regles de joc

bàsquet base

FCBQ 1923
Federació Catalana de Basquetbol

Generalitat de Catalunya

esportcat

Regles de Joc Bàsquet Base

Aprovades per
l'Assemblea General de l'FCBQ
Barcelona, 15 de Juny de 2024

Text editat en català per la

Federació Catalana de Basquetbol

Aquestes Regles de Joc Bàsquet Base han estat redactades seguint el mateix format de les Regles de Joc FIBA.

Tot el text emfatitzat en color blau correspon a articles específics d'aquest reglament, que són diferents als mateixos articles del Reglament FIBA.

Cal tenir en compte que les Bases de Competició i el Reglament Jurisdiccional de l'FCBQ poden determinar la modificació d'algun dels punts d'aquestes regles, i que en aquest cas, prevaldran sobre les regles de joc.

TAULA DE CONTINGUTS

TAULA DE CONTINGUTS 3

TAULA DE FIGURES 4

REGLA Núm. 1 EL JOC

Art. 1 Definicions 5

REGLA Núm. 2 TERRENY DE JOC I EQUIPAMENT

Art. 2 Terreny de joc 6
Art. 3 Equipament 10

REGLA Núm. 3 EQUIPS

Art. 4 Els equips 11
Art. 5 Jugadors: lesions i assistència 14
Art. 6 El capità: drets i obligacions 14
Art. 7 L'entrenador i l'ajudant d'entrenador: drets i obligacions 15

REGLA Núm. 4 REGLAMENTACIÓ DEL JOC

Art. 8 Temps de joc, puntuació empatada i pròrrogues 16
Art. 9 Començament i final d'un període, pròrroga o del partit 16
Art. 10 Condició de la pilota 17
Art. 11 Posició del jugador i de l'àrbitre 18
Art. 12 Salt entre dos i alternança de possessió 18
Art. 13 Com es juga la pilota 19
Art. 14 Control de pilota 20
Art. 15 Jugador en acció de tir 20
Art. 16 Encistellada: quan es marca i el seu valor 21
Art. 17 Servei 22
Art. 18 Temps mort 24
Art. 19 Substitucions 25
Art. 20 Partit perdut per incompareixença ("forfait") 27
Art. 21 Partit perdut per inferioritat 27

REGLA Núm. 5 VIOLACIONS

Art. 22 Violacions 28
Art. 23 Jugador fora del terreny de joc i pilota fora del terreny de joc 28
Art. 24 Driblatge 28
Art. 25 Avançament il·legal 29
Art. 26 3 segons 30
Art. 27 Jugador estretament marcat 31
Art. 28 8 segons 31
Art. 29 24 segons 32
Art. 30 Retorn de la pilota a la pista de darrere 33
Art. 31 Interposició ('goaltending') i interferència 33

REGLA Núm. 6 FALTES
Art. 32 Faltes 35
Art. 33 Contacte: principis generals 35
Art. 34 Falta personal 40
Art. 35 Doble falta 41
Art. 36 Falta tècnica 41
Art. 37 Falta antiesportiva 43
Art. 38 Falta desqualificant 44
Art. 39 Baralles 45

REGLA Núm. 7 DISPOSICIONS GENERALS
Art. 40 5 faltes per jugador 47
Art. 41 Faltes d'equip: sanció 47
Art. 42 Situacions especials 47
Art. 43 Llançaments lliures 48
Art. 44 Error rectificable 50
Art. 45 Defensa il·legal 52
Art. 46 Resultat del partit 52

REGLA Núm. 8 ÀRBITRES, AUXILIARS DE TAULA: DEURES I OBLIGACIONS
Art. 47 Els àrbitres i els auxiliars de taula 53
Art. 48 Àrbitre principal: drets i obligacions 53
Art. 49 Àrbitres: drets i obligacions 54
Art. 50 L'anotador: deures 55
Art. 51 El cronometrador: deures 57

ANNEX SENYALS OFICIALS Reglament FIBA Adaptat

ANNEX L'ACTA OFICIAL DE JOC Reglament FIBA Adaptat

TAULA DE FIGURES

Figura 1 Mides reglamentàries de la pista de joc 6
Figura 2 Terreny de joc i superfície 7
Figura 3 Àrea restringida 8
Figura 4 Àrea de cistella de 2/3 punts 9
Figura 6 Principi del Cilindre 36
Figura 7 Posició dels jugadors durant els tirs lliures 49
Figura 8 Senyal arbitral de defensa il·legal 52
Figura 9 Acta oficial de joc 56

En tot el text d'aquest Reglament de Bàsquet Base de l'FCBQ, qualsevol referència a l'entrenador, al jugador, a l'àrbitre, etc. expressada en gènere masculí, no és pas un signe de discriminació, i s'aplica, naturalment, també al gènere femení. Aquesta formulació s'ha triat solament per motius pràctics.

REGLA Núm. 1 - EL JOC

Art. 1 Definicions

1.1 El partit de basquetbol

Un partit de basquetbol es disputa entre 2 equips de 5 jugadors cadascun. L'objectiu de cada equip és d'introduir la pilota dins la cistella de l'adversari i d'impedir que l'equip contrari encistelli.

L'equip arbitral estarà integrat per dos àrbitres, i dos auxiliars de taula.

L'arbitratge serà realitzat per un àrbitre principal i un àrbitre auxiliar, assistits per un cronometrador i un anotador.

Tanmateix les Disposicions Generals per als Campionats organitzats per l'FCBQ per cada categoria poden establir que els partits siguin dirigits per un sol àrbitre i que la tasca d'aquests auxiliars pugui ser realitzada per persones designades pels respectius equips. Igualment les Bases de Competició hauran de regular la composició de l'equip arbitral que correspongui a cadascuna de les seves categories.

1.2 Cistella: pròpia/contrària

Un equip ataca la cistella de l'adversari i defensa la seva pròpia cistella.

1.3 Equip guanyador d'un partit

L'equip que hagi anotat el major nombre de punts de partit al final del temps de joc serà el guanyador.

REGLA Núm. 2 - TERRENY DE JOC I EQUIPAMENT

Art. 2 Terreny de joc

2.1. Pista de joc

La pista de joc és una superfície rectangular, plana i dura, lliure de qualsevol obstacle; les dimensions han de ser de 28 m de llargada per 15 m d'amplada pels partits disputats en pista Fiba per les categories preinfantil i infantil (Figura 1A) i de 25,60 m de llargada i 15 m d'amplada pels partits de minibàsquet (pista "minibàsquet) (Figura 1B).

Les Disposicions Generals per als Campionats organitzats per l'FCBQ, aprovades cada temporada per l'Assemblea General de l'FCBQ determinaran les mides de les pistes pels partits de cada competició.

Per a determinades competicions l'FCBQ podrà autoritzar mides de pistes inferiors a les descrites en aquest article.

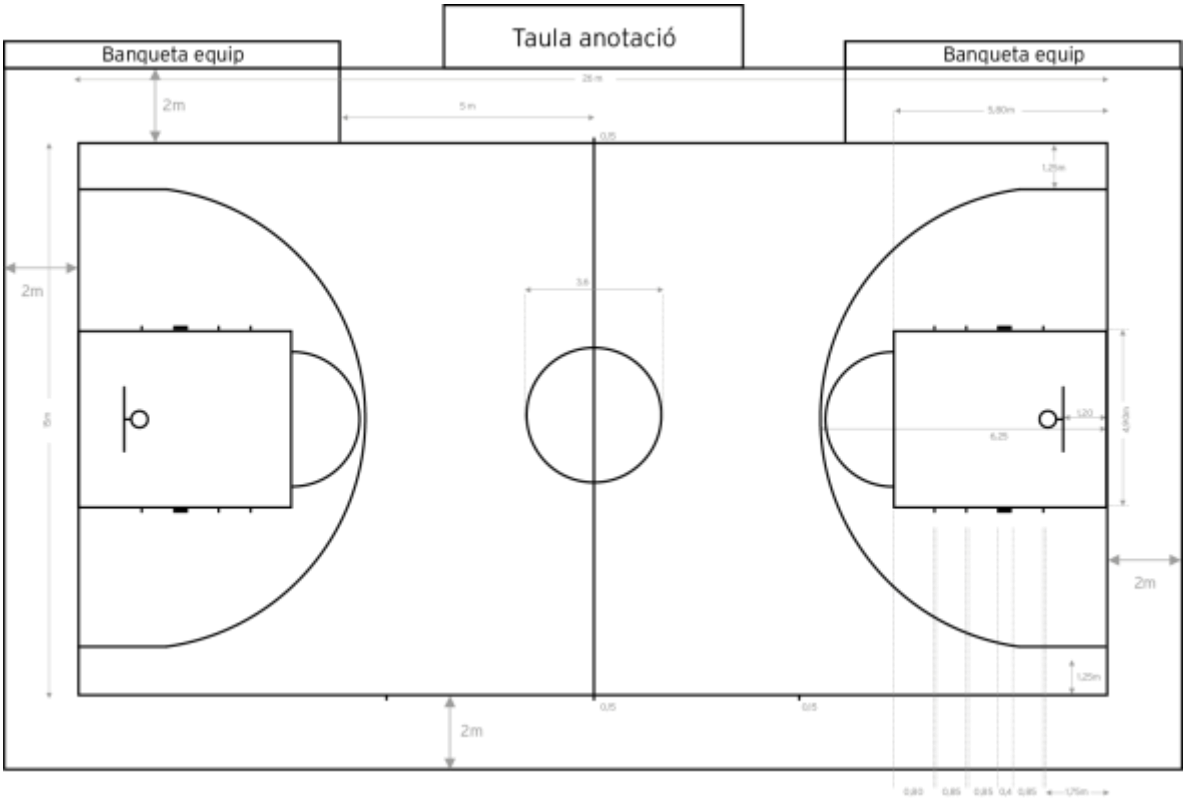


Figura 1A: Mides Reglamentàries de la pista de joc "FIBA"

Reglamentació de mides de pistes de l'FCBQ (enllaç)

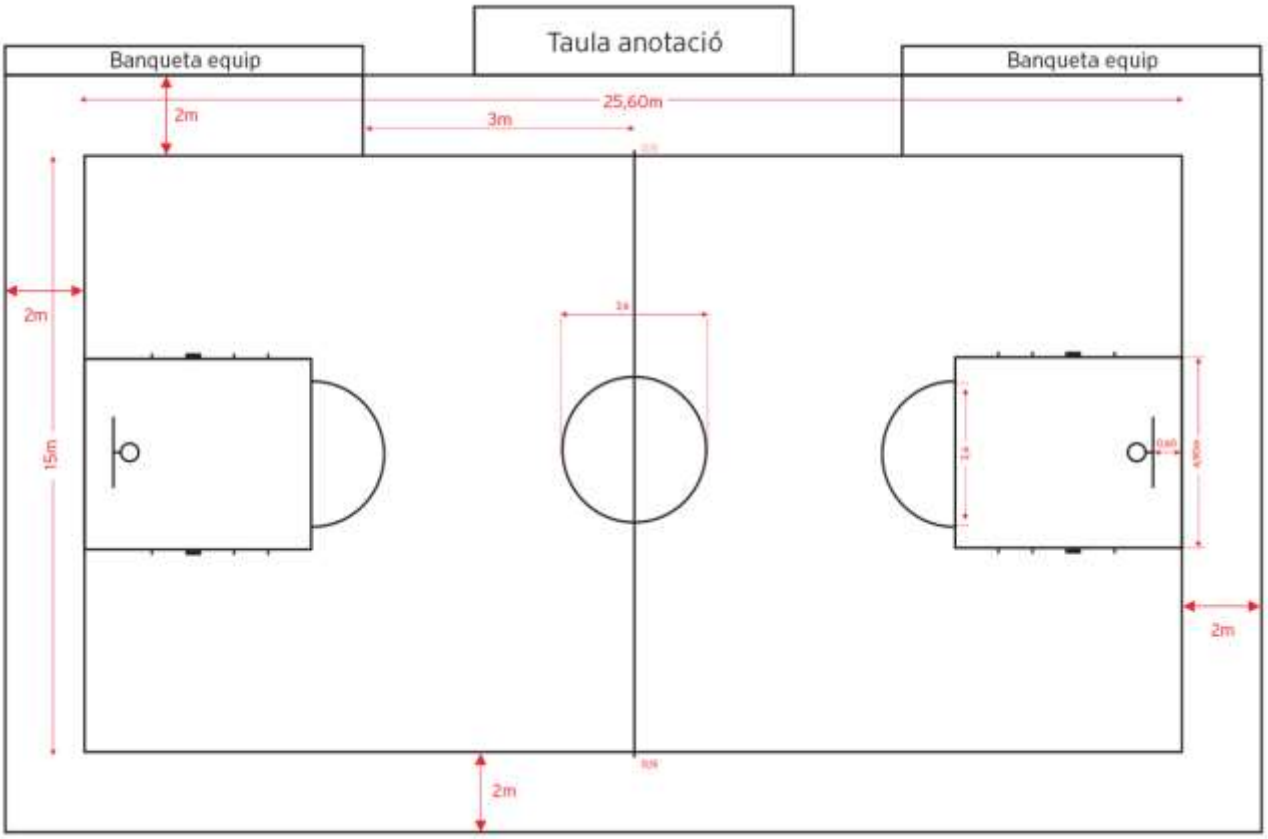


Figura 1B: Mides Reglamentàries de la pista de joc "Minibàsquet"

Reglamentació de mides de pistes de l'FCBQ (enllaç)

2.2. Superfície de joc

La superfície de joc inclourà un àrea d'un mínim de 2 metres d'amplada lliures d'objectes (Diagrama 2) que envolta les línies limítrofes. Per tant, la superfície de joc tindrà unes dimensions d'un d'un mínim de 32 metres de llargada per un mínim de 19 metres d'amplada en el cas de la pista FIBA, i de 30,60 metres de llargada per un mínim de 19 metres d'amplada per la pista de minibàsquet.

