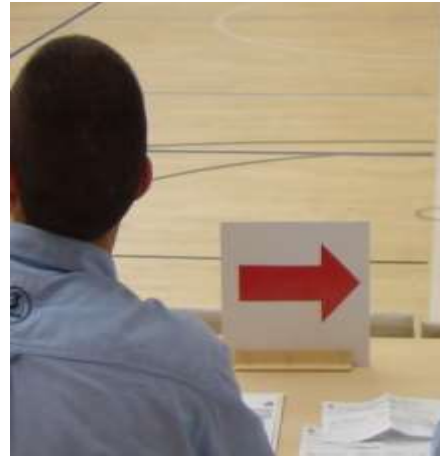
- La pilota és tocada per un jugador a la pista.
- Un dels equips comet una violació durant el servei.
- La pilota queda encaixada a la cistella.



Possessió alterna: exemples



L'àrbitre sanciona una situació de salt entre dos.



Realitza el servei l'equip al qui correspon la fletxa d'alternança.



Un cop realitzat el servei la pilota és legalment tocada per un jugador/a dins la pista



En aquest moment es canvia la fletxa

Possessió alterna: exemples

Servei



Situació d'alternança.

Pilota tocada legalment per un jugador a pista

Canvi de direcció

Servei amb violació



Servei d'alternança

Violació al servei de banda

Canvi de direcció

Servei amb falta personal



Servei d'alternança

Falta abans que la pilota sigui tocada per un jugador a pista

No es canvia la direcció

Control de la pilota

Un **jugador té el control** de la pilota quan:

La té agafada



La subjecta



La bota o la fa rodolar



Un equip té el control de la pilota:

- Quan un jugador d'aquest equip té la pilota, o té el dret sobre, el control de la pilota.
- Quan jugadors d'aquest equip s'estan passant la pilota.



Control de la pilota

El control de pilota d'un equip, **finalitza**:

- Quan un adversari obté el control de la pilota.
- Quan la pilota queda morta.
- En un llançament a cistella o tir lliure la pilota deixa la mà del tirador.



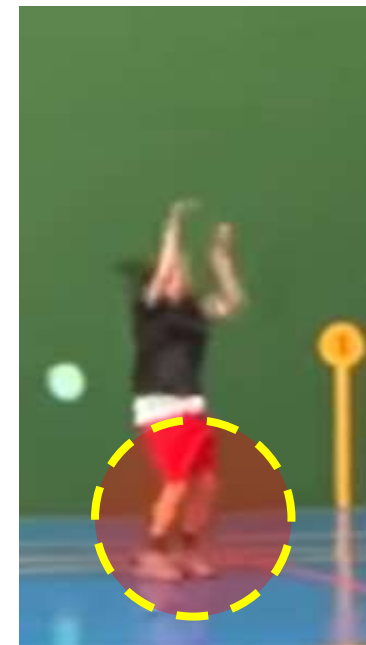
Jugador en acció de tir

Inici

El jugador comença el moviment ascendent del braç.

Final

La pilota surt de la mà del llançador. En un tir en suspensió fins que el jugador no torna a tocar amb els dos peus a terra



Jugador en acció de tir

Si un jugador en acció de tir/continuada finalitza la seva acció fent una passada, no es considerarà que ha realitzat una acció de tir.



Cop de dits

Un cop de dits d'un jugador cap a cistella es considera acció de llançament.





Una cistella és reeixida quan la passa o es queda dintre de la cistella.

Valor (1 punt, 2 punts i 3 punts):

Tir lliure a conseqüència de la penalització d'una falta: **1 punt**.

Una cistella des de **dins** de la línia de **6.25m./6.75m.**: **2 punts**.

Una cistella des de **fora** de la línia de **6.25m./6.75m.**: **3 punts**.

Autocistella Involuntària

Serà vàlida i s'apunta al capità en pista de l'altre equip.

Exemple:

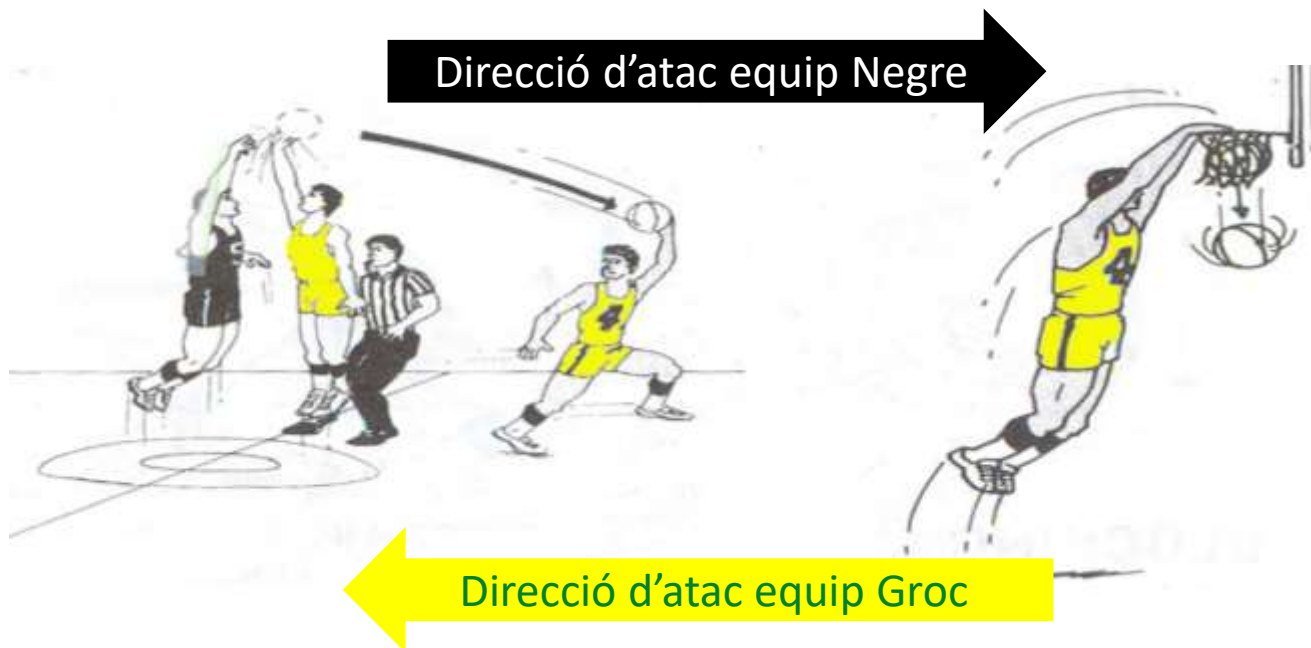
El partit s'inicia amb un salt entre dos

Un jugador de l'equip Groc controla la pilota

Es confon de direcció de joc

Encistella a la seva pròpia cistella

Dos punts per l'equip Negre. Servei de fons per l'equip groc



Autocistella Voluntària

No es vàlida, i es sancionarà violació contra l'equip que ha fet l'autocistella

Exemple:

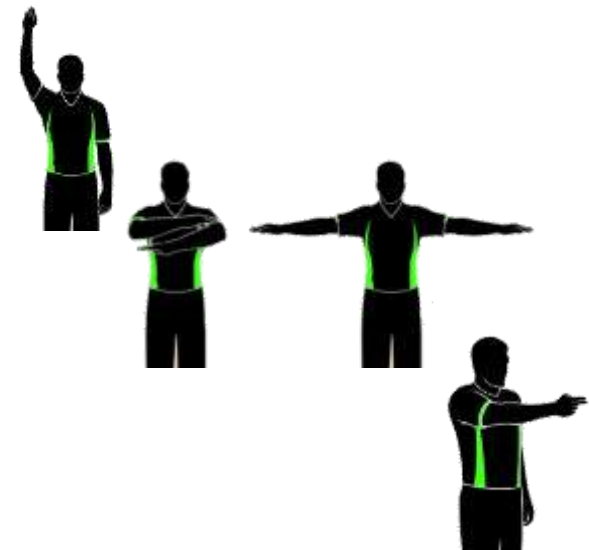
Un equip guanya per dos punts, quan resten pocs segons per finalitzar el partit. Per tal d'intentar superar l'average de punts, prefereix disputar un període extra per tenir opcions de guanyar per més punts.

L'entrenador dóna l'ordre perquè els seus jugadors converteixin una cistella a la seva pròpia cistella.

La cistella no serà vàlida, l'àrbitre sancionarà violació i es concedirà un servei de banda per l'equip rival



Direcció d'atac equip Negre



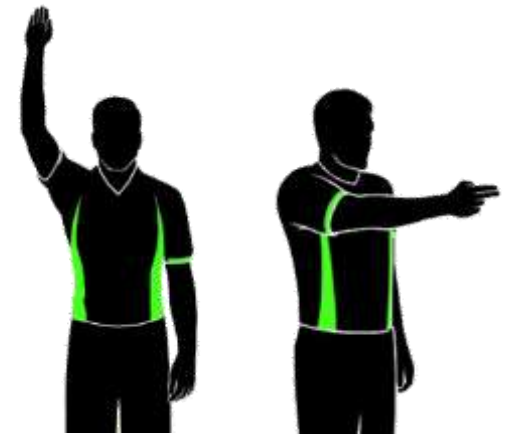
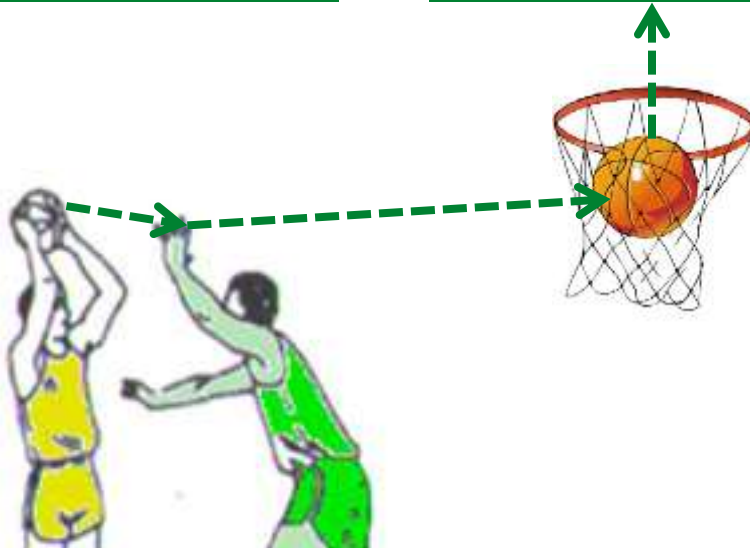
Pilota que entra per sota

Violació

Un jugador de l'equip verd toca la pilota durant una passada realitzada pel jugador de l'equip groc.

La pilota entra per la part inferior de la cistella

Violació de l'equip verd. Servei de banda per l'equip groc





1



Escola d'Àrbitres de l'FCBQ

Continguts dels Cursos de Regles de Joc

Tema 8

Temps Mort i Substitucions



Temps mort i substitució



- Una oportunitat de temps mort/substitució **comença**:

	TEMPS MORT	SUBSTITUCIÓ
L'àrbitre fa sonar el seu xiulet.	SÍ	SÍ
S'aconsegueix una cistella de camp, que no és durant els dos últims minuts.	Sí (per l'equip que la rep)	NO
S'aconsegueix una cistella de camp, durant els dos últims minuts.	Sí (per l'equip que la rep)	Sí (per l'equip que la rep)
S'aconsegueix una cistella durant el darrer o únic tir lliure, o seguit d'altres penalitzacions.	SÍ	SÍ

Temps mort i substitució

- Una oportunitat de temps mort/substitució **finalitza** quan la pilota es a disposició del jugador que ha de realitzar el servei, o ha de llançar un(s) tir(s) lliure(s).



- Un sol·licitud de temps mort o substitució podrà ser cancel·lada fins el moment en que el cronometrador faci sonar el seu senyal per indicar-la.

Temps mort



- Temps morts disponibles

PASSAREL·LA i MINIBÀSQUET	1a part				2a part				
	1r q.	2n q.	3r q.	4t q.	5é q.	6é q.	7é q.	8é q.	Període Extra
	2 Temps Morts (no poden ser al mateix període)								1 temps mort cada Període Extra

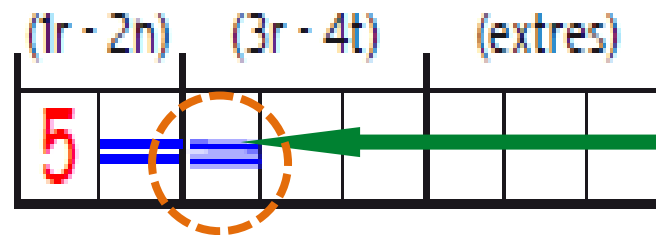
FIBA - FCBQ	1a Part		2a Part		
	1r quart	2n quart	3r quart	4t quart	Període extra
	2 temps morts		3 temps morts		1 temps mort cada Període extra

- Els temps morts no utilitzats no es poden acumular per la següent part o pròrroga.

Temps mort

Si el rellotge de joc indica 2:00 durant el 4t període i encara no s'ha concedit cap temps mort a un equip, l'anotador barrarà amb una doble línia la primera casella.

Temps morts



En partits on s'aplica el Reglament FIBA, si quan resten 2:00 per acabar el 4t quart, un equip encara té els 3 temps morts disponibles, en perdrà un.

Temps mort: durada

- Un temps mort dura un minut.
- El temps mort s'inicia quan l'àrbitre fa la senyal concedint-ho.
- El cronometrador farà sonar el seu senyal als 50" i al minut d'iniciar-se el temps mort.



Temps mort: 2 últims minuts de partit



Si es concedeix un temps mort a l'equip que disposa de la pilota per realitzar un servei a la seva pista del darrere quan el rellotge del partit mostra 2:00 o menys del quart quart o de qualsevol pròrroga, l'entrenador després del temps mort, tindrà el dret de decidir si el servei s'efectuarà des de la línia de servei de la pista davantera, enfront la taula d'auxiliars o des de la seva pista del darrere.

Una vegada l'entrenador de l'equip A hagi comunicat la seva decisió, aquesta serà definitiva i no es podrà canviar. En el cas que es produeixin posteriors sol·licituds de temps mort durant el mateix període de rellotge aturat, no es podrà canviar la decisió inicial.

Si després del temps mort el joc s'ha de reprendre amb un servei corresponent a la sanció d'una falta antiesportiva o desqualificant, el joc es continuarà amb un servei des de la línia de servei a la pista davantera.



Temps mort: 2 últims minuts de partit



L'equip vermell rep una cistella quan resten menys de dos minuts per finalitzar el partit, i sol·licita fer el servei posterior des de:



Temps mort: 2 últims minuts de partit



L'equip vermell disposa d'un servei de banda a la seva pista del darrere amb 20 segons de possessió quan resten menys de dos minuts per finalitzar el partit, demana un temps mort i sol·licita fer el servei posterior des de:



La pista del darrere

20



La pista davantera

14

Temps mort: 2 últims minuts de partit



L'equip vermell disposa d'un servei de banda a la seva pista del darrere amb 12 segons de possessió quan resten menys de dos minuts per finalitzar el partit, demana un temps mort i sol·licita fer el servei posterior des de:



La pista del darrere

12



La pista davantera

12

Jugadors que participen en substitucions

Cap jugador que participa en una substitució (entra/surt de la pista), pot tornar a participar en una nova substitució fins que no passi una fase de rellotge en marxa, excepte si el seu equip no té jugadors disponibles.

Substitució d'un jugador que ha de llançar tirs lliures



El jugador encarregat de llançar un(s) tir(s) lliure(s) no podrà ser substituït abans de llançar-los a no ser que hagi estat eliminat, desqualificat o s'hagi lesionat. Després de llançar-los podrà ser substituït, sempre que no incompleixi el punt anterior.

Substitució d'un jugador que ha comès 5 faltes o ha estat desqualificat

El jugador que comet la seva 5a falta o és desqualificat abandonarà la pista immediatament.

Haurà de ser substituït en 30 segons.



Substitució d'un jugador lesionat

Un jugador que rep assistència o sagna ha de ser substituït, excepte si el seu equip ja no té més substituïts disponibles.

Només el metge pot entrar sense permís per atendre un jugador.

En cas de lesió de jugador(s) que formen part del cinc inicial es podrà realitzar la substitució. En aquest cas l'altre equip també podrà efectuar la substitució d'un del mateix número de jugadors lesionats.

Si es substitueix un jugador lesionat entre tirs lliures, l'altre equip té dret a substituir un jugador.

Si un jugador rep atenció i es demana un temps mort abans que hagi estat substituït, en el cas que el jugador es recuperi durant el temps mort podrà continuar jugant sense ser substituït. Si abans del temps mort s'havia concedit la substitució, aquest jugador haurà de romandre a la banqueta després del temps mort.





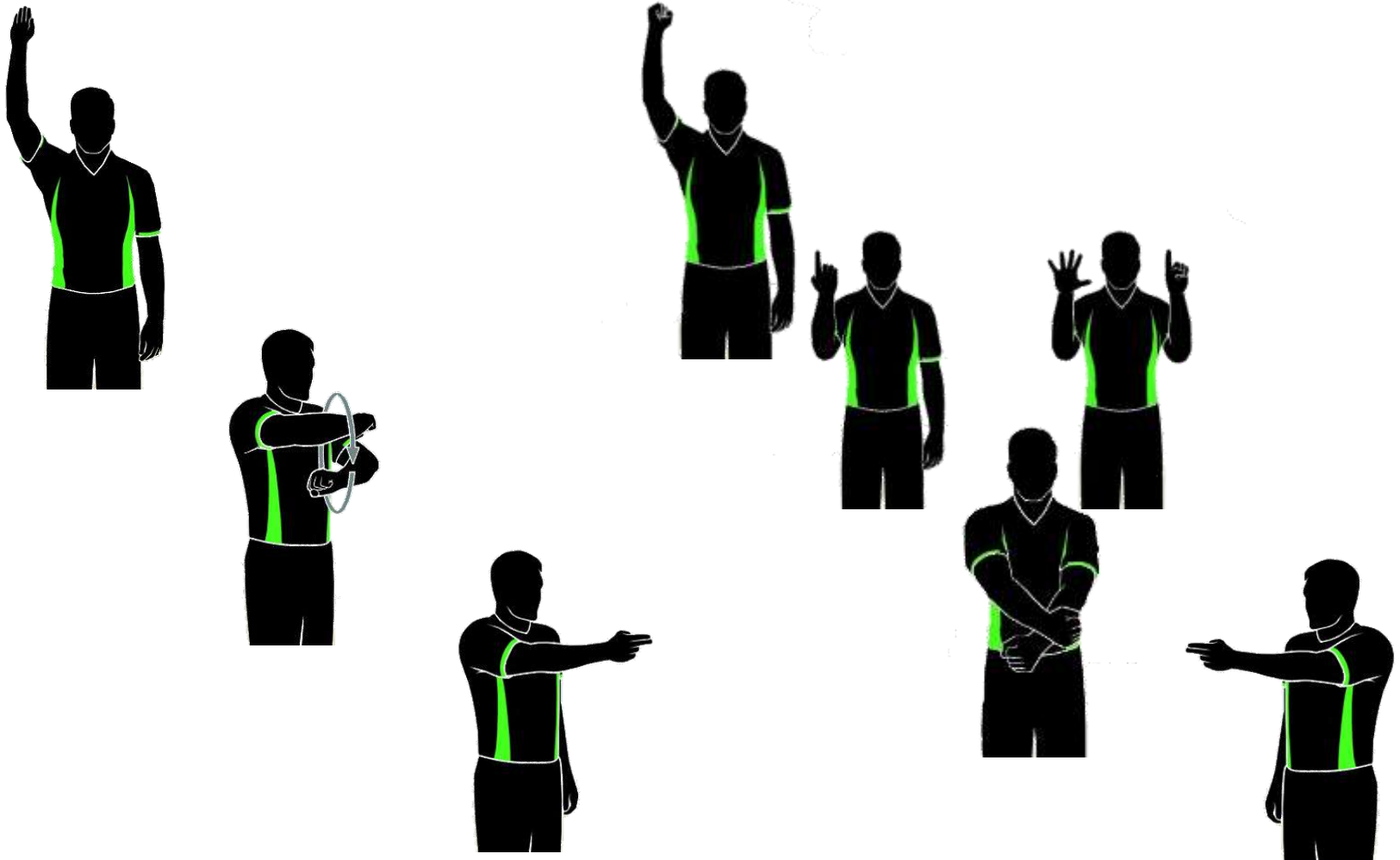
Escola d'Àrbitres de l'FCBQ

Continguts dels Cursos de Regles
de Joc

Tema 9 Violacions



La majoria de vegades sancionem ...



- **Una violació és una infracció a les regles de joc.**



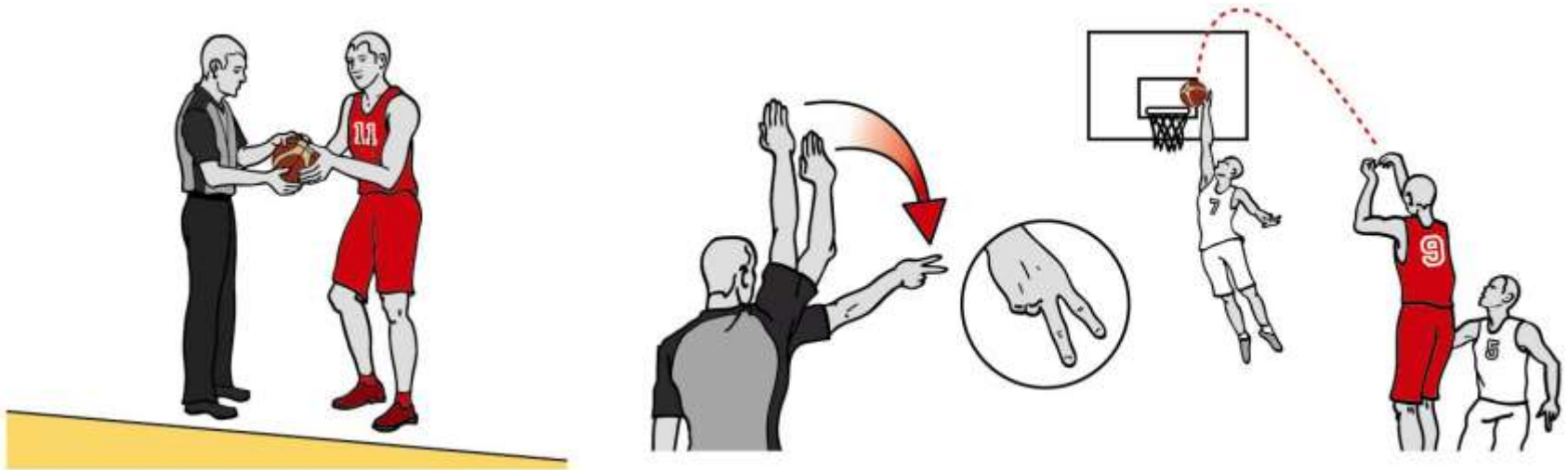
Violació: Penalització



La pilota es concedirà als adversaris per efectuar un servei des del punt més proper on s'ha produït la infracció, excepte darrere del tauler.

Si la pilota entra però el llançament no era vàlid, el servei s'efectuarà des de la banda.

Les violacions per interposició i als tirs lliures es penalitzaran d'acord als seus articles.



Una violació no s'anota a l'acta de joc.

[illegible]

Dins de la REGLA 8 (Equip arbitral) s'especifica:

Quan es sancioni una falta o violació, els àrbitres a cada situació consideraran els següents principis fonamentals:

- L'esperit i intenció de les Regles i la necessitat de respectar la integritat del joc.
- Consistència a l'aplicació del sentit comú en cada partit, tenint present el talent dels jugadors implicats i la seva actitud i conducta durant el partit.
- Consistència a mantenir un equilibri entre el control del partit i el joc fluït, "sentint" el que els participants intenten fer i sancionant el que no és correcte pel desenvolupament del joc.

Violacions: Tipus

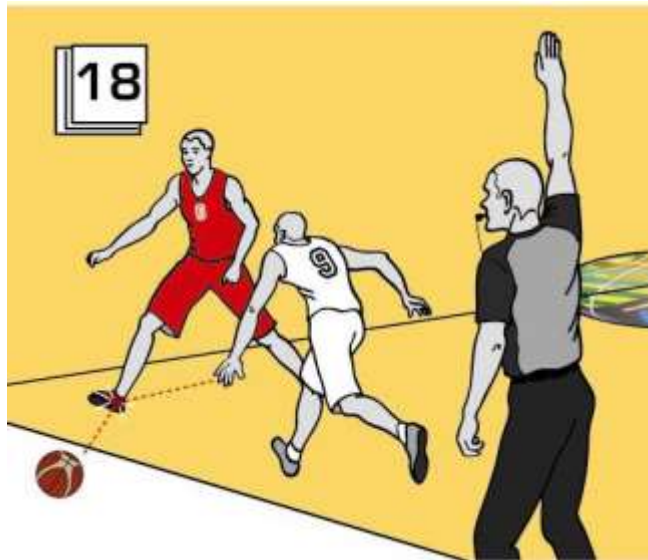


- Jugar la pilota de forma il·legal (peus, puny, etc.) Article 13, com es juga la pilota.
- Jugador fora del terreny de joc i pilota fora del terreny de joc.
- Driblatge (dobles).
- Avançament il·legal (passes).
- Tres segons.
- Jugador estretament marcat (cinc segons sense botar, passar o tirar).
- Vuit segons.
- Vint-i-quatre segons.
- Retorn de la pilota a la pista del darrere (camp enrere).
- Interposició – interferència.
- Violacions en serveis de banda (article 17.3.2).
- Violacions en el salt entre dos (article 12.2).
- Violacions en els tirs lliures (article 43.3)

Jugar la pilota amb el peu



Jugar la pilota amb el puny, o amb el peu o cama de manera intencionada, constitueix una violació. Es concedirà la pilota de banda/fons pels adversaris i un nou compte de rellotge de llançament, d'acord a la regla.



Salt entre dos inicial

- La pilota ha d'ésser tocada per al menys un saltador amb una o ambdues mans després d'arribar al punt més alt de la seva trajectòria.
- Els saltadors no poden trepitjar ni traspasar la línia central.



Salt entre dos inicial

- Els saltadors no poden abandonar la posició de salt fins que l'altre jugador hagi tocat la pilota.
- Els saltadors no poden agafar la pilota ni tocar-la més de dos cops fins que l'hagi tocat un dels altres vuit jugadors, el terra, la cistella o l'anella.
- La resta de jugadors no poden trepitjar ni traspassar la línia del cercle fins que la pilota hagi estat palmejada.



Salt entre dos inicial

- Si la pilota no és palmejada per cap dels dos saltadors i toca el terra, es repetirà el salt.
- Els jugadors d'un mateix equip no poden ocupar posicions adjacents si un adversari vol ocupar-lo.



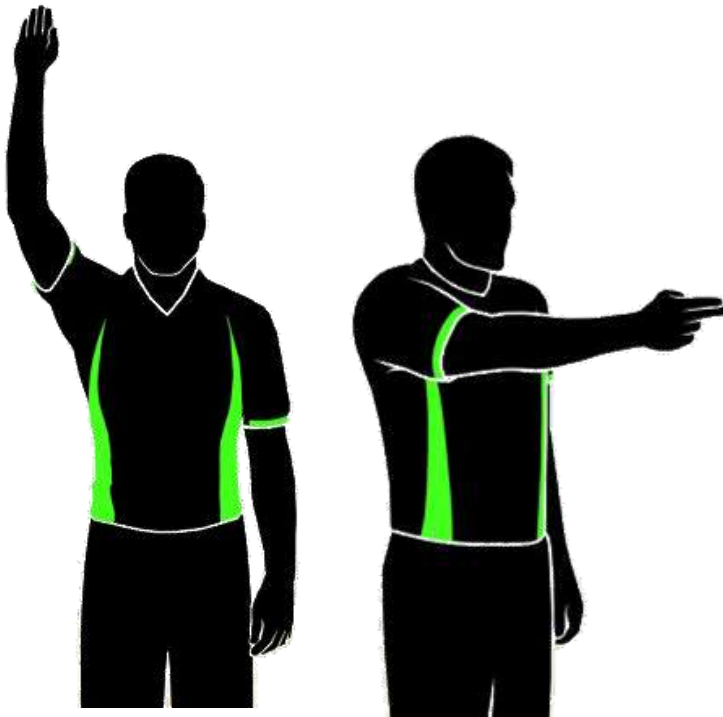
El jugador que efectua el servei no podrà:

- Moure's més d'un metre lateralment en una o ambdues direccions (excepció: després de cistella, on fins i tot podrà fer passar la pilota a altres companys per darrere de la línia de fons).
- Trepitjar el terreny de joc mentre sosté la pilota.
- Llençar la pilota directament fora del terreny de joc.
- Tocar la pilota dins del terreny de joc abans de que sigui tocada per cap altre jugador.
- Fer el servei sota del tauler (excepció: després de cistella).
- Encistellar directament des de fora



Jugador fora del terreny de joc, pilota fora del terreny de joc

Un jugador es troba fora del terreny de joc quan qualsevol part del seu cos està en contacte amb el terra o amb qualsevol objecte, diferent d'un jugador, que estigui sobre les línies de demarcació o fora d'elles.



La pilota es troba fora del terreny de joc quan toca:

- Un jugador o una altre persona que es trobi fora del terreny de joc.
- El terra o qualsevol objecte que estigui sobre o fora de la línia de demarcació.
- Els suports del taulell, la part posterior dels taulells o qualsevol objecte situat per sobre o darrere dels taulells.



Pilota fora del terreny de joc

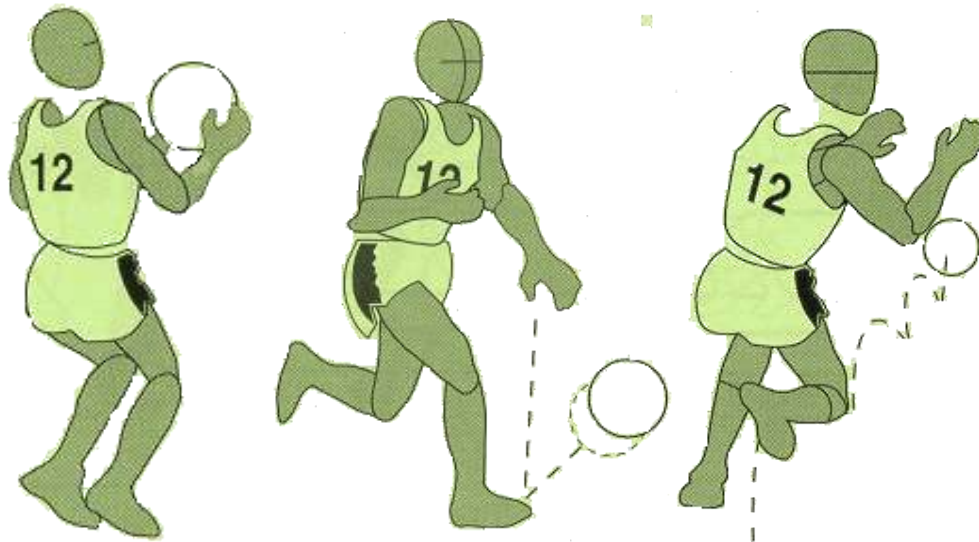
- **El responsable de que la pilota surti fora del terreny de joc és el darrer jugador a tocar-la abans de que sortís fora del terreny de joc, encara que la pilota hagi sortit fora del terreny de joc per haver-la tocat quelcom que no fos un jugador.**
- Si la pilota surt fora del terreny de joc per tocar o ser tocada per un jugador que es troba a la línia limítrof o fora de la mateixa, aquest jugador serà el responsable de que la pilota sortís fora.



Regat



COMENÇA



**EL JUGADOR TÉ EL CONTROL DE
LA PILOTA I LA BOTA O LA FA
RODAR**

ACABA



**DESCANSA A
UNA O DOS
MANS**

No es considera regat:

1. Llançaments successius
2. “Fumble” (Pèrdua accidental).
3. Tallar una passada.
4. Treure la pilota de les mans del contrari.
5. Cop de dits continuat per controlar la pilota.
6. Passar-se la pilota de mà a mà.



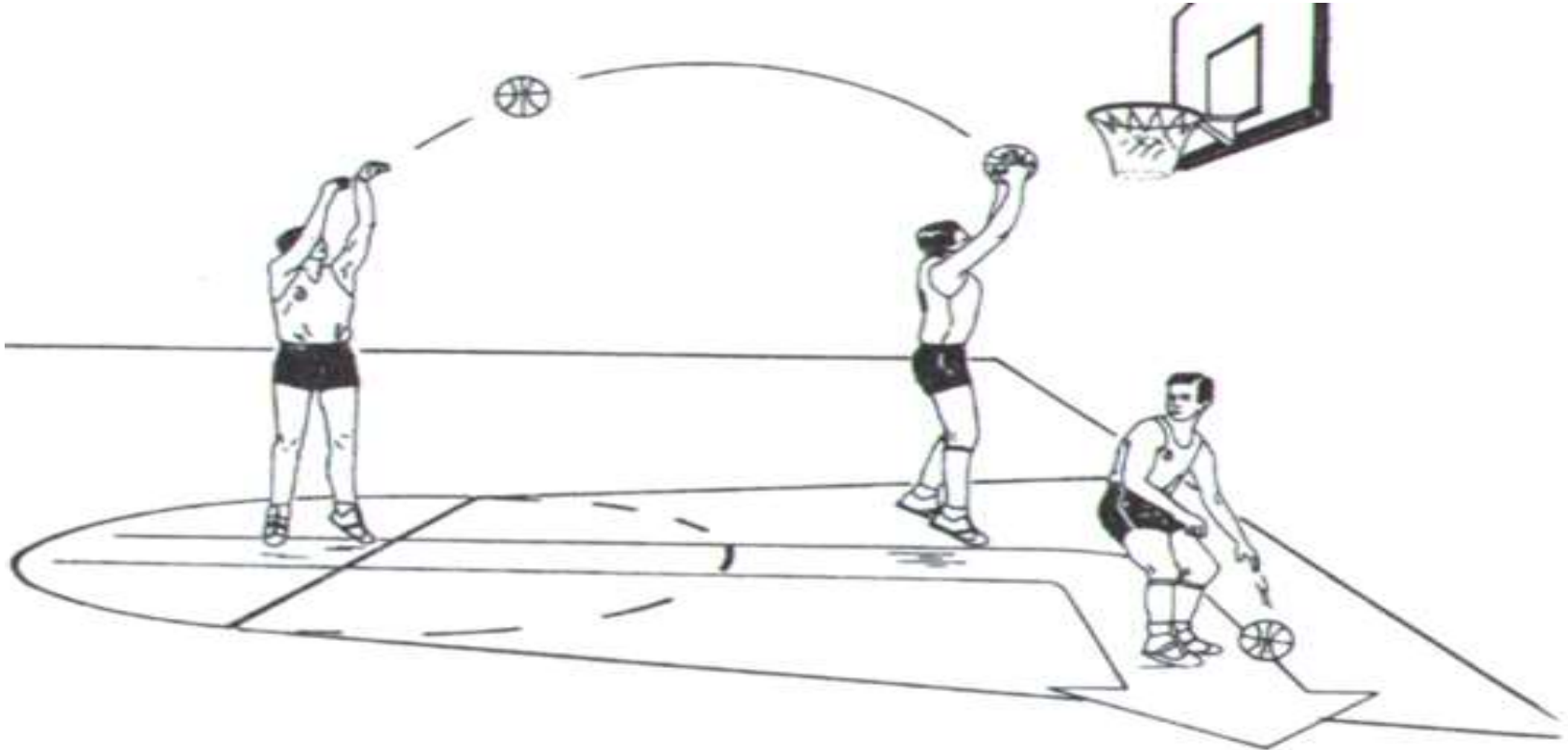
Llançament successius a cistella

El Jugador realitza un llançament a cistella

La pilota no toca anella

El mateix jugador torna a agafar la pilota sense que hagi estat tocada per cap altre jugador

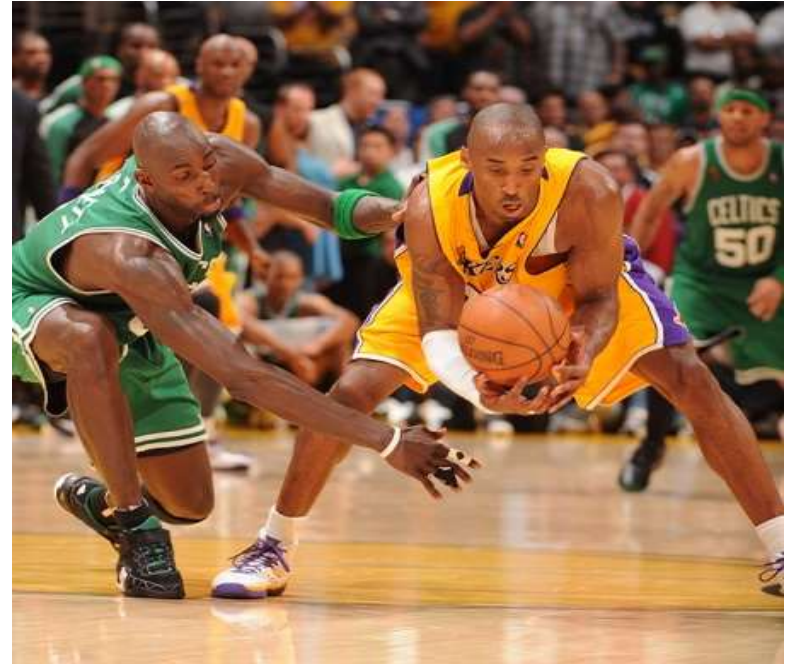
Inicia un driblatge



Legal

Fumble

Es considera un ***Fumble*** quan un jugador perd accidentalment el control d'una pilota viva al terreny de joc i el torna a recuperar.



Fumble

Si un jugador perd accidentalment la pilota quan intenta acabar un regat, el jugador pot recuperar la pilota però no regatejarà una altra vegada a no ser que un altre jugador l'hagués tocada.

El jugador realitza un driblatge

Finalitza el driblatge i agafa la pilota

Perd accidentalment el control de la pilota (Fumble)

Torna a controlar la pilota

Realitza un nou driblatge



Legal

Violació
doble regat

Fumble

Quan un jugador perd accidentalment la pilota abans del seu primer regat, pot regatejar després de recuperar la pilota.

Controla la pilota



Perd accidentalment el control de la pilota (Fumble)



El jugador torna a controlar la pilota (sense que la toqui cap altre jugador)

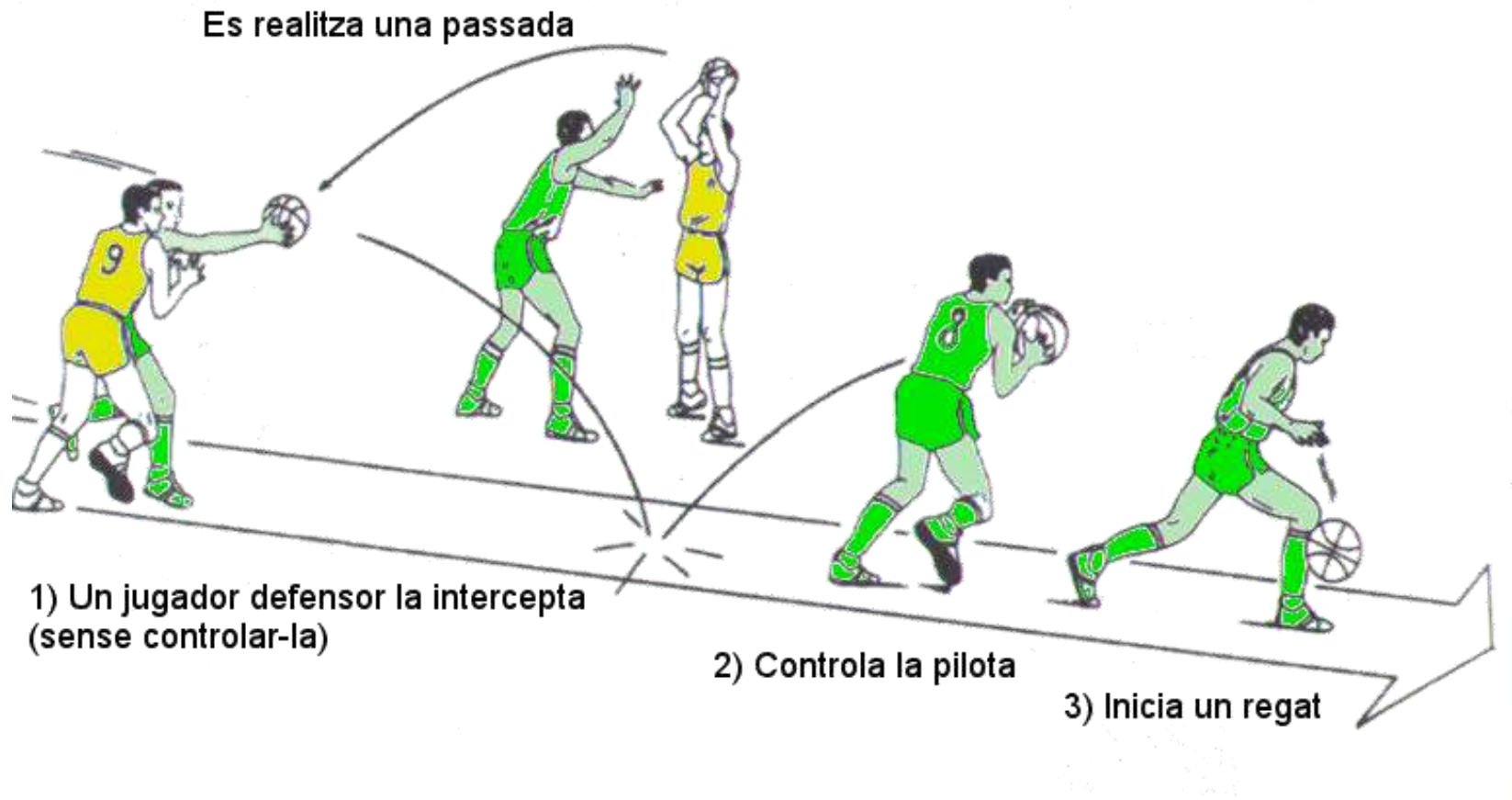


El jugador realitza un driblatge



Legal

Tallar una passada



És una acció legal quan jun jugador desvia o bloqueja una passada (1), recupera la pilota (2) i inicia un regat (3).

Regat

Quan després d'un regat la pilota surt de les mans d'un jugador, si aquest recupera la pilota pot iniciar un nou regat.

El Jugador realitza un driblatge

Finalitza el driblatge agafant al pilota

Un jugador de l'equip rival colpeja la pilota

El jugador pot tornar a agafar la pilota i iniciar un nou regat



Legal

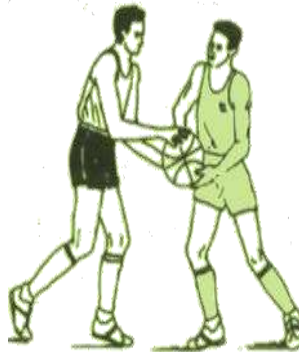
Regat

Si un jugador finalitza un regat i un adversari intenta prendre-li la pilota de les mans però aquesta resta a les mans del jugador, no pot iniciar un regat fins que la pilota no surti de les seves mans.

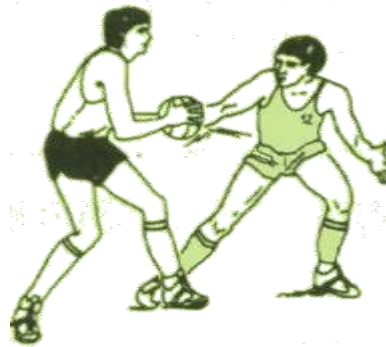
El jugador realitza un driblatge



Un contrari intenta agafar la pilota (per un moment els dos la tenen agafada)



Finalment l'atacant conserva el control de la pilota



Realitza un nou driblatge



Legal

Violació
doble regat



Legal

A. Un jugador pot “palmejar” o passar-se la pilota - “mà a mà”

B. Un bot alt no és necessàriament il·legal. El factor principal és si la pilota es va retenir o no a les mans del jugador.



Legal

Regat

No es considera un **regat** que un jugador que sosté la pilota, la llenci de forma intencionada contra el tauler i la torni a agafar.

El jugador realitza un driblatge



Finalitza el driblatge agafant la pilota



Llança la pilota de forma intencionada contra el tàulèr



Torna a agafar la pilota (sense que hagi estat tocada per cal altre jugador)



Legal

Regat

No es considera un **regat** que un jugador que sosté la pilota, la llenci de forma intencionada contra el tauler i la torni a agafar.

El jugador rep la pilota



Llança la pilota de forma intencionada contra el tauler



Torna a agafar la pilota (sense que hagi estat tocada per cap altre jugador)



El jugador inicia un driblatge



Legal

Regat

Un jugador que finalitza un regat i llança la pilota voluntàriament contra el tauler no podrà realitzar un nou regat.

El jugador realitza un driblatge



Finalitza el driblatge agafant la pilota



Llança la pilota de forma intencionada contra el tauler



Torna a agafar la pilota (sense que hagi estat tocada per cap altre jugador)



El jugador inicia un driblatge



Legal

Violació
doble regat

Regat

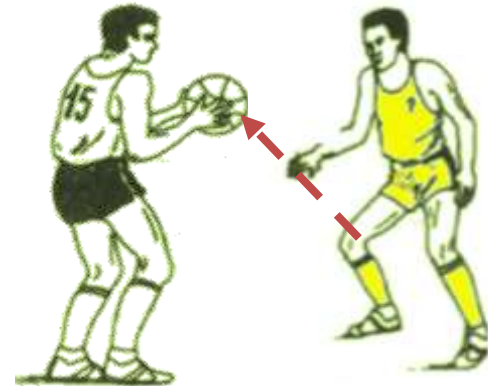
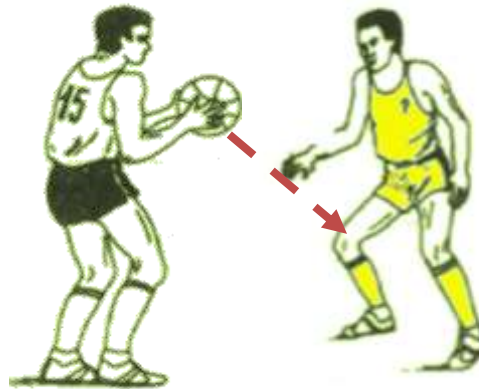
Un jugador que ha finalitzat un regat, agafa la pilota amb les dues mans i llança la pilota contra les cames d'un contrari no podrà tornar a agafar la pilota.

El jugador realitza un driblatge

Finalitza el driblatge agafant la pilota

Llança la pilota contra un defensor

Torna a agafar la pilota



Legal

Violació
doble regat

Avançament il·legal (Passes)



Avançament il·legal (Passes)

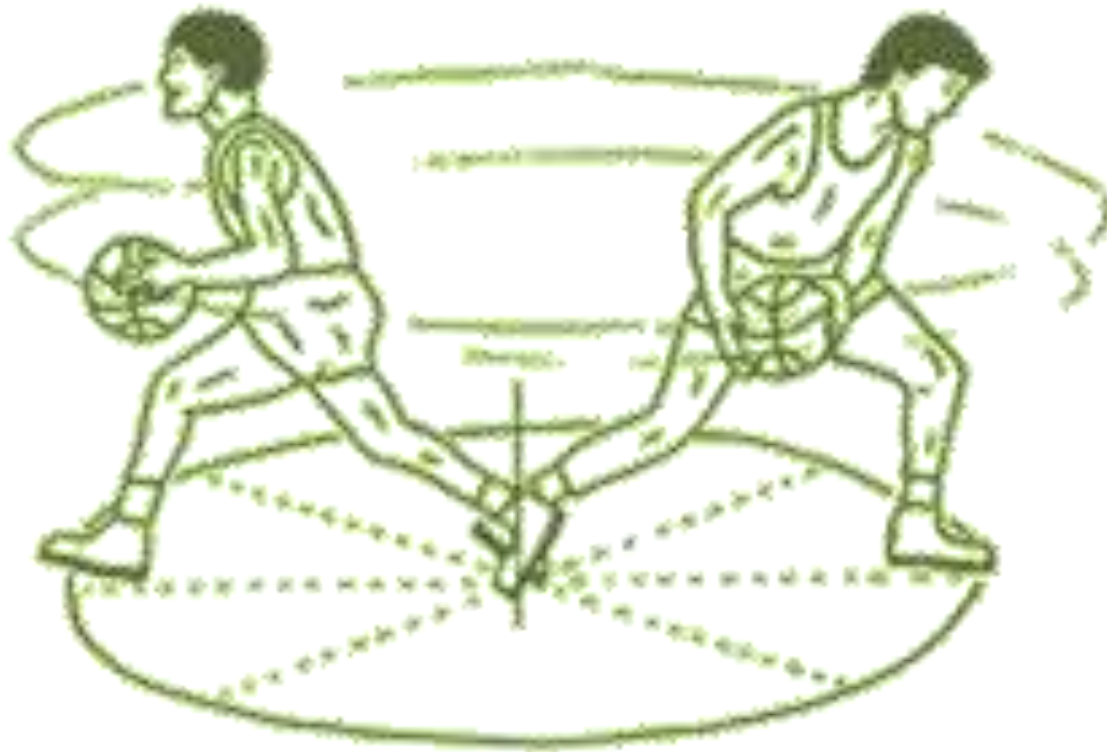
Avançament il·legal és moure il·legalment un o tots dos peus en qualsevol direcció sobrepasant els límits definits per aquest article mentre es sosté una pilota viva dins del terreny de joc.



Avançament il·legal (Passes)



Un **pivot** és el moviment legal en el qual un jugador que té agafada una pilota viva a la pista dona un pas o més d'un pas en qualsevol direcció amb el mateix peu, mentre l'altre, anomenat peu de pivot, es manté fix en el punt de contacte amb el terra.

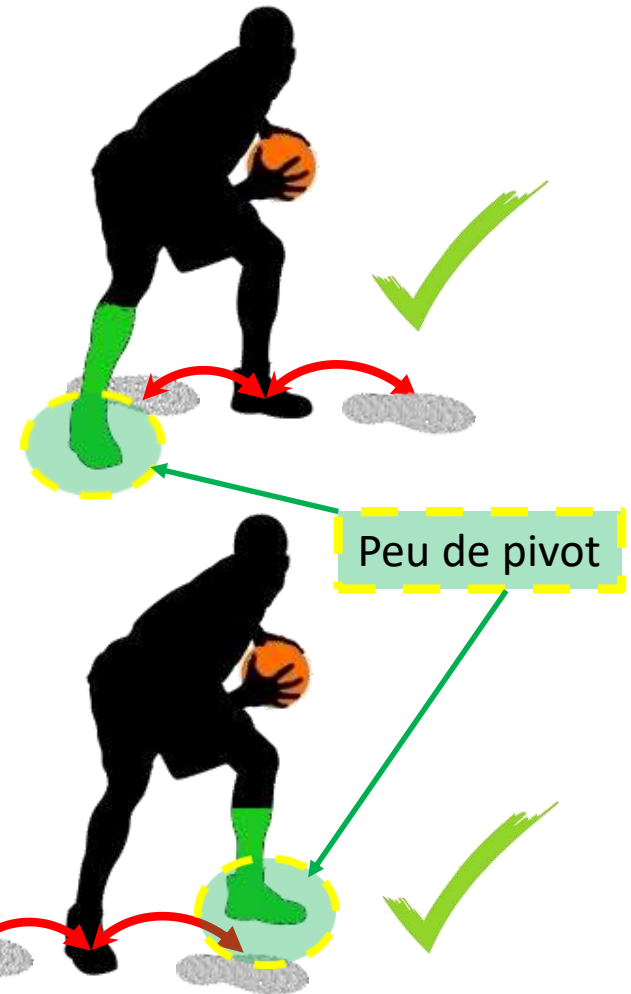


Passes – Jugador estàtic

Si el jugador rep estàtic amb els dos peus a terra

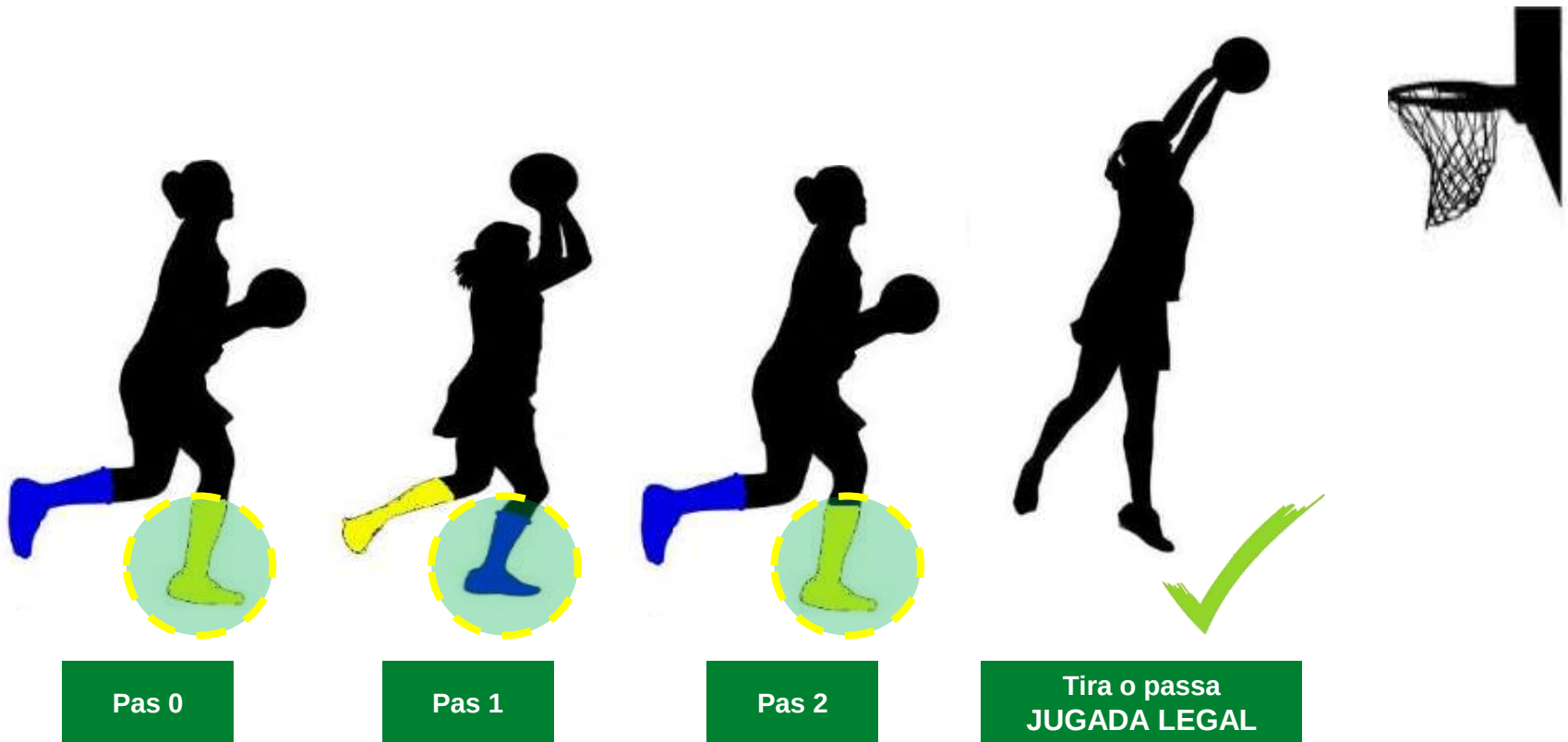


En el moment que
aixequi un peu
l'altre esdevindrà el
peu de pivot



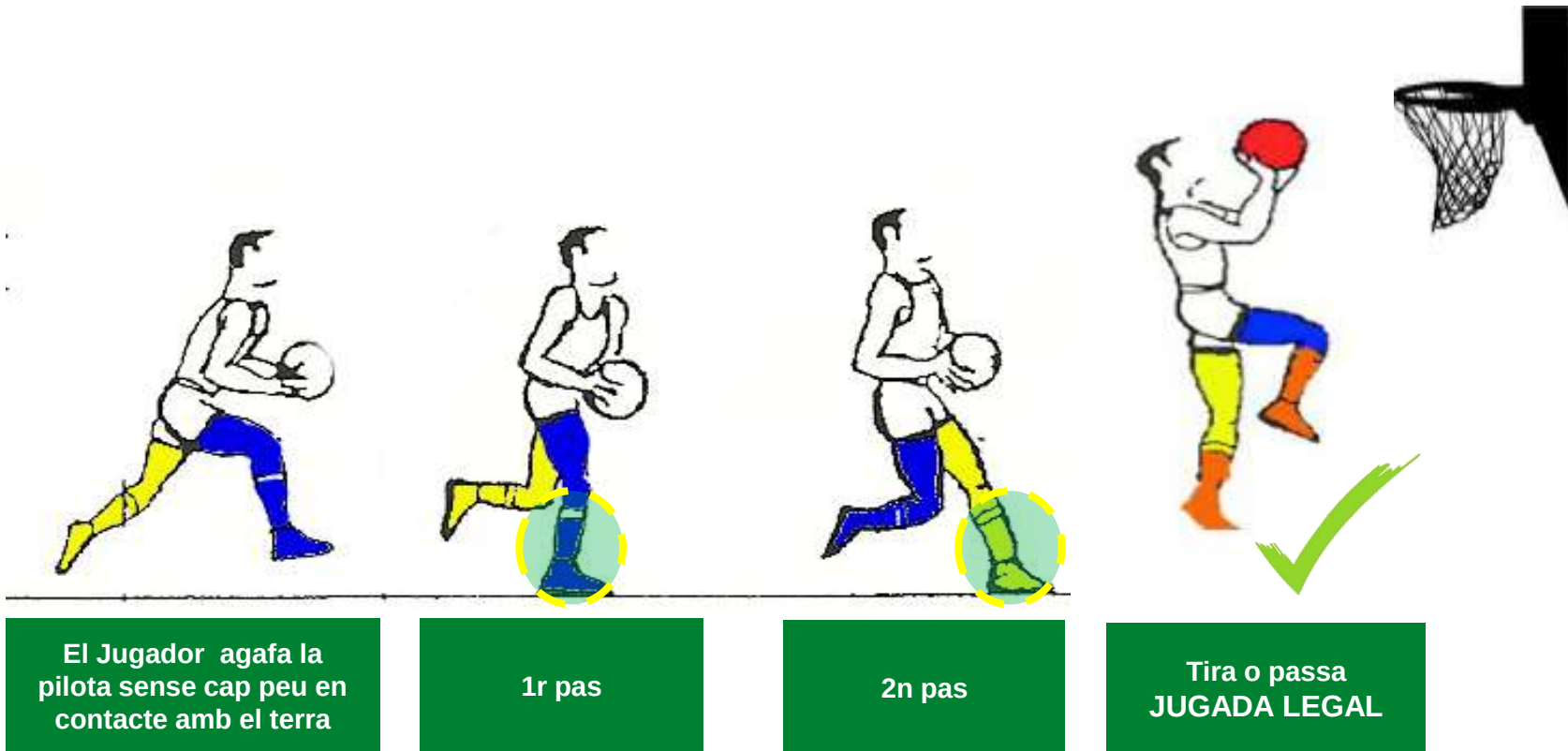
Passes – Jugador en moviment

Un jugador que finalitza un regat o que rep en moviment té dret a fer dos passos **ABANS DE TIRAR O PASSAR**. Si té un peu/s a terra quan rep, aquest/s no compta/en.



Passes – Jugador en moviment

Si el jugador rep en moviment o sosté la pilota finalitzant un regat i
CAP PEU ÉS A TERRA



Passes – Jugador en moviment

Si el jugador rep en moviment o sosté la pilota finalitzant un regat i
HO FA AMB UN PEU A TERRA



Finalitza el regat o rep la pilota amb un peu a terra. Aquest no compta.



1r pas



2n pas



Tira o passa
JUGADA LEGAL

Passes – Jugador en moviment

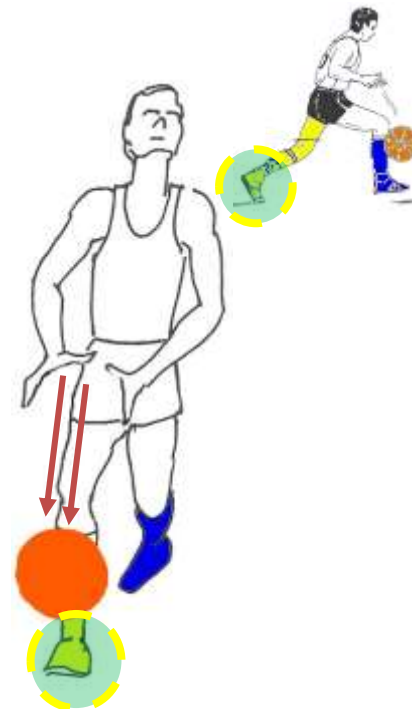
**Si el jugador rep en moviment i
VOL INICIAR UN DRIBLATGE
Ha de deixar anar la pilota abans del 2n pas**



Rep la pilota amb un peu
a terra. Aquest no
compta.



1r pas

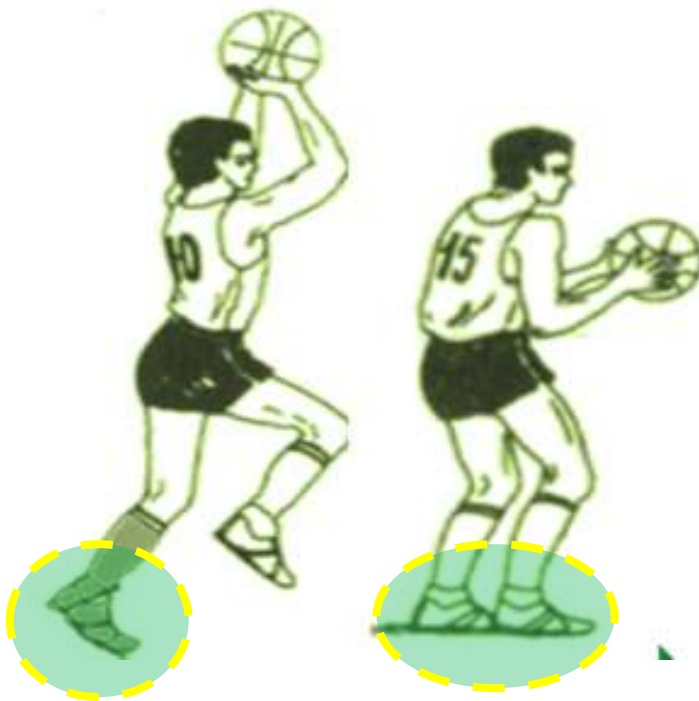


Deixa anar la pilota per botar
abans del segon pas,
LEGAL



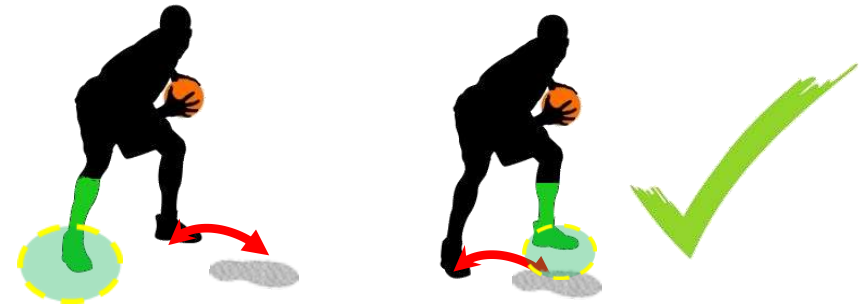
Passes – Jugador en moviment

Si el jugador amb pilota s'atura amb els dos peus a la vegada en el 1r pas

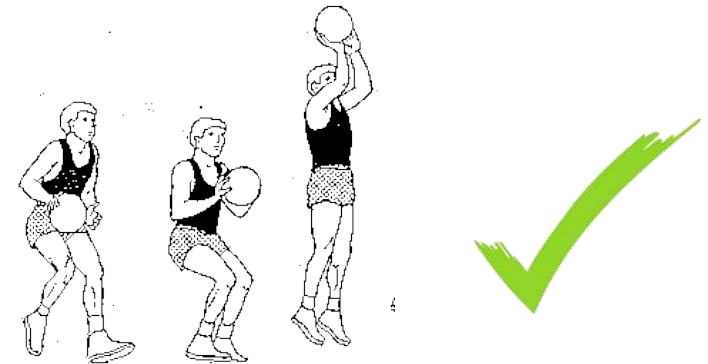


Finalitza el regat o rep la pilota amb un peu a terra. Aquest no compta

1r pas



Pot pivotar (sobre el peu que desitgi)



Pot aixecar els dos peus sostenint la pilota, per tirar o passar, a condició de no tornar a posar cap peu a terra fins haver deixat anar la pilota

Passes – Jugador en moviment

Si sosté la pilota enlairat i cau amb un peu a terra, pot aturar-se i pivotar, aquest serà el seu peu de pivot.