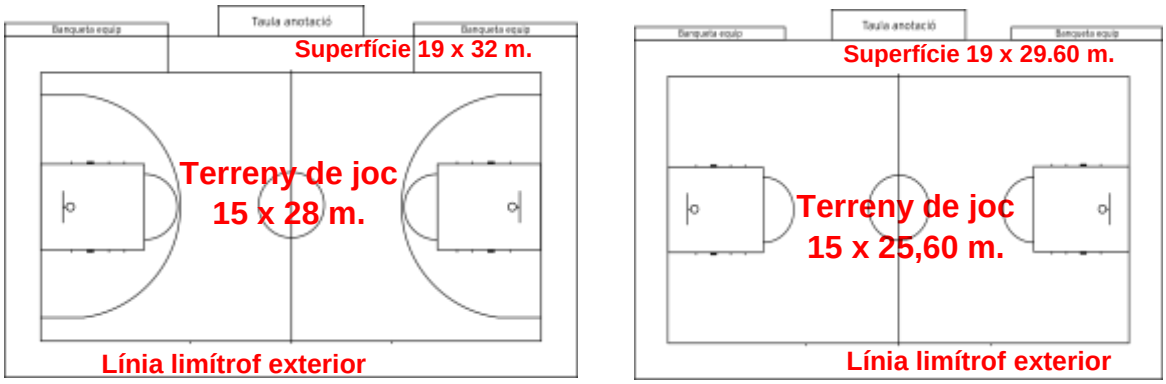


Figura 2: Terreny de joc i superfície

2.3. Pista del darrere

La pista de darrere d'un equip es compon de la pròpia cistella de l'equip, la part del tauler que dona al terreny de joc i la part del terreny de joc limitada per la línia de fons darrere la pròpia cistella de l'equip, les línies laterals i la línia central.

2.4. Pista davantera

La pista davantera d'un equip es compon de la cistella dels oponents, la part del tauler que dona al terreny de joc i la part del terreny de joc delimitada per la línia de fons darrere la cistella dels oponents, les línies laterals i la vora interior de la línia central més propera a la cistella de l'oponent.

2.5. Línies

Totes les línies han de ser del mateix color, que serà blanc o un altre color que contrasti amb el del terra, tindran una amplada de 5 cm i han de ser perfectament visibles.

En el cas que en una pista estiguin marcades les línies de 3 punts 6.75 m i de 6.25 m es recomana que cadascuna d'aquestes línies sigui d'un color diferent.

2.5.1. Línies limítrofes

La pista de joc estarà delimitada per les línies limítrofes, que consisteixen en les línies de fons i les línies laterals. Aquestes línies no són part de la pista de joc.

Qualsevol obstacle, inclosos els entrenadors, primers ajudants d'entrenador, substituts, jugadors eliminats i acompanyants d'equip asseguts a la banqueta, es situarà a una distància mínima de 2 metres del terreny de joc.

Per a determinades competicions l'FCBQ podrà autoritzar distàncies mínimes inferiors als 2 metres al voltant del terreny de joc.

2.5.2. Línia central, cercle central i semicercles de tir lliure

Es traçarà una línia central paral·lela a les línies de fons des del punt mitjà de cada línia lateral. Es prolongarà 0.15 m per la part exterior de cada una d'elles. La línia central és part de la pista de darrere.

El cercle central es traçarà al mig de la pista de joc i tindrà un radi de 1.80 m fins a la part exterior de la circumferència

Els semicercles dels tirs lliures es traçaran al terreny de joc amb un radi de 1.80 m fins a la part exterior de circumferència i els seus centres estaran situats en el punt mitjà de cada línia de tirs lliures.(Figura 3)

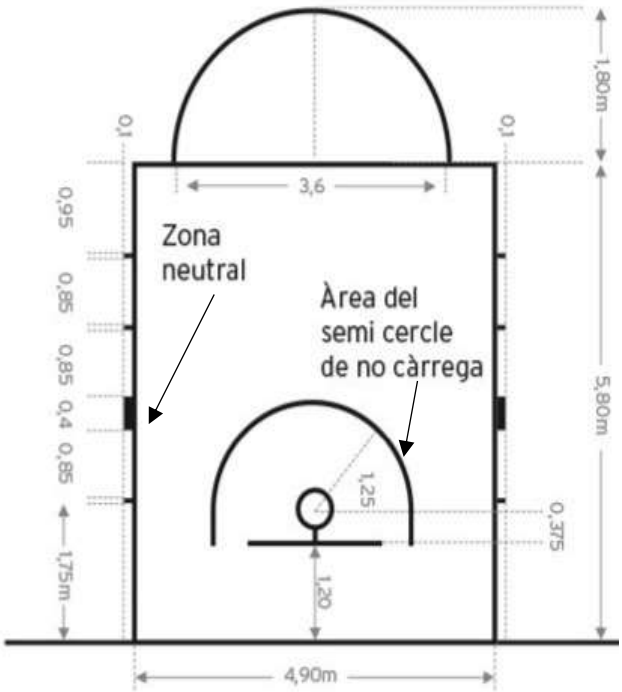


Figura 3 : Àrea Restringida

2.5.3. Línies de tir lliure, àrees restringides i posicions de rebot per tirs lliures.

La línia de tirs lliures es farà paral·lela a cada línia de fons. Aquesta línia tindrà la vora exterior a 5.80 m de la vora interior de la línia de fons i tindrà una llargada de 3.60 m. El seu punt central es situarà sobre la línia imaginària que uneix el punt mitjà de les 2 línies de fons.

Les àrees restringides són les àrees rectangulars marcades en el terreny de joc, limitades per les línies de fons, la prolongació de la línia de tir lliure i les línies que surten de les línies de fons, les seves parts exteriors seran a 2.45 m des del punt mitjà de les línies de fons i acabaran en la part de la vora exterior de la prolongació de la línia de tir lliure. Aquestes línies, sense tenir en compte les línies de fons, són part de l'àrea restringida.

Les posicions de rebot per a tirs lliures, reservats per als jugadors durant els tirs lliures, es traçaran tal com es mostra la Figura 3.

2.5.4.1. Àrea de cistella de 3 punts a la pista FIBA

Els partits es disputaran utilitzant la línia de 3 punts a 6.25, i es traçaran seguint les següents indicacions:

- Dues línies paral·leles que surten perpendicularment a la línia de fons, amb la vora exterior a 6.25 m del lloc directament perpendicular al mateix punt mig de la cistella de l'adversari. La distancia d'aquest punt fins la vora interior del punt mitjà de la línia de fons serà de 1.575 m.
- Un semicercle amb un radi de 6.25 m mesurant fins la vora exterior de la circumferència des del punt mitjà (de la cistella), i que acaben trobant-se amb les dues línies paral·lels.

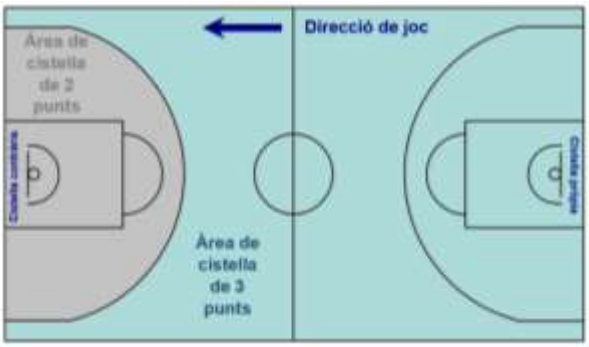


Figura 4 a: Àrees de cistella de 2 i 3 punts (pista FIBA)

2.5.4.2. Àrea de cistella de 3 punts a la pista de minibàsquet

Pel que fa als partits disputats a la pista de minibàsquet, no es traçarà cap línia de 3 punts, i es consideraran llançaments de tres punts aquells realitzats des de fora de l'àrea restringida, en que el jugador deixa anar la pilota i cau sense trepitjar dins d'aquesta àrea.

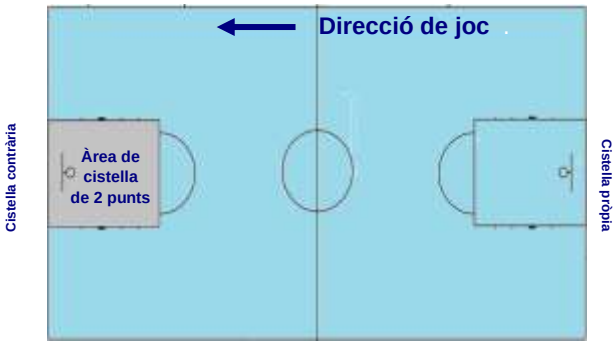


Figura 4 b: Àrees de cistella de 2 i 3 punts (pista minibàsquet)

2.5.5. Àrea de banqueta d'equip

Les àrees de banqueta d'equip es traçaran fora de la pista de joc, i estaran limitades per 2 línies tal i com es veu en la Figura 1.

Hi haurà 16 seients disponibles a cada àrea de banqueta pels entrenadors, segons entrenadors, substituts, jugadors eliminats i acompanyants d'equip. Qualsevol altra persona haurà d'estar com a mínim a 2 m darrere de les banquetes de l'equip.

2.5.6. Línies de servei

Les 2 línies de 0,15 m de longitud es marcaran fora del terreny de joc en la línia lateral davant de la taula d'auxiliars, amb la vora exterior de les línies a 8,325 m des de la vora interior de la línia de fons més propera.

2.6. Posició de la taula d'auxiliars i de les cadires de substituts

La taula d'auxiliars i les seves cadires han de col·locar-se sobre a una distància mínima de 2 metres de la pista de joc.

En cas que hi hagin cadires de substituts, aquestes es situaran a cada costat de la taula d'auxiliars.

Art. 3 Equipament

Serà obligatori el següent equipament:

- Cistelles, formades per:
  - Taulers
  - Cistelles compostes per anelles (abatibles) i xarxes
  - Estructures de suport del tauler que incloguin les proteccions.
- Pilotes de basquetbol establerta per les Disposicions Generals per als Campionats organitzats per l'FCBQ.
- Rellotge de partit.
- Marcador.
- Cronòmetre o un aparell (visible) apropiat que controli els temps morts que no sigui el rellotge de joc.
- 1 senyal acústic molt potent pel cronometrador.
- Acta de joc establerta per les Disposicions Generals per als Campionats organitzats per l'FCBQ
- Indicadors de faltes de jugadors.
- Indicadors de faltes d'equip.
- Pista de joc.
- Terreny de joc.
- Enllumenat adequat.

Per a una descripció més detallada de l'equipament de basquetbol, vegeu l'apèndix d'equipament de Basquetbol.

REGLA Núm. 3 – ELS EQUIPS

Art. 4 Els equips

4.1. Definició

4.1.1. Un membre d'un equip és apte per jugar quan està autoritzat per jugar amb un equip d'acord amb la normativa de l'organitzador de la competició, incloent-hi la que regula els límits d'edat.

4.1.2. Un membre d'un equip està facultat per jugar quan és inscrit a l'acta del partit abans que comenci el partit i no sigui desqualificat o cometi 5 faltes.

4.1.3. Durant el temps de joc, un membre d'un equip és:

- Jugador quan es troba a la pista de joc i està facultat per jugar,
- Un substitut quan no es troba a la pista de joc però està facultat per jugar,
- Un jugador eliminat per haver comès 5 faltes personals i ja no està facultat per jugar.

4.1.4. Durant un interval de joc, tots els membres d'un equip facultats per jugar són considerats jugadors.

4.2. Regla

4.2.1. Cada equip està format per:

- Un mínim de 7 i un màxim de 12 membres de l'equip facultats per jugar, és a dir jugadors, incloent-hi un capità.
- Un entrenador i un entrenador ajudant.
- Un màxim de 7 acompanyants d'equip, i que poden seure a la banqueta de l'equip i que tindran assignades funcions específiques, com delegat, metge, fisioterapeuta, estadístic, intèrpret, etc.

4.2.2. Durant el temps de joc, hi ha d'haver 5 jugadors de cada equip a la pista de joc.

4.2.3. Un substitut esdevé jugador i un jugador esdevé substitut quan:

- L'àrbitre fa el senyal autoritzant l'entrada del substitut al terreny de joc.
- Durant un temps mort o un interval de joc, un substitut demana la substitució al cronometrador.