Jugador rep enlairat

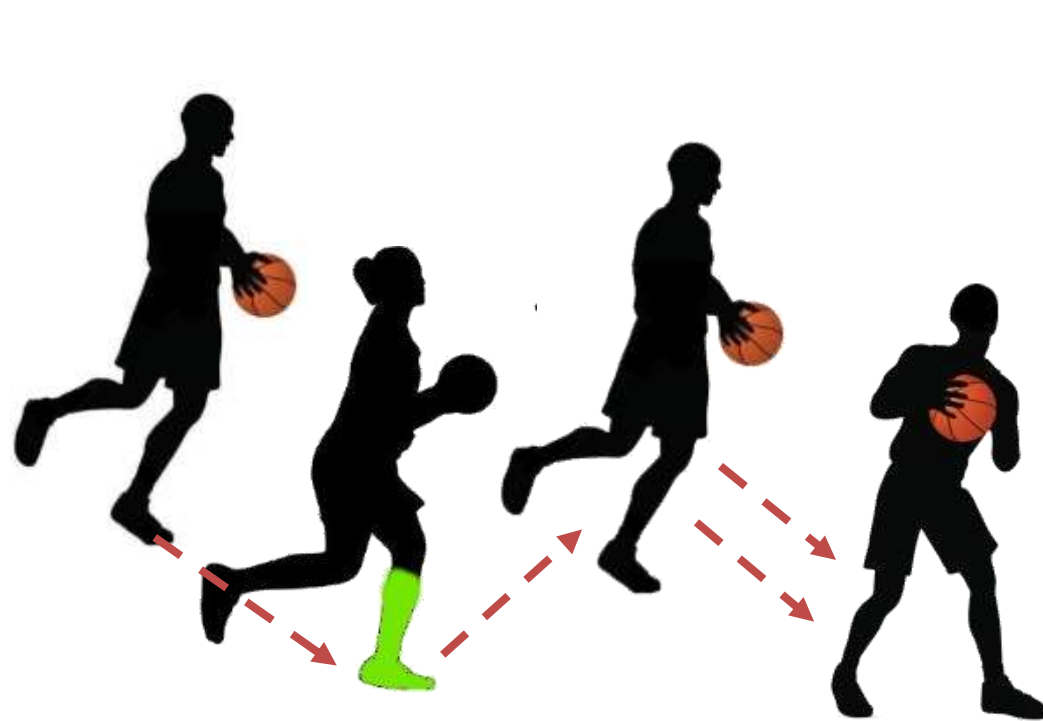


1r pas



Pot pivotar sobre aquest peu

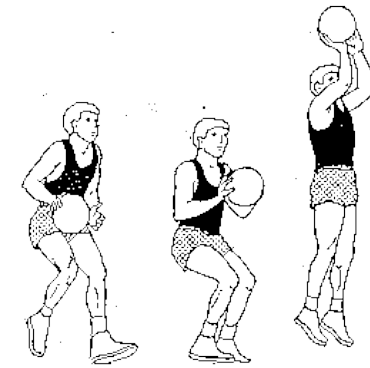
Passes – Jugador en moviment



El jugador rep una passada en moviment i cau sobre un peu

Salta sobre aquest peu

Cau a terra amb un o els dos peus a la vegada



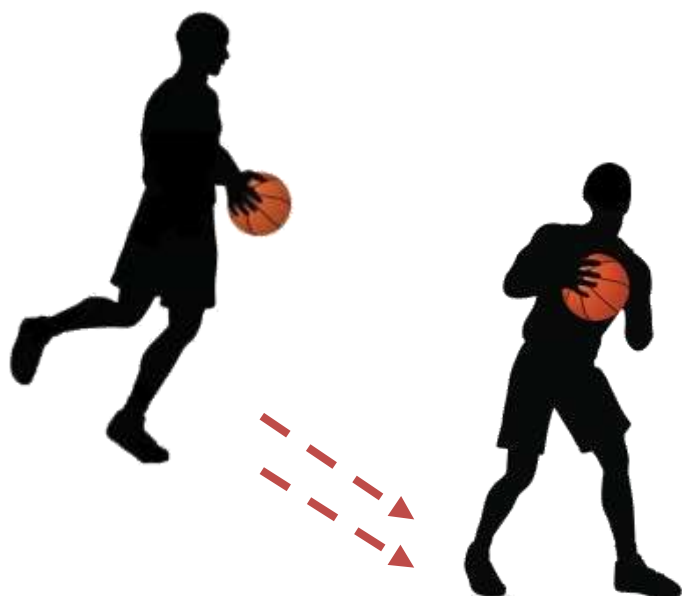
Pot aixecar els dos peus sostenint la pilota, per tirar o passar, a condició de no tornar a posar cap peu a terra fins haver deixat anar la pilota



No pot pivotar

Passes – Jugador en moviment

Si sosté la pilota enlairat i cau amb els dos peus a terra, en el moment que aixequi un peu, l'altre serà el peu de pivot



El jugador rep una passada en moviment i cau amb els dos peus a terra

Té els dos peus a terra

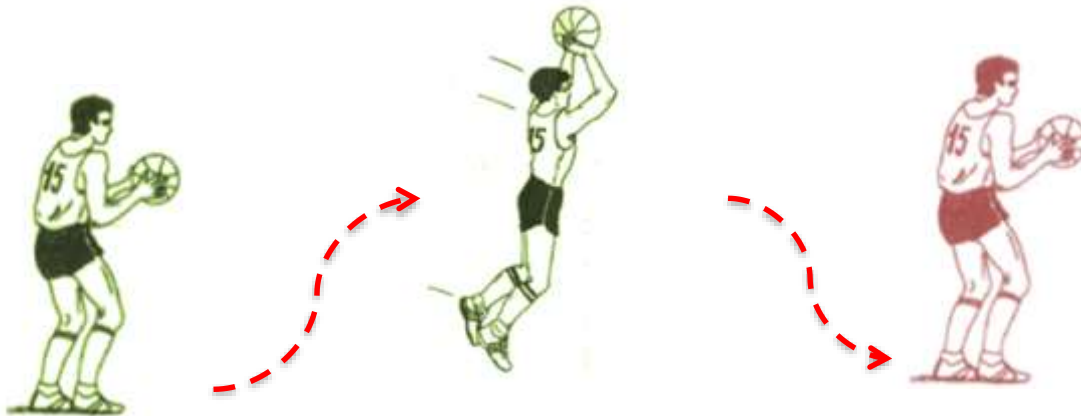


Pot pivotar (sobre el peu que desitgi)

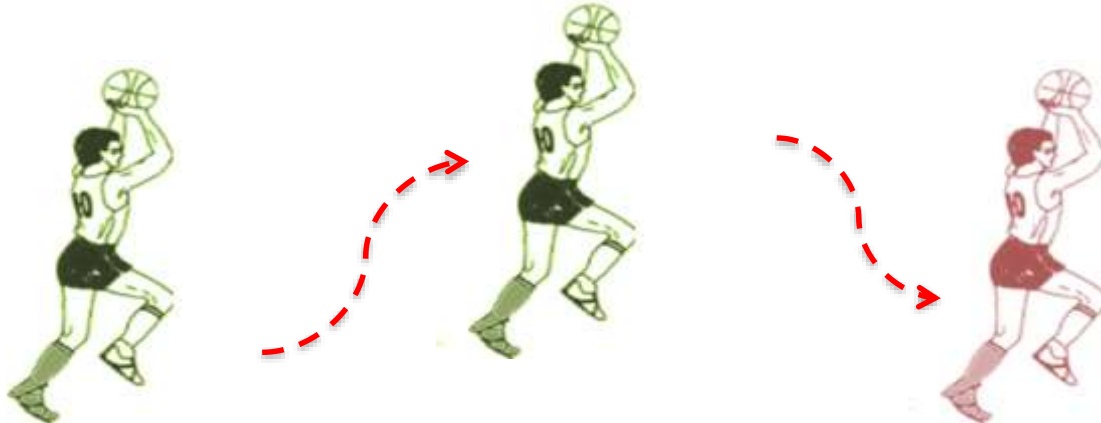


Passes – Jugador en moviment

Un jugador que sosté una pilota no pot tocar el terra de manera consecutiva amb el mateix peu o amb dos peus.



Violació



Violació

Passes – Jugador a terra

- Es considera legal quan un jugador que té la pilota agafada, cau i llisca pel terra, o que mentre es troba estirat o assegut al terra obté el control de la pilota.
- Serà una violació si el jugador rodola o s'intenta aixecar amb la pilota controlada.



Tres segons

Un jugador no ha de restar a l'àrea restringida dels seus adversaris durant més de tres (3) segons consecutius quan el seu equip tingui el control d'una pilota viva al terreny de joc d'atac i el rellotge estigui en marxa.



Tres segons

- Es permetrà a un jugador que:
 - Realitzi un intent d'abandonar l'àrea restringida.
 - Resti a l'àrea restringida si ell o un dels seus companys d'equip està en acció de tir i la pilota surt o acaba de sortir de la seva mà, per un tir a cistella.
 - Després d'haver estat a l'àrea restringida durant menys de tres segons realitza un regat per tirar a cistella.
- Per que un jugador estigui **fora** de l'àrea restringida ha de posar **ambdós peus** fora de l'àrea restringida (les línies de la zona restringida es consideren part de l'Àrea dels tres segons)



Tres segons

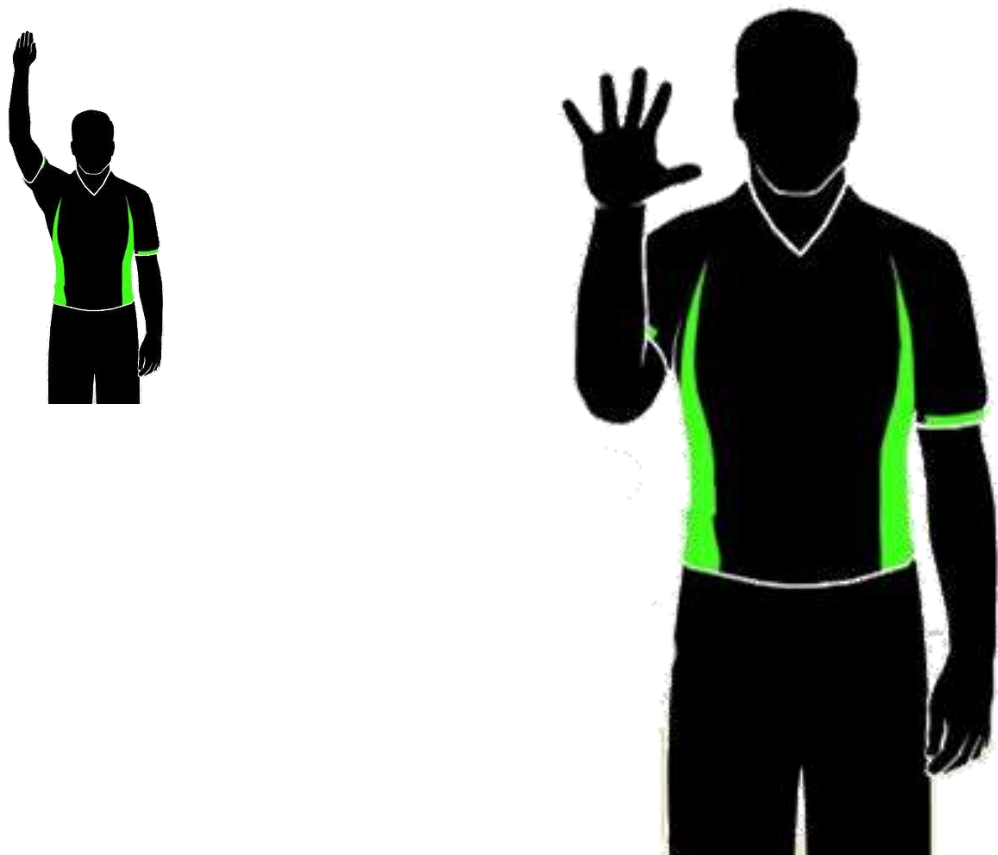
Si un jugador abandona la pista de joc per la línia de fons per tal d'evitar una violació de 3 segons, i torna a entrar a l'àrea restringida es sancionarà violació de 3 segons.



Jugador estretament marcat



Un jugador que sosté una pilota viva en el terreny de joc, està estretament marcat quan un contrari està en una posició de defensa activa, a una distància no superior a un metre.



Jugador estretament marcat

Un jugador estretament marcat ha de passar, tirar, o botar en menys de cinc segons.



Regla dels Vuit segons

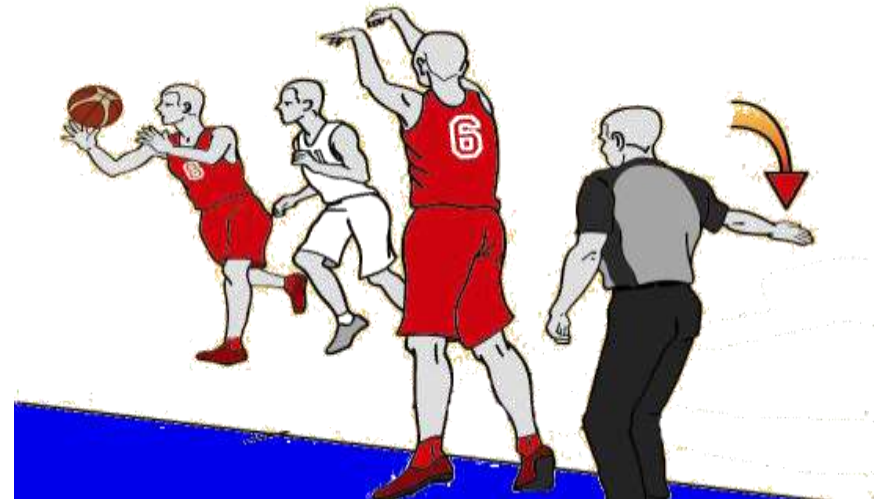


Regla dels vuit segons

- Quan un jugador obté el control d'una pilota viva a la seva **pista del darrere** el seu equip ha de fer que la pilota passi a la seva pista davantera abans de vuit segons.



- Després d'un servei de banda/fons el compte començarà quan la pilota sigui tocada legalment per un jugador a la pista.



Regla dels vuit segons



La pilota **passa** a la **pista davantera** d'un equip quan:

- La pilota, que no és controlada per cap jugador, toca la pista davantera.
- La pilota toca o és legalment tocada per un jugador atacant que té ambdós peus completament en contacte amb la pista davantera.
- La pilota toca o és legalment tocada per un defensor que té alguna part del seu cos en contacte amb la pista del darrere.
- La pilota toca a un àrbitre que té part del seu cos en contacte amb la pista davantera de l'equip amb control de la pilota.
- Durant un driblatge des de la pista del darrere cap a pista del davant, la pilota i ambdós peus del jugador que realitza el driblatge es troben completament en contacte amb la pista davantera.



Regla dels vuit segons



El compte de 8 segons (i el de 24 segons) **continuarà** amb el temps que restava, quan l'equip que prèviament tenia control de la pilota faci un servei de banda a la pista de darrere com a resultat de:

- Haver sortit la pilota fora del terreny de joc.
- Haver-se lesionat un jugador del mateix equip.
- Una falta tècnica comesa per aquell equip.
- Una situació de salt entre dos.
- Una falta doble.
- La cancel·lació de penalitzacions iguals en contra d'ambdós equips.



Regla dels Vint-i-quatre segons



L'operador del rellotge de llançament: aturarà però no reiniciarà

Aturarà, però no reiniciarà, quan es concedeixi un servei al mateix equip que prèviament tenia al control de la pilota, com a conseqüència de:

- Una pilota ha sortit fora de banda.
- Un jugador del mateix equip s'ha lesionat.
- Una falta tècnica comesa per un jugador d'aquell equip.
- Una situació de salt (dependrà de l'equip que realitzi el servei).
- Una falta doble.
- La cancel·lació de penalitzacions iguals d'ambdós equips.



L'operador del rellotge de llançament: aturarà però no reiniciarà



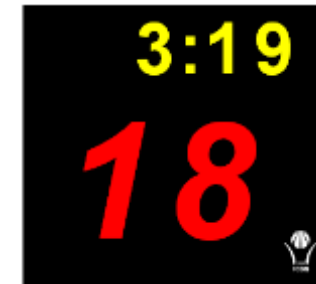
Aturarà, però no reiniciarà, amb el temps que resti visible, quan es concedeixi un **servei a la pista davantera** al mateix equip que prèviament tenia al control de la pilota, a conseqüència d'una falta o violació i el rellotge de llançament indicava 14 o més segons.

Resten 14 segons o més
de possessió

A PISTA DAVANTERA

Es sanciona falta,
violació o s'atura el
partit per una raó no
relacionada amb l'equip
que fa el servei, o amb
cap dels equips

Fa el servei
A PISTA DAVANTERA
el mateix equip que
tenia el control de la
pilota quan s'atura el joc



L'operador del rellotge de llançament: reiniciarà a 24"

- La pilota entri legalment a la cistella.
- La pilota toca l'anella dels adversaris i sigui controlada per l'equip que no tenia el control de la pilota abans que toqués l'anella.
- Es concedeix a aquell equip un servei a la pista del darrere:
 - Com a resultat d'una falta o violació (no perquè la pilota surti fora de banda).
 - Com a resultat d'una situació de salt, on el servei correspon a l'equip que no tenia prèviament el control de la pilota.
 - Perquè el joc s'hagi aturat per una causa no atribuïble a l'equip que controla la pilota.
 - Perquè el joc s'hagi aturat per una causa no atribuïble a cap dels dos equips, a menys que deixi als adversaris en desavantatge.
- Es concedeixi(n) tir(s) lliure(s).



L'operador del rellotge de llançament: reiniciarà a 14"



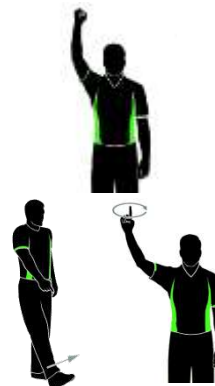
S'aturarà i tornarà a 14 segons, amb 14 segons visible, quan:

Es concedeixi un servei a la pista davantera al mateix equip que prèviament tenia el control de la pilota i el rellotge de llançament mostri 13 segons o menys quan:

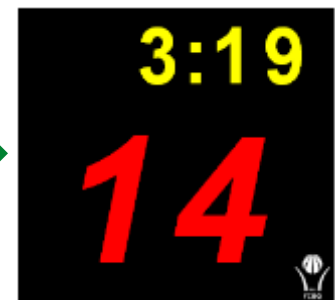
- Com a resultat d'una falta o violació (no perquè la pilota surti fora de banda).
- El joc s'hagi aturat per una causa no atribuïble a l'equip que controla la pilota.
- El joc s'hagi aturat per una causa no atribuïble a cap dels dos equips, a menys que deixi els adversaris en desavantatge.



Resten 13 segons o menys de possessió i farà el servei amb el mateix temps restant per peus o falta a la pista davantera



Reiniciarà



L'operador del rellotge de llançament: reiniciarà a 14"



S'aturarà i tornarà a 14 segons, amb 14 segons visible, quan:

- L'equip que prèviament no tenia el control de la pilota disposi d'un servei de banda a la pista davantera com a resultat de:
 - Falta personal o violació (inclosa per pilota fora de banda).
 - Situació de salt entre dos.
- Un equip disposi d'un servei des de la línia de servei a la seva pista davantera com a resultat d'una falta antiesportiva o desqualificant.
- Després de que la pilota hagi tocat l'anella en un tir no reeixit, l'últim tir lliure no reeixit, o mentre s'efectua una passada, i l'equip que torna a obtenir el control de la pilota sigui el mateix equip que la controlava abans que toqués l'anella.
- El rellotge de partit mostra 2:00 minuts o menys del quart quart o de cada pròrroga, i després d'un temps mort sol·licitat per l'equip que té dret a realitzar un servei des de la seva pista del darrere, l'entrenador decideix que el joc es reprendrà amb un servei des de la línia de servei de la pista davantera d'aquest equip, i el rellotge de llançament mostrava 14 segons o més en el moment en que es va aturar el joc.



- Després del salt entre dos inicial, quan un equip controla la pilota

10:00



24



Quan la pilota és tocada legalment en el salt entre dos:

- el rellotge de joc es posarà en marxa.
- **el rellotge de llançament restarà aturat** fins que un jugador controli la pilota.



8:30



24



Quan després d'un servei la pilota sigui tocada (no cal controlar-la) per qualsevol jugador (ja sigui de l'equip que realitzava el servei, o del rival):

- el rellotge de joc es posarà en marxa (si estava aturat).
- el rellotge de llançament es posarà en marxa.

A continuació trobareu diversos exemples de situacions de joc i el funcionament del rellotge de joc a cada tipus de jugada.



Llança a cistella l'equip Blanc



Aconsegueix el rebot l'equip Negre



Independentment del que indiqui el rellotge de llançament en el moment del tir a cistella, si la pilota toca la cistella i el rebot és controlat per l'equip que defensava, el rellotge es reiniciarà a 24 segons.

Llança a cistella l'equip Blanc



Aconsegueix el rebot l'equip Blanc

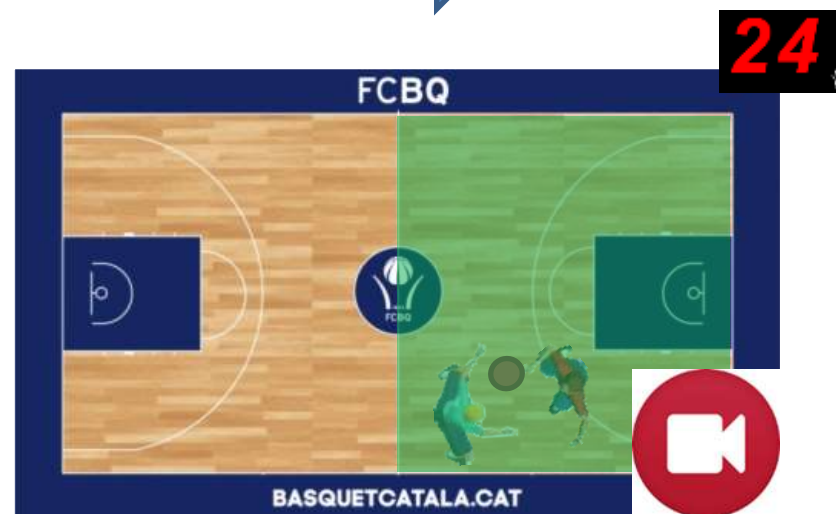


Independentment del que indiqui el rellotge de llançament, si la pilota toca la cistella i el rebot és controlat per l'equip que va realitzar el llançament, el rellotge es reiniciarà a 14 segons.

El jugador de l'equip vermell controla la pilota i el jugador de l'equip blau li pren:



A la pista del darrere



A la pista davantera

En tots dos casos el rellotge de llançament es reiniciarà a 24 segons

24": Recuperació (servei de banda)



L'equip vermell perd el control de la pilota (fora de banda, violació, falta en atac, etc.) i l'equip blau la recupera per realitzar un servei de banda des de:



A la pista del darrere



A la pista davantera

Si el servei es realitza des de la pista del darrere disposarà de 24 segons de possessió. Si es realitza des de la pista davantera disposarà de 14 segons de possessió.

24": Continua el control (servei de banda)

L'equip blau té el control de la pilota i l'equip vermell la toca i surt fora de banda. L'equip blau disposarà d'un servei:



A la pista del darrere

A la pista davantera

Amb el mateix temps que restava al rellotge de llançament en el moment en que es va aturar el partit, independentment del lloc on es faci el servei.

L'equip vermell controla la pilota (a la seva pista del darrere/davantera) i es sanciona una **falta tècnica a un jugador de l'equip vermell**, quan restaven 18 segons de possessió. Després del llançament del tir lliure de la tècnica, el joc continuarà amb un servei des del punt més proper a on es va aturar el partit:



La pista del darrere

18



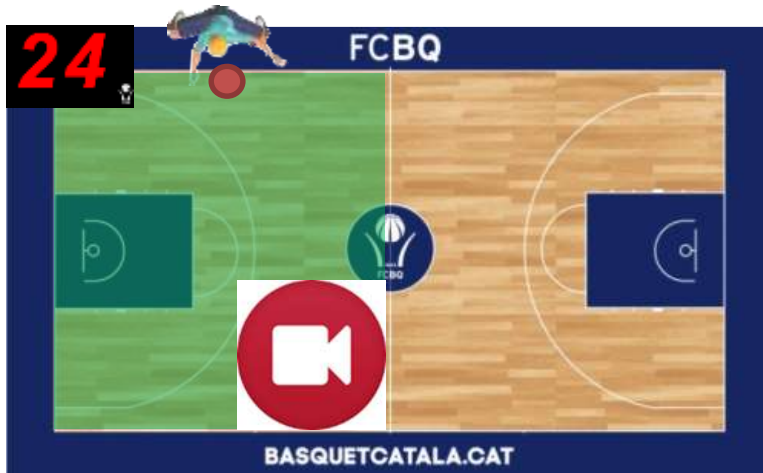
La pista davantera

18

24": falta o violació de l'equip que no tenia control de la pilota



L'equip que tenia la possessió disposa d'un servei de banda com a conseqüència d'una falta o violació de l'equip defensor, mentre el rellotge de possessió mostrava 14 segons o més de possessió.



A la pista del darrere

Es concediran 24".



A la pista davantera

Es mantindrà el temps restant

24": falta o violació de l'equip que no tenia control de la pilota



L'equip que tenia la possessió disposa d'un servei de banda com a conseqüència d'una falta o violació de l'equip defensor, mentre el rellotge de possessió mostrava menys de 14 segons.



A la pista del darrere

Es concediran 24".

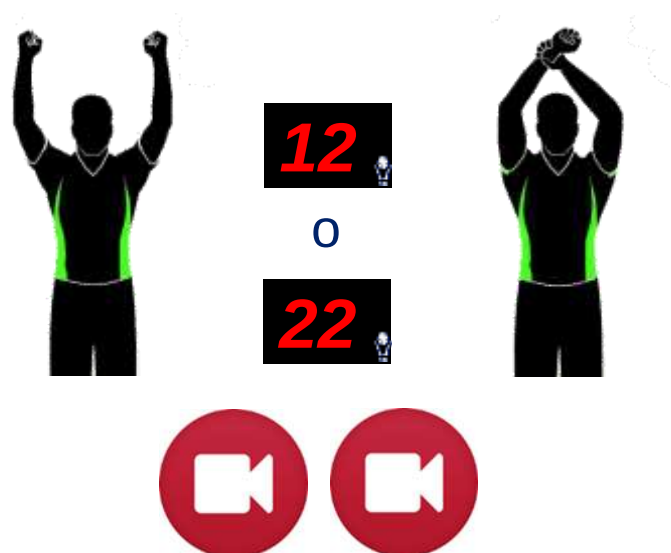


A la pista davantera

Es concediran 14".

24": falta antiesportiva o desqualificant

Sempre que es sancioni una falta **antiesportiva o desqualificant** (independentment de si la falta es produeix a la pista davantera o del darrere, i si restaven més o menys de 14 segons de possessió), després dels tirs lliures el joc es reprendrà amb un servei de **banda des de la línia de servei de la pista davantera amb 14 segons al rellotge de llançament.**



24": S'atura el partit per una causa relacionada amb l'equip atacant (inclosa una FT)



S'atura el joc per algun motiu relacionat amb l'equip que té el control de la pilota:

- Falta tècnica.
- Lesió.
- Algun altre motiu relacionat amb l'equip atacant.



El joc es reprendrà amb el temps que restava en el moment en que es va aturar el joc.



24": S'atura el partit per una causa relacionada amb l'equip defensor (inclosa una FT)

S'atura el joc per algun motiu relacionat amb l'equip defensor (lesió, falta tècnica o qualsevol altre motiu).

Temps de possessió restant

Lloc des d'on es realitzarà el servei



El servei es realitzarà des de la pista del darrere

Nou compte de 24"



El servei es realitzarà des de la pista davantera

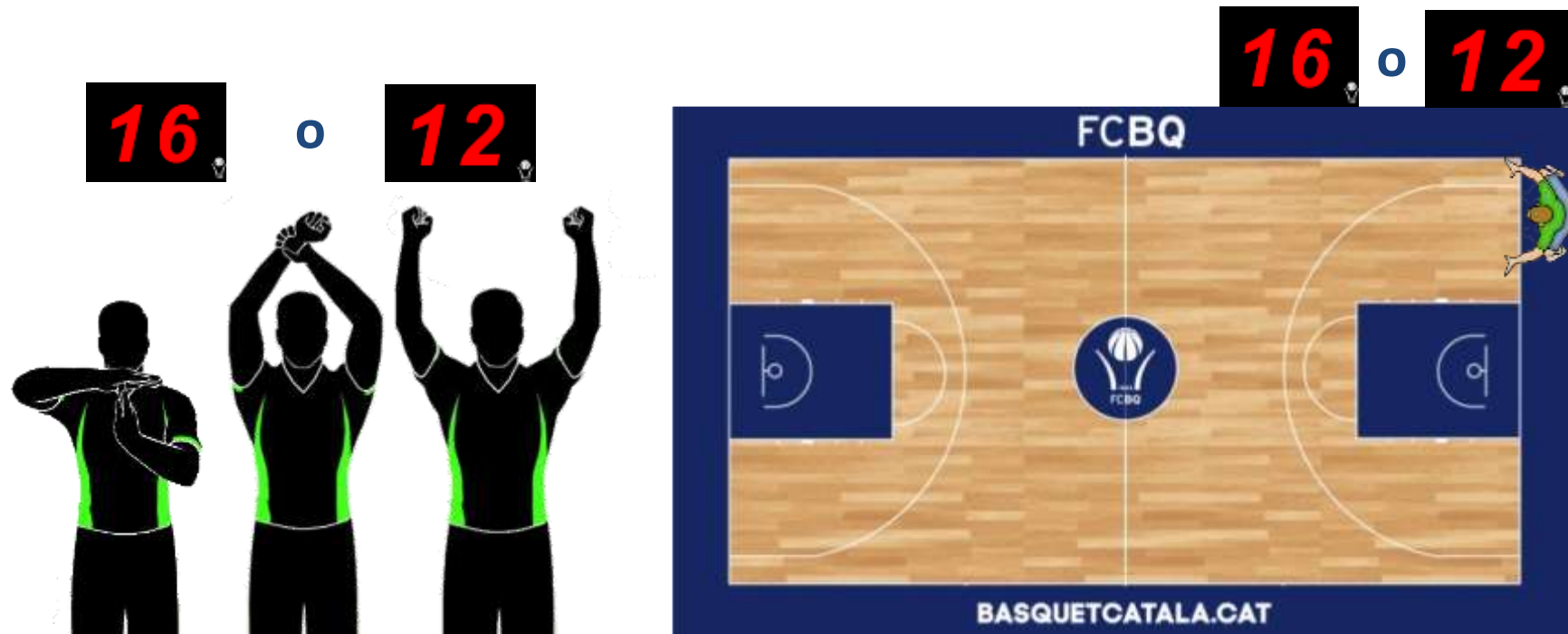
Continuarà la possessió



El servei es realitzarà des de la pista davantera

Nou compte de 14"

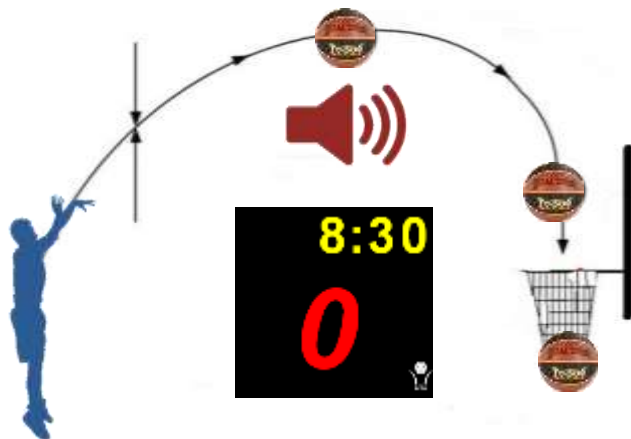




En el cas que es sancionin diverses faltes, i la penalització de totes elles es compensi, disposarà d'un servei l'equip que tenia el control de la pilota amb el temps de possessió restant al moment en que es va aturar el partit.

Sona el senyal del rellotge de llançament mentre la pilota està enlairada.

La pilota entra a cistella

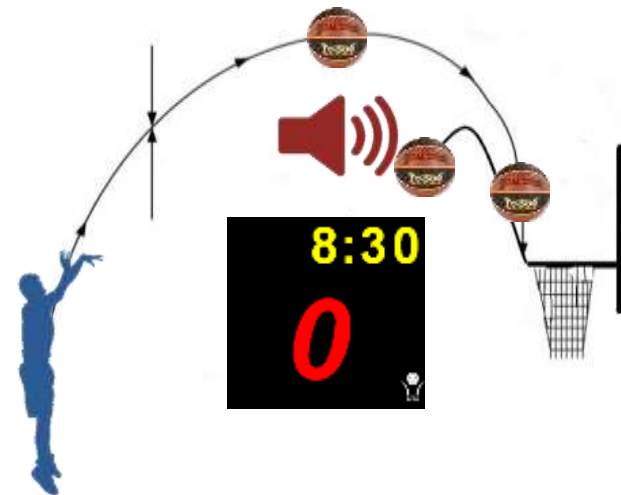


Jugada Legal.
Cistella vàida

Es concedeix la cistella. S'ignora el senyal del rellotge de llançament.



La pilota toca l'anella



Jugada Legal

S'ignora el senyal del rellotge de llançament i el joc continua amb la lluita pel rebot.

Sona el senyal del rellotge de llançament mentre la pilota està enlairada.
La pilota no toca l'anella.

Agafa el rebot l'equip atacant



Violació del rellotge de llançament.

Els àrbitres sancionaran la violació del rellotge de llançament.

Agafa el rebot l'equip defensor



Jugada Legal

Si l'equip defensor aconsegueix un control clar i immediat del rebot el joc continuarà i s'ignorarà el senyal del rellotge de llançament.

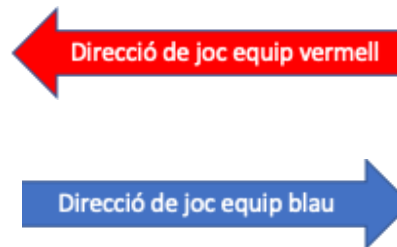
24": Exemples

La pilota queda encaixada entre l'anella i els suports (o al suport de l'anella): Es considera que la pilota ha tocat l'anella i es sanciona alternança.



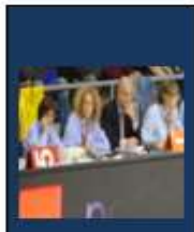
La fletxa d'alternança afavoreix a l'equip defensor

La fletxa d'alternança afavoreix a l'equip atacant



24": Exemples

SITUACIONS ON SONA EL SENYAL DE 24"

 	Pilota a la mà 	Error taula 	Pilota enlaire			
Què fa l'Àrbitre 	 xiular	 No xiular	 No xiular	 No xiular	 No xiular	 Xiular
	Violació 24" 	Continua joc 	Cistella vàlida 	Continua el joc 	Continua el joc 	Violació 24" 
	Decisió, sanció					
			Tauler i cistella 	Anella i rebot 	No toca anella, rebot defensor 	No toca anella, rebot atacant 

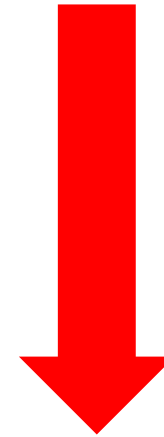
24": El senyal sona per error

Si el senyal de vint-i-quatre segons sona per error mentre un equip té control de la pilota o cap d'ells té control de la pilota



El joc continua.
L'Àrbitre no xiula.

Si el senyal de vint-i-quatre segons sona per error mentre un equip té control de la pilota o cap d'ells té control de la pilota si a judici dels àrbitres, es causa un desavantatge a l'equip que té control de la pilota



El joc s'aturarà.
Es corregirà el temps en l'aparell de vint-i-quatre segons i es retornarà la possessió de la pilota a aquest equip.

- S'apagarà, després de que la pilota esdevingui morta i el rellotge de joc s'hagi aturat, durant qualsevol període, i hi hagi un nou control de la pilota per qualsevol equip i restin menys de 24/14 segons en el rellotge del partit.
- El rellotge de llançament no atura el rellotge del partit ni el joc i no causa que la pilota esdevingui morta, a menys que un equip tingui el control de la pilota.



24": Exemples



Un equip obté un nou control a la pista.	Resetejarà a 24 i iniciarà el compte.
La pilota surt fora de banda i és a favor de l'equip que la controlava.	Continuarà el compte.
Falta o violació de peu i pilota servida de banda o fons a la pista del darrere.	Resetejarà a 24.
S'atura el joc per una causa no atribuïble a l'equip atacant i pilota a pista del darrere.	Resetejarà a 24.
Falta o violació de peu i pilota servida de banda o fons a la pista del davant.	Si indica 14 o + →continuarà. Si indica 13 o - →tornarà a 14.
S'atura el joc per una causa no atribuïble a l'equip atacant i pilota a pista davantera.	Si indica 14 o + →continuarà. Si indica 13 o - →tornarà a 14.
Pilota toca la cistella i és controlada per l'equip defensor.	Resetejarà a 24 i iniciarà el compte.
Pilota toca la cistella i és controlada per l'equip atacant.	Resetejarà a 14 i iniciarà el compte.
Possessió alterna o faltes art. 42 o 44 i afaforeix a l'equip que tenia la pilota.	Continuarà el compte.



Pilota retornada a pista de darrere



Un jugador de l'equip amb control de pilota a la seva pista davantera (inclòs serveis de banda o fons), no pot fer que la pilota torni a la seva pista de darrere.

La pilota passa a pista de darrere quan toca el terra, la cistella o el tauler d'aquesta, o a un jugador que té part del seu cos en contacte amb ella.



Pilota retornada a pista de darrere



Un jugador que ve regatejant des de la pista del darrere no passa a la pista del davant fins que la pilota i els dos peus estan a la pista del davant.

Un jugador regatejant a la seva pista del darrere, s'atura sobre la línia de mig camp (trepitjant les dues pistes, o botant la pilota a la pista del davant mentre trepitja a la pista del darrere)

El jugador retorna a la seva pista del darrere (o passa la pilota a un company que es troba a la pista del darrere)

Torna a avançar, i passa a la pista davantera.



Legal

Pilota retornada a pista de darrere

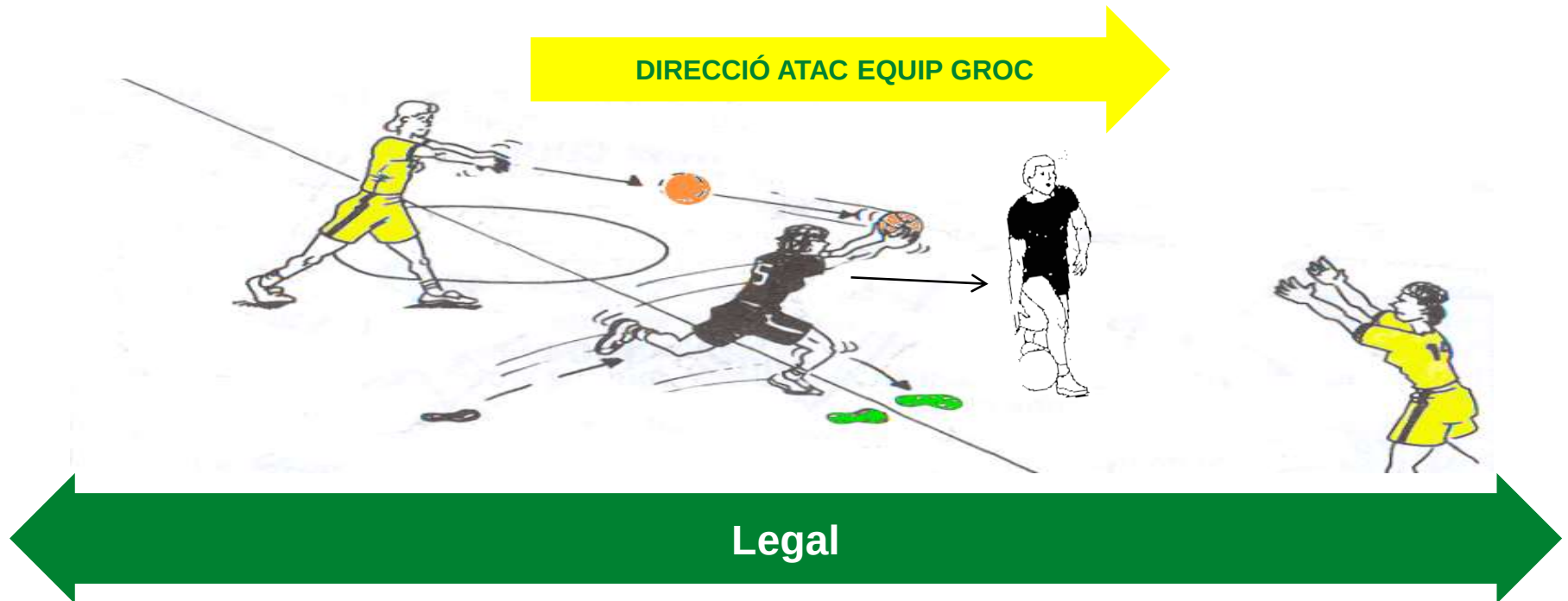


És legal que un jugador enlairat que obté **un nou control de la pilota per al seu equip** saltant des de la pista del davant, caigui a la pista del darrere.

Un Jugador de l'equip Groc que es troba a la seva pista del darrere intenta fer una passada a un company que es troba a la pista davantera

Un Jugador de l'equip Negre salta des de la seva pista del davant, controla la pilota a l'aire i aterra amb un o els dos peus a la seva pista del darrere

El Jugador de l'equip Negre continua regatejant a la seva pista del darrere (o passa la pilota a un company que es troba a la pista del darrere)



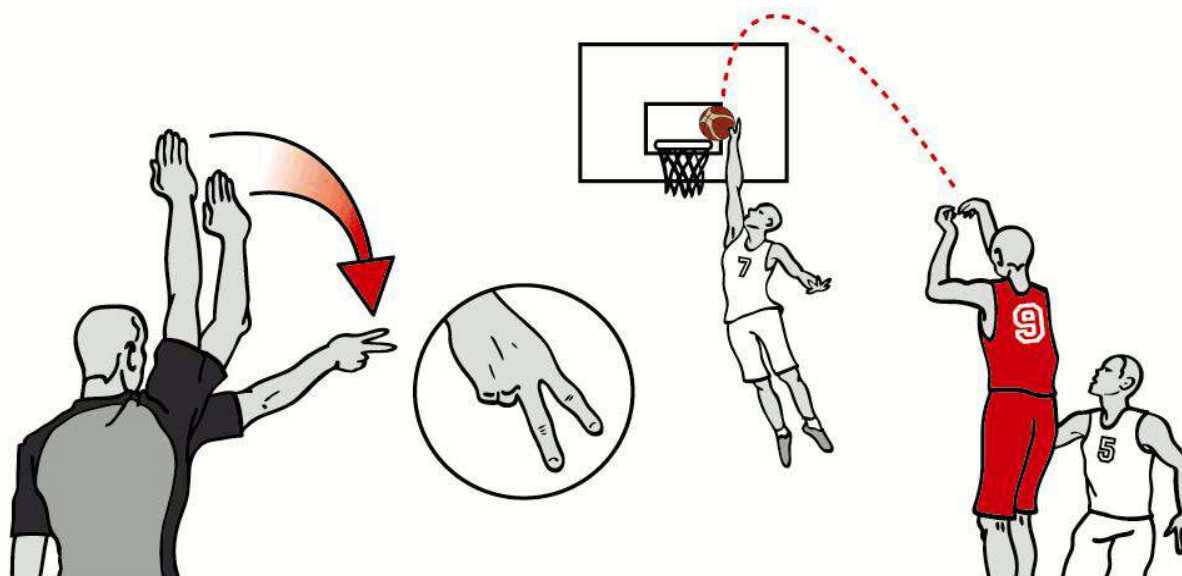
Perquè es doni un camp enrere s'han de complir les tres condicions següents:

- Control de pilota de l'equip en pista davantera.
- Últim jugador en tocar la pilota en pista davantera sigui d'aquest equip.
- Primer jugador en tocar la pilota en pista de darrere sigui d'aquest equip, o que després de tocar la pilota la pista de darrere el primer jugador que la toqui sigui del mateix equip.

Interposició

Es comet interposició quan un jugador toca una pilota que, a conseqüència d'un tir a cistella, està en trajectòria descendent.

Un jugador atacant pot jugar la pilota per sobre de l'alçada de la cistella si es tracta d'un passi.



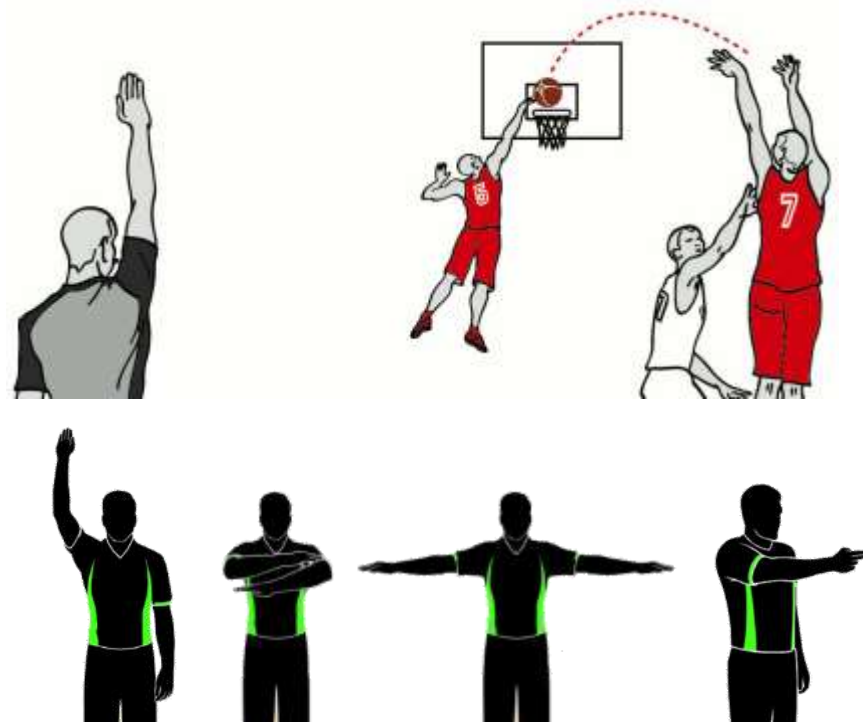
Defensor

Si un jugador de de l'equip defensor realitza una interposició o una interferència, la cistella serà vàlida i l'equip que defensava disposarà d'un servei de fons.



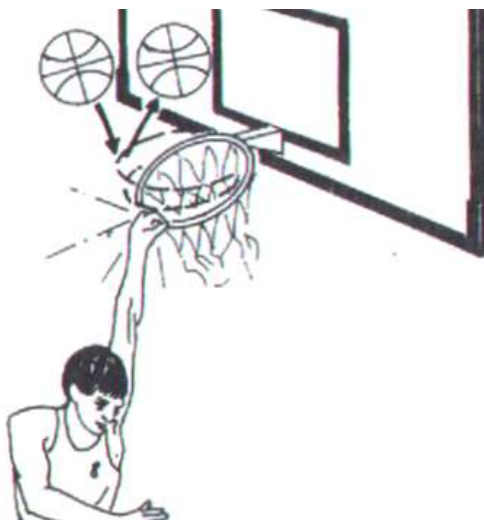
Atacant

Si un jugador de de l'equip atacant realitza una interposició o una interferència, la cistella si aquesta entra, no serà vàlida, i farà un servei de banda l'equip que defensava a l'alçada de la prolongació de la línia de tirs lliures.



Interferència

Es comet interferència quan un jugador toca l'anella o el tauler fent que vibri, quan la pilota es troba enlaire després d'un tir a cistella, i a criteri de l'Àrbitre interfereix en la consecució del tir. La penalització és la mateixa que per interposició.



Violació per interferència



Violació per interferència

Interferència

Si un jugador fica la mà per sota de la cistella interferint en un passi o tir es comet violació. La penalització és la mateixa que per interposició.



Violació per interferència

També es considera una violació intentar jugar la pilota agafat de la cistella.

Tirs lliures

Tirs lliures per falta personal, antiesportiva o desqualificant (amb contacte): Els llançarà el jugador que ha rebut la falta. Si està lesionat o desqualificat els tirarà el seu substitut.

Tirs lliures per falta tècnica o desqualificant (sense contacte): Els llançarà qualsevol jugador de l'equip adversari designat per l'entrenador.



Tirs lliures: obligacions del llançador

- Ha d'ocupar una posició darrere de la línia i dintre del semicercle.
- Si no entra el seu llançament, aquest ha de tocar obligatòriament l'anella.
- Ha de llançar abans de 5" des del moment en que l'àrbitre li dóna la pilota.
- No trepitjarà o entrarà a la zona restringida abans de que la pilota hagi tocat l'anella.
- No fintarà el llançament.



Tirs lliures: obligacions dels jugadors situats al passadís de tirs lliures

- Màxim 5 jugadors: 3 defensors que ocuparan les primeres posicions i 2 atacants en forma alterna.
- No ocuparan posicions que no els hi corresponguin.
- No entraran a la zona restringida abans de que la pilota hagi sortit de la mà del tirador de tir lliures.
- No tocaran la pilota abans de que aquesta toqui l'anella.
- No tocaran la cistella ni el tauler mentre que la pilota estigui en contacte amb ells.



Es situaran darrere de la prolongació imaginària de la línia de tirs lliures i de la línia de 6'25/6'75 m.

No creauran la línia de 3, ni la imaginària de tirs lliures, abans de que la pilota hagi tocat la cistella.



Violació comesa pel llançador

- Les violacions comeses pel llançador sempre prevalen per sobre de totes les altres.
- Pilota pels adversaris des de la línia de banda a la prolongació de la línia de tirs lliures.
- Si la cistella entra, aquesta no és vàlida



En el cas que el tir entri

Violació comesa per l'equip defensor

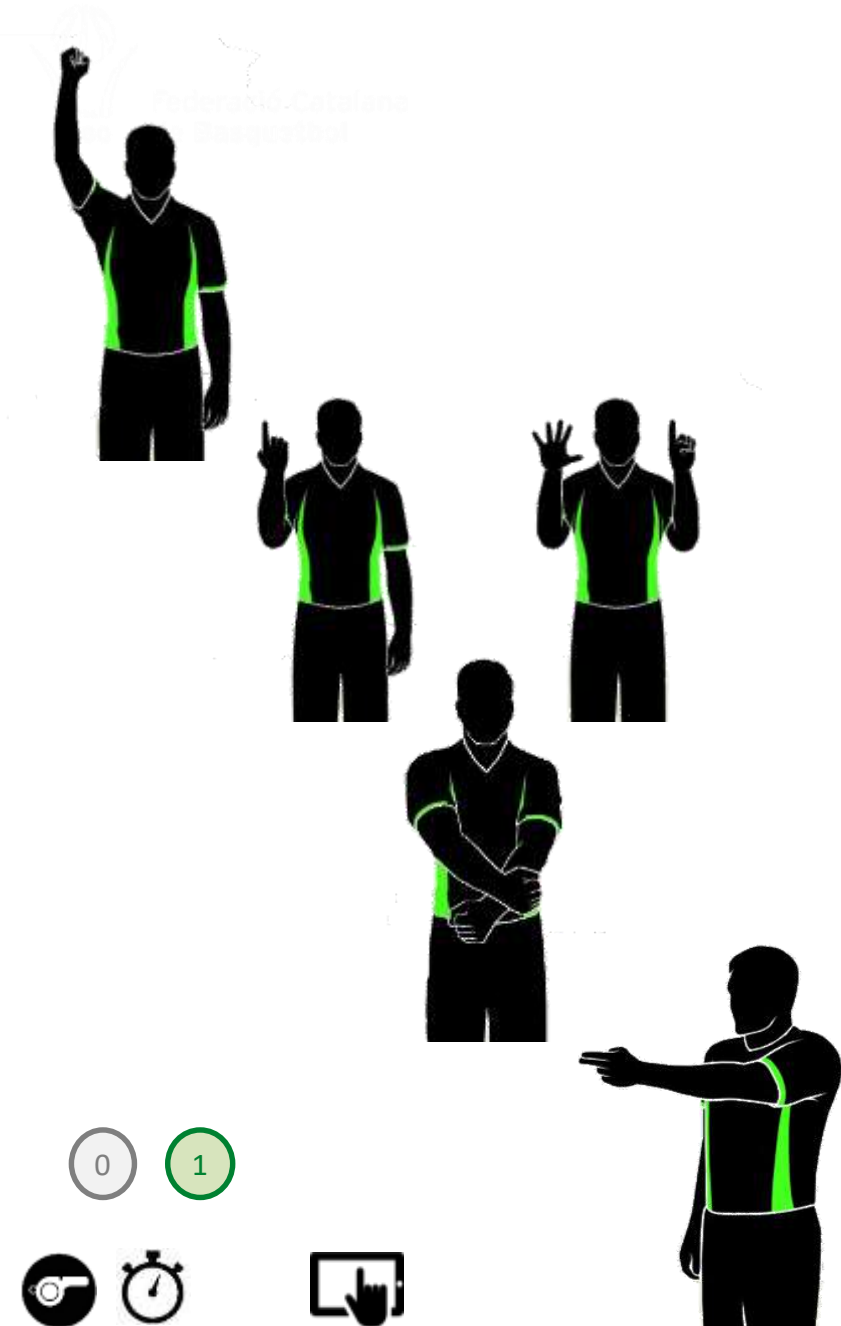
- Si el llançament entra és vàlid.
- Si el llançament no entra es repetirà.

Violació comesa per l'equip atacant

- Si el llançament entra és vàlid.
- Si el darrer llançament no entra, banda per l'altre equip.

Violació comesa pels dos equips a la vegada

- Si el llançament entra serà vàlid.
- Si el darrer llançament no entra, situació de salt entre dos.



Escola d'Àrbitres de l'FCBQ

Continguts dels Cursos de Regles
de Joc

Tema 10

Faltes



Concepte de falta

Una falta és una infracció a les regles que comporta un contacte personal o una conducta antiesportiva.

Totes les faltes s'anoten a l'acta de joc.



Tot i que el basquetbol és en teoria un esport de “**NO CONTACTES**” és obvi que quan hi ha 10 jugadors en una pista movent-se a una gran velocitat i en un espai molt limitat, el contacte no es pot evitar.

Per tant els àrbitres davant d'aquestes jugades han :

d'aplicar **L'ESPERIT i LA INTENCIÓ** de les regles
de ser coherents en l'aplicació del criteri **D'AVANTATGE /DESAVANTATGE**
d'utilitzar el sentit comú, tenint en compte la individualitat de cada partit
de ser coherent en l'equilibri: **CONTROL DEL PARTIT/RITME DEL PARTIT/
FEEL THE GAME**

S'han d'aplicar aquests principis bàsics quan es jutgen els contactes :

- Tots els jugadors han d'evitar el contacte sempre que sigui possible.
- Els jugadors tenen dret, amb límits, a un espai del terra de la pista que no estigui ocupat per un adversari.
- Un jugador que salta té dret a aterrar en un lloc no ocupat prèviament pels adversaris
- El contacte per darrere no és usual en el basquetbol,- el jugador de darrere és normalment el responsable
- Si es produeix una falta de contacte, el responsable serà qui l'hagi produït

Faltes: Tipus

Personal



Dobles



Antiesportiva



Tècnica



Desqualificant



*Baralles
Art. 39*

Dins l'apartat dedicat a la confecció de l'acta trobareu informació detallada del tipus de sanció que comporta cada falta.

Bloqueig (legal)

Impedir que un contrari avanci, tingui o no la pilota.



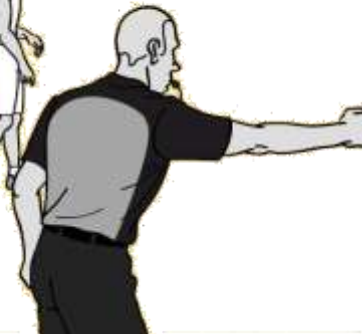
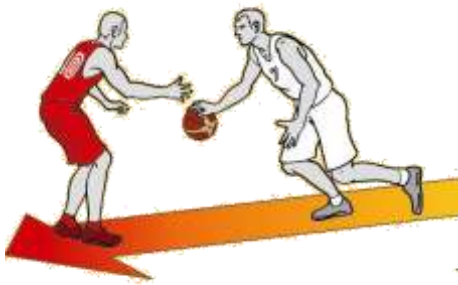
Pantalla il·legal

Retardar o evitar il·legalment que un adversari sense control de pilota arribi a una posició



Càrrega

Empènyer o desplaçar el tors d'un adversari amb o sense pilota.



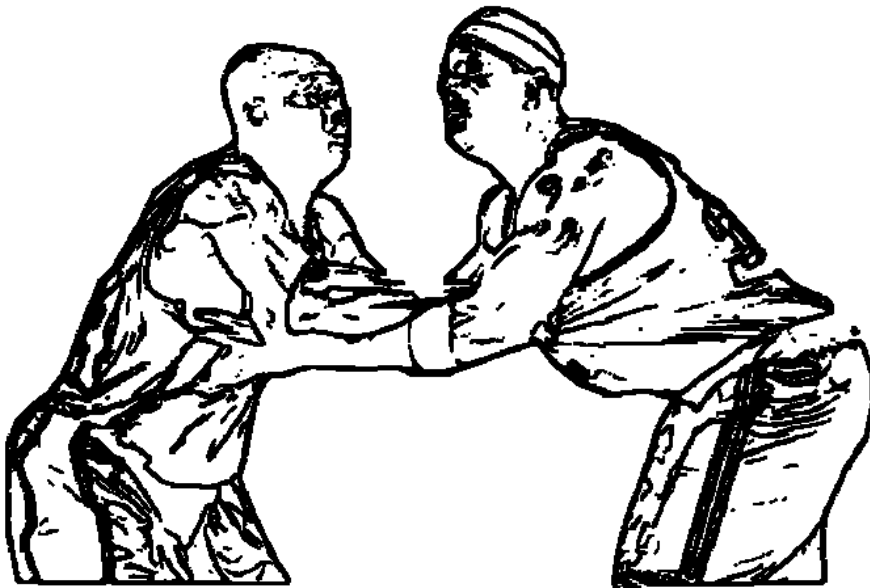
Defensa per l'esquena

Contacte amb un defensor causat per l'esquena.



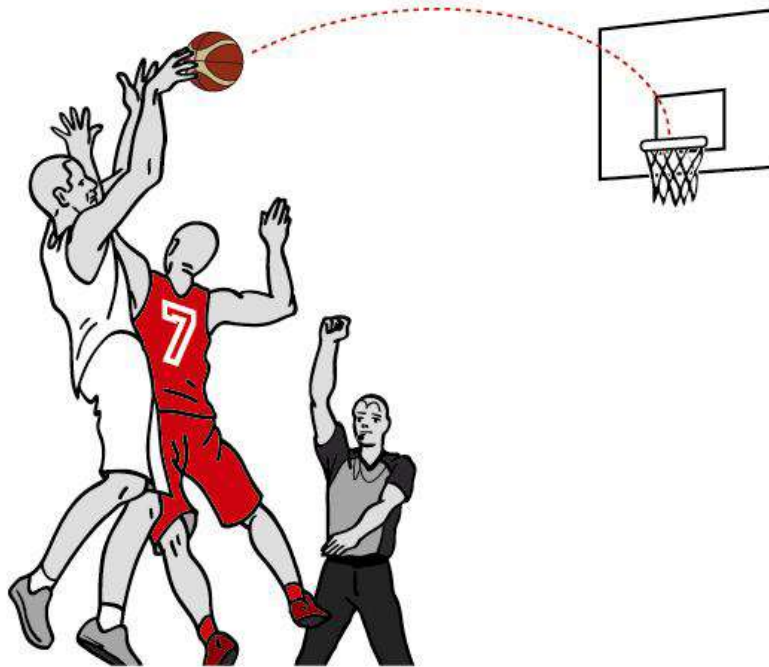
Agafar o retenir

Contacte personal que interfereix la llibertat de moviments de l'adversari.



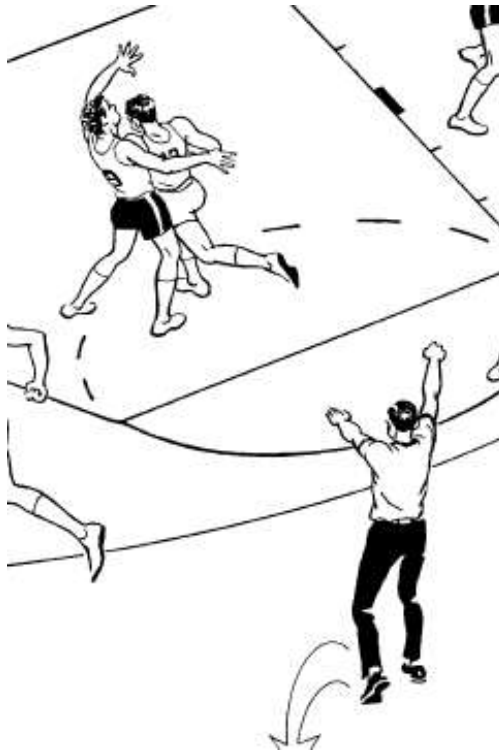
Ús il·legal de mans

Utilitzar les mans per entrar en contacte amb l'adversari i impedir que avanci.

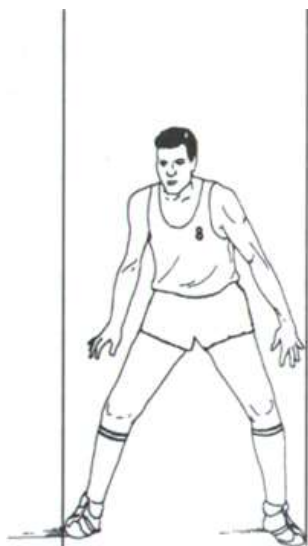


Empenta

Contacte amb qualsevol part del cos que desplaça a un adversari.

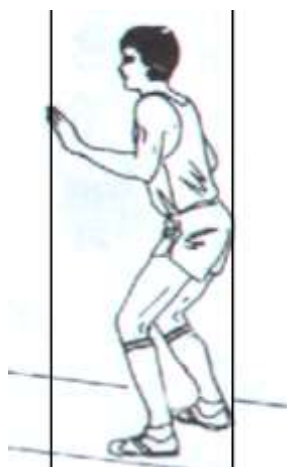


Posició legal de defensa

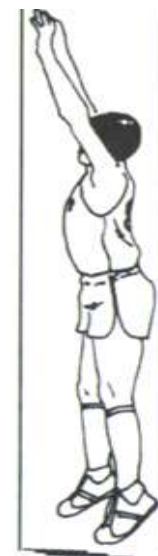


Està encarat a l'adversari, té els dos peus a terra en posició separada normal.

Es Considera que un jugador està en una posició legal de defensa si:



Els límits del cilindre per davant i per darrera.

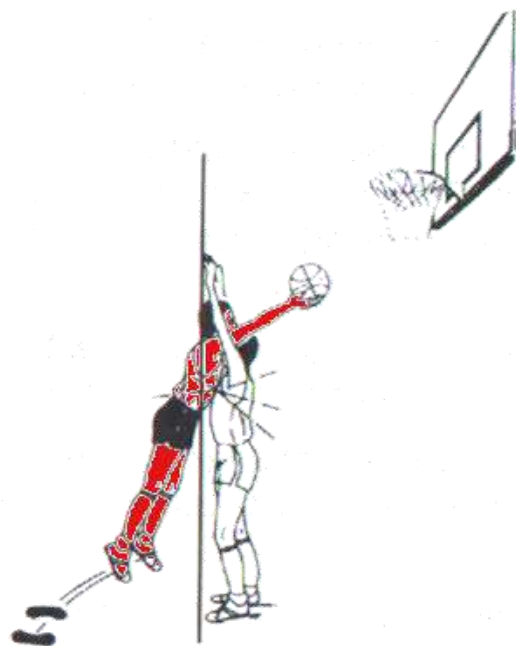


La posició legal s'allarga verticalment per sobre del jugador. Pot aixecar els braços o saltar, però ha de mantenir-se sempre dins del cilindre imaginari

La distància entre els peus és proporcional a l'estatura

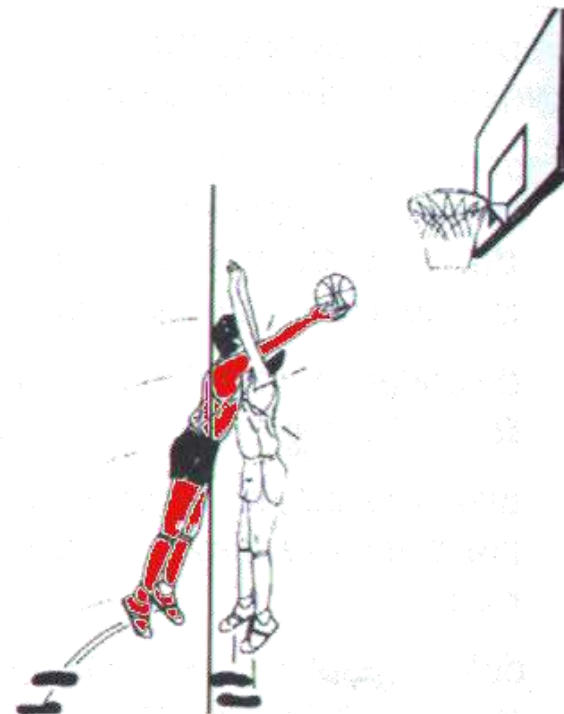
Principi de verticalitat

Un defensor té una posició legal i el llançador salta cap endavant i es produeix un contacte.



Responsabilitat del jugador atacant

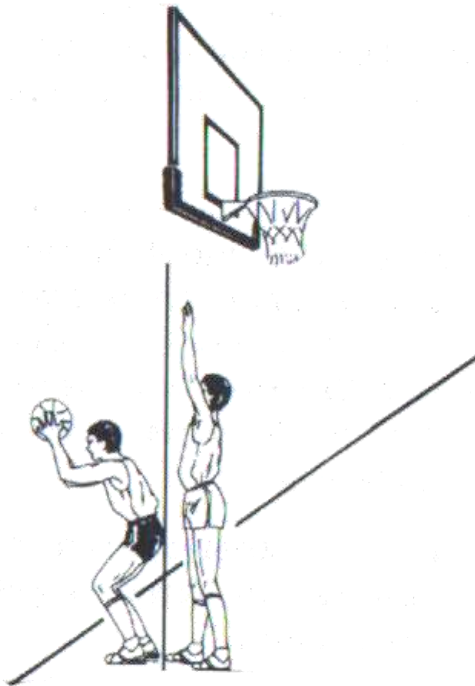
Aquest principi també s'aplica si el defensor salta verticalment dins del seu cilindre



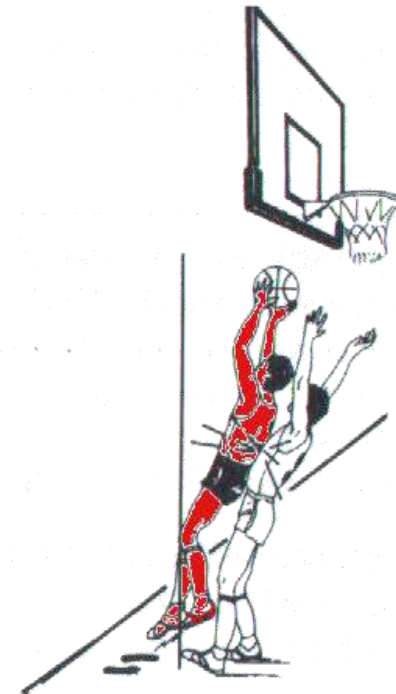
Responsabilitat del jugador atacant

Principi de verticalitat

Si l'atacant està pròxim a una línia de fons i



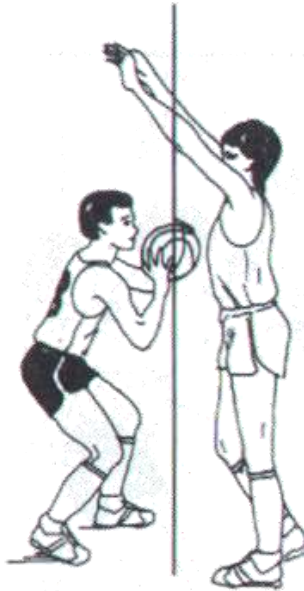
Salta obliquament per llançar. Si es produeix un contacte amb un defensor en una posició legal de defensa;



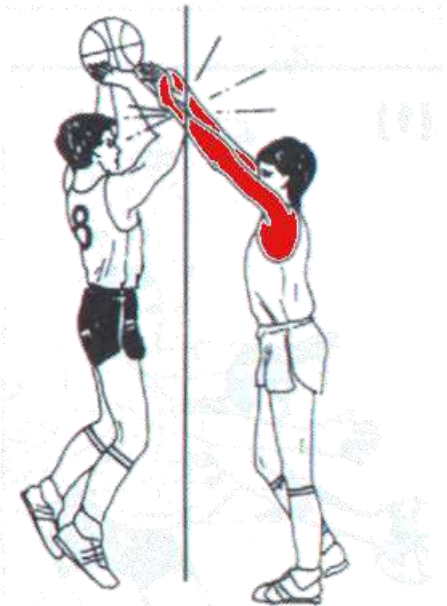
Responsabilitat del jugador atacant

Principi de verticalitat

Un jugador salta per un llançament i el defensor té els braços dins del cilindre del llançador



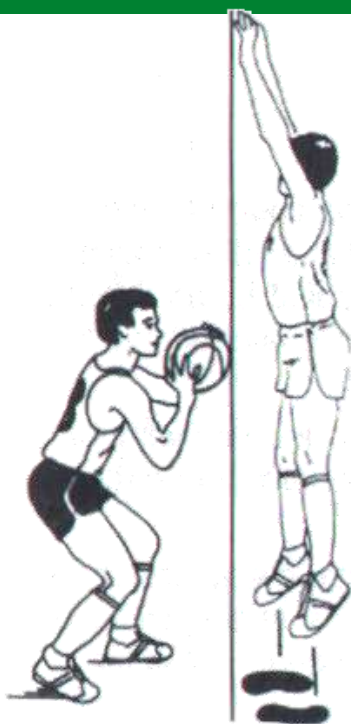
Es produeix un contacte quan el jugador està saltant



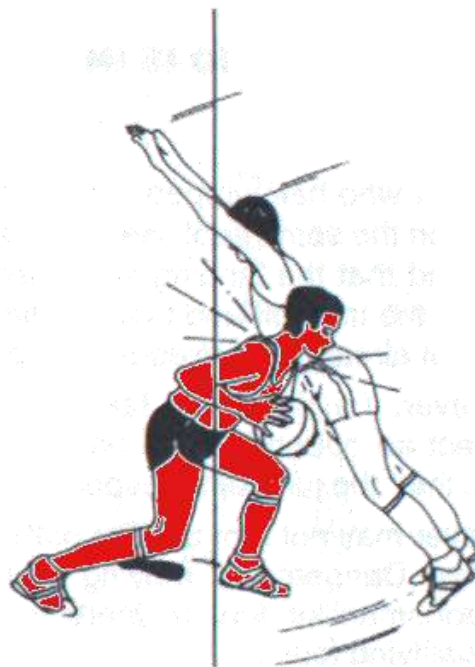
Responsabilitat del jugador defensor

Principi de verticalitat

L'atacant fa una finta i enganya al defensor, qui salta verticalment dins del seu cilindre



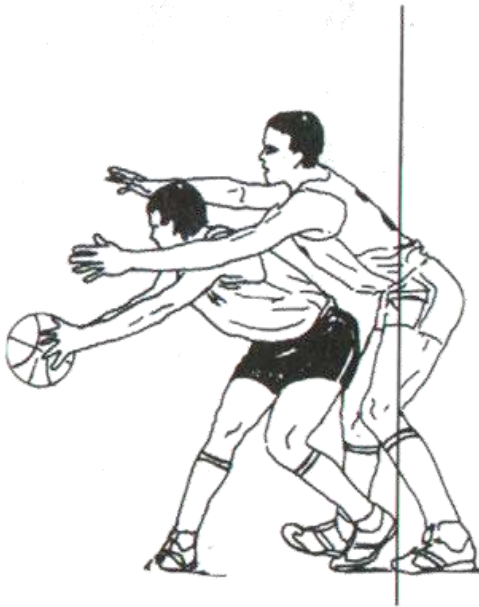
L'atacant decideix driblar i entra dins del cilindre del defensor quan aquest està enlairat, produint un contacte quan està aterrant. L'atacant és el responsable



Responsabilitat del jugador defensor

Principi de verticalitat

El jugador atacant està pivotant i el defensor s'encorba dins del seu cilindre, però no es produeix contacte



Jugada legal

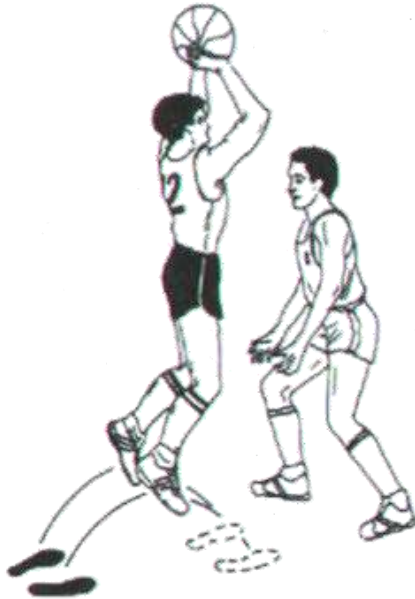
Després de l'acció anterior, l'atacant es posa dret i es produeix un contacte. El defensor és el responsable perquè ha violat el cilindre de l'atacant.