4.2.4. En el cas que un equip es presenti amb menys de 7 jugadors perdrà el partit. No obstant, es podrà igualment disputar l'encontre i l'entrenador de l'equip amb menys de 7 jugadors podrà proposar el format en que es jugarà (períodes, durada, etc.) i acordar-ho amb l'entrenador de l'altre equip però el resultat del partit no tindrà validesa oficial

4.3. Norma d'alineació

4.3.1. Tots els jugadors jugaran des del començament un mínim de dos períodes i un màxim de cinc durant els sis primers períodes.

- Pel que fa al compte dels períodes màxims en què pot actuar un jugador es considerarà que ha participat en un període quan hi ha intervingut, ni que sigui durant un mínim de temps.
- En cas que un jugador que no finalitza un període per lesió, malaltia o indisposició no pugui continuar i no hagi pogut completar els dos períodes mínims jugats no comportarà incompliment de la norma d'alineació. Si posteriorment es recupera, pot tornar a jugar i es considera que ha jugat un període complet en aquell que es va lesionar o indisposar.
- En el cas que un jugador no finalitzi un període per haver estat desqualificat o haver comés 5 faltes personals, la seva alineació es considerarà vàlida, encara que aquest jugador no hagi disputat els dos períodes mínims complets.
- L'alineació als setè i vuitè períodes i pròrrogues és lliure.
- Qualsevol incompliment de la norma d'alineació, inclòs el fet que un equip jugui amb menys de cinc jugadors tenint d'altres disponibles, comportarà la pèrdua del partit per infracció de la normativa que regula el joc.

4.3.2. L'entrenador confirmarà **amb la seva signatura a l'acta** el cinc inicial abans de l'inici dels **sis** primers períodes. En el cas que els jugadors o jugadores al camp no coincideixin amb el cinc facilitat i l'errada es descobreixi després de l'inici del període, l'entrenador seran sancionat amb una falta tècnica de tipus B en el moment en que es descobreixi l'errada.

En els setè i vuitè períodes i pròrrogues, l'entrenador no caldrà que signi.

El jugador o jugadores que estan jugant (erròniament) seran immediatament substituïts o substituïdes, i aquest període comptarà com jugat pels dos jugadors o jugadores.

4.4. Uniformes

4.4.1. L'uniforme de tots els membres de l'equip es compon de:

- Samarretes del mateix color i disseny per a tots els membres de l'equip. Si les samarretes tenen mànigues han d'acabar per sobre del colze. Les samarretes de mànigа llarga no estan permeses.

  Tots els jugadors i jugadores han de dur la samarreta per dins els pantalons. El mallot d'una sola peça està autoritzat.
- Pantalons curts del mateix color i disseny per a tots els membres de l'equip. Els pantalons curts han de finalitzar per sobre dels genolls.
- Mitjons del mateix color dominant per a tots els membres de l'equip. Els mitjons han de ser visibles.

4.4.2. Cada membre d'equip haurà de portar una samarreta numerada pel davant i pel darrere. Les xifres han de ser plenes, d'un color sòlid que contrasti amb el de la samarreta.

Els números han de ser clarament visibles i:

- Els de l'esquena han de tenir una alçada mínima de 16 cm.
- Els del davant han de tenir una alçada mínima de 8 cm.
- Els números han de tenir una amplada mínima de 2 cm.
- Els equips només poden utilitzar els números 0 i 00 i des de l'1 al 99.
- Els jugadors d'un mateix equip no poden portar números idèntics.
- Qualsevol publicitat o logotip haurà d'estar com a mínim a 4 cm dels números.

4.4.3. En el cas que, a parer dels arbitres, el color dels uniformes de joc d'ambdós equips puguin ocasionar confusions, caldrà que canviï la samarreta l'equip visitant que, per si de cas, caldrà que es desplaci sempre amb l'oportú recanvi d'uniforme.

Quan una competició es celebri en concentració es considerarà com a equip visitant, als efectes de canvi de samarreta, l'equip que figuri en segon lloc en el programa oficial.

Tots els jugadors o jugadores caldrà que portin degudament assenyalat el seu número tant al davant com al darrere de la samarreta. Els jugadors o jugadores de l'equip local hauran de portar necessàriament les samarretes i els pantalons del color fixat en el full d'inscripció per a l'equip al qual pertanyen.

4.5. Altre equipament

4.5.1. Tot l'equipament utilitzat pels jugadors serà adequat per al joc. Qualsevol equipament dissenyat per a augmentar l'alçada o l'abast d'un jugador o que li donés una avantatge deslleial no està permès.

4.5.2. Els jugadors no portaran equipament (objectes) que puguin provocar lesions als altres jugadors.

- No és permès utilitzar:
  - Protecció als dits, mans, canells, colzes o avantbraços, cascos, ortopèdies o reforçaments fets amb cuir, plàstic, plàstic flexible (tou), metall ni cap altre material dur, encara que estiguin coberts per un enconxat tou.
  - Qualsevol objecte que pugui tallar o causar abrasió. (Les ungles han de ser tallades curtes).
  - Accessoris en els cabells i joies.
- Està permès portar:
  - Proteccions a les espatlles, braços, cuixes o a les cames sempre que el material estigui suficientment encoixinat.
  - Peces de roba de compressió per cames i braços.
  - Cobertura pel cap. La cobertura pel cap no pot amagar cap part de la cara total o parcialment (ulls, nas, llavis, etc.) i no pot ser perillosa pel jugador que la faci servir o pels altres jugadors. La cobertura per al cap no pot tenir elements d'obertura/tancament al voltant de la cara o del coll i no pot tenir cap part que sobresurti de la seva superfície.
  - Genolleres.
  - Màscares facials tot i que siguin d'un material dur.
  - Protector per la boca transparent (incolor).
  - Ulleres, sempre que no representin un perill per als altres jugadors.
  - Canelleres i bandes pel cap de material tèxtil i una amplada màxima de 10 cm.
  - Esparadrap (taping) de braços, espatlles, cames, etc.
  - Turmelleres.

  Les peces de roba de compressió per cames i braços, cobertures pel cap, canelleres, bandes pel cap i esparadraps/embenatges dels jugadors d'un equip seran del mateix color.

4.5.3. Durant el partit un jugador pot portar sabates de qualsevol combinació de colors. No s'admeten llums intermitents, materials reflectants ni altres adornaments.

4.5.4. Durant el partit, un jugador no podrà portar cap nom, marca, logotip o qualsevol altre identificació comercial, promocional o benèfica en els seu cos, cabell o qualsevol altra part del cos.

4.5.5. Qualsevol altre indumentària no mencionada de manera explícita en aquest article haurà de ser aprovada per la Comissió Tècnica de FIBA.

Art. 5 Jugadors: lesions i assistència

5.1. Els àrbitres poden aturar el partit en cas de lesió d'un o més jugadors.

5.2. Si la pilota és viva en el moment de la lesió, l'àrbitre s'abstindrà de xiular fins que l'equip que controla la pilota la llanci a cistella, perdi el control d'aquesta, la retingui sense jugar-la o la pilota esdevingui morta, a menys que cap dels dos equips quedi en desavantatge. Si és necessari protegir un jugador lesionat, els àrbitres poden aturar el joc immediatament.

5.3. Si un jugador es lesiona durant el partit, podrà rebre atenció. En el cas que es recuperi abans de 2 minuts podrà seguir jugant. Si el jugador lesionat no pot continuar jugant després de 2 minuts hauran de ser substituït excepte si en tal cas el seu equip queda amb menys de 5 jugadors a pista.

5.4. Els entrenadors, entrenadors ajudants, substituts, jugadors eliminats i acompanyants d'equip poden entrar a la pista de joc, només amb el permís d'un dels àrbitres, per assistir un jugador lesionat abans que se'l substitueixi.

5.5. El metge podrà entrar a la pista de joc, sense l'autorització d'un dels àrbitres si, al seu parer, el jugador lesionat requereix atenció mèdica immediata.

5.6. Durant el partit, qualsevol jugador que sagni o que presenti una ferida oberta, podrà rebre atenció, i si abans de 2 minuts està en condicions de continuar jugant no serà substituït. En cas contrari haurà de ser substituït.

5.7. Si el jugador lesionat o qualsevol jugador que sagni o presenti una ferida oberta, es recupera durant un temps mort sol·licitat per qualsevol equip, abans que soni el senyal del cronometrador comunicant la substitució, aquest podrà continuar jugant.

5.8. Qualsevol jugador que hagi estat designat pel preparador per començar el partit o que rebi tractament entre llançaments de tirs lliures, podrà ser substituït en cas de lesió. En aquest cas, els adversaris tindran dret a realitzar el mateix número de substitucions, si així ho desitgessin.

Art. 6 El capità: drets i obligacions

6.1. El capità (CAP) és un jugador designat pel seu entrenador per representar el seu equip en la pista de joc. Pot dirigir-se als àrbitres per obtenir informació, tanmateix ho ha de fer amb correcció i només podrà fer-ho només quan la pilota estigui morta i el rellotge de partit aturat.

6.2. A les Competicions d'àmbit català no existeix la possibilitat de que cap membre els equips puguin signar l'acta sota protesta una vegada finalitzat un partit.

Els equips podran presentar al·legacions que creguin convenients davant el Comitè de Competició, en temps i forma establert en el Reglament Jurisdiccional de l'FCBQ.

Art. 7 L’entrenador i l’ajudant d’entrenador: drets i obligacions

7.1. Almenys 20 minuts abans de l’hora fixada per a l’inici del partit, l’entrenador o el representant de cada equip proporcionarà a l’anotador una llista amb els noms i números corresponents dels membres de l’equip aptes per jugar. Així mateix també facilitarà el nom del capità, l’entrenador i l’ajudant d’entrenador. Tots els membres d’un equip inscrits a l’acta estan facultats per jugar, fins i tot si es presenten una vegada s’ha iniciat el partit.

7.2. Almenys 10 minuts abans de l’hora fixada per a l'inici del partit, els dos entrenadors confirmaran l'acord pel que fa als noms i números dels membres dels seus equips i el nom dels entrenadors i dels primers ajudants d’entrenador inscrits, quan firmin l’acta del partit. Al mateix temps, han d’assenyalar els 5 jugadors que jugaran en l'inici del partit. L’entrenador de l’equip "A" serà el primer a facilitar aquesta informació.

Per a poder actuar un jugador o un entrenador en un partit caldrà necessàriament que, abans del seu començament, s’inscrigui 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. Únicament es podran modificar els dorsals dels jugadors en cas d’error.

7.3. Els entrenadors, entrenadors ajudants, substituts, jugadors eliminats i acompanyants dels equips són les úniques persones autoritzades per seure a les banquetes d’equip, i restar dins l’àrea de banquetes de l’equip. Durant el temps de joc tots els substituts, jugadors eliminats i acompanyants d’equip romandran asseguts a la banqueta.

7.4. L’entrenador o l’ajudant d’entrenador poden apropar-se als auxiliars de taula durant el partit per a obtenir informació estadística només quan la pilota estigui morta i el rellotge de partit aturat.

7.5. L’entrenador es podrà dirigir als àrbitres durant el partit de manera cortès per obtenir informació, només quan la pilota estigui morta i el rellotge de joc aturat.

7.6. L’entrenador o l’ajudant d’entrenador, però només un d’ells al mateix temps, podrà romandre dempeus durant el partit. Podran dirigir-se verbalment als jugadors durant el partit sempre i quan romanguin dins de les seves àrees de banqueta d’equip. L’ajudant d’entrenador no s’adreçarà als àrbitres.

7.7. Si hi ha un ajudant d’entrenador, el seu nom serà inscrit en l’acta del partit abans que comenci el partit (no és necessari que signi). Ell realitzarà les funcions de l’entrenador només si aquest, per alguna raó, no pot continuar realitzant-les.

7.8. L’entrenador informarà a un dels àrbitres del número del jugador que actuarà com a capità a la pista, quan el capità abandoni el terreny de joc.

7.9. El capità actuarà com a jugador-entrenador si no hi ha entrenador o bé aquest no pot continuar assumint les seves funcions, o no hi ha ajudant d’entrenador inscrit en l’acta del partit (o bé aquest no pot continuar assumint les seves funcions). Si el capità ha de deixar la pista de joc, podrà continuar fent el paper d’entrenador. Tanmateix, si ha de deixar la pista de joc a causa d’una falta desqualificant, o bé si no pot complir les funcions d’entrenador perquè té una lesió, el suplent de capità el reemplaçarà igualment com a entrenador.

7.10. L’entrenador indicarà el llançador dels tirs lliures del seu equip per a tots els casos en què les regles no ho determinin.

REGLA Núm. 4 – REGLAMENTACIÓ DEL JOC

Art. 8 Temps de joc, tempteig empatat i pròrrogues

8.1. El partit es compon de **8 períodes de 6 minuts** cadascun.

8.2. Hi haurà un interval de joc de 20 minuts abans del començament del partit.

8.3. Hi haurà un interval de joc de 5 minuts entre el **quart i cinquè** període (mitja part).

L'interval entre la resta de períodes tindrà una durada d'1 minut, i l'entrenador ha de donar, verificar i signar la sortida del següent període dins d'aquest minut, excepte en els intervals previs als setè i vuitè períodes o les pròrrogues, on no es signarà l'acta per verificar les sortides.

En cas que sigui necessari disputar una o diverses pròrrogues l'interval previ a cada pròrroga tindrà una durada d'1 minut.

8.5. Un interval de joc comença:

- 20 minuts abans de l'hora fixada per l'inici del partit.
- Quan el senyal del rellotge de partit sona al final del període o de la pròrroga.

8.6. Un interval de joc finalitza:

- Al principi del primer període quan la pilota deixa la(les) mà(mans) de l'àrbitre principal en el llançament del salt entre dos.
- Al principi de la resta de períodes i pròrrogues quan la pilota **deixa la(les) mà(mans) de l'àrbitre principal en el llançament del salt entre dos.**

8.7. Si hi ha un empat al final del vuitè període el joc s'ha de continuar amb tantes pròrrogues de 3 minuts cadascuna, com siguin necessàries per desfer l'empat.

Si en les sèries a 2 partits (anada i tornada) la suma dels punts d'ambdós partits (tempteig total) dona empat al final del segon encontre, aquest continuarà amb tantes pròrrogues de 3 minuts cadascuna, com siguin necessaris per desfer l'empat.

8.9. Si es comet una falta durant un interval de joc, qualsevol eventual tir(s) lliure(s) serà(n) administrat(s) abans de l'inici del següent període o pròrroga.

Art. 9 Començament i final d'un període o del partit.

9.1. Tots els períodes, incloent la pròrroga, comencen quan la pilota deixa la(les) mà(màns) de l'àrbitre principal en el llançament del salt entre dos al cercle central.

9.2. El partit no podrà començar si un equip no té en la pista de joc 5 jugadors preparats per a jugar.

9.4. En tots els partits, el primer equip designat per a jugar (equip local), tindrà:

- La banqueta a l'esquerra de la taula dels anotadors, de cara al terreny de joc.
- Farà l'escalfament previ al partit en la mitja pista davant de la seva banqueta.

Però si els 2 equips estan d'acord, poden intercanviar les banquetes d'equip i/o les cistelles de la primera part.

9.5. Els equips intercanviaran les cistelles a la segona meitat, entre el **quart i el cinquè** període.

9.6. En totes les pròrrogues, els equips continuaran atacant a les mateixes cistelles en que ho feien al **vuitè** període.

9.7. Un període, pròrroga o partit acabaran quan el senyal del rellotge de joc soni per a la fi del període o de la pròrroga. Quan el tauler estigui equipat amb il·luminació de color vermell al voltant del seu perímetre, la il·luminació prevaldrà sobre el senyal sonor del rellotge de partit.

Art. 10 Condició de la pilota

10.1. La pilota pot ser tant viva com morta.

10.2. La pilota passa a ser **viva** quan:

- Durant el salt entre dos, la pilota deixa la(les) ma(mans) de l'àrbitre principal.
- Durant un tir lliure, la pilota és a disposició del llançador.
- Durant un servei, la pilota és a disposició del jugador que l'ha de fer efectiu.

10.3. La pilota esdevé **morta** quan:

- Qualsevol llançament de camp o tir lliure són reeixits.
- Un àrbitre xiula mentre la pilota és viva.
- Es veu clar que la pilota no entrarà a la cistella en un tir lliure, que ha de ser seguit per :
  - Més tir(s) lliure(s).
  - D'una altra penalització (tir(s) lliure(s) i/o possessió).
- El senyal del rellotge de partit sona al final d'un període o d'una pròrroga.
- La pilota en un llançament a cistella és enlaire i és tocada per un jugador de qualsevol equip després que:
  - Un àrbitre hagi fet sonar el seu xiulet.
  - El senyal del rellotge del partit sona indicant la fi d'un període o pròrroga.
  - Soni el senyal del rellotge de llançament.

10.4. La pilota **no esdevé morta** i els punts han de ser concedits si s'han obtingut quan:

- La pilota és enlaire a causa d'un llançament de camp a cistella i:
  - Un àrbitre fa sonar el seu xiulet
  - Sona el senyal del rellotge de partit indicant la fi d'un període o pròrroga
- La pilota és enlaire a causa d'un tir lliure i l'àrbitre fa sonar el seu xiulet per indicar una infracció no comesa pel llançador.
- Un jugador que es troba en acció de tir té el control de la pilota, i finalitza el seu tir amb una acció contínua que va iniciar abans que es sancionés una falta a qualsevol jugador rival, o a qualsevol persona autoritzada a seure a la banqueta de l'equip rival.

  Aquesta norma no s'aplica, i la cistella no comptarà si després de la xiulada d'un àrbitre es fa una acció de tir completament nova.

Art. 11 Posició del jugador i de l'àrbitre

11.1. La posició d'un jugador ve determinada pel lloc on toca a terra.

Quan està enlairat, se'l considera a la mateixa situació que tenia quan va tocar el terra per última vegada. Això inclou les línies de banda, la línia de mig camp, la línia de 3 punts, la línia de tirs lliures, les línies que delimiten l'àrea restringida i les línies que delimiten l'àrea de semicercle de no càrrega.

11.2. La posició d'un àrbitre es determina de la mateixa manera que la d'un jugador. Si la pilota toca un àrbitre, es considera que aquesta toca a terra al lloc on es troba l'àrbitre.

Art. 12 Salt entre dos

12.1. Definició de salt entre dos

12.1.1. **Un salt entre dos** té lloc quan un àrbitre llança la pilota entre 2 adversaris qualsevols.

12.1.2. Es produeix **una retenció de pilota** quan un o més jugadors d'equips contraris tenen una mà o les dues mans amb fermesa sobre la pilota de tal manera que cap d'ells pot aconseguir-ne la possessió sense emprar una brusquedat excessiva.

12.2. Procediment de salt entre dos

12.2.1. Els dos saltadors han d'estar amb els peus dins del semicercle més proper a la seva pròpia cistella, amb un peu prop de la línia central.

12.2.2. Els jugadors d'un mateix equip no poden ocupar posicions adjacents entorn del cercle si un dels adversaris manifesta el desig d'intercalar-s'hi.

12.2.3. L'àrbitre llançarà la pilota amunt verticalment entre els 2 adversaris a una altura tal que cap dels dos saltadors no la pugui arribar a tocar saltant.

12.2.4. La pilota ha de ser picada amb la(les) mà(mans) per almenys un dels saltadors després d'haver assolit el punt més alt.

12.2.5. Cap dels saltadors deixarà la seva posició fins que la pilota hagi estat tocada de manera lícita.

12.2.6. Cap dels saltadors pot agafar o tocar la pilota més de dues vegades fins que aquesta hagi estat tocada per un dels jugadors que no hagin saltat, o bé hagi tocat el terra.

12.2.7. Si la pilota no és tocada com a mínim per un dels saltadors, es repetirà el salt entre dos.

12.2.8. Cap part del cos dels jugadors que no fan el salt podrà estar ni a sobre ni trepitjant la línia del cercle (cilindre) abans que la pilota hagi estat tocada legalment.

Una infracció de l'Art. 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 i 12.2.8 és una violació.

12.3. Sanció

La pilota s'adjudica als adversaris per realitzar un servei des del punt més proper d'on s'ha comès la infracció, excepte directament des de darrere del tauler.

12.4. Situacions de salt entre dos.

Es produeix una situació de salt entre dos quan:

- Es sanciona una retenció de pilota.
- La pilota surt fora de banda i els àrbitres dubten sobre qui ha estat l'últim a tocar-la o no s'hi posen d'acord.
- Ambdós equips cometen violació durant l'últim tir lliure no reeixit.
- Una pilota viva queda retinguda entre l'anella i el tauler excepte:
  - Entre tirs lliures,
  - Després de l'últim o únic tir lliure seguit d'un servei des de la línia de servei a la pista davantera de l'equip.
- La pilota esdevé morta quan cap dels equips té el control de la pilota ni dret a tenir-lo.
- Després de compensar penalitzacions d'igual sanció contra ambdós equips, si no queda cap sanció de falta per administrar i cap equip té control de la pilota o dret a ella abans de la primera falta o violació.
- Per començar qualsevol període o pròrroga que no sigui el primer període.

12.5. Posada de la pilota en joc en situacions de salt entre dos.

12.6.1. Tots els períodes i pròrrogues s'iniciaran amb un salt entre dos al cercle central. No s'administraran salts entre dos en cap altre situació.

12.6.2. En cas que es produeixin situacions de salt entre dos es resoldran concedint un servei per l'equip defensor o, en els casos que no es pugui determinar quin equip tenia el control de pilota, serà per l'equip que es trobava a la seva pista defensiva.

Art. 13. Com es juga la pilota

13.1. Definició

Durant el partit, la pilota es jugarà només amb la(les) mà(mans) i es podrà passar, llançar, donar un cop de dits, fer rodar o botar en qualsevol direcció, mantenint-se dins les restriccions d'aquestes regles.

13.2. Regla

Cap jugador no pot córrer amb la pilota, tocar-la o bloquejar-la intencionadament amb el peu o qualsevol part de la cama, o colpejar-la amb el puny.

D'altra banda, contactar o tocar la pilota amb qualsevol part de la cama de forma accidental no constitueix una violació.

Una infracció de l'Art. 13.2 és una violació.

13.3. Sanció

La pilota s'adjudica als adversaris per realitzar un servei des del punt més proper d'on s'ha comès la infracció, excepte directament des de darrere del tauler

Art. 14 Control de la pilota

14.1. Definició

14.1.1. El control d'un equip **comença** quan un jugador d'aquest equip té el control d'una pilota viva perquè la sosté o la bota o perquè té una pilota viva a la seva disposició.

14.1.2. El control de la pilota per un equip **continua** quan:

- Un jugador del mateix equip té control de la pilota viva.
- La pilota es passada entre membres del mateix equip.

14.1.3 El control de la pilota per un equip **finalitza** quan:

- Un adversari pren el control.
- La pilota esdevé morta.
- La pilota deixa d'estar en contacte amb la (les) mà(mans) del llançador en un tir a cistella o en un tir lliure.

Art. 15 Jugador en acció de tir

15.1. Definició

15.1.1. Un tir a cistella o un tir lliure és produeix quan un jugador sosté la pilota amb la(les) mà(mans) i després la llança enlaire cap a la cistella dels seus adversaris.

Un cop de dits és l'acció de tir en què la pilota es dirigida amb la(les) mà(mans) cap a la cistella de l'equip contrari.

Una esmaixada és l'acció de tir en què la pilota s'introdueix cap a baix, amb una o dues mans, perquè entri a la cistella de l'equip contrari.

El cop de dits i l'esmaixada es consideren tirs a cistella.

15.1.2. L'acció de tir en un llançament a cistella:

- Comença quan el jugador inicia, a judici de l'àrbitre, el moviment de la pilota cap a dalt en direcció a la cistella dels oponents.
- Finalitza quan la pilota hagi deixat la(les) mà(mans) del jugador, o si s'intenta realitzar una nova acció de tir, i en el cas d'un llançament en suspensió finalitzarà quan ambdós peus tornen a tocar el terra.

15.1.3. L'acció de tir durant el moviment continu en una penetració a cistella, o uns altres tirs en moviment:

- Comença quan la pilota descansa a la mà o a les mans del jugador després de finalitzar un driblatge o d'agafar-la enlaire i el jugador inicia, a judici de l'àrbitre, el moviment previ a deixar anar la pilota en un llançament a cistella.
- Finalitza quan la pilota ha deixat la(les) mà(mans) del jugador o si realitza una acció de tir totalment nova, i en el cas d'un tirador enlairat, ambdós peus han retornat al terra.

15.1.4. No existeix cap relació entre el nombre de passes legals realitzades i l'acció de tir.

15.1.5. Durant l'acció de tir un jugador podria ser agafat pel(s) braç(os) per un adversari impedint-li que intentés encistellar. En aquest cas, no serà imprescindible que la pilota abandoni la(les) mà(mans) del jugador.

15.1.6. Quan un jugador està en acció de tir i després d'haver rebut una falta passa la pilota, no es considerarà que ha estat en acció de tir.

Art. 16 Encistellada: quan es marca i el seu valor

16.1. Definició

16.1.1 Una cistella és reeixida quan una pilota viva entra en la cistella per la part superior, i s'hi queda o bé hi passa completament a través.

16.1.2 Una pilota es considera que està dins la cistella quan fins i tot la part més mínima del seu volum és dins de la cistella i per sota del nivell de l'anella.

16.2. Regla

16.2.1 Es concedeix una cistella a l'equip que ataca a la cistella adversària en la qual la pilota ha entrat de la següent forma:

- Un llançament de tir lliure val 1 punt.
- Una cistellada llançada des de l'àrea de 2 punts val 2 punts.
- Una cistellada llançada des de l'àrea de 3 punts val 3 punts.
- Si després que la pilota hagi tocat l'anella en l'últim tir lliure, un jugador atacant o defensor toca la pilota legalment abans que entri a cistella, la cistella valdrà 2 punts.

16.2.2. Si un jugador aconsegueix **accidentalment** un llançament de camp en la seva pròpia cistella , aquesta valdrà 2 punts, i s'anotarà com si l'hagués realitzat el capità en pista de l'equip contrari.

16.2.3. Si un jugador encistella **deliberadament** en la seva pròpia cistella, es produeix una violació i el bàsquet no serà vàlid.