Responsabilitat del jugador defensor

Jugador enlairat

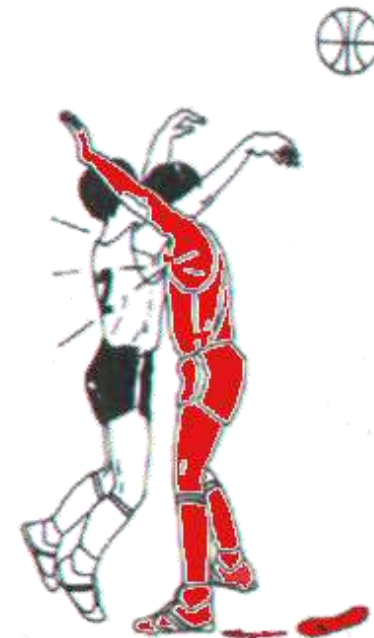
Un jugador que s'enlaira per llançar té dret a aterrar en un lloc no ocupat prèviament.



Jugada legal

El defensor avança un pas quan el saltador està enlairat.

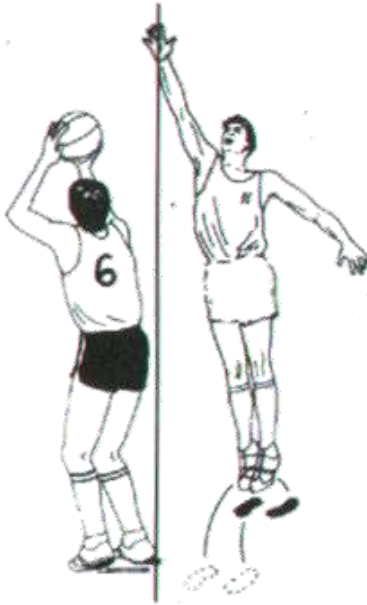
Es produeix un contacte: el responsable és el defensor



Responsabilitat del jugador defensor

Jugador enlairat

L'atacant simula un llançament i el defensor salta, té dret de caure en un lloc que no estigues ocupat abans de deixar el terra.



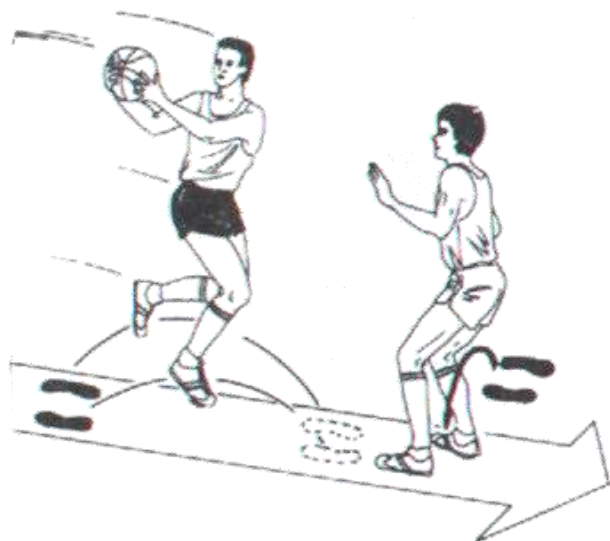
L'atacant salta dins de la trajectòria del cilindre del defensor per forçar una falta personal. Contacte produït per l'atacant.



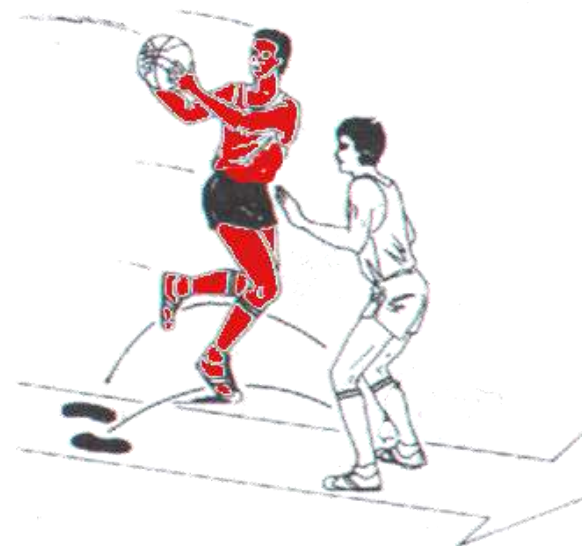
Responsabilitat del jugador atacant

Jugador enlairat

El jugador atacant rep una passada des de darrera, el defensor ocupa una posició legal després que l'atacant ja ha deixat el terra i li deixa lloc perquè aterri.



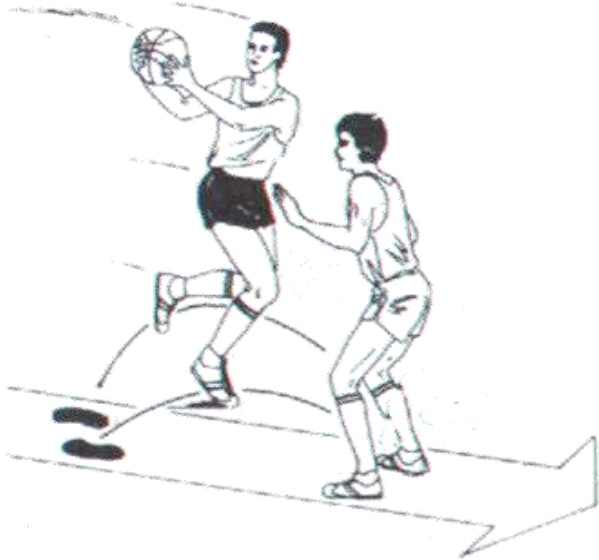
Si després d'aterrar, l'atacant amb la pilota no es pot aturar i es produeix un contacte el responsable és l'atacant



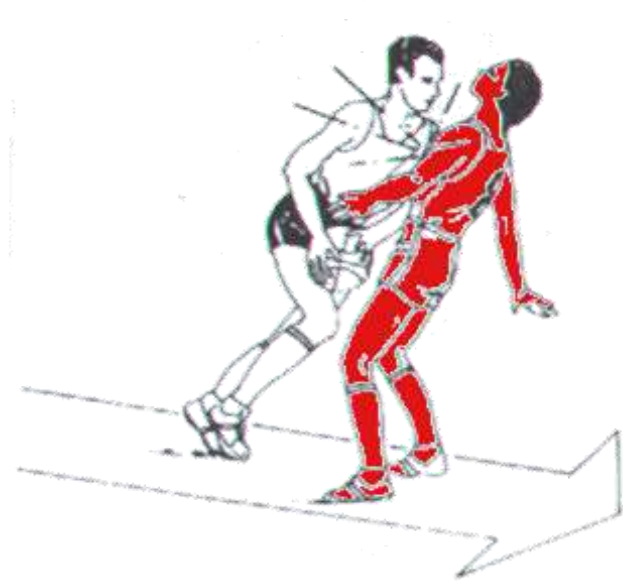
Responsabilitat del jugador atacant

Jugador enlairat

El jugador atacant rep una passada des de darrera, el defensor ocupa una posició legal després que l'atacant ja ha deixat el terra però NO li deixa lloc perquè aterri.



Si després d'aterrar, l'atacant amb la pilota no es pot aturar i es produeix un contacte el responsable és el defensor

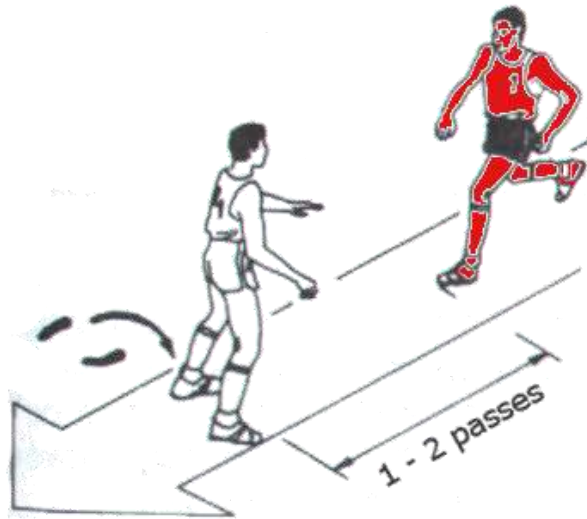


Responsabilitat del jugador defensor

Defensa d'un jugador que no controla la pilota

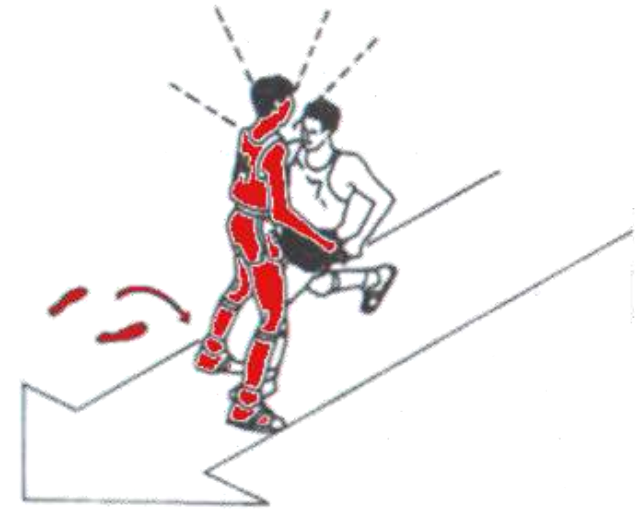
Un defensor pren una posició legal de defensa, permetent que un jugador sense control de la pilota pugui aturar-se o canviar de direcció.

Si hi ha contacte el responsable és el jugador atacant.



Responsabilitat del jugador atacant

Si després d'aterrar, l'atacant amb la pilota no es pot aturar i es produeix un contacte el responsable és el defensor



Responsabilitat del jugador defensor

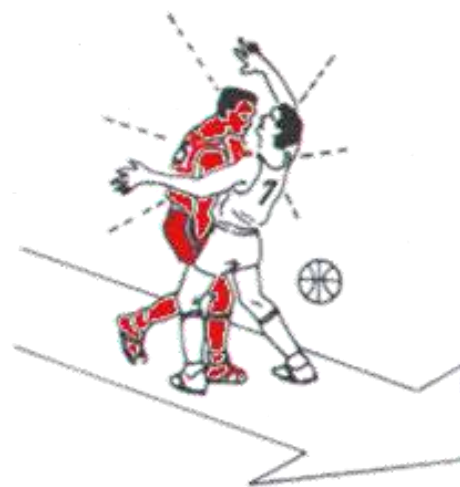
Defensa d'un jugador que controla la pilota

Els jugadors amb la pilota han d'esperar que els marquin estretament, els defensors no estan obligats a deixar ni temps ni espai quan estableixin les posicions legals de defensa.

Un defensor pot establir una posició legal de defensa sobre un jugador que controla la pilota amb només una fracció de segon i amb la distància més curta possible.



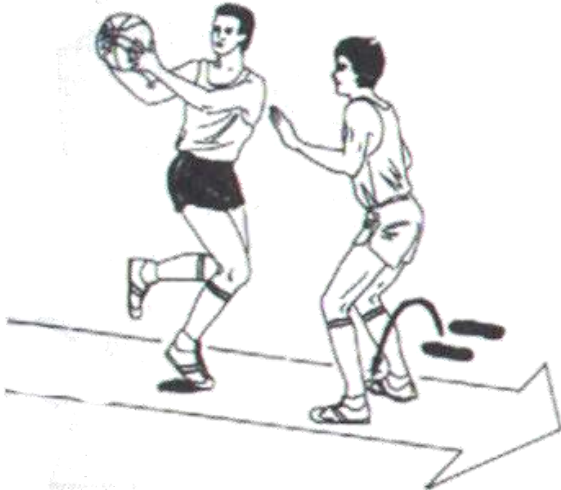
En cas de contacte el responsable és l'atacant



Responsabilitat del jugador atacant

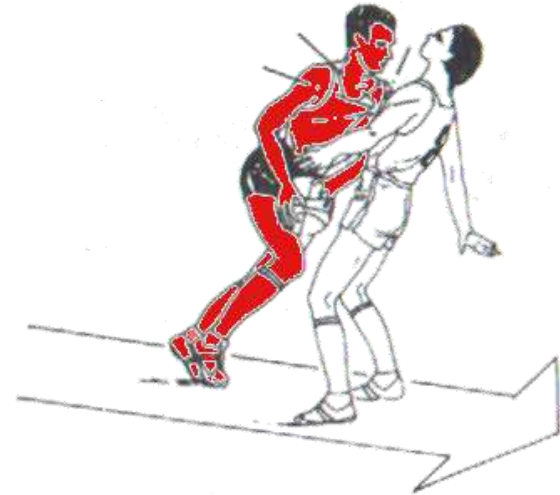
Defensa d'un jugador que controla la pilota

Un atacant rep una passada des de darrera i el defensor estableix una posició legal



Si l'atacant no es pot aturar, NO és responsabilitat del defensor.

Si es produeix una falta és **falta de l'atacant**

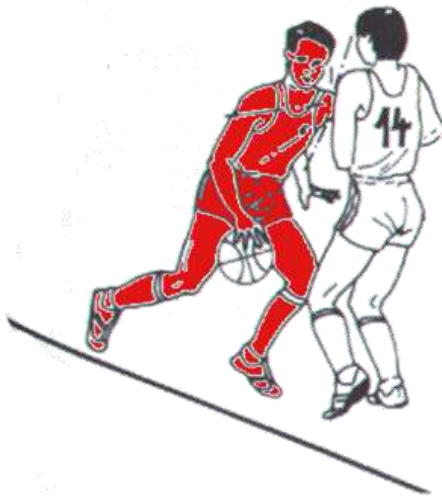


Responsabilitat del jugador atacant

Defensa d'un jugador que controla la pilota

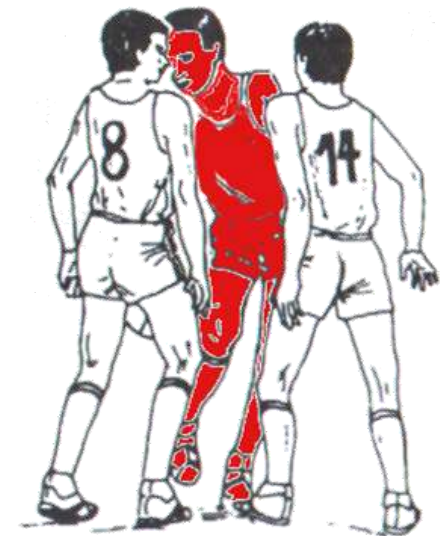
Si un driblador no té la possibilitat de passar sense produir un contacte entre:

un adversari (que ha establert una posició legal de defensa) i la línia de demarcació



Responsabilitat del jugador atacant

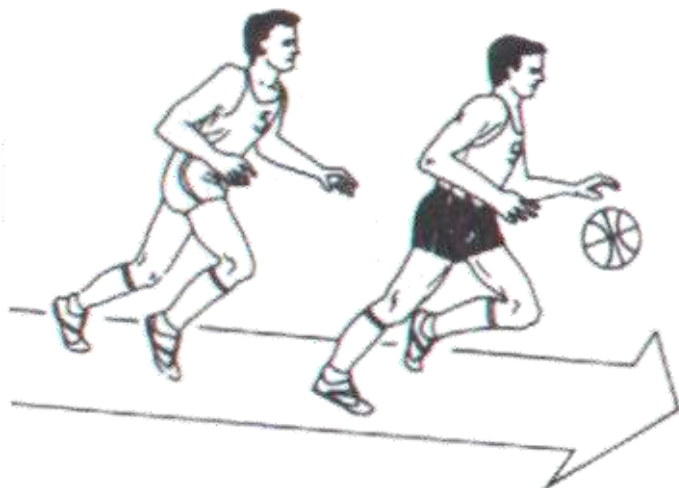
dos adversaris (que han establert una posició legal de defensa)



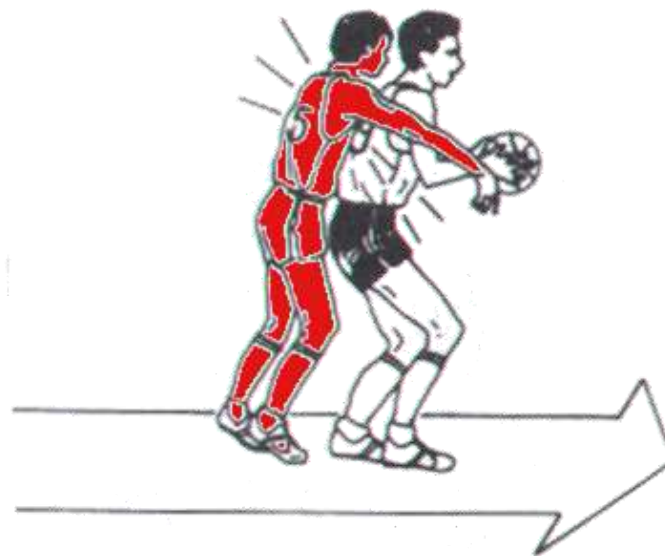
Responsabilitat del jugador atacant

Defensa d'un jugador que controla la pilota

Els defensors que corren darrera dels dribladors han de tenir en compte el temps i la distància per poder aturar-se o canviar de direcció si ho fa el driblador.



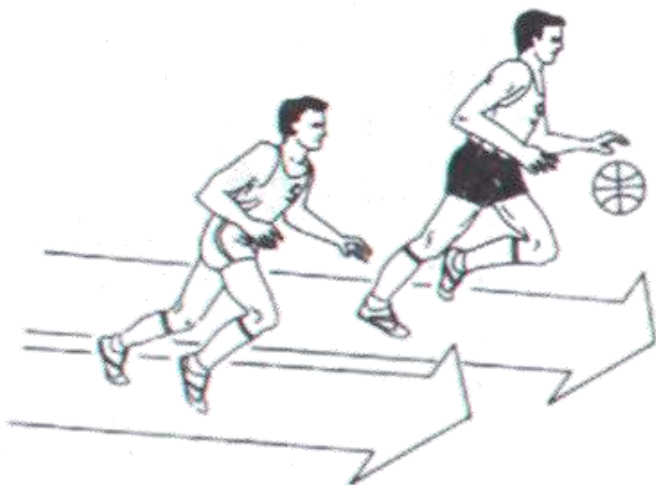
Si no és així i es produeix un contacte; el defensor és el responsable



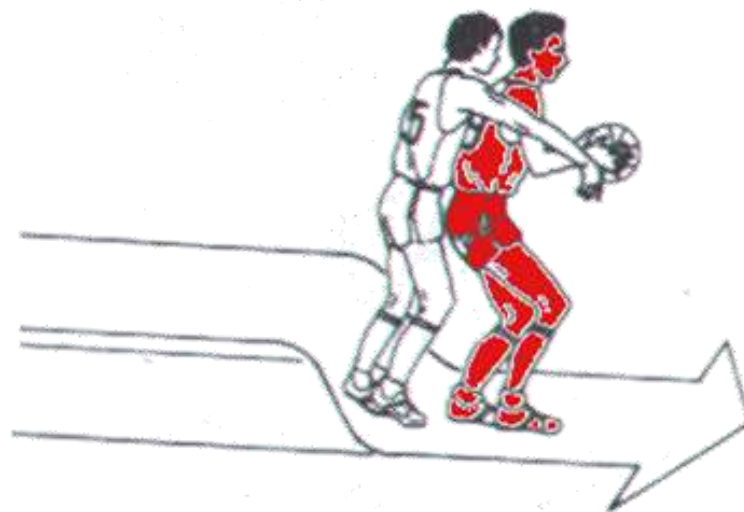
Responsabilitat del jugador defensor

Defensa d'un jugador que controla la pilota

Si el defensor corre darrera però en paral·lel al driblador

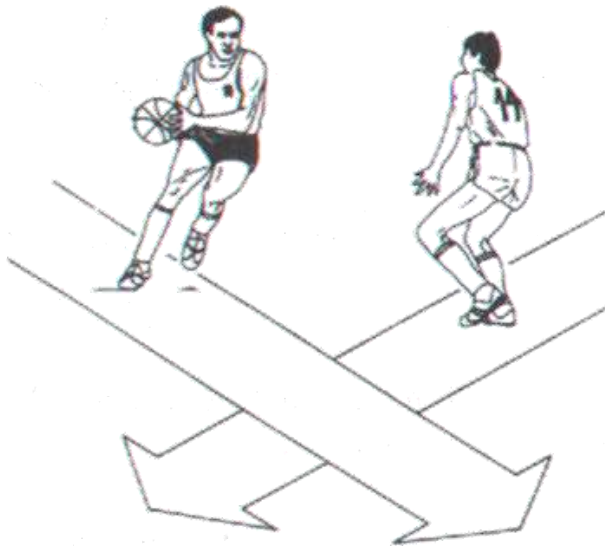


I el driblador canvia la trajectòria per intentar forçar una falta personal sense permetre temps ni distància, és responsabilitat del driblador



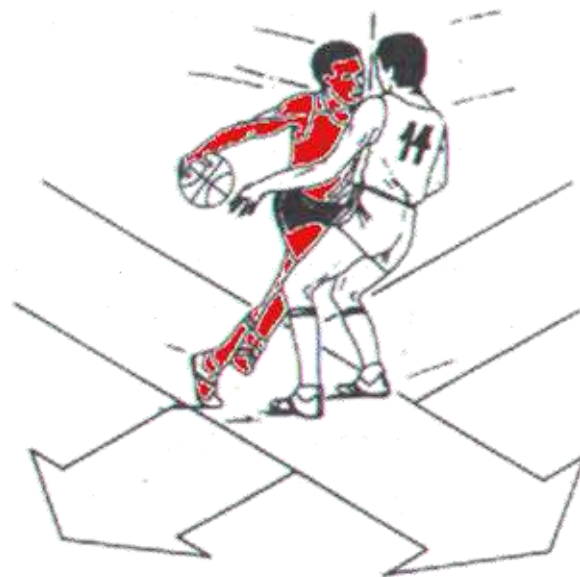
Responsabilitat del jugador atacant

Un defensor que ha establert una posició legal de defensa pot moure's lateralment o enrere. També ha d'arribar primer al lloc i el contacte ha de ser en el tors.



Tots tres elements han estat aplicats per la defensa:

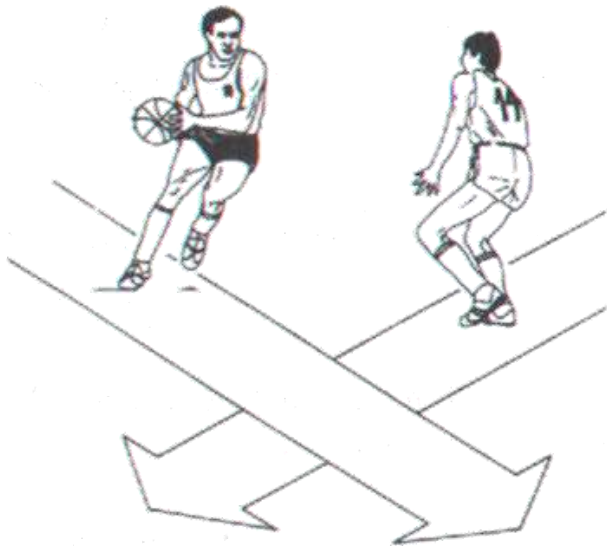
Situació de càrrega



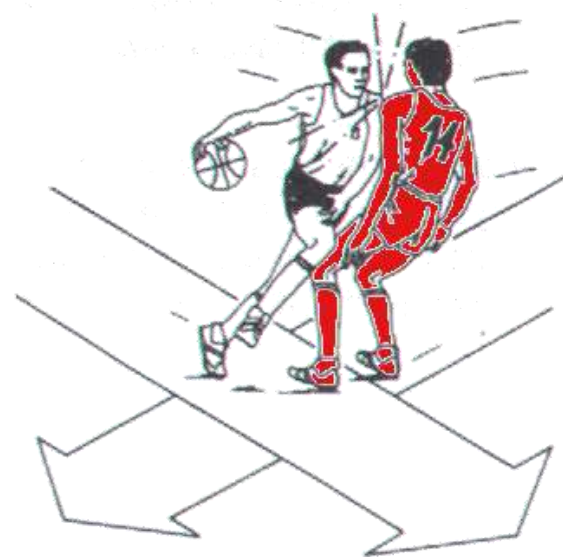
Responsabilitat del jugador atacant

Càrrega / Bloqueig

El defensor ocupa una posició legal de defensa i es mou lateralment mantenint la posició legal.

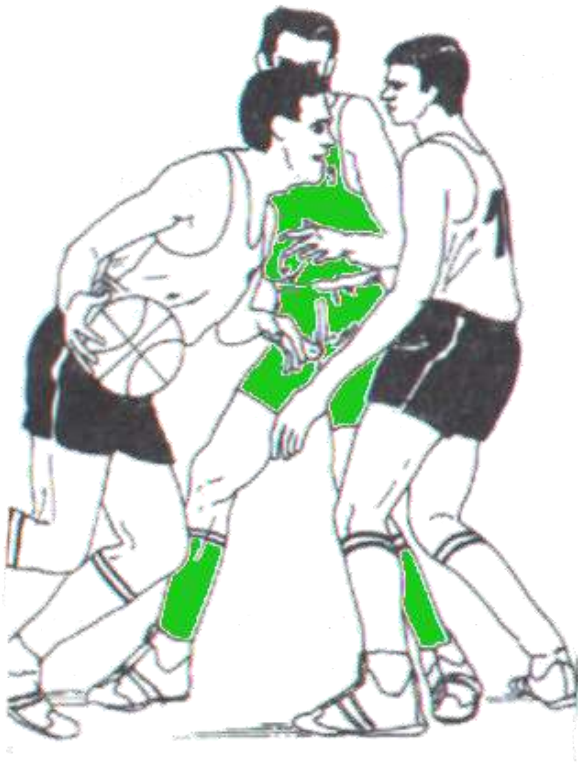


Però el defensor arriba després de l'atacant al lloc i el contacte no és en el tors.

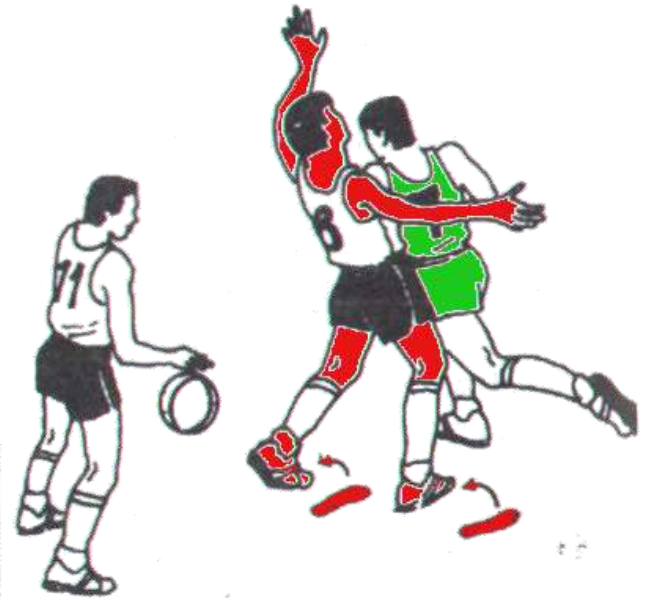


Responsabilitat del jugador defensiu

Es fa una pantalla legal-dins del camp de visió de l'adversari. El defensor ha d'evitar el contacte ja que el jugador a qui li fan la pantalla és el responsable d'aquest contacte



El jugador que fa la pantalla s'està movent:
no és legal, es tracta d'un bloqueig.

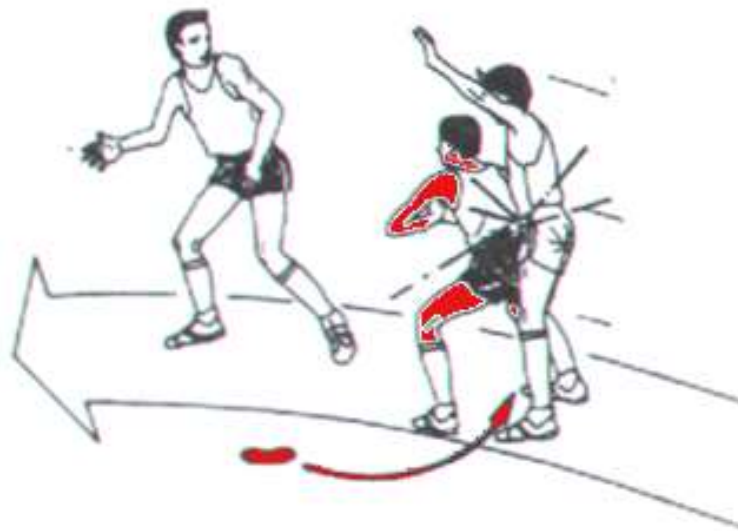
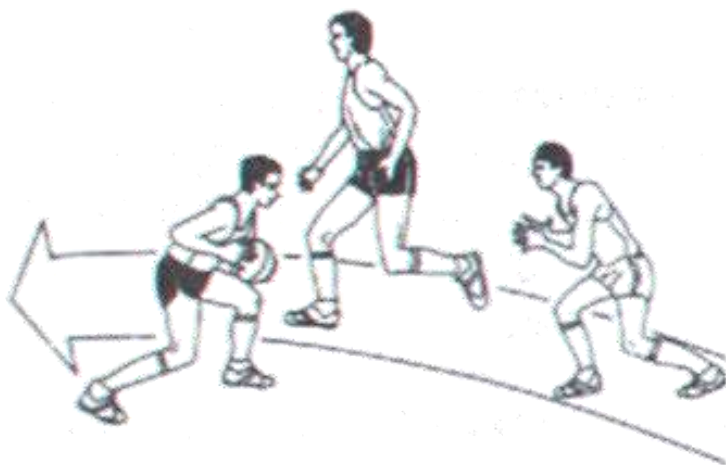


Responsabilitat del jugador atacant

El jugador amb la pilota fa una pantalla per a un company. Ell és el responsable de qualsevol contacte i ha de permetre temps i distància al defensor.

Si el jugador que fa la pantalla no permet temps ni distància i es produeix un contacte:

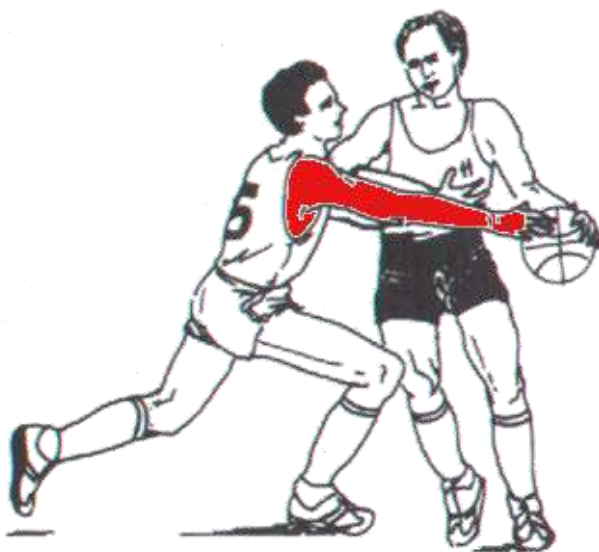
no és legal, es tracta d'un bloqueig.