16.2.4. Si un jugador provoca que tota la pilota traspassi la cistella per sota es produeix una violació.

16.2.5. El rellotge de joc ha d'indicar 0.3 (3 dècimes de segon) o més per a que un jugador pugui obtenir el control de la pilota després d'un servei de banda o en un rebot després de l'últim tir lliure i llançar a cistella. Si el rellotge indica 0.2 o 0.1, l'únic tipus de llançament vàlid serà un cop de dits o una esmaixada directa de la pilota, sempre que la(es) mà(ns) del jugador no continuïn en contacte amb la pilota quan el rellotge de partit mostri 0.0.

16.2.6 Intent de llançament de tres punts

16.2.6.1 Intent de llançament de tres punts en pista FIBA

Es considerarà un llançament de tres punts qualsevol intent de tir a cistella en que el jugador deixa anar la pilota des de darrera de la línia de tres punts situada a 6,25 m. al camp FIBA independentment de que després de realitzar el tir caigui dins o fora de l'àrea de llançament de tres punts.

16.2.6.2 Intent de llançament de tres punts en pista de Minibàsquet

Es considerarà un llançament de tres punts qualsevol intent de tir a cistella en que el jugador deixa anar la pilota des de fora de l'àrea restringida, i caigui amb els dos peus fora d'aquesta àrea. Les línies de l'àrea restringida es consideren que formen part de l'àrea restringida, i per tant si un jugador cau trepitjant sobre la línia de l'àrea restringida, es considerarà que ha estat un intent de llançament de dos punts.

Art. 17 Servei

17.1. Definició

17.1.1. Es produeix un servei quan el jugador que es troba fora dels límits, per realitzar el servei, passa la pilota dins la pista de joc.

17.1.2. Un servei.

- **Comença** quan la pilota està a disposició del jugador que ha de realitzar el servei.
- **Finalitza** quan:
  - La pilota toca o és legalment tocada per qualsevol jugador al terreny de joc.
  - L'equip que realitza el servei comet una violació.
  - Una pilota queda enganxada entre la cistella i el tauler durant un servei.

17.2. Procediment

El jugador encarregat de fer un servei ho podrà fer sense necessitat d'esperar la conformitat de l'àrbitre sempre i quan el realitzi de forma adequada i des del lloc correcte.

L'àrbitre només **donarà la conformitat** (sense que sigui necessari tocar la pilota) en el cas de serveis de banda o fons posteriors a la senyalització d'una **falta personal.**

En els partits dirigits per dos Àrbitres amb aquest Reglament, els Àrbitres vetllaran per no tocar la pilota en els serveis excepte en els casos que puguin ser necessaris sota el seu criteri, a més de després de falta, substitució o temps mort. En cap cas tocaran la pilota després de cada infracció.

17.2.2. El jugador efectuarà un servei des del punt més proper on s'ha comès la infracció o des del punt on l'àrbitre ha aturat el joc, excepte directament des de darrere del tauler**.**

17.2.3. Quan el rellotge de partit mostri 2:00 minuts o menys en el vuitè període o en la pròrroga, després d'un temps mort concedit a l'equip que té dret a la possessió de la pilota en la seva pista defensiva, l'entrenador d'aquest equip tindrà el dret de decidir si el servei posterior es realitzarà des de la línia de servei a la pista davantera, o des del lloc més proper a on estava la pilota quan es va aturar el joc a la seva pista del darrere.

17.2.5. A continuació d'una falta personal comesa per un jugador de l'equip amb control d'una pilota viva, o de l'equip amb dret a la pilota, el joc es reprendrà amb un servei des del lloc més proper a on es va cometre la infracció.

17.2.6. Després d'una falta tècnica, el joc es reprendrà amb un servei des del lloc més proper a on estava la pilota quan es va sancionar la falta tècnica, llevat que s'indiqui el contrari en aquestes regles.

17.2.7. Després d'una falta antiesportiva o desqualificant, el joc es reprendrà amb un servei des de la línia de servei de la pista davantera de l'equip, llevat que s'indiqui el contrari en aquestes regles.

17.2.8. Després d'una baralla, el joc es reprendrà tal i com s'indica a l'Art.39.

17.2.9. Sempre que la pilota entra a cistella, però el llançament de camp o el tir lliure no sigui vàlid, el joc es reprendrà amb un servei des de la prolongació de la línia de tirs lliures.

17.2.10. Després d'una cistella de camp vàlida o de l'últim tir lliure convertit:

- Qualsevol jugador de l'equip que ha rebut la cistella, efectuarà el servei des de qualsevol lloc darrere de la línia de fons. Això també és aplicable quan un àrbitre entrega la pilota a un jugador o la posa a la seva disposició després d'un temps mort o qualsevol altra interrupció del joc posterior a una cistella o un últim tir lliure convertit.
- El jugador que fa el servei es pot moure lateralment o cap enrere i pot passar la pilota a d'altres companys damunt o darrere la línia divisòria de fons, però els 5 segons per posar la pilota en joc es compten des del moment en què la pilota està a disposició del primer jugador situat darrere de la línia.

17.3. Regla

17.3.1. El jugador que realitzi el servei no podrà:

- Trigar més de 5 segons a deixar anar la pilota.
- Trepitjar al terreny de joc abans de deixar anar la pilota de la(es) seva(es) mà(ns).
- Fer que la pilota toqui fora de la pista de joc després de que s'hagi realitzat el servei.
- Tocar la pilota en la pista de joc abans no la toqui un altre jugador.
- Fer que la pilota entri directament a cistella.
- Moure's des del punt designat per realitzar el servei més enllà de les línies limítrofes lateralment en un o ambdós sentits, excedint una distància total d'1 m. abans de deixar anar la pilota. D'altra banda, es permet moure's cap enrere perpendicularment a la línia, sempre que les circumstàncies ho permetin.

17.3.2. Durant el servei, qualsevol altre jugador(s) no podrà:

- Tenir cap part del seu cos que sobrepassi la línia que delimita el camp de joc abans que la pilota hagi franquejat aquesta línia.
- Estar a menys d'1 m del jugador que efectua el servei, quan no existeixi una distància mínima de 2 m entre la línia limítrof i qualsevol obstacle.

17.3.3. Quan el rellotge de partit mostri 2:00 minuts o menys en el vuitè període o en la pròrroga, i s'hagi d'administrar un servei, l'àrbitre farà servir el senyal de creuament il·legal de la línia limítrof com un avís mentre administra el servei de banda.

Si un jugador defensiu:

- Mou qualsevol part del seu cos per sobre de la línia limítrof per interferir el servei, o
- Es troba a menys d'1m. del jugador que realitza el servei, quan el jugador que realitza el servei disposa de menys de 2 metres de distància,

Es considerarà una violació i comportarà una falta tècnica.

Una infracció de l' Art. 17.3 és una violació.

17.4. Sanció

La pilota s'atorgarà a l'equip contrari per a un servei des del lloc del servei original.

Art. 18 Temps mort

18.1. Definició

Un temps mort és una interrupció del partit demanada per l'entrenador o el seu ajudant.

18.2. Regla

18.2.1. Tots els temps morts tindran una durada d'1 minut.

18.2.2. Es pot concedir un temps mort durant una oportunitat de temps mort.

18.2.3. Una oportunitat de temps mort comença:

- Per ambdós equips, quan una pilota esdevé morta, el rellotge de partit està aturat i l'àrbitre ha acabat de comunicar-se amb la taula d'auxiliars.
- Per ambdós equips, quan la pilota queda morta després de l'últim tir lliure reeixit.
- Per a l'equip que no ha encistellat, després d'un tir de camp encistellat.

18.2.4. Una oportunitat de temps mort acaba quan la pilota es troba a disposició d'un jugador per efectuar un servei de banda o pel primer tir lliure.

18.2.5. Cada equip tindrà a la seva disposició:

- 2 temps morts durant el partit.
- 1 temps mort com a màxim per període dels dos que disposa durant el partit.
- 1 temps mort durant cadascuna de les pròrrogues.

18.2.6. Els temps morts que no s'hagin utilitzat no podran acumular-se per a la següent part o pròrroga.

18.2.7. El temps mort es concedirà a l'entrenador que primer ho demani, llevat que el temps mort es concedeixi després d'un bàsquet de l'adversari i sense que s'hagi sancionat cap infracció.

18.2.8. No es concedirà temps mort a l'equip que ha encistellat quan el rellotge de partit s'hagi aturat després d'una cistella de camp i mostri 2:00 minuts o menys del vuitè període o de qualsevol pròrroga, a no ser que l'àrbitre hagi aturat el joc.

18.3. Procediment

18.3.1. Només l'entrenador o l'ajudant d'entrenador té el dret de demanar un temps mort. Per fer-ho ha d'establir un contacte visual amb la taula d'auxiliars o presentar-se prop de taula d'auxiliars i demanar clarament un temps mort, tot fent amb les mans el senyal convencional corresponent.

18.3.2. Una petició de temps mort només es pot cancel·lar abans que el cronometrador faci sonar el senyal comunicant aquesta sol·licitud.

18.3.3. El període de temps mort:

- Comença quan l'àrbitre fa sonar el seu xiulet i realitza el senyal de temps mort.
- Acaba quan l'àrbitre fa sonar el seu xiulet i ordena als equips el retorn a pista.

18.3.4. Tant aviat com comenci una oportunitat de temps mort, el cronometrador ha d'indicar als àrbitres que un equip ha demanat un temps mort fent sonar el senyal.

Si s'aconsegueix un tir de camp contra l'equip que havia demanat el temps mort, el cronometrador aturarà immediatament el cronòmetre de joc i farà sonar el seu senyal.

18.3.5. Durant els temps morts i durant els intervals de joc previs a l'inici del segon, tercer, quart, sisè, setè i vuitè períodes o de cada pròrroga, els jugadors poden abandonar la pista de joc i seure a la banqueta d'equip i qualsevol persona autoritzada a seure a la banqueta de l'equip pot entrar dins la pista sempre que es mantingui a prop de la seva àrea de banqueta d'equip.

18.3.6. Si qualsevol dels dos equips realitza la sol·licitud de temps mort, després que la pilota es trobi a disposició del llançador pel primer tir lliure, es concedirà el temps mort a qualsevol dels dos equips si:

- L'últim tir lliure és convertit.
- L'últim tir lliure, si no és convertit, va seguit d'un servei de banda.
- Quan es sanciona una falta entre els tirs lliures. En aquest cas es completarà(n) el(s) tir(s) lliure(s) i es concedirà el temps mort abans de l'administració de la nova penalització, excepte que s'indiqui el contrari en aquestes regles.
- Quan es sanciona una falta abans que la pilota esdevingui viva després de l'últim llançament lliure. En aquest cas es concedeix el temps mort abans que s'administri la nova penalització.
- Quan es sanciona una violació abans que la pilota estigui viva després de l'últim llançament lliure. En aquest cas es concedirà el temps mort abans que s'administri el servei de banda.

En el cas de diverses sèries consecutives de tirs lliures i/o possessió de pilota originada per la penalització de més d'1 falta, cada sèrie serà considerada per separat.

Art. 19 Substitució

19.1. Definició

Una substitució és una interrupció del joc feta a petició d'un substitut per convertir-se en jugador.

19.2. Regla

19.2.1. No es concediran substitucions en els sis primers períodes, excepte per canviar un jugador lesionat, malalt, indisposat, desqualificat o que hagi comès la seva cinquena falta personal; als quals és necessari substituir sempre que es disposi de jugadors per fer-ho, malgrat que amb la substitució s'infringeixi la norma que regula l'actuació dels jugadors i s'incorri en responsabilitat per aquell fet.

Durant el setè i vuitè períodes i les pròrrogues es podran concedir canvis d'acord amb el que s'indica en aquest article.

Un equip pot canviar un o diversos jugadors durant una oportunitat de substitució.

19.2.2. Una oportunitat de substitució comença:

- Per ambdós equips, quan una pilota esdevé morta, el cronòmetre de joc és aturat i l'àrbitre ha acabat de comunicar-se amb la taula d'auxiliars.
- Per ambdós equips, quan la pilota queda morta després de l'últim tir lliure convertit.
- Per l'equip que rep la cistella, si s'aconsegueix una cistella de camp quan el rellotge de partit mostra 2:00 minuts o menys del vuitè període o de qualsevol pròrroga.

19.2.3. Una oportunitat de substitució acaba quan la pilota és a disposició d'un jugador per un servei de banda o pel primer tir lliure.

19.2.4. Un jugador que ha estat substituït i un suplent que s'ha convertit en jugador no poden tornar a incorporar-se al partit ni abandonar-lo, respectivament, sense que una pilota hagi esdevingut morta una altra vegada, després que s'hagi engegat el rellotge del partit a no ser que:

- L'equip quedi reduït a menys de 5 jugadors en la pista de joc.
- El jugador que té dret a llançar tirs lliures com a conseqüència de la correcció d'una errada estigui a la banqueta de l'equip després d'haver estat legalment substituït.

19.2.5. No es permetrà cap substitució a l'equip que ha anotat quan el rellotge de partit s'hagi aturat després d'una cistella de camp, i el rellotge del partit mostri 2:00 o menys del vuitè període o de qualsevol pròrroga, a no ser que un àrbitre hagi aturat el partit.