Responsabilitat del jugador atacant

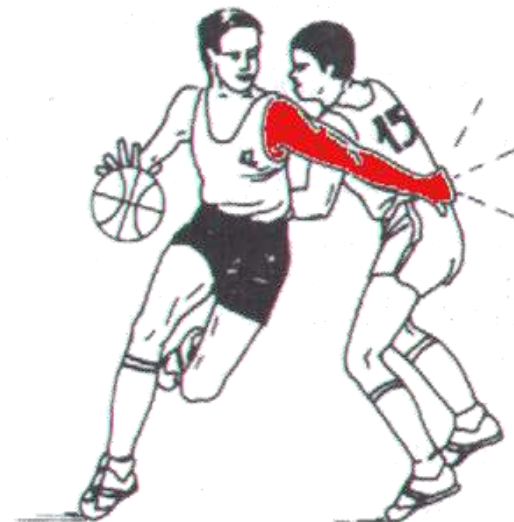
Ús il·legal de les mans

El defensor estira els braços per robar la pilota, si es produeix un contacte, encara que s'hagi tocat la pilota el responsable del contacte és el jugador defensor.



Responsabilitat del jugador defensor

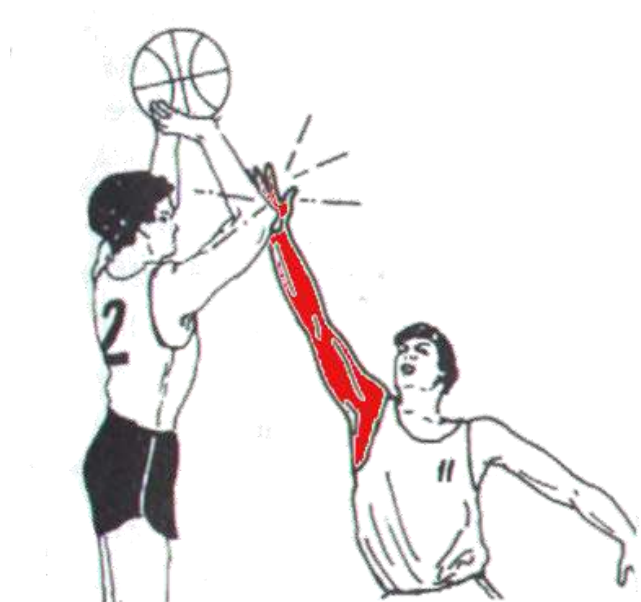
Si el driblador estira els braços per impedir que el defensor guanyi un avantatge, el responsable del contacte és el jugador atacant.



Responsabilitat del jugador atacant

Ús il·legal de les mans

Si es produeix un contacte abans que la pilota deixi les mans d'un llançador quan un jugador intenta un tap, aquest contacte pot afectar la precisió del llançament i es considerarà falta del defensor.



Responsabilitat del jugador defensor

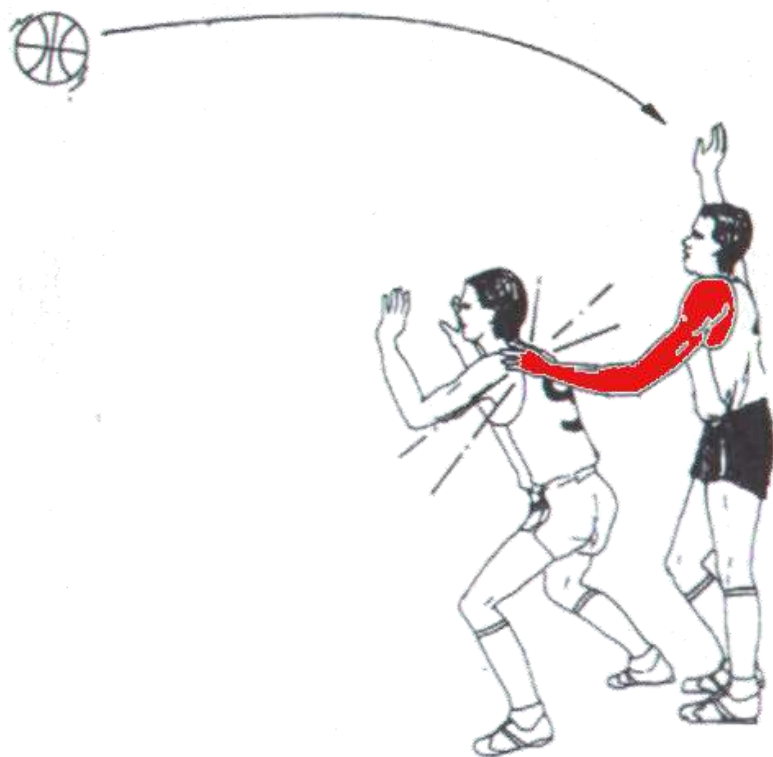
Si té lloc un lleuger cop en la mà del llançador per part d'un jugador que intenta un tap després que la pilota hagi deixat la mà del llançador, no es considerarà falta



Jugada legal

Ús il·legal de les mans

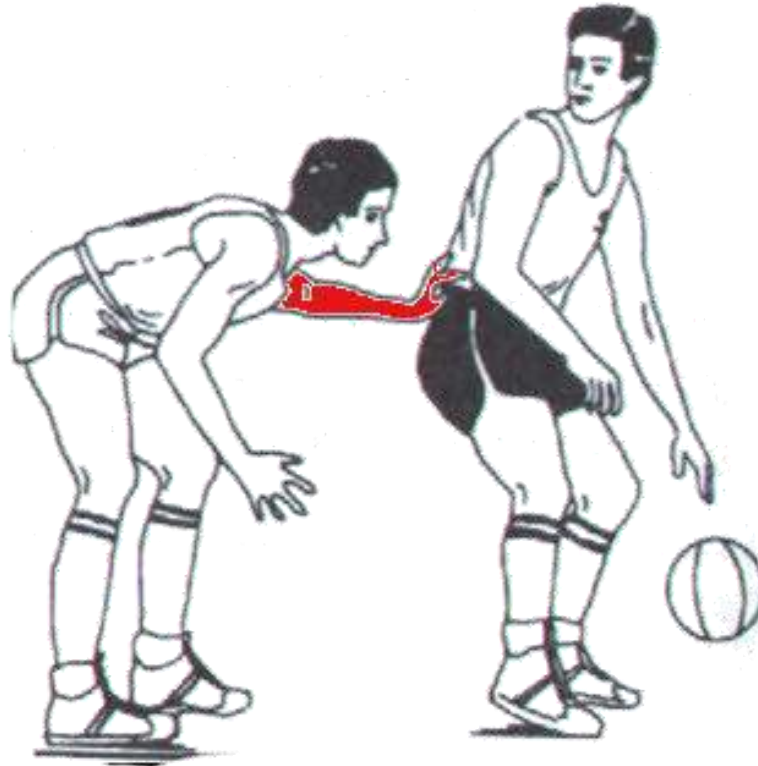
Un pivot rep una passada bombada i per desfer-se del defensor li fa una empenta- l'atacant guanya un avantatge injust.



**Responsabilitat del jugador
atacant**

Ús il·legal de les mans

No és necessari tocar amb la mà quan s'està marcant un driblador. Els àrbitres poden impedir això mitjançant una advertència però si l'acció impedeix el moviment es sancionarà falta al defensor.



Responsabilitat del jugador defensor

Ús il·legal de les mans

El jugador que està llançant estira els braços per protegir la pilota i impedir un tap. Si els avantbraços dels dos jugadors contacten accidentalment no es sancionarà falta.



Jugada legal

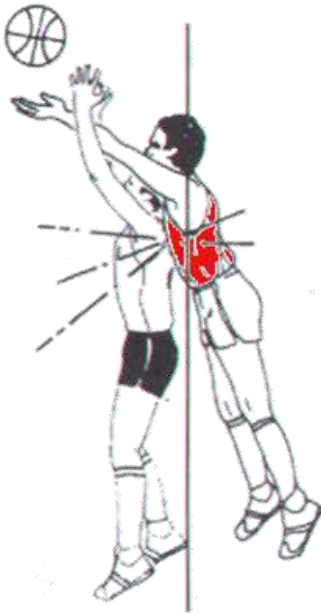
El llançador enlairat estira els braços, provoca un contacte amb el defensor (que defensava legalment) i perd l'equilibri. El responsable del contacte serà el jugador atacant.



Responsabilitat del jugador atacant

Defensa per l'esquena

El pivot rep una passada.
L'adversari intenta assegurar la pilota i contacta amb ell per darrera.
El defensor és el responsable del contacte



Responsabilitat del jugador atacant

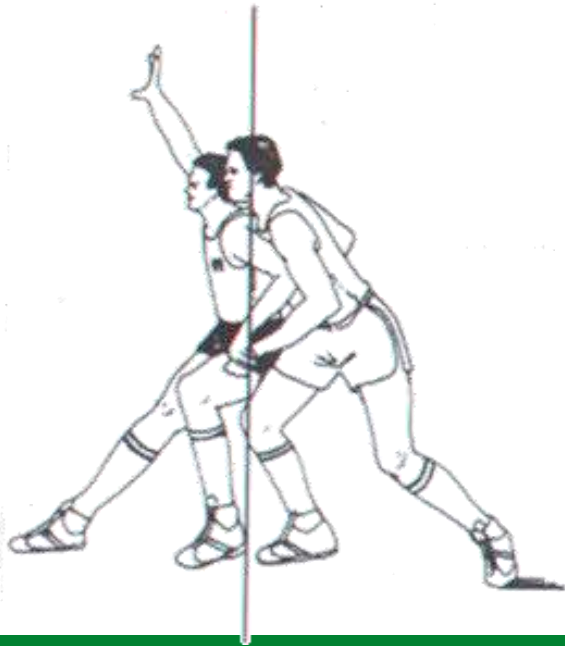
El defensor s'estira per agafar la pilota des de darrera però no hi ha contacte.



Jugada legal

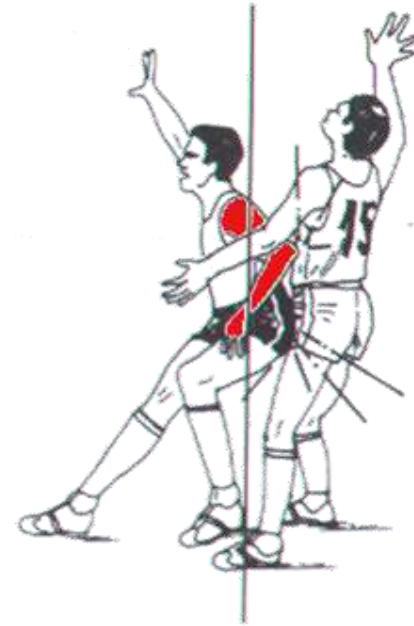
Joc de Pivot

El defensor i l'atacant estan lluitant per la posició, cos contra cos amb igualtat de forces. Els dos jugadors accepten això.



Jugada legal

L'atacant usa el seu colze per empènyer al defensor. No hi ha igualtat de forces, fet que posa al defensor en un desavantatge, a més el defensor no accepta el contacte.

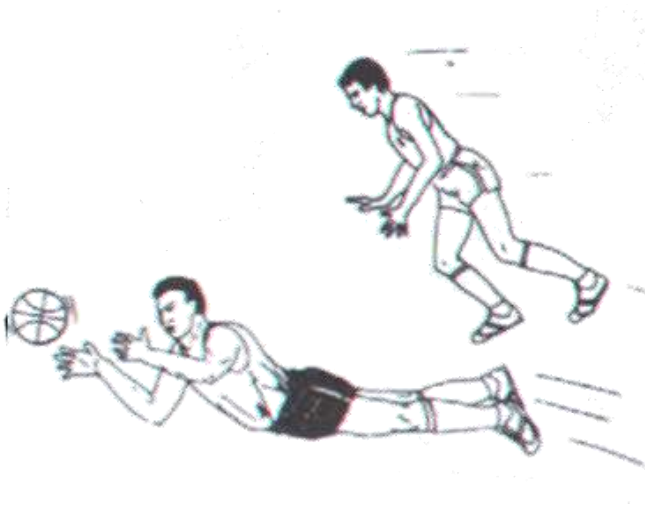


Responsabilitat del jugador atacant

Lluita per la pilota – Pilota lliure



Una pilota lliure rodola pel terra i els dos adversaris intenten fer-se amb el control



Jugada legal

El jugador amb pantalons negres està en posició més favorable i el seu adversari s'estira a sobre d'ell en un últim intent de fer-se amb el control. Es sancionarà falta del jugador amb pantaló blanc.

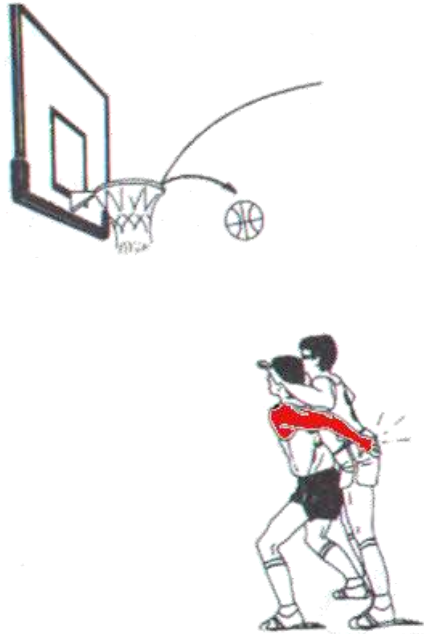


Responsabilitat del jugador amb pantaló blanc



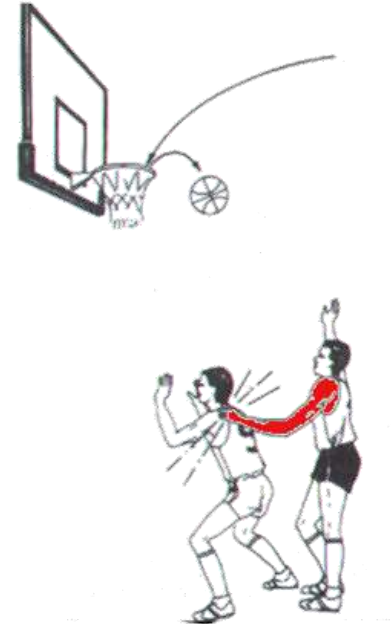
Lluita per la pilota – Rebot

Un defensor agafa a un adversari mentre el bloqueja, especialment si la pilota bota cap a ell. Encara que tingui la posició guanyada es sancionarà com a falta del defensor.



Responsabilitat del defensor

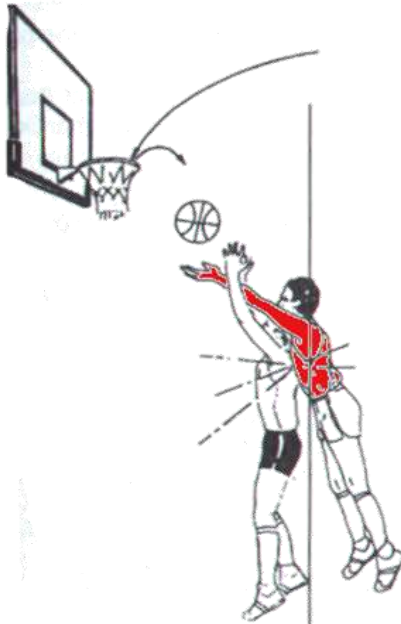
L'atacant fa una empenta al defensor, bloquejant-lo per guanyar la posició per al rebot.



Responsabilitat del jugador atacant

Lluita per la pilota – Rebot

Un jugador intenta agafar un rebot des de darrera del contrari i es produeix un contacte. Es sancionarà falta del jugador que salta des del darrera.



Responsabilitat del jugador que salta des del darrera

Un jugador salta des del darrera del contrari, i agafa la pilota per sobre del rival saltant més que ell, sense provocar cap contacte.



Jugada legal

Faltes personals: Sancions

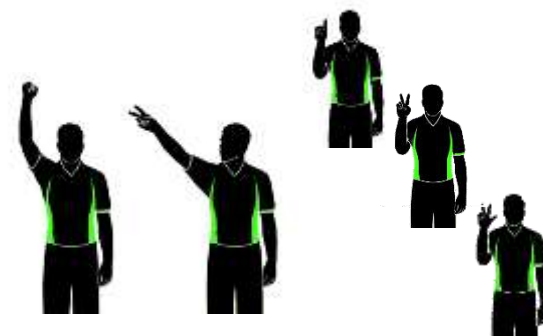


Banda/Fons (excepte si l'equip infractor està en penalització de faltes d'equip. Aleshores 2 tirs lliures).



Si el jugador que rep la falta està en acció de tir:

- Si la cistella entra: Vàlida + 1 tir lliure.
- Si la cistella no entra: 2 o 3 tirs lliures.

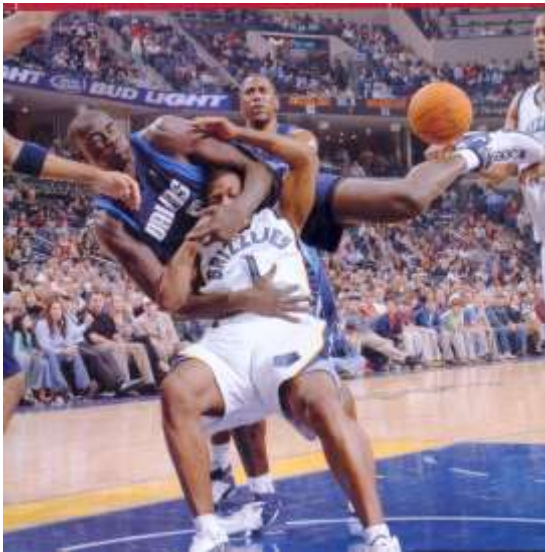


Si la falta la comet un equip amb control de la pilota, mai es concediran punts o tirs lliures.



Faltes antiesportives

Una falta antiesportiva s'ha d'interpretar de la mateixa forma durant tot el partit.



L'àrbitre ha de jutjar només l'acció.

Faltes antiesportives

S'han d'aplicar els següents principis:

- 1) Si un jugador comet una falta mentre fa un esforç legítim per jugar la pilota: **NO ÉS UNA FALTA ANTIESPORTIVA.**
- 2) Si, en l'esforç per jugar la pilota, el jugador causa un contacte excessiu: **FALTA ANTIESPORTIVA.**
- 3) Retenir, colpejar o empènyer un jugador que és lluny de la pilota, **GENERALMENT FALTA ANTIESPORTIVA.**
- 4) Moure's perillosament per sota d'un jugador que està enlairat produint un contacte **GENERALMENT FALTA ANTIESPORTIVA.**
- 5) Un contacte innecessari per part d'un defensor que tracta d'aturar la progressió d'un equip en transició: **FALTA ANTIESPORTIVA.**



Un jugador que comet dues faltes antiesportives ha de ser:

DESQUALIFICAT

(Caldrà redactar un informe)

Faltes antiesportives

Empènyer per darrera a un adversari que està llançant a cistella



Agafar per darrera a un adversari que té possibilitat de fer bàsquet



Agafar a un adversari per impedir que es dirigeixi a la cistella



Són exemples de Faltes Antiesportives

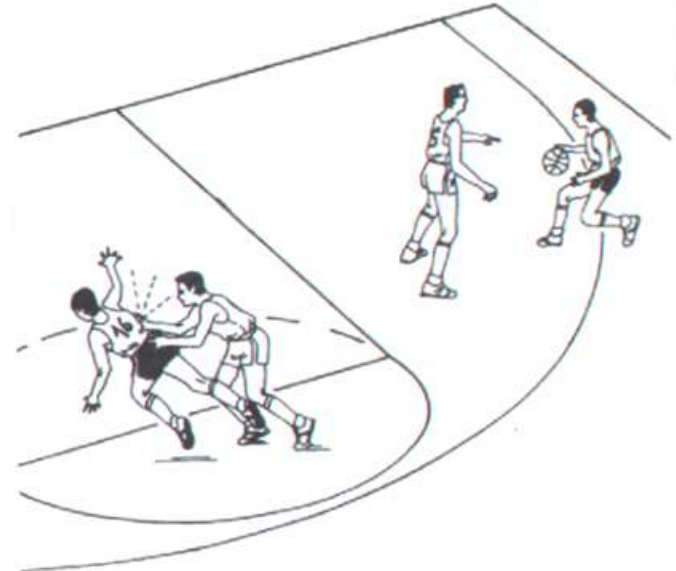
Faltes antiesportives

Un “*boxing-in rude*” que produeix un contacte en moure's perillosament per sota d'un jugador enlairat



Falta Antiesportiva

Empènyer a un adversari que està lluny de la pilota



Falta Antiesportiva

Faltes antiesportives



Si durant els **dos últims minuts del partit**, en un servei l'equip defensor provoca un contacte il·legal mentre **el jugador que treu té la pilota a les mans**, s'ha de considerar com a antiesportiu



2. L'Àrbitre sanciona una falta mentre el jugador que fa el servei té la pilota a les mans

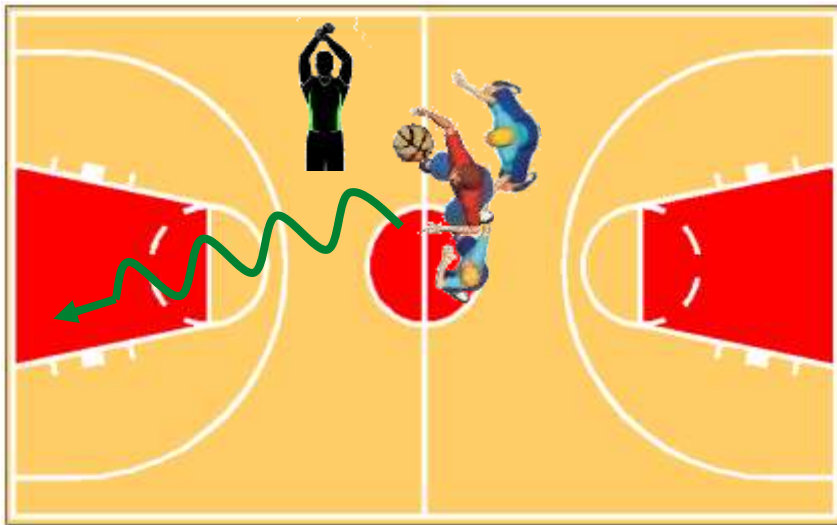
1. Un jugador de l'equip blanc té la pilota per realitzar un servei de banda

Falta Antiesportiva

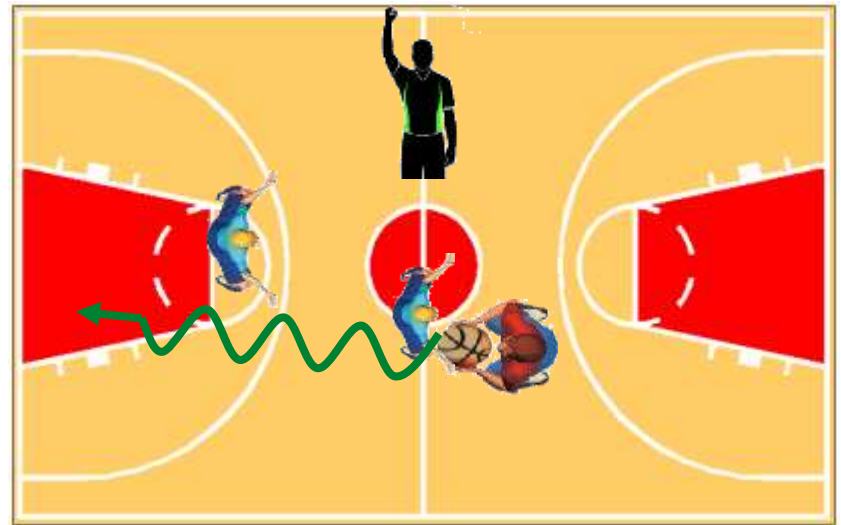


Faltes antiesportives

Si un jugador defensiu contacta amb un adversari **per darrere o lateralment** en un intent d'aturar un contraatac, i no hi ha **cap adversari entre el jugador atacant i la cistella de l'adversari**, llavors es considerarà que aquest contacte és antiesportiu.



Falta Antiesportiva



Falta Personal "Normal"

Faltes antiesportives en transicions:

1. El defensor causa un contacte innecessari per detenir la transició a l'anar cap a l'oponent sense posició legal defensiva. **Falta antiesportiva.**
2. El defensor és sobrepassat de la seva posició legal defensiva i no intenta defensar la seva posició, es limita a obrir el braç per retenir a l'atacant amb la intenció de parar el partit. **Falta antiesportiva.**
3. Un defensor que està en posició legal defensiva i fa per mantenir-la quan ocorre el contacte, pot ser falta del defensor o de l'atacant però no antiesportiva encara que l'equip estés en transició. **Falta personal.**

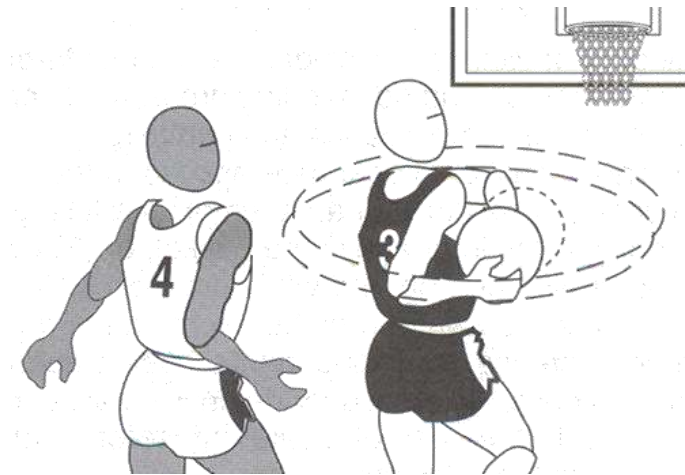
Faltes antiesportives en transicions:

4. L'atacant supera al defensor, la reacció del qual es detenir la transició ofensiva amb el seu cos o mans. És un contacte innecessari. **Falta antiesportiva.**
5. El defensor deté l'atacant agafant-lo i obligant a detenir el partit. És un contacte innecessari causat amb l'objectiu de detenir la transició de l'equip atacant. **Falta antiesportiva.**

Faltes antiesportives

Els Àrbitres no permetran que els jugadors balancegin excessivament els colzes, ja que aquestes accions contribueixen a endurir el joc i poden arribar a causar lesions als rivals.

Un jugador balanceja els colzes per intimidar a l'adversari, sense causar contacte



Falta Tècnica

Un jugador balanceja els colzes arribant a contactar amb el rival



Falta Antiesportiva

Faltes antiesportives: Sancions



2 tirs lliures + Banda.

Si el jugador que rep la falta està en acció de tir:

- Si la cistella entra: Vàlida + 1 tir lliure + banda.
- Si la cistella no entra: 2 o 3 tirs lliures + banda.



Un jugador que comet 2 faltes antiesportives, serà desqualificat. Caldrà fer informe.

Una falta tècnica és una falta de jugador que no implica contacte, de caràcter de conducta, que inclou però no es limita a:



- Mostrar-se indiferent als advertiments dels àrbitres.
- Tocar irrespectuosament els àrbitres, comissari, oficials de taula o membres de la banqueta d'equip.
- Dirigir-se irrespectuosament als àrbitres, comissari, auxiliars de taula o jugadors.
- Usar un llenguatge o realitzar gestos susceptibles d'ofendre o d'incitar els espectadors.
- Molestar un adversari o impedir-li la visió del joc movent les mans davant dels seus ulls.
- Moviment excessiu dels colzes.
- Retardar el joc deliberadament tocant la pilota després que aquesta travessi la cistella o també per evitar que un servei es realitzi amb rapidesa.
- Deixar-se caure per simular una falta.
- Agafar-se de l'anella de manera que suporti tot el pes del jugador, a menys que l'agafi momentàniament després d'una esmaixada o que, a judici de l'àrbitre, intenti evitar lesionar-se o lesionar a un altre jugador.
- Quan un jugador defensor realitzi una interposició durant l'últim o únic tir lliure. Es concedirà 1 punt per l'equip atacant, i seguidament es sancionarà amb una falta tècnica al jugador defensor.

Faltes tècniques

Manca de respecte cap a l'àrbitre



Falta Tècnica

Mostrar desacord públicament



Falta Tècnica

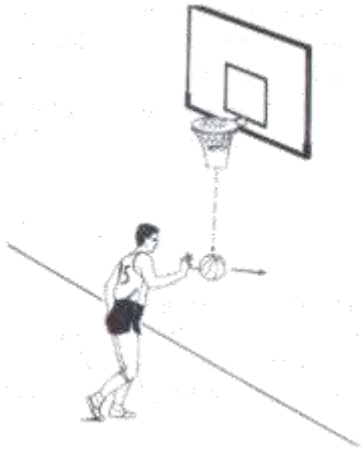
Els àrbitres poden impedir les faltes tècniques mitjançant l'advertiment quan es tracta d'infraccions menors PERÒ la propera vegada S'HA DE SANCIONAR.

No són necessaris els advertiments per a les accions antiesportives o que causen avantatges injustos

Faltes tècniques

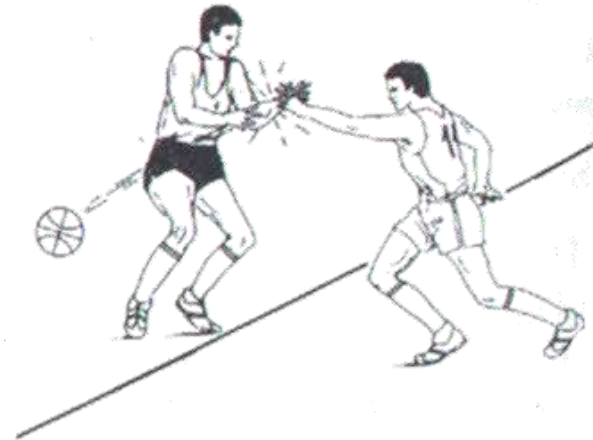


El jugador demora el joc llançant la pilota fora o posant-la al terra després d'una cistella.
La primera vegada s'advertirà al jugador i al seu entrenador. La segona vegada es sancionarà F.T.



Falta Tècnica

El jugador demora el joc agafant la pilota de les mans d'un jugador que efectua un servei de banda.



Falta Tècnica

Els avisos realitzats a un jugador d'un equip són extensius a tots els membres del seu equip.



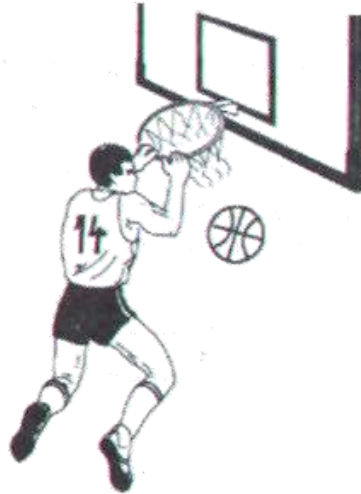
Faltes tècniques

Un jugador fa una esmaixada i es penja momentàniament de l'anella



Jugada legal

Si un jugador es penja de l'anella repenjant tot el pes del seu cos de l'anella



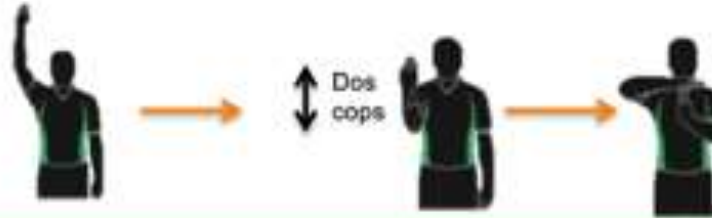
Falta Tècnica

Si un jugador es penja de l'anella repenjant tot el pes del seu cos de l'anella, per evitar una lesió d'un contrari o d'ell mateix

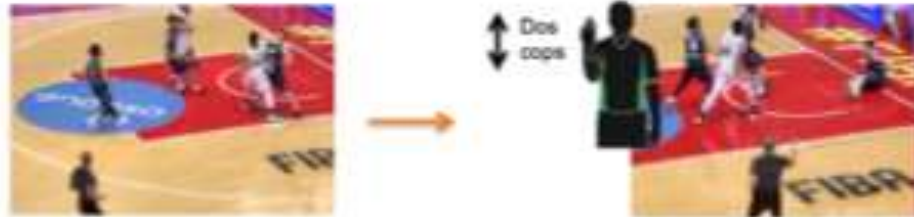


Jugada legal

SENSE CONTACTE



 **NO PUNIBLE**



AMB CONTACTE

Avis a l'entrenador



 **PUNIBLE**



ATENCIÓ.
Si es sanciona falta no es pot
avisar de simulació

Faltes tècniques – Banqueta

L'entrenador és el responsable de la conducta dels membres de la banqueta.



Falta Tècnica

L'entrenador no ha d'incitar als espectadors ni pot mostrar el seu desacord amb la decisió de l'àrbitre públicament.



Falta Tècnica

Faltes tècniques – Banqueta



Els membres de l'equip NO HAN d'incitar als espectadors



Falta Tècnica

L'entrenador s'ha d'adreçar a la taula d'una manera esportiva.
Si es descortès o agressiu

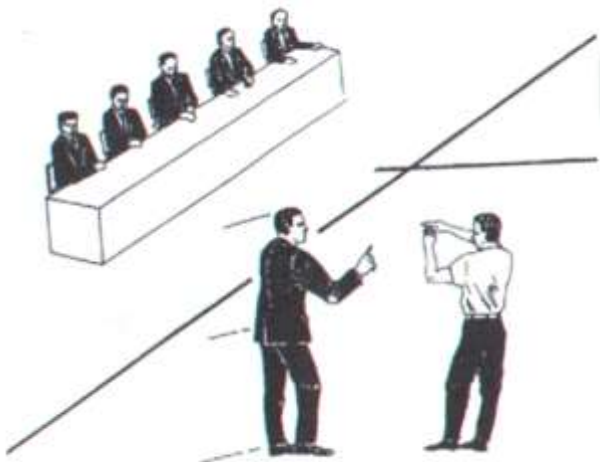


Falta Tècnica



Faltes tècniques – Banqueta

L'entrenador entra a la pista per
mostrar el seu desacord amb
l'àrbitre



Falta Tècnica
(o *desqualificant*)

Amb permís de l'àrbitre
l'entrenador o els acompanyants
entren a la pista per atendre un
jugador lesionat



Jugada legal

En el cas del metge, no necessita autorització
per entrar a pista si ho creu convenient.