19.2.6. Un jugador lesionat podrà rebre assistència i no serà substituït si es recupera en menys de dos minuts.

19.3. Procediment

19.3.1. Només el substitut té el dret a demanar un canvi. Ho ha de demanar ell (ni l'entrenador ni l'ajudant d'entrenador), s'ha de presentar personalment a la taula d'auxiliars i demanar clarament la substitució, realitzant el senyal convencional correcte amb les mans, o seient a la cadira de substituts. Ha d'estar preparat per jugar immediatament.

19.3.2. Una petició de substitució només pot ser anul·lada abans no soni el senyal del cronometrador.

19.3.3. Tant bon punt hi hagi una oportunitat de substitució, el cronometrador indicarà als àrbitres que s'ha fet una petició de substitució fent sonar el senyal.

19.3.4. El substitut romandrà fora dels límits de la pista fins que l'àrbitre faci sonar el xiulet, faci el senyal de substitució i li permeti a entrar al terreny de joc.

19.3.5. El jugador que ha estat substituït pot anar directament a la seva banqueta d'equip, sense informar ni al cronometrador ni l'àrbitre.

19.3.6. Les substitucions s'han d'efectuar tan ràpidament com sigui possible. Un jugador que ha comès la seva 5a falta o que ha estat desqualificat, haurà de ser substituït immediatament (trigant no més de 30 segons). Si a judici de l'àrbitre, es produeix un retard injustificat, se li carregarà un temps mort a l'equip infractor. Si a l'equip no li resten temps morts, es pot sancionar l'entrenador amb una falta tècnica de tipus 'B' per retardar el joc.

19.3.7. Si el llançador de tirs lliures ha de ser substituït perquè:

- Està lesionat, o
- Ha comès 5 faltes, o
- Ha estat desqualificat,

El tir o tirs lliures hauran de ser llançats pel seu substitut, el qual no podrà tornar a ser substituït fins que hagi jugat en la següent fase del partit amb el rellotge engegat.

19.3.8. Si qualsevol equip sol·licita una substitució després que la pilota es trobi a disposició del llançador per al primer tir lliure, es concedirà la substitució si:

- L'últim tir lliure és convertit.
- L'últim tir lliure, si no és convertit ,va seguit d'un servei de banda.
- Quan es sanciona una falta entre els tirs lliures. En aquest cas es completarà(n) el(s) tir(s) lliure(s) i es concedirà la substitució abans de l'administració de la nova penalització, excepte que s'indiqui el contrari en aquestes regles.
- Es sanciona una falta abans que la pilota esdevingui viva després del darrer tir lliure. En aquest cas la substitució s'efectuarà abans d'administrar la nova penalització.
- Si s'assenyala una violació abans que la pilota esdevingui viva després del darrer tir lliure, en aquest cas, es concedirà la substitució abans d'administrar el servei.

En el cas de sèries consecutives de tirs lliures o serveis originats per la penalització de més d'1 falta, cada sèrie es considerarà per separat.

Art. 20 Partit perdut per incompareixença

20.1. Regla

Un equip perdrà un partit per incompareixença si:

- L'equip no és present o no pot presentar 5 jugadors preparats per a jugar, 15 minuts després de l'hora programada per començar el partit.
- Els seus actes impedeixen que es jugui el partit.
- Es nega a jugar després d'haver-ne rebut l'ordre per part de l'àrbitre principal.

20.2. Sanció

20.2.1. En cas que es produeixi una incompareixença, l'àrbitre reflectirà els fets en un informe, i serà el Comitè de Competició l'encarregat de determinar el resultat del partit en funció del que indica el Reglament Jurisdiccional en aquest punt (Articles 138 a 146).

Art. 21 Partit perdut per inferioritat

20.1. Regla

Un equip perdrà el partit per inferioritat si, durant el joc, el nombre de jugadors que té aquest equip en la pista de joc és inferior a 2.

21.2. Sanció

21.2.1. En cas que es produeixi una inferioritat, l'àrbitre reflectiran els fets en un informe, i serà el Comitè de Competició l'encarregat de determinar el resultat del partit, o si fos el cas la represa del mateix, en funció del que indica el Reglament Jurisdiccional en aquest punt (Articles 138 a 146).

REGLA Núm. 5 – VIOLACIONS

Art. 22 Violacions

21.1. Definició

Una **violació** és una infracció de les regles.

22.2. Sanció

La pilota s'adjudica als adversaris per realitzar un servei des del punt més proper d'on s'ha comès la infracció, excepte directament des de darrere del tauler, a no ser que s'especifiqui el contrari en aquestes regles.

Art. 23 Jugador fora del terreny de joc i pilota fora del terreny de joc

23.1. Definició

23.1.1. Un **jugador** està fora del terreny de joc quan una part qualsevol del seu cos està en contacte amb el terra o qualsevol altre objecte, que no sigui un jugador, que estigui en, per sobre o fora de les línies limítrofes.

23.1.2. La **pilota** està fora de la pista de joc quan toca:

- Un jugador o qualsevol altra persona que sigui fora de la pista de joc.
- El terra o qualsevol altre objecte situat en, per sobre o fora de la línia que delimita la pista de joc.
- Els suports o la cara posterior dels taulers, o qualsevol objecte que es trobi situat per sobre de la pista de joc.

23.2. Regla

23.2.1. El responsable que una pilota vagi fora de banda és l'últim jugador que l'ha tocada o que ha estat tocat per la pilota abans que aquesta no surti fora de la pista de joc, fins i tot si abans de sortir-ne la pilota ha tocat qualsevol altre element que no sigui un jugador.

23.2.2. Si la pilota surt dels límits de la pista per haver tocat o estat tocada per un jugador que està sobre o fora de les línies limítrofes, aquest jugador és responsable que la pilota surti del terreny de joc.

23.2.3 Si un(s) jugador(s) surt(en) fora de banda o retorna(en) a la seva pista del darrere **durant** una situació de pilota retinguda, es donarà una situació de salt entre dos.

Art. 24 Driblatge

24.1. Definició

24.1.1 Un driblatge és el moviment d'una pilota viva causat per un jugador que controla la pilota i la llança, la colpeja, la fa rodar o la bota al terra.

24.1.2 Un **driblatge comença** quan un jugador després d'obtenir el control d'una pilota viva al terreny de joc, la llança, la colpeja, la fa rodar o la bota al terra, i la torna a tocar abans no sigui tocada per un altre jugador.

Durant un driblatge el jugador no pot col·locar cap part de la seva mà(ns) sota de la pilota i portar-la d'una part a una altra o fer que la pilota s'aturi i després efectuar un nou driblatge.

Durant un driblatge, es pot llançar la pilota a l'aire, a condició que toqui al terra o a un altre jugador abans que el qui l'ha tirat torni a tocar-la amb la seva mà.

El nombre de passes que un jugador pot fer quan la pilota no està en contacte amb la seva mà és il·limitat.

El driblatge acaba en l'instant en què el jugador toca la pilota simultàniament amb totes dues mans o permet que la pilota resti en una o les dues mans.

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

24.1.4. No són driblatges les accions següents:

- Els llançaments successius a cistella.
- Cometre un 'fumble' a l' inici o al final d'un driblatge.
- El fet d'intentar obtenir el control de la pilota colpejant-la per allunyar-la dels altres jugadors.
- Treure-li la pilota d'un cop al jugador que la controla.
- El fet d'interceptar una passada i establir el control de la pilota.
- Passar-se la pilota d'una mà a l'altra, permetent que resti en una o ambdues mans abans no toqui el terra, sempre que no es cometi una violació de la regla d'avançament.
- Llançar la pilota contra el tauler i recuperar-ne el control.

24.2. Regla

Un jugador no pot tornar a driblar per segona vegada després que hagi acabat el primer, llevat que entre els 2 driblatges hagi perdut el control de la pilota viva al terreny de joc a causa de:

- Un tir a cistella.
- Un toc de la pilota per un adversari.
- Una passada o 'fumble' en què la pilota toca o és tocada per un altre jugador.

Art. 25 Avançament il·legal

25.1. Definició

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

25.1.2. Un **pivot** és el moviment legal en el qual un jugador que té agafada una pilota viva a la pista dona un o més passos 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.

25.2. Regla

25.2.1. Establiment del peu de pivot per un jugador que agafa una pilota viva en la pista de joc:

- Un jugador que agafa la pilota quan es troba estàtic amb els dos peus a terra:
  - Quan aixequi un peu, l'altre esdevindrà el peu de pivot.
  - Per a començar un driblatge, el peu de pivot no es podrà aixecar abans que la pilota surti de la(es) seva(es) mà(ns).
  - Per a passar o llançar a cistella, el jugador pot aixecar el peu de pivot, però cap dels dos peus no podrà tornar al terra fins que la pilota hagi sortit de la(es) seva(es) mà(ns).
- Un jugador que agafa la pilota estant en moviment, o després de completar un driblatge, pot fer dues passes per tal d'aturar-se, passar la pilota o llançar a cistella:
  - Després de rebre la pilota, un jugador haurà de deixar-la anar per iniciar un driblatge abans del seu segon pas.
  - El primer pas té lloc quan un o els dos peus toquen el terra després d'haver obtingut el control de la pilota.
  - El segon pas té lloc després del primer pas quan l'altre peu toca el terra o els dos peus toquen el terra simultàniament.
  - Si el jugador s'atura en el seu primer pas amb els dos peus a terra o bé els dos peus toquen el terra simultàniament, pot pivotar utilitzant qualsevol peu com el seu peu de pivot. Si després salta amb els dos peus, cap peu no podrà tornar al terra fins que la pilota hagi sortit de les seves mans.
  - Si un jugador aterra amb un peu només pot pivotar amb aquest peu.
  - Si un jugador salta sobre un peu en el seu primer pas, pot aterrar amb els dos peus simultàniament pel seu segon pas. En aquesta situació, el jugador no podrà pivotar amb cap peu. Si aixeca un o ambdós peus, no podrà tornar a posar cap peu a terra fins que la pilota hagi sortit de la(es) seva(es) mà(ns).
  - Si els dos peus estan enlairats i el jugador aterra amb els dos peus a la vegada, en el moment en el que un peu s'aixequi del terra l'altre esdevindrà el peu de pivot.
  - Un jugador no pot tocar el terra de manera consecutiva amb el mateix peu o amb els dos peus després de finalitzar el seu driblatge o d'obtenir el control de la pilota.

25.2.2 Jugador estirat, assegut o que cau al 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.

Art. 26 3 segons

26.1. Regla

26.1.1. Un jugador **no** ha de romandre més de 3 segons consecutius a l'àrea restringida dels adversaris, mentre el seu equip té el control d'una pilota viva a la pista davantera i el cronòmetre de joc està engegat.

26.1.2. Es permetrà que un jugador:

- Intenti abandonar l'àrea restringida.
- Estigui dins l'àrea restringida quan ell, o un company d'equip, està fent l'acció de tir, i la pilota surt o acaba de sortir de la(les) mà(mans) per un llançament a cistella.
- Faci un driblatge cap a l'interior d'aquesta àrea per llançar a cistella, havent estat menys de 3 segons consecutius dintre de l'àrea restringida.

26.1.3. Per establir-se fora de l'àrea restringida, el jugador ha de posar els dos peus a terra fora de l'àrea restringida.

26.1.4. L'àrbitre no ha de sancionar un jugador que resta accidentalment dins de la zona restringida i no pren part directa en el joc.

Art. 27 Jugador estretament marcat

27.1. Definició

Un jugador que té agafada una pilota viva al terreny de joc, està estretament marcat quan un adversari estableix de forma activa una posició legal de defensa a no més d' 1 m. de distància.

27.2. Regla

Un jugador estretament marcat haurà de fer una passada, driblar o tirar a cistella en un termini de 5 segons.

Art. 28 8 segons

28.1. Regla

28.1.1. Quan:

- Un jugador a la seva pista de darrere obtingui el control d'una pilota viva, o
- En un servei la pilota toqui o sigui legalment tocada per qualsevol jugador a la pista del darrere i l'equip del jugador que ha fet el servei manté el control de la pilota a la seva pista del darrere,

aquest equip haurà de fer que la pilota passi a la pista davantera en menys de 8 segons.

28.1.2. L'equip ha passat la pilota a pista davantera 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.

28.1.3. El compte de 8 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.

28.1.4. **La regla dels 8 segons s'aplicarà únicament en els partits disputats a pista FIBA (partits de categories infantil i preinfantil). En el cas dels partits de minibàsquet no s'aplicarà.**

Art. 29 Joc Passiu

29.1. **Regla**

29.1.1. Quan l'àrbitre detecti passivitat (s'entén per joc passiu quan l'equip amb possessió de la pilota no fa cap intent per tal d'aconseguir un llançament a cistella), iniciarà el compte de forma visible dels darrers 10" de possessió per sobre del cap, per efectuar un llançament.

Quan es sancioni una falta o violació, o l'equip amb possessió de la pilota realitzi un intent de llançament a cistella es considerarà que l'atac ha finalitzat, i l'equip que disposi del servei o aconsegueixi el rebot posterior al llançament disposarà d'una nova possessió "sencera".