Faltes tècniques – Banqueta



L'entrenador o l'ajudant no poden **mai** dirigir-se a la taula mentre el rellotge està en funcionament; **excepte** per demanar un temps mort.



Temps en marxa

Falta Tècnica

Quan el rellotge està aturat
L'entrenador o l'ajudant **poden** dirigir-se a la taula per buscar informació sobre tempteig, temps, nombre de faltes, errors rectificables però respectuosament i sense interferir en el **progrés del joc**



Temps aturat

Jugada legal



1 tir lliure

Si la falta tècnica la comet un jugador se li anota al jugador i compta per les faltes d'equip.

Si la falta tècnica la comet l'entrenador (tipus C), o un substitut o acompanyant (tipus B), se li anota a l'entrenador i no comptarà per les faltes d'equip.



Un jugador que comet 2 faltes tècniques, o un entrenador que comet dues faltes tècniques tipus C o 3 tipus B o d'altres combinacions de 3, serà desqualificat. Caldrà fer informe.

Faltes tècniques: Sancions



Un jugador-entrenador serà desqualificat quan sigui sancionat amb les següents faltes:

- 2 faltes tècniques com a jugador.
- 2 faltes antiesportives com a jugador.
- 1 falta antiesportiva i 1 falta tècnica com a jugador.
- 1 falta tècnica com a entrenador, anotada “C1” i una falta antiesportiva o tècnica com a jugador.
- 1 falta tècnica com a entrenador, anotada “B1” o “B2”, 1 falta tècnica com a entrenador, anotada “C1” i una falta antiesportiva o tècnica com a jugador.
- 2 faltes tècniques com a entrenador, anotades “B1” o “B2” i una falta antiesportiva o tècnica com a jugador.
- 2 faltes tècniques com a entrenador, anotada “C1”.
- 1 falta tècnica com a entrenador, anotada com “C1” i 2 faltes tècniques com a entrenador, anotades com “B1” o “B2”.
- 3 faltes tècniques com a entrenador, anotades com “B1” o “B2”.

Faltes tècniques: Sancions



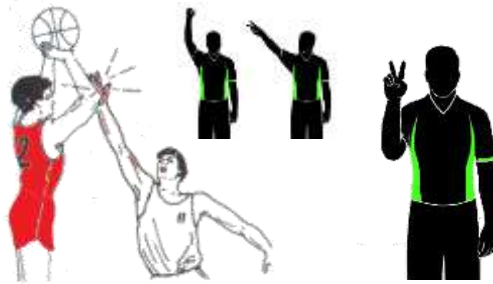
Si es sanciona una tècnica, després del llançament de tir lliure, el joc es reprendrà:

- El tir lliure s'administrarà immediatament. Després del tir lliure, el servei de banda serà administrat per l'equip que tenia el control de la pilota o el dret a disposar de la pilota en el moment en que es va sancionar la falta tècnica, des del lloc més proper a on es trobava la pilota en el moment en que el joc es va aturar.
- El tir lliure també s'administrarà immediatament, independentment de l'ordre que s'hagi establert per administrar possibles penalitzacions d'altres faltes, fins i tot si s'ha començat a administrar una penalització. Després del tir lliure corresponent a la falta tècnica, el joc es reprendrà per part de l'equip que en tenia el control o el dret a disposar de la pilota, des del lloc més proper a on es trobava la pilota en el moment en que el joc es va aturar.
- Si s'ha aconseguit una cistella, o el darrer tir lliure ha estat convertit, el joc es reprendrà amb un servei des de qualsevol lloc de la línia de fons.
- Si cap equip tenia el control, ni el dret a disposar de la pilota, es tracta d'una situació de salt entre dos.
- Amb una situació de salt entre dos al cercle central a l'inici del primer quart.

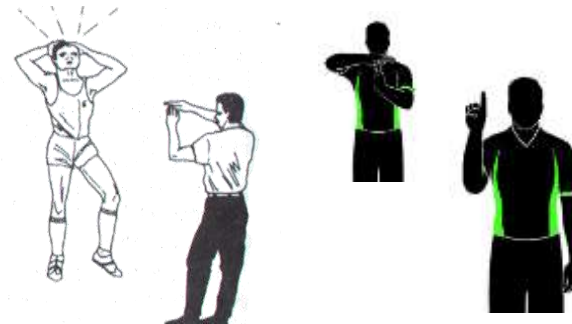
Faltes tècniques: Exemples

A12 rep una falta mentre intenta una acció de tir. El tir no entra a cistella, i posteriorment es sanciona una falta tècnica a un jugador de l'equip B per protestar.

A12 rep falta mentre està llançant a cistella.



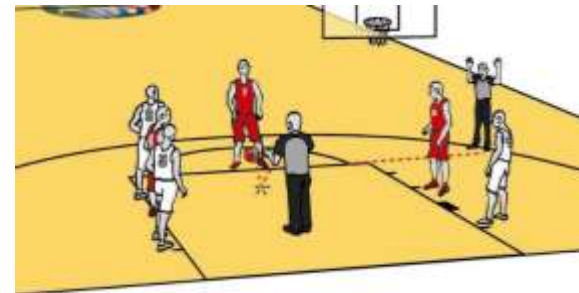
B7 és sancionat amb una falta tècnica



Qualsevol jugador de l'equip A disposarà d'un tir lliure sense rebot.



A12 disposarà de dos tirs lliures, i el joc continuarà



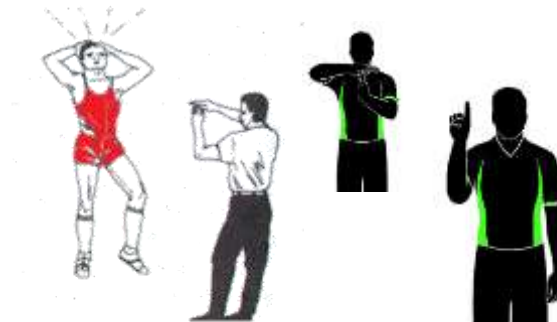
Faltes tècniques: Exemples

A12 rep una falta mentre intenta una acció de tir. El tir no entra a cistella, i posteriorment es sanciona una falta tècnica a un jugador de l'equip A per protestar.

A12 rep falta mentre està llançant a cistella.



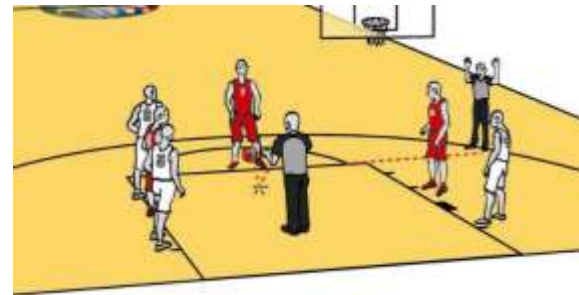
B7 és sancionat amb una falta tècnica



Qualsevol jugador de l'equip B disposarà d'un tir lliure sense rebot.



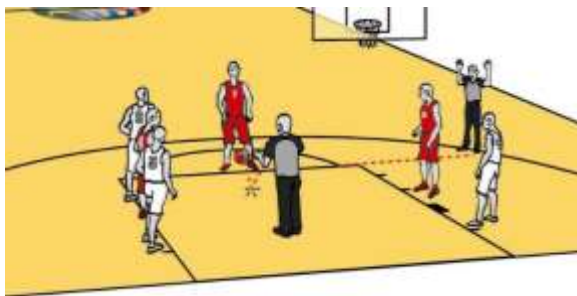
A12 disposarà de dos tirs lliures, i el joc continuarà



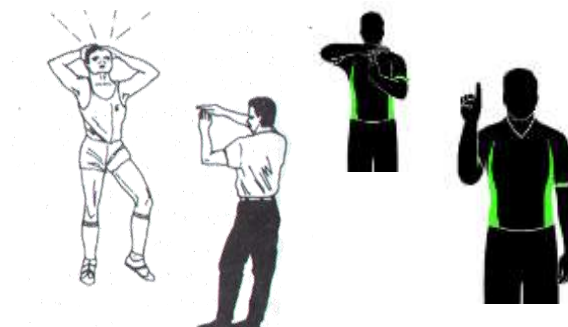
Faltes tècniques: Exemples

A12 disposa de dos tirs lliures. Una vegada ha llançat el primer, un jugador de l'equip B és sancionat amb falta tècnica.

A12 llança i encistella el primer tir lliure dels dos als que té dret



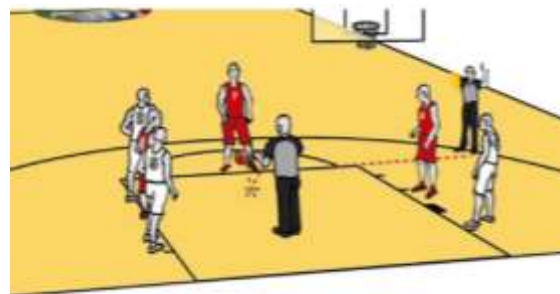
A3 és sancionat amb una falta tècnica



Qualsevol jugador de l'equip B disposarà d'un tir lliure sense rebot.



A12 llançarà el segon tir lliure de la falta personal, i el joc continuarà



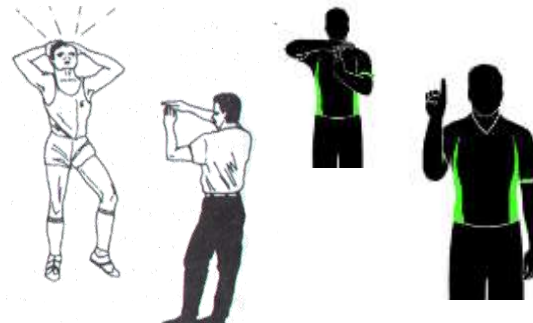
Faltes tècniques: Exemples

A2 disposa de dos tirs lliures. Una vegada ha llançat el primer, un jugador de l'equip B és sancionat amb falta tècnica.

A2 llança rep una falta en un llançament a cistella que és reeixit.



A3 és sancionat amb una falta tècnica



L'equip B disposaria d'1 tir lliure per la falta tècnica, i l'equip A disposaria d'1 tir lliure addicional. Com les sancions són iguals, es compensaran i el joc seguirà amb un servei de fons per l'equip B, com després de qualsevol cistella convertida



Falta tècnica durant un interval de joc



La conducta dels jugadors i seguidors de l'equip ha de ser esportiva durant tot el partit, inclosos els intervals de joc.

Són intervals de joc:

Els 20 minuts abans de l'inici del partit.

Els espais de temps entre períodes

La sanció és d'un tir lliure. Després el joc continuarà com a l'inici de qualsevol període

Durant un interval de joc tots els jugadors en disposició de jugar seran considerats com a jugadors (no com a substituïts).

Faltes desqualificants

Una falta desqualificant és qualsevol acció antiesportiva flagrant comesa per un jugador o pels membres de la banqueta de l'equip.

Si un jugador colpeja un adversari desentenent-se del joc



Falta Desqualificant

Agredir o insultar greument a altres participants



Falta Desqualificant

Faltes desqualificants: Sancions



2 tirs lliures + Banda.

Si el jugador que rep la falta està en acció de tir:

- Si la cistella entra: Vàlida + 1 tir lliure + banda.
- Si la cistella no entra: 2 o 3 tirs lliures + banda.



En tots els casos de faltes desqualificants caldrà realitzar informe

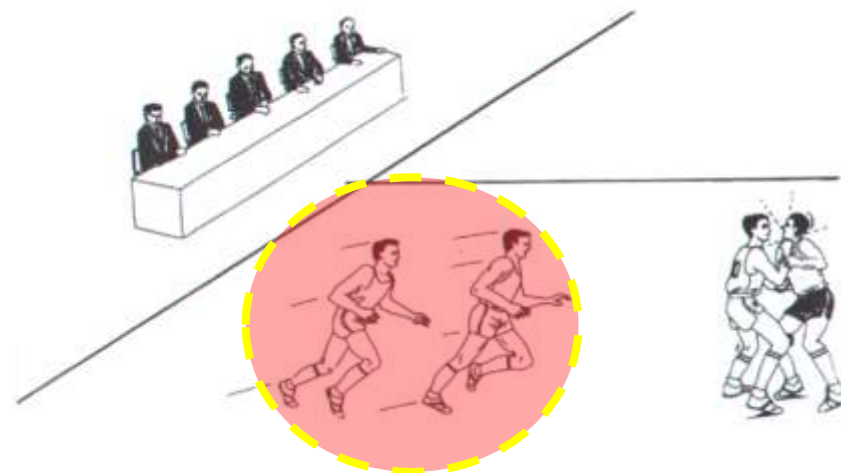
Faltes tècniques – Baralles

L'entrenador i el seu ajudant són els únics que poden entrar en la pista en cas d'una baralla, però només per ajudar a restaurar la pau.

Si els substituïts o qualsevol altre membre de la banqueta entren en la pista durant una baralla per qualsevol motiu :

Si els substituïts o qualsevol altre membre de la banqueta entren en la pista durant una baralla per qualsevol motiu :

Seràn desqualificats



Falta Desqualificant

Si la desqualificació del segon entrenador, del substitut, del jugador eliminat o d'un acompanyant d'equip per abandonar l'àrea de banqueta és per participar activament en una baralla:

- Per cadascuna de les faltes desqualificants dels segons entrenadors, substituïts o jugadors eliminats: 2 tirs lliures. Totes les faltes desqualificants seran carregades al jugador infractor.
- Per cada falta desqualificant d'un acompanyant de l'equip: 2 tirs lliures. Totes les faltes desqualificants es carregaran a l'entrenador.

Totes les penalitzacions de tirs lliures s'administraran, excepte aquelles penalitzacions iguals entre adversaris que seran cancel·lades.

Jugador que comet una falta quan ja té cinc faltes personals



471	PADRÓS,	A.	5	X	5	7 ₂	10	2	4
157	E2EDJ	ANGUERA,	J.				4 ₂ ^B		
121	E2EDJ	GARCIA,	J.L.						

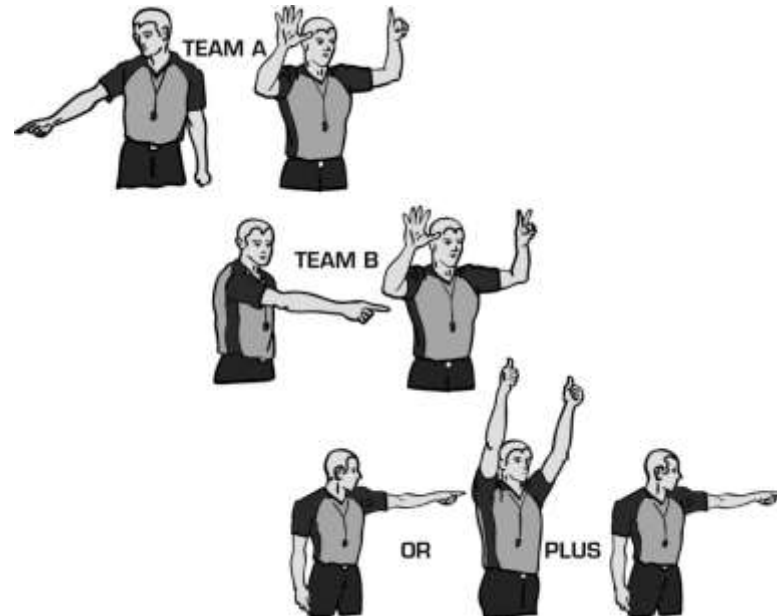
Es poden donar diverses situacions on un jugador amb cinc faltes estigui jugant a pista:

- S'ha produït una errada de la taula d'anotadors que no va comunicar que el jugador ja tenia cinc faltes.
- Després d'haver comunicat que el jugador tenia cinc faltes es reincorpora a pista sense avisar i aquest fet no és detectat.
- Immediatament després de cometre la seva cinquena falta, el jugador és sancionat amb una falta antiesportiva.

Les faltes comeses per un jugador que prèviament havia comès la seva 5a falta es consideren faltes de jugador exclòs i es carregaran i anotaran a l'acta a l'entrenador ('B').

Faltes dobles

És aquella jugada en la qual dos adversaris es fan falta l'un a l'altre aproximadament al mateix temps



Per tal que 2 faltes siguin considerades com una doble falta, s'han de complir les següents condicions:

- Ambdues faltes són faltes de jugador.
- Ambdues faltes impliquen contacte físic.
- Ambdues faltes es produeixen entre 2 rivals que es fan falta entre ells.
- Ambdues faltes són de la mateixa naturalesa (personal, antiesportiva o desqualificant).



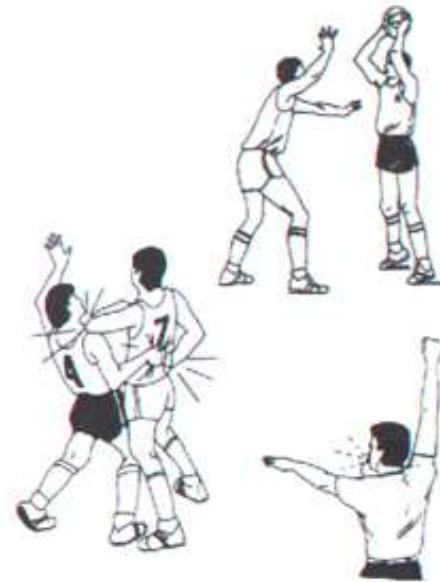
Faltes dobles: Sancions

Si un jugador amb la pilota està implicat en una doble falta



o

Si un equip té el control de la pilota



S'anotaran les faltes i es reprendrà el joc amb un servei efectuat des del lloc més proper a la infracció per a l'equip que tenia el control de la pilota quan s'ha produït la falta

Faltes dobles: Sancions

Si la pilota és enlaire perquè s'ha produït un llançament quan la falta doble té lloc, i:

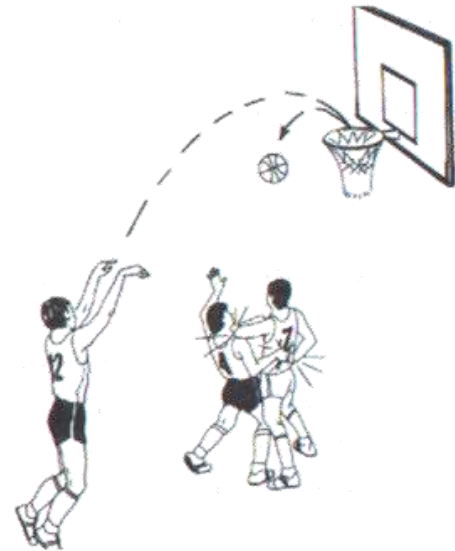
La pilota entra



La cistella serà vàlida.
Pilota de fons per l'equip que ha rebut la cistella.



La pilota no entra; cap equip té el control de la pilota



Situació de salt entre dos
(possessió alterna)

Quan es sanciona més d'una falta en un mateix període de joc, cal seguir el següent procediment:

1. Si es sanciona una falta tècnica, la seva penalització serà la primera en administrar-se, independentment que ja s'hagi determinat l'ordre de les penalitzacions, o fins i tot si ja s'ha iniciat l'administració d'aquestes penalitzacions.

2. Ordenar cronològicament les faltes

3. Compensar les penalitzacions iguals

4. Administrar les sancions per ordre perdent-se les bandes que queden entre sancions

5. Si no quedés res més per administrar, cal procedir igual que a la falta doble.



2



Escola d'Àrbitres de l'FCBQ

Continguts dels Cursos de Regles de Joc

Tema 11

Error Rectificable



Error rectificable: definició



Els àrbitres poden rectificar un error si, per distracció, una regla no ha estat aplicada com a resultat solament de les següents situacions:

- **Concedir un o diversos llançaments lliures no merescuts.**
- **No concedir un llançaments lliures merescuts.**
- **Concedir o anul·lar punts per error.**
- **Permetre a un jugador, a qui no correspon, d'intentar uns llançaments lliures.**

Els errors rectificables no poden ser corregits un cop l'àrbitre hagi signat l'acta del partit.

Tot error u omissió d'enregistrament per part de l'anotador i que impliqui el resultat, el nombre de faltes o el nombre de temps morts poden ser corregits en qualsevol moment pels àrbitres abans de la signatura de l'acta del partit per l'àrbitre principal.

Error rectificable: definició

Es produeix una errada rectificable

Es posa la pilota a disposició del jugador que realitza el servei

El rellotge de partit es posa en marxa

L'àrbitre fa sonar el seu xiulet (la pilota queda morta)

Es posa la pilota a disposició del jugador que realitza el servei

Pilota Morta

Pilota Viva

Rellotge en marxa

Pilota Morta

Pilota viva



Error rectificable

L'errada es pot corregir

L'errada ja no es pot corregir

Error rectificable: definició



Un àrbitre pot aturar el joc tan bon punt descobreixi un error rectificable, a condició que això no posi un dels equips en situació de desavantatge.

Seran vàlides les faltes comeses, els punts aconseguits, el temps transcorregut i tota altra activitat addicional que pugui haver ocorregut després de l'error i abans del seu descobriment.

Després de corregir l'error, i si aquest Reglament no indica el contrari, es reprendrà el joc des del punt on s'ha aturat per corregir l'error.

Un cop s'hagi detectat un error que es pot corregir:

- **Si el jugador involucrat en la correcció de l'error es troba a la banqueta ha de tornar a entrar a la pista.**
- **Si el jugador ha estat substituït per lesió, perquè ha comès la seva cinquena falta o perquè ha estat desqualificat, el seu substitut haurà de participar en la correcció de l'error.**

Concedir tirs lliures no merescuts

Es cancel·laran els tirs lliures llançats com a resultat d'un error i el partit es reprendrà de la següent manera:

- Si el rellotge del partit no s'ha engegat, es concedirà un servei des de la línia de banda a l'alçada de la prolongació de la línia de tirs lliures a l'equip al que se li han cancel·lat els tirs lliures.
- Si el rellotge del partit s'ha engegat després de l'error i:
 - L'equip amb control de la pilota (o amb dret a aquest) en el moment de descobrir-se l'error és el mateix que tenia el control de la pilota en produir-se l'error, o cap equip té el control de la pilota en descobrir l'error, ***es concedirà la pilota a l'equip que tenia el dret a la possessió de la pilota en produir-se l'error.***
 - Si el rellotge del partit s'ha engegat i en descobrir-se l'error l'equip que controla la pilota (o té dret a aquesta) és l'equip contrari al que tenia el control de la pilota quan s'ha produït l'error, ***es produeix una situació de salt.***
 - Si el rellotge del partit s'ha engegat i en descobrir-se l'error s'han concedit un o diversos tirs lliures com a resultat d'una falta, ***s'administraran els tirs lliures i es concedirà un servei a l'equip que controlava la pilota en produir-se l'error.***

No concedir un o diversos tirs lliures als qui en tenien dret

Si la possessió de la pilota no ha canviat des que s'ha comès l'error, el joc es reprendrà després de la correcció de l'error com després d'un tir lliure normal.

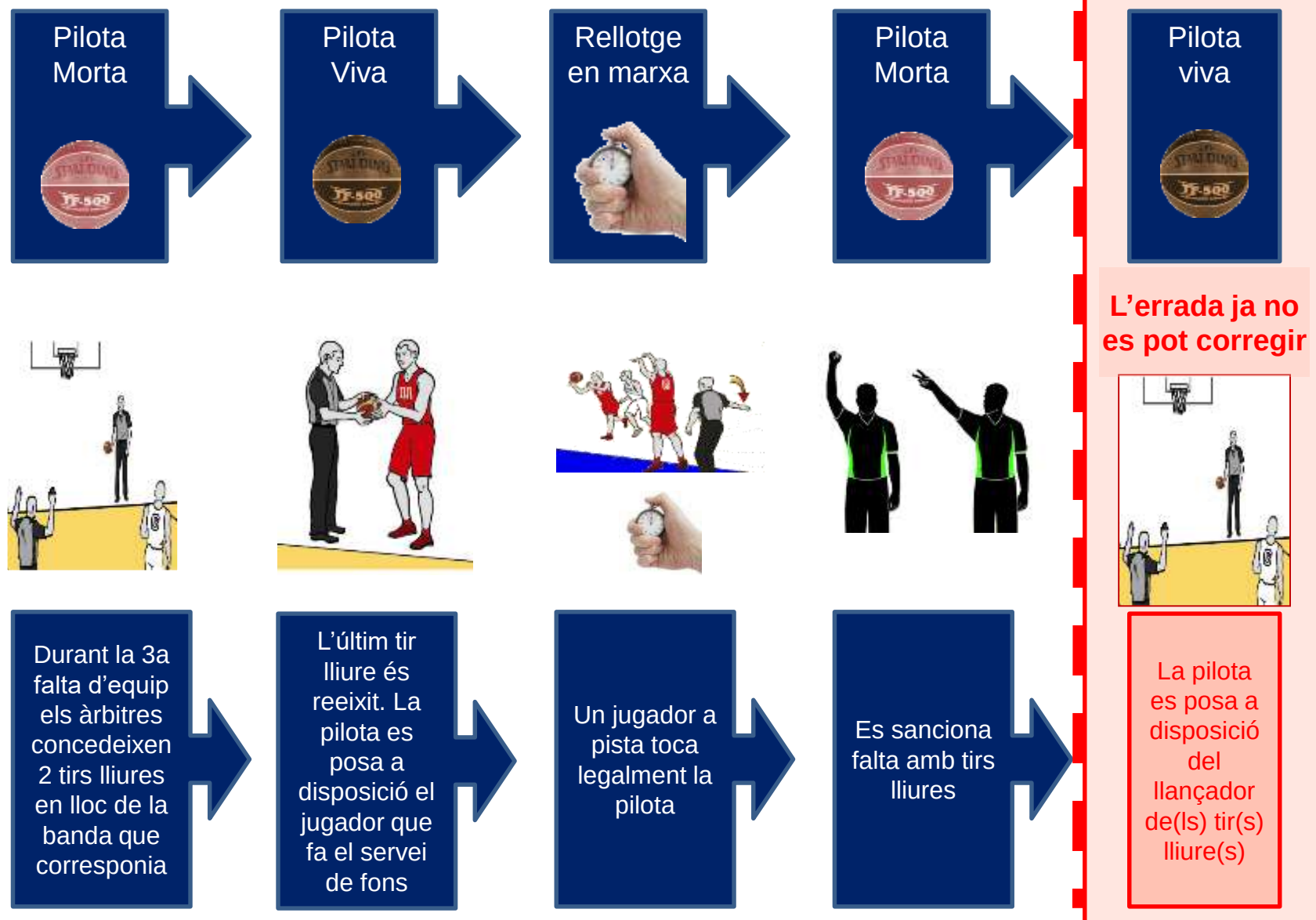
Si el mateix equip aconsegueix una cistella després que se li ha concedit per error un servei, s'ignorarà l'error.

Permetre al jugador equivocat llançar un tir lliure

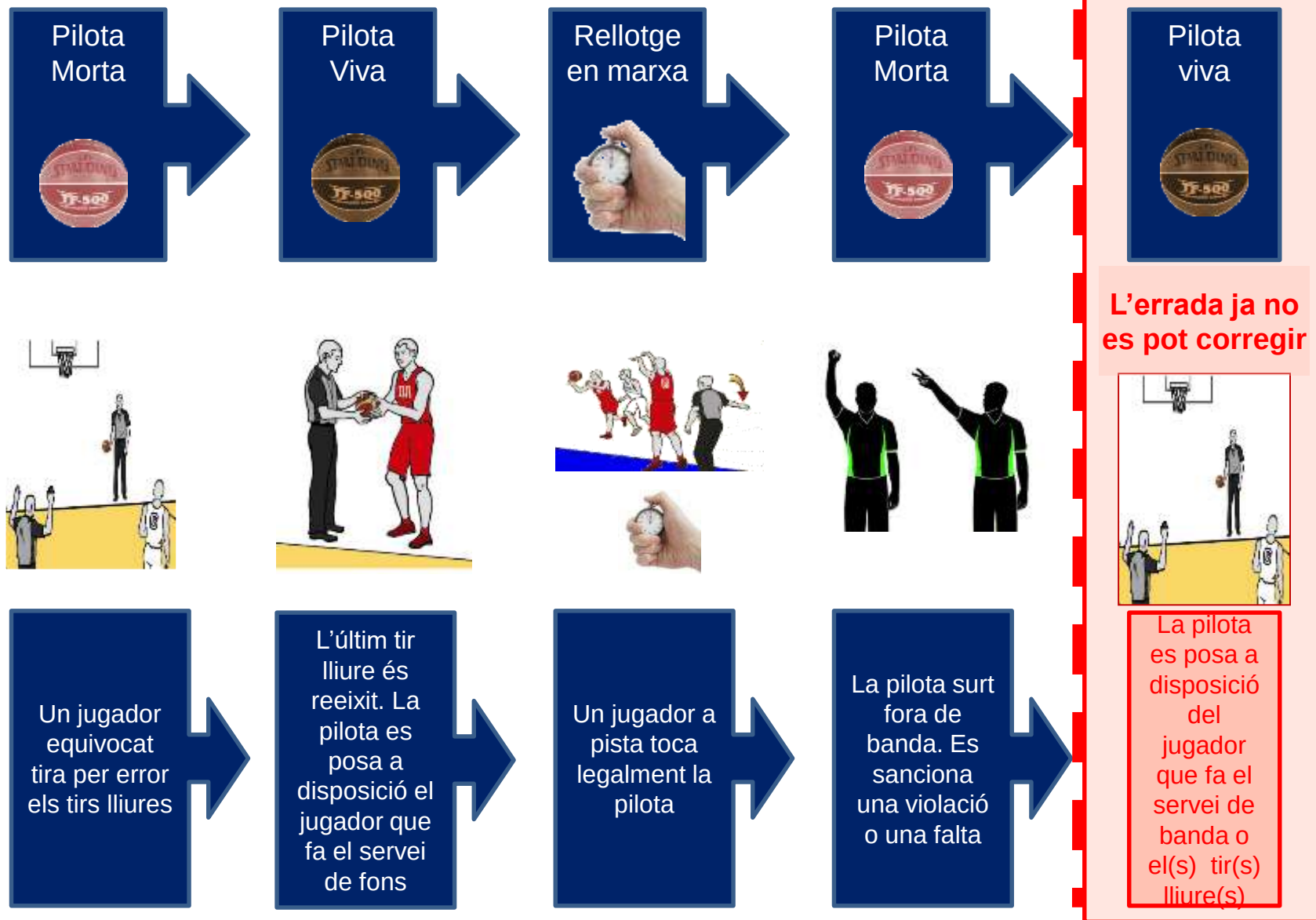
Es cancel·laran els tirs lliures, així com la possessió de la pilota si forma part de la penalització.

Es concedirà la pilota als adversaris perquè efectuïn un servei a l'alçada de la prolongació de la línia de tirs lliures, excepte si s'han d'aplicar penalitzacions per altres infraccions.

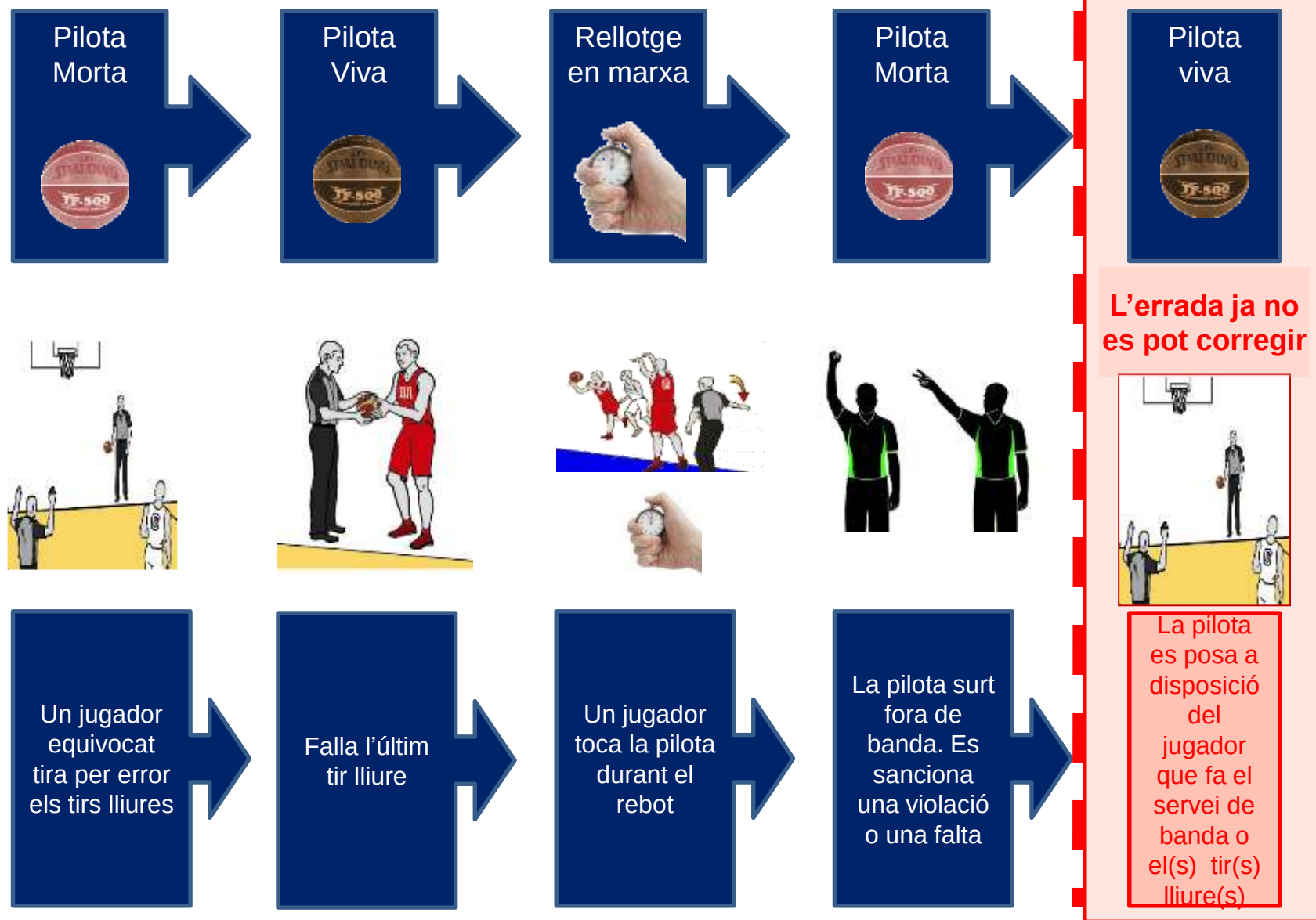
Error rectificable: exemples



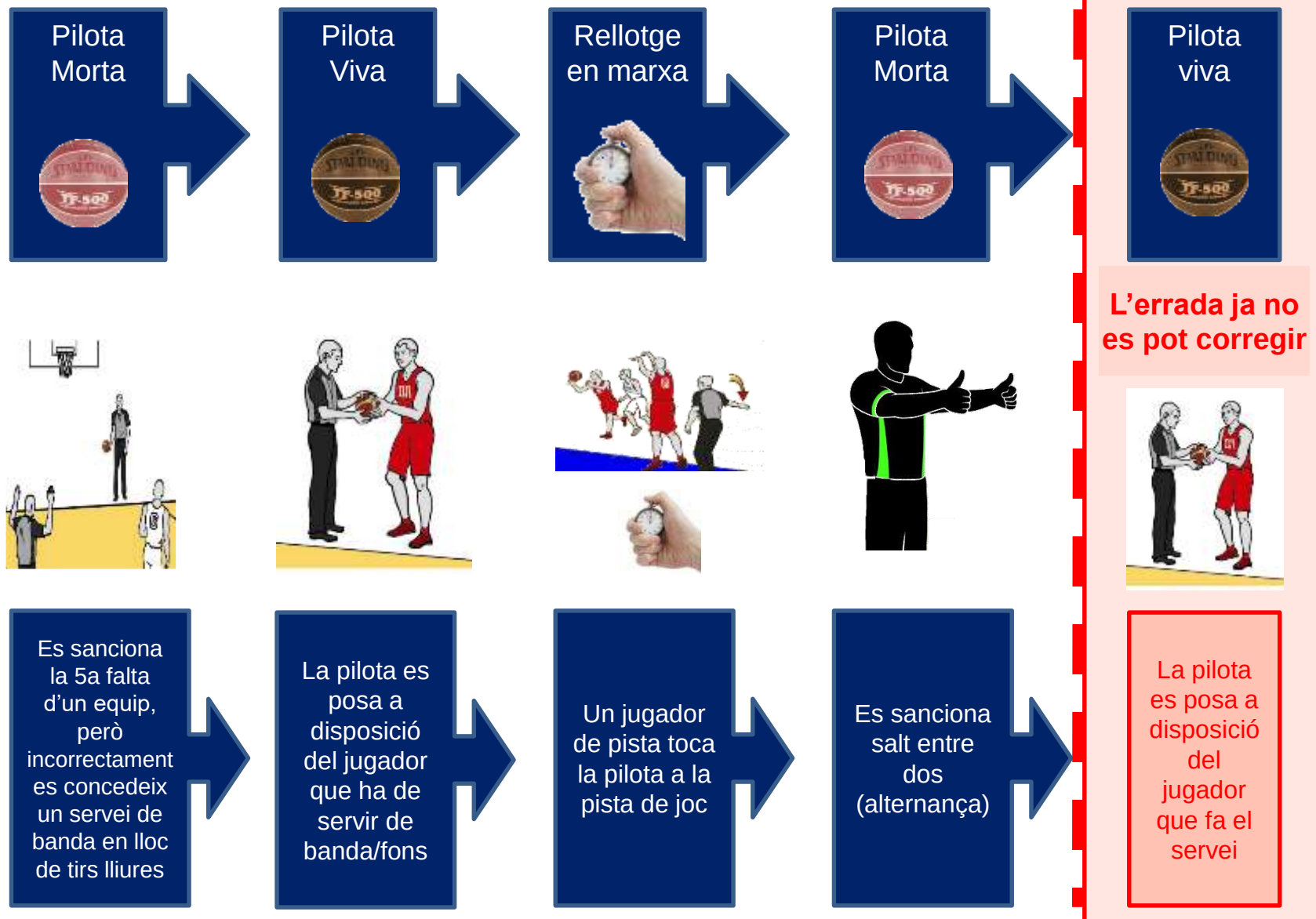
Error rectificable: exemples



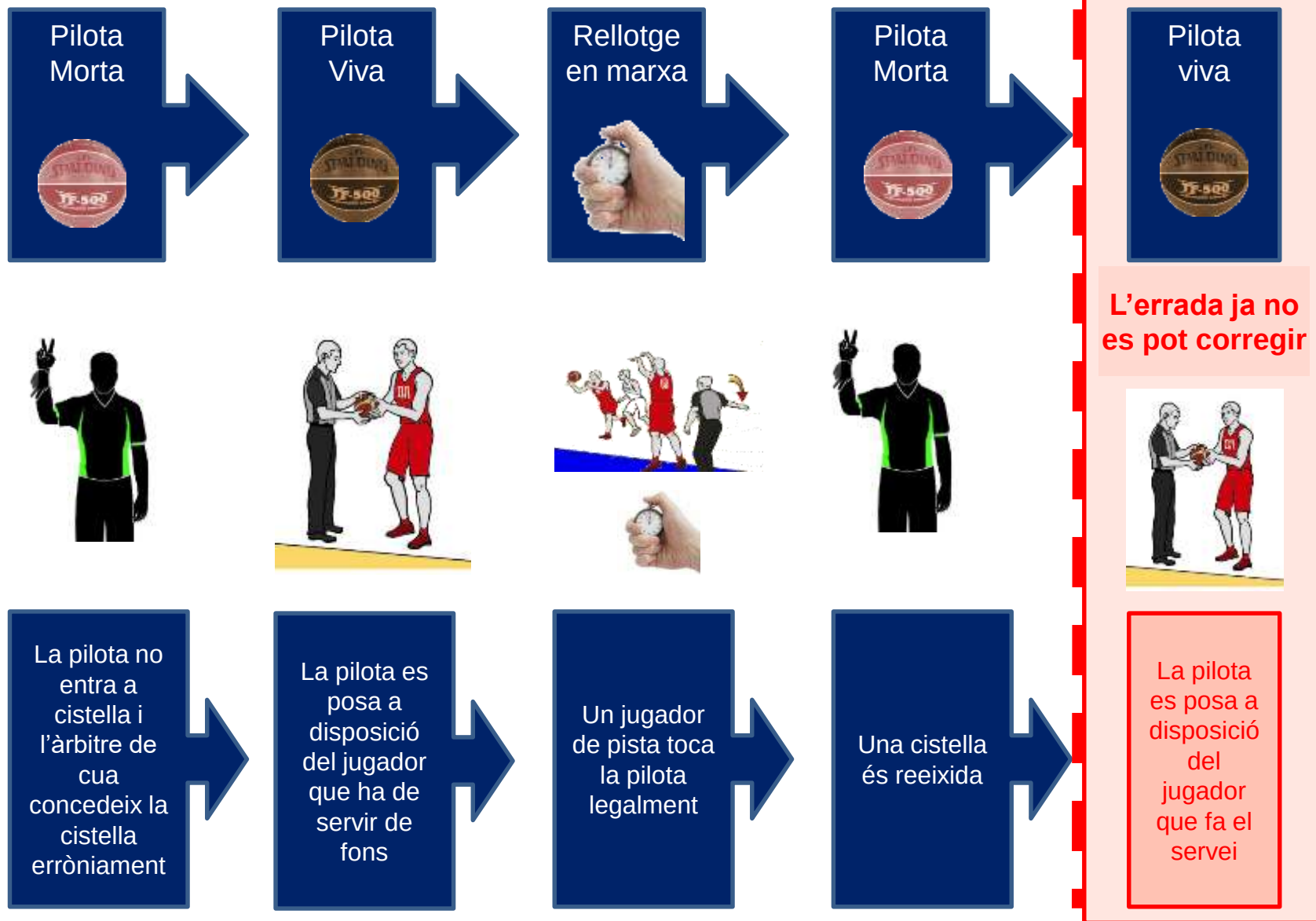
Error rectificable: exemples



Error rectificable: exemples



Error rectificable: exemples





Escola d'Àrbitres de l'FCBQ
**Continguts dels Cursos de Regles
de Joc**

Tema 12

Reglaments FCBQ (Minibàsquet i Passarel·la)



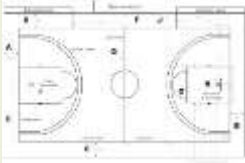
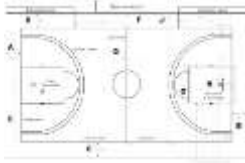
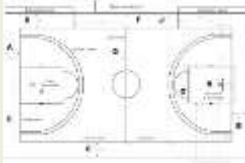
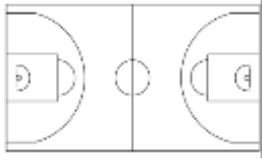
Reglaments FCBQ



	MINIBÀSQUET	PASSAREL·LA	FIBA ADAPTAT FCBQ	FIBA
CATEGORIA	Pre-mini Mini	Pre-infantil Infantil Prom.	Resta de categories	Copa Catalunya 1a catalana CC Preferents
TEMPS DE JOC	8 períodes de 6'	8 períodes de 5'	4 períodes de 10'	4 períodes de 10'
NORMATIVA ALINEACIÓ	SÍ	SÍ	NO	NO
REGLAMENT				

Reglaments FCBQ



	Pre mini Mini	Pre infantil	Infantil Promoció	Cadet Júnior Sots 21 Altres Sèniors	Copa Catalunya 1a Catalana Preferents
Reglament	Mini	Passarel·la	Passarel·la	FIBA adaptat	FIBA
Camp de joc					
Pilota Masc.	 Minibàsquet	 Minibàsquet	 Gran	 Gran	 Gran
Pilota Fem.	 Minibàsquet	 Minibàsquet	 Intermitja	 Intermitja	 Intermitja



Reglaments FCBQ

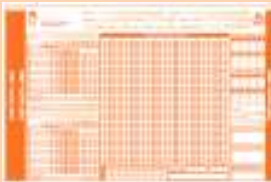


	MINIBÀSQUET	PASSAREL·LA	FIBA i FIBA_FCBQ
CATEGORIA	Pre-mini / Mini	Pre-infantil / Infantil Promoció	Infantil Preferent -Cadet – Júnior - Sots 21 - Sènior
TEMPS DE JOC	8 períodes de 6'	8 períodes de 5'	4 períodes de 10'
ACTA DE JOC			
NORMA D'ALINEACIÓ	SI	SI	NO
DEFENSA IL·LEGAL	SI	SI	NO
TEMPS MORT	2 temps morts	2 temps morts	Regla FIBA
	Màxim 1 per període	Màxim 1 per període	2-3
PILOTES	MINI	preinfantil	MASCULÍ GRAN
		MINI	FEMENI INTERMITJA
TIRS DE 3 PUNTS	Saltar i caure fora de la zona restringida	FIBA	6,75 / 6,25
ENTRADES	Mínim 3 i màxim 5	Mínim 2 i màxim 4 dels 6 primers	NO EXISTEIX
50 PUNTS	Cada període es reinicia a 0-0	SI	NO
ARBITRATGE	1 àrbitre	1 àrbitre	Segons Bases Competició
TAULA	No federada	No federada	Segons Bases Competició



Normativa Minibàsquet



	MINIBÀSQUET
CATEGORIA	Pre-mini Mini
TEMPS DE JOC	8 períodes de 6'
NORMATIVA ALINEACIÓ	SÍ
ACTA DE JOC	



	MINIBÀSQUET
Reglament	Minibàsquet FCBQ
Camp de joc	
Pilota Masc.	 Pilota oficial mida 5
Pilota Fem.	 Pilota oficial mida 5



Cal aturar el rellotge:

- Al final de cada període.
- Quan un àrbitre indiqui que una falta comporta tirs lliures.
- Es concedeix temps mort o substitució.
- 5a falta o desqualificació.
- Per alguna causa ho demana l'àrbitre.



En categoria Passarel·la s'aplicarà la normativa FIBA. En el cas que un equip guanyi per més de 50 punts de diferència, el partit continuarà des d'aquest moment aplicant la normativa de temps de joc del reglament de Minibàsquet.

No s'aturarà el rellotge

- Quan l'Àrbitre xiuli violació.
- Quan l'Àrbitre xiuli falta que no comporta llançament/s de tir/s lliure/s

Normativa mini i passarel·la

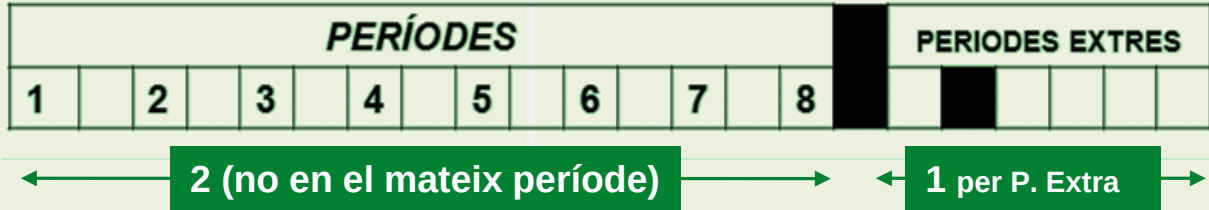
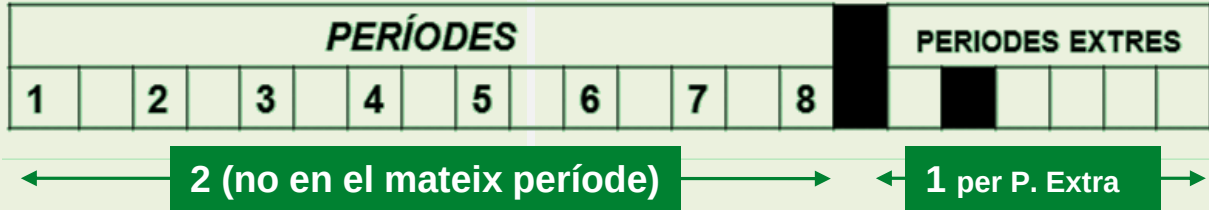


Regla	Minibàsquet	Passarel·la
Temps de joc	8 períodes de 6 minuts 3 minuts entre 4rt i 5è període 3 minuts de pròrroga	8 períodes de 5 minuts 3 minuts entre 4rt i 5è període 3 minuts de pròrroga
	L' interval entre els quarts és un període de temps en el que l'entrenador ha de donar, verificar i signar la sortida del següent període just finalitzar l'anterior . NO es tracta d'un temps mort per donar instruccions als jugadors.	
Aturada del temps	• Faltes amb tirs lliures. • Quan s'assenyala temps mort o substitució. • Quan l'àrbitre ho indiqui. • Quan un jugador cometi la cinquena falta personal.	• S'aplica la normativa d'aturada de rellotge del reglament FIBA. • S'aplica la normativa d'aturada de temps després de cistella als dos últims minuts de partit. • Quan el marcador es tanqui per una diferència de 50 punts el partit continuarà amb la normativa d'aturada de temps del reglament de minibàsquet.



Normativa mini i passarel·la



Regla	Minibàsquet	Passarel·la
Substitucions	- No es concediran substitucions en els 7 primers períodes. - En el 8è període i per. extres es podran fer substitucions quan s'aturi el rellotge.	- No es concediran substitucions en els sis primers períodes. - En el setè i vuitè període i per. extres es podran concedir substitucions, seguint el reglament de la FIBA.
Si un jugador es lesiona no serà necessari substituir-lo si es recupera en un termini curt de temps. <i>(Els àrbitres seran tolerants en aquest aspecte)</i>		
Temps Morts	 Es concedeixen quan s'atura el rellotge (NO després de cistella).	 Es concedeixen quan s'atura el rellotge (NO després de cistella).



Normativa mini i passarel·la



Regla	Minibàsquet	Passarel·la
8 segons	No existeix	Normativa FIBA.
Passivitat	S'aplica la normativa de passivitat Encara que hi hagi taula federada caldrà aplicar la normativa de joc passiu per part de l'àrbitre	
Tir de 3 punts	Normativa Minibàsquet	Normativa FIBA.
Defensa il·legal	- No són permeses cap tipus de defenses en zona. - Es castigaran amb un tir lliure i possessió de pilota. - Els dos contra un estan permesos.	
Salt Entre Dos	- Tots els períodes començaran amb un salt entre dos administrat al cercle central. - Tota la resta de situacions de salt entre dos es resoldran amb un servei per l'equip que es trobava defensant a l'inici de l'acció. En cas de dubte s'atorgarà la pilota a l'equip que es trobava a la seva pista del darrere.	



Normativa mini i passarel·la



Regla	Minibàsquet	Passarel·la
Penalització per faltes personals	• S'aplica a partir de la 4a falta personal en el 8è període • Els períodes extres es consideren una continuació del 8è període.	• Es sancionaran amb llançament de tirs lliures totes les faltes a partir de la 4a comeses en: - Primer i segon període - Tercer i quart període - Cinquè i sisè període - Setè i vuitè període - Els períodes extres es consideren una continuació del setè i vuitè període.
Resultat del partit	• Cada període tindrà un resultat independent. • Un cop finalitzi el primer període es registrarà el resultat del mateix i s'indicarà el segon període de nou "0-0" i així successivament.	• Quan en un partit existeixi una diferència de 50 punts o més, el marcador s'atura i el partit continua. • Un cop el marcador es tanqui el partit continuarà aplicant la norma d'aturada de temps de les regles de minibàsquet.



Normativa mini i passarel·la



Regla	Minibàsquet	Passarel·la
Períodes extres	En cas de que al final de partit el resultat registri un empat es disputaran tants períodes extres com siguin necessaris de 3 minuts.	
Aturada de partit als dos últims minuts	No s'aplica la norma.	- S'aplica la normativa FIBA. - Després de temps mort demanat per l'equip que ha de realitzar un servei a la seva pista defensiva, el servei es realitzarà des de la línia de servei a la pista del davant.



Mínim 8 jugadors/es – Màxim 12 jugadors/es.

De 5 a 8 jugadors/es es juga però cal fer-ho constar al dors de l'acta.

L'equip que presenta menys de 8 jugadors pot decidir el format de partit i el temps de joc.

Únicament poden estar a la banqueta 2 entrenadors i 7 acompanyants com a màxim.



Normativa d'alineació



Minibàsquet 	Període								
	1	2	3	4	5	6	7	8	P.E.
Màxim	Com a màxim cinc (5) períodes en tot el partit								Alineació lliure
Mínim	Com a mínim tres (3) períodes des de l'inici (abans del 7è inclòs)								
Excepció	En el cas d'equips amb 12 jugadors un d'ells podrà jugar el seu tercer període durant el 8è quart, però no podrà ser substituït.								

Passarel·la 	Període								
	1	2	3	4	5	6	7	8	P.E.
Màxim	Com a màxim quatre (4) períodes abans del sisè						Alineació lliure als 2 darrers períodes i al Períodes Extres		
Mínim	Com a mínim dos(2) períodes abans de l'inici del sisè								



Interval entre períodes:

Just finalitzar un període els entrenadors facilitaran, verificaran i signaran les sortides del següent període.

Aquests intervals no tenen una durada d'un minut, sinó que han de ser el més breus possibles.

Marcatge de sortides:

En els períodes extres no s'han de marcar les sortides a l'acta de joc ja que l'alineació és lliure.

En cas de substitució (per lesió, 5a falta o desqualificant) caldrà reflectir-ho a l'acta encerclant la creu del jugador que entra a pista a mig període.

Núm. del jugador	ENTRADES							
	1	2	3	4	5	6	7	8
4	X		X		X		X	X
6	X	X	X		X		X	
8	X				X		X	
10	X	X			X	X		
11	X		X		X		X	
13		X		X	X			
15		X		X		X	X	X
17		X				X	X	
19		X		X		X		
42		X		X		X		

Presentar-se amb menys de 8 (vuit) Jugadors:

El fet de que un equip es presenti amb menys de vuit jugadors comporta la pèrdua del partit, tot i això és obligatori jugar el partit en el format que els entrenadors acordin abans de començar i fer l'acta del mateix. L'àrbitre farà un informe al dors de l'acta informant de quin és l'equip infractor i el format de partit acordat pels dos entrenadors.

FULL D'INFORME

Federació Catalana de Basquetbol

Full d'Informe

Equip A: **COMITÈ D'ÀRBITRES & C.** Equip B: **C.B. ESCOLA D'ÀRBITRES**

Categoria: **6.7. MOX-MOXALÈS (MEX)** Nom: **2006** Data: **10/05/25** Localitat: **BARCELONA**

Equip	Nom	Posició	Altura	Edat	Posició	Altura	Edat
Equip A							
Equip B							

L'EQUIP VISITANT, C.B. ESCOLA D'ÀRBITRES S'HA PRESENTAT AMB 7 JUGADORS.

ELS EQUIPS HAN ACORDAT DISPUTAR UN PARTIT DE 4 PERÍODES DE 10 MINUTS, A RELLOTGE CORREGUT I AMB SUBSTITUICIONS LLIURES.

Àrbitre Principal: **ALONSO, J. (2006)**

[Signatura]

FULL D'INFORME

Federació Catalana de Basquetbol

Full d'Informe

Equip A: **COMITÈ D'ÀRBITRES & C.** Equip B: **C.B. ESCOLA D'ÀRBITRES**

Categoria: **6.7. MOX-MOXALÈS (MEX)** Nom: **2006** Data: **10/05/25** Localitat: **BARCELONA**

Equip	Nom	Posició	Altura	Edat	Posició	Altura	Edat
Equip A							
Equip B							

L'EQUIP VISITANT, C.B. ESCOLA D'ÀRBITRES S'HA PRESENTAT AMB 7 JUGADORS.

ELS EQUIPS HAN ACORDAT DISPUTAR UN PARTIT DE 4 PERÍODES DE 10 MINUTS, A RELLOTGE CORREGUT I AMB SUBSTITUICIONS LLIURES.

DEGUT A LA LESIÓ D'UN DELS SEUS JUGADORS, L'EQUIP VISITANT HA DECIDIT DONAR PER FINALITZAT EL PARTIT A LA MITJA PART.

Àrbitre Principal: **ALONSO, J. (2006)**

[Signatura]

Incompliment de la normativa d'alineació

Sempre que un dels equips incompleixi la normativa d'alineació, l'àrbitre ho reflectirà en un informe. El Comitè de Competició serà l'encarregat de dictaminar si aquest incompliment comporta la pèrdua del partit.

FULL D'INFORME

Federació Catalana de Basquetbol

Equip A: **COMITÈ D'ÀRBITRES B.C.** Equip B: **C.B. ESCOLA D'ÀRBITRES**

Categoria: **U.T. MINEWANGERSHOLE** Num: **9796** Data: **15-10-15** Localitat: **BARCELONA**

Equip A	Equip B
Num. Jugador	Num. Jugador
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15

EL JUGADOR NÚMERO 5 DE L'EQUIP VISITANT, C.B. ESCOLA D'ÀRBITRES, NOMÉS HA POGUT DISPUTAR DOS PERÍODES, JA QUE AL MINUT 3 DEL TERCER PERÍODE S'HA LESIONAT I NO HA POGUT CONTINUAR JUGANT.

Àrbitre Principal: **ALBA, J. (1984)**

FULL D'INFORME

Federació Catalana de Basquetbol

Equip A: **COMITÈ D'ÀRBITRES B.C.** Equip B: **C.B. ESCOLA D'ÀRBITRES**

Categoria: **U.T. MINEWANGERSHOLE** Num: **9796** Data: **15-10-15** Localitat: **BARCELONA**

Equip A	Equip B
Num. Jugador	Num. Jugador
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15

EL JUGADOR NÚMERO 5 DE L'EQUIP VISITANT, C.B. ESCOLA D'ÀRBITRES, NOMÉS HA POGUT DISPUTAR DOS PERÍODES, JA QUE AL MINUT 3 DEL TERCER PERÍODE HA ESTAT EXPULSAT PER COMETRE LA SEVA CINQUENA FALTA.

EL JUGADOR NÚMERO 14 D'AQUEST EQUIP HA DISPUTAT 6 PERÍODES INCOMPLINT LA NORMA D'ALINEACIÓ.

Àrbitre Principal: **ALBA, J. (1984)**

Jugar amb menys de cinc jugadors (tenint-ne disponibles):

El fet de jugar amb menys de cinc jugadors tenint-ne de disponibles pot comportar la desqualificació de l'entrenador i comportarà la pèrdua del partit.

FULL D'INFORME

Federació Catalana de Basquetbol

Full d'Informe

Equip A: **COMITÈ D'ÀRBITRES B.C.** Equip B: **C.B. ESCOLA D'ÀRBITRES**

Categoria: **C.T. MINIBASQUET FIBELL B** Núm. **97180** Data: **22-12-18** Localitat: **BARCELONA**

Núm.	Nòm. Llicència	Nòm.	Funció	Núm.	Nòm. Llicència	Nòm.	Funció
			AE-D-J				AE-D-J
			AE-D-J				AE-D-J
			AE-D-J				AE-D-J

AL SISÉ PERÍODE EL JUGADOR NÚMERO 5 DE L'EQUIP VISITANT, CB ESCOLA D'ÀRBITRES HA COMÉS LA SEVA CINQUENA FALTA PERSONAL. L'ENTRENADOR DE L'EQUIP VISITANT, SR. JOSE ANTONIO MARTIN BERTRAN AMB DNI (34578119G) S'HA NEGAT A SUBSTITUIR AL JUGADOR PER TAL DE NO INCOMPLIR LA NORMATIVA D'ALINEACIÓ. DESPRÉS D'ADVERTIR-LI QUE LA SEVA NEGATIVA A REALITZAR EL CANVI PODRIA COMPORTAR LA PÈRDUA DEL PARTIT I LA SEVA DESQUALIFICACIÓ, HA ESTAT DESQUALIFICAT PER TORNAR-SE A NEGAR A FER LA SUBSTITUCIÓ. UN COP DESQUALIFICAT HA ABANDONAT EL CAMP I L'EQUIP HA CONTINUAT JUGANT AMB 4 JUGADORS.

Àrbitre Principal: **ALFAGA, J (1949)**

Signatura de l'Àrbitre principal: 

Salt entre dos: Inici dels períodes



Reglament	1r període	Resta de períodes
Mini	Salt 	Salt 
Passarel·la	Salt 	Salt 
FIBA	Salt 	Pos. alterna 



Salt entre dos: Mini i Passarel·la



Situacions de pilota retinguda (lluïta)



Pilota per l'equip defensor.

En cas de dubte pilota per l'equip que es trobi a la seva pista del darrere.

Pilota enganxada entre l'anella i el tauler



Pilota per l'equip defensor.

Pilota per l'equip que estava defensant quan es va realitzar el tir a cistella.



Regla de 8 i 24 segons, 2 darrers minuts



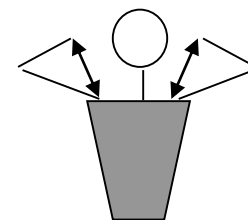
	Pre mini Mini	Pre infantil / Infantil	Infantil Nivell Preferent
8 segons per creuar pista	No s'aplica	FIBA	FIBA
24 segons de posseïció	 Regla de Passivitat <i>si l'àrbitre aprecia que un equip no fa res per llançar a cistella comptarà amb la senyal 14 i en veu alta 10"</i>		FIBA
Aturada del rellotge després de cistella als dos darrers minuts de partit	No s'aplica	FIBA	FIBA
Servei a la pista davantera després de temps mort als dos darrers minuts de partit	FIBA	FIBA	FIBA

Defensa il·legal: mini i passarel·la

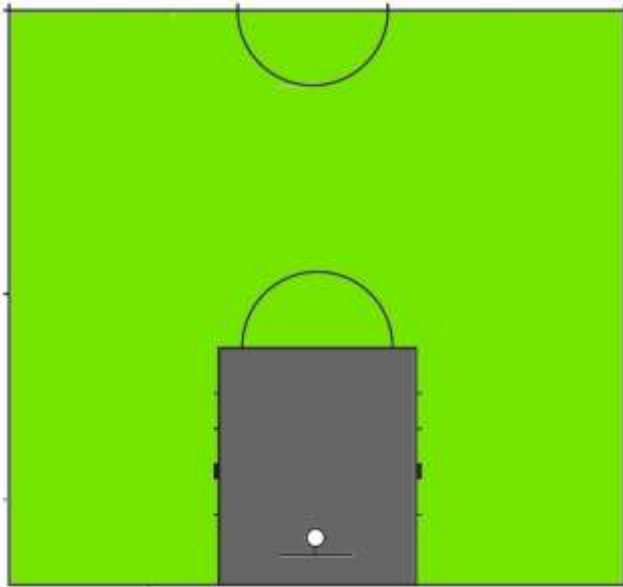
Només és permesa la defensa individual. Quan es detecti que un equip està fent defensa en zona, es xiularà defensa il·legal i es sancionarà amb 1 llançament lliure i possessió per l'equip que tenia la pilota.

A l'acta s'haurà de posar una "Z" a la casella del minut. La senyal que ha de fer l'àrbitre per aquesta sanció és la mateixa que la de 24" però ambdós braços.

5	20	4		
			21	6
		Z	5	7
			10	9

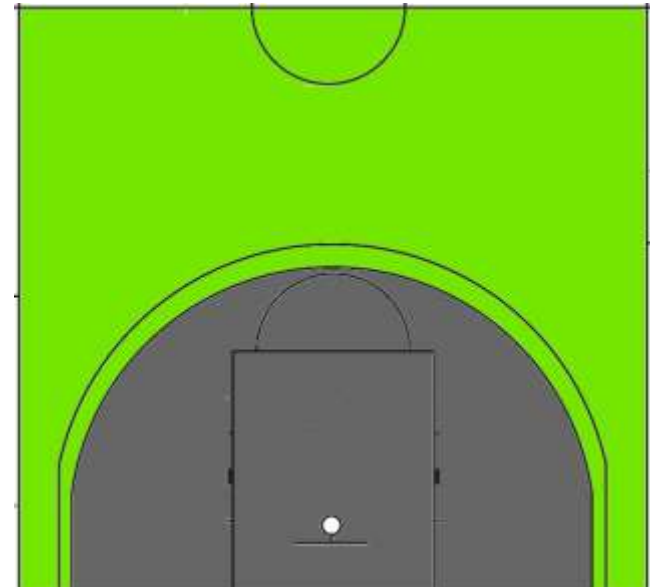


Reglament mini



Tots els llançaments a cistella que **s'iniciïn i finalitzin** amb els **dos peus** del jugador fora de la **zona de tres segons**, valdran tres punts.

Reglament passarel·la



Normativa FIBA 6,25 m.

Resultat del partit: minibàsquet



RESULTATS	1r	2n	3r	4t	5è	6è	7è	8è	Partides entres	Resultat final ▶ A	B	Equip guanyador:
	A	A	A	A	A	A	A	A	A			
	B	B	B	B	B	B	B	B	B			

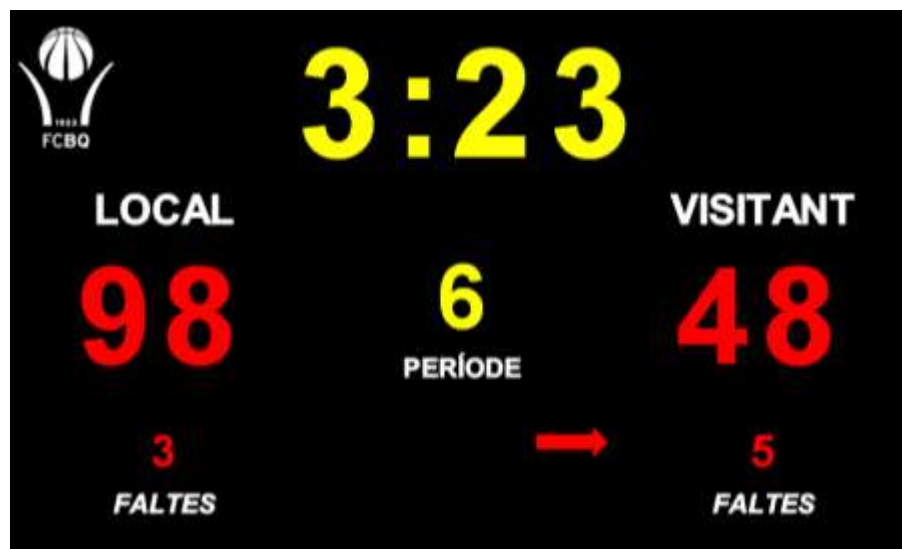
- Cada període tindrà un resultat independent.
- Així un cop finalitzi el primer període es registrarà el resultat del mateix i s'indicarà el segon període de nou "0-0" i així successivament.
- D'aquesta manera no hi haurà el resultat acumulat de tot el partit sinó 8 resultats parcials.
- Un cop finalitzi el partit es sumaran tots els resultats i s'establirà un resultat final.
- En cas que la suma dels resultats reflecteixi una diferència més gran dels 50 punts, caldrà modificar el resultat. *(l'equip guanyador tindrà com a tempteig final el resultat del perdedor més 50 punts)*

Resultat del partit: passarel·la



Quan en un partit existeixi una diferència de 50 punts o més aquest serà el resultat final del partit.

Es deixaran d'anotar els punts a l'acta, i el tempteig ja no es modificarà al marcador.



GRÀCIES
PER LA
VOSTRA
ATENCIÓ





Federació Catalana
de **Basquetbol**