Quan es sanciona un fora de banda, i l'equip encarregat de realitzar el servei és el mateix que el que tenia la possessió abans del servei, es considerarà que el període de possessió d'aquest equip continua, i no gaudirà d'un nou període de possessió "sencera".

29.2. Procediment

29.2.1. Després que un equip assoleixi el control d'una pilota per:

- Aconseguir el control de la pilota després del salt entre dos inicial d'un període o pròrroga,
- Controlar la pilota després del servei corresponent a una falta personal o una violació,
- Controlar la pilota després del rebot d'un intent de llançament a cistella,
- Aconseguir un nou control de pilota després de robar la pilota a l'equip rival al terreny de joc.

Aquest equip disposarà d'un període de possessió.

29.2.2. Malgrat tot, si el partit és aturat per un àrbitre per qualsevol raó no imputable a qualsevol dels equips i, a judici d'un àrbitre, el fet de reiniciar el rellotge de llançament deixaria en desavantatge a l'equip contrari, el període de possessió continuarà.

29.2.3. Sempre que el partit sigui aturat per un àrbitre a causa d'una falta tècnica comesa per l'equip que controla la pilota, el partit, després del tir lliure de la falta tècnica, es reprendrà amb un servei des del lloc més proper a on es va aturar el partit. El període de possessió continuarà.

Art. 30 Retorn de la pilota a la pista de darrere

30.1. Definició

30.1.1. Un equip té el control de la pilota viva a la seva pista davantera quan:

- Un jugador d'aquell equip està tocant la seva pista davantera amb els dos peus mentre sosté, agafa o bota la pilota a la seva pista davantera, o
- La pilota és passada entre jugadors del mateix equip a la seva pista davantera.

30.1.2. Un equip que controla una pilota viva a la seva pista davantera ha provocat que la pilota hagi estat retornada il·legalment a la seva pista del darrere quan un jugador d'aquest equip és l'últim en tocar la pilota en la seva pista davantera i, després, la pilota és tocada per primer cop per un jugador d'aquest equip:

- Que té part del seu cos en contacte amb la seva pista del darrere, o
- Després que la pilota hagi tocat la pista del darrere d'aquest equip.

Aquesta restricció s'aplica a totes les situacions de la pista davantera d'un equip, inclosos els serveis de banda. No obstant això, no s'aplica a un jugador que salta des de la seva pista davantera, aconsegueix un nou control de pilota pel seu equip mentre es troba en l'aire i després aterra amb la pilota a la pista del darrere del seu equip.

30.2. Regla

Un equip que té control d'una pilota viva a la seva pista davantera, no pot fer que aquesta retorni il·legalment a la seva pista de darrere**.**

30.3 Sanció

La pilota es concedeix a l'equip contrari per realitzar un servei de banda des de la seva pista davantera en el lloc més proper a la infracció, excepte directament darrere del tauler.

Art. 31 Interposició i interferència

31.1. Definició

31.1.1. Un llançament de camp o un tir lliure :

- **Comença** quan la pilota surt de la(es) mà(ns) del jugador que està en acció de tir.
- **Finalitza** quan la pilota:
  - Entra directament a cistella per sobre, s'hi queda o hi passa a través de la cistella completament.
  - Ja no té cap possibilitat d'entrar a cistella.
  - Toca l'anella.
  - Toca el terra.
  - Esdevé morta.

31.2. Regla

31.2.1. Una **interposició** té lloc **en un tir de camp** quan un jugador toca la pilota mentre està completament per sobre el nivell de l'anella i:

- Es troba en la seva trajectòria descendent cap a cistella, o
- Després que hagi tocat el tauler.

31.2.2. Es produeix una i**nterposició en un tir lliure,** quan un jugador toca la pilota mentre aquesta està en la seva trajectòria cap a la cistella i abans que toqui l'anella.

31.2.3. Les restriccions d'interposició s'apliquen fins que:

- Ja no hi hagi possibilitat que la pilota entri a cistella.
- La pilota hagi tocat l'anella.

31.2.4. Es produeix una **interferència** quan:

- Després d'un llançament a cistella o de l'últim tir lliure un jugador toca la cistella o el tauler mentre la pilota està en contacte amb l'anella.
- Després d'un tir lliure seguit per un(s) altre(s) tir(s) lliure(s), un jugador toca la pilota, la cistella o el tauler mentre encara hi ha possibilitat que la pilota entri a la cistella.
- Un jugador introdueix la mà per sota de la cistella i toca la pilota.
- Un jugador defensor toca la pilota o la cistella mentre la pilota està dins de la cistella, evitant així que la pilota passi a través de la cistella.
- Un jugador fa que la cistella vibri o agafa l'anella de manera que, a judici d'un àrbitre, s'impedeix que la pilota entri a la cistella o es provoca que entri en la cistella.
- Un jugador agafa l'anella i juga la pilota.

31.2.5. Quan:

- Un àrbitre faci sonar el xiulet mentre:
  - La pilota estava a les mans d'un jugador que es trobava en acció de tir, o
  - La pilota es trobava enlaire en un tir a cistella o en l'últim o únic tir lliure, o
- El senyal del rellotge de joc ha sonat per indicar la fi d'un període o pròrroga,

Cap jugador podrà tocar la pilota després que hagi tocat l'anella, quan encara té possibilitat d'entrar a la cistella.

S'aplicaran totes les restriccions relacionades amb les interposicions i interferències.

31.3. Sanció

31.3.1. Si la violació és comesa per **un jugador de l'equip atacant** , no es concedirà cap punt. Es concedirà la pilota a l'equip contrari per realitzar un servei des de la prolongació de la línia de tirs lliures, a menys que s'especifiqui el contrari en aquestes regles.

31.3.2. Si la violació és comesa per **un jugador de l'equip defensor**, es concedirà a l'equip atacant:

- 1 punt si el llançament fos un tir lliure.
- 2 punts si la pilota s'hagués llançat des de l'àrea de cistella de 2 punts.
- 3 punts si la pilota s'hagués estat un intent de llançament de 3 punts.

La concessió dels punts serà com si la pilota hagués entrat a cistella.

31.3.3. Si la interposició la comet **un jugador defensor** durant l'últim o únic tir lliure es concedirà 1 punt a l'equip atacant, seguit d'una falta tècnica assenyalada contra el jugador defensor.

REGLA Núm. 6 – FALTES

Art. 32 Faltes

32.1. Definició

32.1.1. Una falta és una infracció de les regles que implica un contacte personal il·legal amb un adversari o un comportament antiesportiu.

32.1.2. El nombre de faltes que es poden xiular contra un equip és il·limitat. Independentment de la sanció, cada falta serà carregada, anotada a l'acta contra l'equip infractor i sancionada d'acord amb el que s'indica en aquest reglament.

32.1.3 Si es sanciona una falta després que la pilota hagi quedat morta quan

- el senyal del rellotge de partit sona per indicar el final d'un període o pròrroga,
- es sanciona una infracció,

la falta s'ignorarà a menys que es tracti d'una falta tècnica, antiesportiva o desqualificant.

Art. 33 Contactes: principis generals

33.1. Principi del cilindre

El principi del cilindre es defineix com l'espai dintre d'un cilindre imaginari ocupat per un jugador a la pista. Les dimensions del cilindre i la distància entre els seus peus serà proporcional a l'alçada i dimensions del jugador. Inclou l'espai per sobre del jugador i està delimitat per els límits del cilindre del jugador defensiu o del jugador atacant sense pilota, que són:

- Per la part del davant pels palmells de les mans.
- Per la part de darrere per les natges, i
- Pels costats per les parts exteriors de braços i cames.

Les mans i els braços dels jugadors poden estar estesos davant del tors de manera que no ocupin una posició més ampla que la que ocupen els peus i els genolls amb els braços doblegats pels colzes de manera que els avantbraços i les mans estiguin aixecades en una posició legal de defensa.

El jugador defensor no pot envair el cilindre del jugador atacant que té la pilota provocant un contacte il·legal mentre el jugador atacant intenta jugar amb normalitat dins del seu cilindre. Els límits del cilindre del jugador atacant que té la pilota són:

- Per la part del davant els peus, els genolls i els braços doblegats agafant la pilota per sobre dels malucs.
- Per la part de darrere per les natges, i
- Pels costats per les parts exteriors de colzes i cames separats a l'amplada de les espatlles

El jugador atacant que té la pilota disposarà de l'espai suficient per poder jugar amb normalitat dins del seu cilindre. Jugar amb normalitat inclou iniciar un driblatge, pivotar, llançar a cistella o passar la pilota.

El jugador atacant no pot treure les seves cames o braços fora del seu cilindre provocant un contacte il·legal amb el jugador defensiu per obtenir un espai addicional.

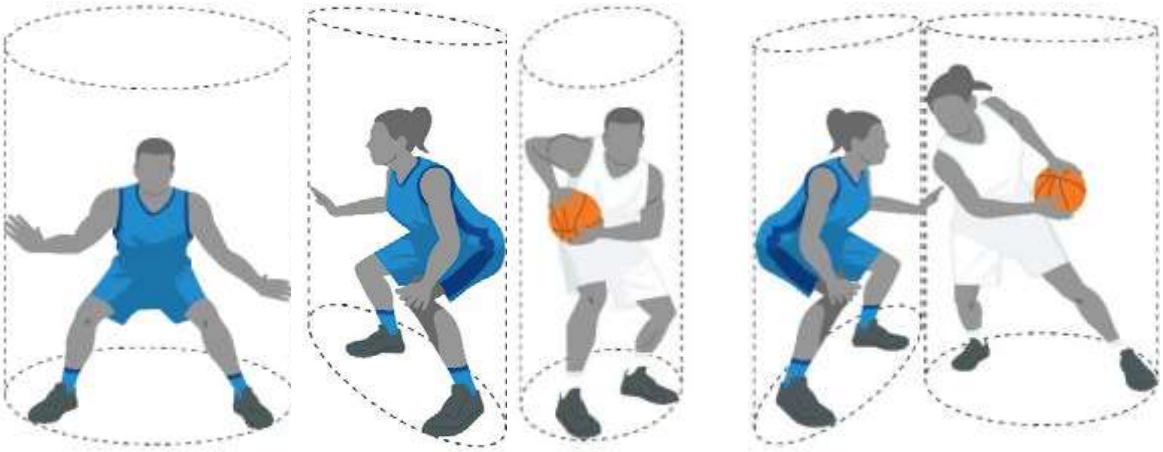


Figura 6 Principi de Cilindre

33.2. Principi de verticalitat

Durant el partit els jugadors tenen dret a ocupar qualsevol posició (cilindre) que no estigui ocupat per un adversari sobre el terreny de joc.

Aquest principi protegeix l'espai que ocupa el jugador al terra i l'espai per sobre seu quan salta verticalment des de aquest lloc.

Tan bon punt el jugador deixa la seva posició vertical (cilindre) i té lloc un contacte amb el cos amb un adversari que ha establert la seva pròpia posició vertical (cilindre), el jugador que ha deixat el seu cilindre és el responsable del contacte.

No es pot sancionar un defensor per saltar verticalment (dins del seu cilindre) o per tenir les mans o els braços aixecats mentre es mantingui dins del seu cilindre.

El jugador atacant, tant si toca a terra com si està enlairat no ha de provocar un contacte amb el defensor que es troba en posició legal de defensa:

- Fent servir els braços per crear-se més espai (empenyent).
- Separant les cames o braços per provocar un contacte durant o just després d'un llançament a cistella.

33.3. Posició legal de defensa

Un defensor estableix una posició legal de defensa quan:

- Està de cara a l'adversari, i
- Té els dos peus a terra.

Aquesta posició legal de defensa s'allarga verticalment per sobre del jugador (cilindre), des del terra fins el sostre. Pot aixecar els braços i les mans sobre el cap o saltar verticalment però ha de mantenir-los en posició vertical dins del cilindre imaginari.

33.4. Defensa d'un jugador que controla la pilota

Quan es tracta de defensar un jugador que controla (la té a la mà o la dribla) la pilota **no es tenen en consideració els elements de temps i de distància.**

Un jugador que té la pilota ha d'esperar que el defensin i, per tant, estar preparat per aturar-se o canviar de direcció sempre que un adversari prengui una posició legal de defensa de cara a ell, fins i tot si això es produeix en una fracció de segon.

El jugador defensor ha d'establir una posició legal de defensa sense provocar cap contacte físic previ amb el cos abans d'establir la seva posició.

Quan un defensor ha pres una posició inicial de defensa legal, es pot desplaçar per marcar el seu adversari però no pot estendre els braços, les espatlles, els malucs o les cames per impedir que el sobrepassi al jugador amb pilota.

Quan un àrbitre ha de jutjar una situació de càrrega / bloqueig d'un jugador que té la pilota, ha de seguir els següents principis:

- El defensor ha d'establir una posició legal de defensa inicial posant-se de cara al jugador que té la pilota i amb els dos peus a terra.
- El defensor pot romandre immòbil, saltar verticalment o moure's lateralment o enrere per mantenir la seva posició legal de defensa inicial.
- Quan es mou per mantenir la posició inicial de defensa pot aixecar un peu o tots dos peus del terra durant un instant, sempre que el moviment sigui lateral o cap enrere, **però mai cap** al jugador que té la pilota.
- El contacte haurà de ser en el tors, aleshores es considerarà que el defensor ha estat el primer de col·locar-se en la posició.
- Havent pres una posició de defensa legal, el defensor es pot girar **a l'interior** del seu cilindre per evitar lesionar-se.

Si es compleixen aquests punts, aleshores el culpable de la falta és el jugador que té la pilota.

33.5. Defensa a un jugador que no controla la pilota

Un jugador que no tingui el control de la pilota té el dret de moure's lliurement per la pista de joc i de prendre qualsevol posició que no estigui ocupada prèviament per un altre jugador.

A l'hora de defensar un jugador que no té el control de la pilota, **tenen aplicació els elements de temps i de distància**. Això vol dir que el jugador defensor no pot prendre una posició tan propera i/o amb tanta rapidesa en la trajectòria d'un adversari en moviment que aquest darrer no tingui prou temps o distància per aturar-se o canviar de direcció.

La distància és directament proporcional a la velocitat de l'adversari, però mai menys d' 1 passa normal.

Si un jugador no té en compte les nocions de temps i de distància en prendre la seva posició inicial legal de defensa i té lloc un contacte físic amb un adversari, ell és el responsable del contacte.

Quan un defensor ha pres una posició inicial legal de defensa pot desplaçar-se per defensar a l'adversari però no pot provocar un contacte amb un adversari per impedir que el sobrepassi interposant els braços, les espatlles, els malucs o les cames en la seva trajectòria. Pot, girar-se dintre del seu cilindre, per evitar una lesió.

33.6. Jugador que és enlaire

Un jugador que salti enlaire des d'un lloc qualsevol de la pista té el dret de tornar a caure en el mateix lloc.

Té el dret de caure en un altre lloc del camp sempre que la trajectòria i el lloc on vagi a caure no estiguin ocupats per un(s) adversari(s) en el moment de saltar.

Si un jugador salta però al moment de caure, a causa de l'empenta que duia provoca un contacte amb un adversari que ha pres una posició legal de defensa més enllà del lloc de caiguda, el responsable del contacte és el jugador que ha saltat.

Un jugador no té dret a posar-se en la trajectòria d'un adversari després que aquest hagi efectuat un salt.

Col·locar-se sota un jugador que està enlaire i causar un contacte és habitualment una falta antiesportiva i pot, en alguns casos, ser una falta desqualificant.

33.7. Pantalla. Legal i il·legal

Hi ha pantalla quan un jugador prova de retardar o impedir a un adversari que no controla la pilota, d'aconseguir una posició desitjada en la pista de joc.

Una pantalla és legal quan el jugador que la fa a un adversari:

- Està **immòbil** (dins el seu cilindre) quan es produeix el contacte.
- Té tots dos peus a terra quan es produeix el contacte.

Una pantalla és il·legal quan el jugador que la fa a un adversari:

- **S'està movent** quan es produeix el contacte.
- No ha deixat la distància necessària en establir una pantalla fora del camp de visió d'un adversari **immòbil** quan es produeix el contacte.
- No ha respectat els elements de temps i de distància d'un adversari en **moviment** quan ha tingut lloc el contacte.

Si la pantalla és **dins** el camp de visió (frontal o lateral) d'un adversari immòbil, se li pot acostar tant com vulgui mentre no provoqui un contacte.

Si la pantalla s'estableix **fora** del camp de visió d'un adversari immòbil, el jugador que fa la pantalla ha de permetre l'adversari de fer 1 passa normal vers la pantalla sense que es produeixi un contacte.

Si l'adversari està **en moviment** s'apliquen les nocions de temps i de distància. El jugador que fa la pantalla ha de deixar espai suficient com perquè l'adversari que rebrà la pantalla pugui evitar-la, aturant-se o canviant de direcció.

La distància requerida no ha de ser mai inferior a 1 passa normal ni superior a 2 passes normals.

Un jugador a qui s'ha fet una pantalla legal és el responsable de qualsevol contacte amb el jugador que li ha fet la pantalla.

33.8. Carregar

Carregar és un contacte personal il·legal, amb o sense pilota, provocat per empentar o moure el tors d'un contrari.

33.9. Bloqueig

Un bloqueig és el contacte personal il·legal que impedeix l'avançament d'un adversari amb o sense pilota.

Un jugador que intenta efectuar una pantalla comet una falta per bloqueig si el contacte es produeix mentre es desplaça i el seu adversari és estàtic o s'allunya d'ell.

Un jugador que, prescindint de la pilota, es posa de cara a un adversari i canvia de posició quan aquest també ho fa, serà el responsable principal de qualsevol contacte que es produeixi, llevat que hi intervinguin altres factors.

L'expressió "llevat que hi intervinguin altres factors" fa referència a actes deliberats com empentar, carregar o retenir per part del jugador a qui es fa la pantalla.

És legal que un jugador estengui el braç(os) o el colze(s) fora del seu cilindre quan guanya una posició en el camp, però el braç(os) o el colze(s) han d'estar dins del cilindre si un adversari intenta de passar. Si el braç(os) i el(s) colze(s) estan fora del seu cilindre i es produeix un contacte, aquest serà per bloquejar o agafar.

33.10. Àrees de semicercle de no càrrega

En el partits disputats amb el Reglament de Bàsquet Base de l'FCBQ no s'aplicarà la regla del semicercle de no càrrega, tot i que aquest semicercle estigui dibuixat al terreny de joc.

33.11. Contactar un adversari amb la(les) mà(mans) i/o el(s) braç(os)

Tocar un adversari amb la mà o mans, no és per si mateix, necessàriament una falta.

Els àrbitres han de decidir si el jugador que ha provocat el contacte, n'ha obtingut un avantatge. Si el contacte provocat per un jugador ha minvat d'alguna manera la llibertat de moviment d'un adversari, aquesta mena de contacte és una falta.

Es produeix ús il·legal de la(les) mà(mans) o del(s) braç(os) estés(os) quan el jugador defensiu està en posició de defensa i la seva mà(mans) es posa a sobre i resta en contacte amb un adversari **amb** pilota o **sense** per impedir el seu avançament**.**

La reiteració de tocar o "picar" un adversari, amb pilota o sense, és una falta ja que podria conduir a una escalada de la duresa del joc.

Es considera una falta d'un jugador **atacant que porta la pilota**:

- Enganxar o envoltar un defensor amb el colze o el braç a fi d'obtenir-ne un avantatge.
- Empentar un defensor a fi d'impedir-li de jugar o intentar de jugar la pilota, o crear més espai entre ell i el defensor.
- Utilitzar en un driblatge l'avantbraç estès a fi d'evitar que un adversari guanyi el control de la pilota.

Es considera una falta d'un jugador **atacant sense pilota** quan empenti per:

- Alliberar-se'n per rebre la pilota.
- Privar un adversari de jugar o intentar jugar la pilota.
- Crear més espai entre ell i el defensor.

33.12. Joc de pivot

El principi de la verticalitat (principi del cilindre) s'aplicarà també al joc de pivot.

Tant el jugador atacant en posició de pivot com el defensor que el marca han de respectar els drets de verticalitat (cilindres) respectius.

És una falta d'un atacant o defensor en posició de pivot per 'empentar el seu adversari amb les espatlles o els malucs per fer-lo fora de la seva posició, o interferir la llibertat de moviment de l'oponent valent-se dels braços o colzes estesos, espatlles, cames, genolls, o altres parts del cos.

33.13. Defensa il·legal per l'esquena

Defensa il·legal per l'esquena és un contacte personal provocat per un defensor des de darrere amb un adversari. El simple fet que el defensor s'esforci a disputar una pilota no justifica un contacte amb l'adversari des de darrere.

33.14. Agafar

Agafar és un contacte personal il·legal amb un adversari a qui es redueix la llibertat de moviment. Aquest contacte (per agafar) pot fer-se amb qualsevol part del cos.

33.15. Empentar

Empentar és un contacte personal il·legal amb qualsevol part del cos que es produeix quan un jugador desplaça o intenta desplaçar un adversari per força, tingui o no aquest la pilota.

33.16. Simular rebre una falta

Simular és qualsevol acció d'un jugador per fer veure que ha rebut una falta o realitzar moviments teatrals exagerats per tal de crear una opinió sobre haver rebut una falta i, per tant, obtenint un avantatge.

Art. 34 Falta personal

34.1. Definició

34.1.1. Una falta personal és un contacte il·legal d'un jugador que implica un contacte il·legal amb un adversari, ja sigui la pilota viva o morta.

Un jugador no ha d'agafar, blocar, retenir, empentar, fer la traveta, carregar a un adversari ni impedir-li que avanci estenent la mà(mans), els braços, colzes, espatlles, els malucs, les cames, els genolls, els peus o bé doblegant el cos de forma "anormal" (fora del seu cilindre) ni realitzarà accions brusques o violentes.

34.1.2. Una falta de servei és una falta personal comesa, quan el rellotge del partit indica 2:00 minuts o menys en el **vuitè període** i en cada pròrroga, per part d'un jugador defensor sobre un oponent al terreny de joc quan la pilota està encara en mans de l'àrbitre o a disposició d'un jugador per efectuar un servei.

34.2. Sanció

S'anotarà una falta personal a l'infractor.

34.2.1 Si la falta es comet sobre un jugador que no està en acció de tir:

- El joc es reprendrà amb un servei des de fora de la pista de joc per part de l'equip no infractor des del punt més pròxim d'on s'ha comès la infracció.
- Si l'equip infractor està en situació de penalització per faltes d'equip, aleshores s'aplicarà l'Art. 41.

34.2.2. Si la falta es comet sobre un jugador que està en acció de tir, aquell jugador disposarà del següent nombre de tirs lliures:

- Si encistella des del terreny de joc, aquest bàsquet serà vàlid i a més es concedirà 1 llançament lliure.
- En cas de tir fallat realitzat des de l'àrea de 2 punts, es concediran 2 tirs lliures.
- En cas de tir fallat realitzat des de l'àrea de 3 punts, es concediran 3 tirs lliures.

34.2.3 Si es comet una falta de servei:

- El jugador que ha patit aquesta falta rebrà 1 tir lliure, independentment de si l'equip infractor es troba en situació de penalització de faltes d'equip. El joc es reprendrà amb servei per part de l'equip no infractor al lloc més proper a la infracció.

Art. 35 Doble falta

35.1. Definició

35.1.1. Una doble falta és una situació en què 2 adversaris cometen faltes personals, antiesportives o desqualificants, l'un contra l'altre, aproximadament al mateix temps.

35.1.2. 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 2 faltes personals o qualsevol combinació de faltes antiesportives o desqualificants.

35.2. Sanció

S'anotarà una falta personal, antiesportiva o desqualificant en el compte de cada jugador infractor. No es concedirà cap llançament lliure i el joc es reprendrà de la següent manera:

Si, aproximadament al mateix temps que es produeix la doble falta:

- S'aconsegueix una cistella, o es converteix l'últim tir lliure, es concedirà la pilota a l'equip que l'ha rebut per realitzar un servei des de qualsevol lloc darrere de la línia de fons de la seva pista.
- Un equip tenia control de la pilota o tenia dret a la possessió d'aquesta, el servei es concedirà a aquest equip per a un servei des del lloc més proper on s'hagués comès la infracció.
- Cap dels equips no tenia el control de la pilota ni el dret a la possessió, es produeix una situació de salt.

Art. 36 Falta tècnica

36.1. Regles de conducta

36.1.1. El desenvolupament normal del joc exigeix la total i lleial col·laboració dels jugadors, entrenadors, segons entrenadors, substituts, jugadors exclosos i acompanyats amb els àrbitres, auxiliars de taula i comissaris, si n'hi hagués.

36.1.2. Els dos equips tenen el dret a esforçar-se al màxim per assegurar-se la victòria, a condició tanmateix, de fer-ho amb un esperit d'esportivitat i joc net.

36.1.3. Es considerarà una falta tècnica qualsevol falta de cooperació o desobediència deliberada o reiterada a l'esperit i propòsit d'aquesta regla.

36.1.4. Els àrbitres poden prevenir les faltes tècniques advertint els membres dels equips o no sancionant infraccions tècniques menors, ja que aquestes es poden produir sense intenció i no tenen un efecte directe dins el joc, llevat que es produeixi una repetició de la mateixa mena després d'haver efectuat ja un avís.

36.1.5. Si es descobreix una infracció quan la pilota ja està viva, el joc s'aturarà i es sancionarà la falta tècnica. La penalització s'aplicarà com si la falta tècnica s'hagués produït en el moment de ser assenyalada. Tot el que hagi passat en l'interval entre el moment de la infracció i l'aturada del partit serà vàlid.

36.2. Definició

36.2.1. Una falta tècnica és una falta per la conducta d'un jugador que no implica contacte, que inclou però no es limita a:

- Mostrar-se indiferent als advertiments dels àrbitres.
- Tractar o comunicar-se de forma irrespectuosa amb els àrbitres, comissari, oficials de taula, rivals o persones autoritzades a romandre a la banqueta d'equip.
- Usar un llenguatge o realitzar gestos susceptibles d'ofendre o d'incitar els espectadors.
- Burlar-se o provocar a un oponent
- 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.
- Simular haver rebut 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 tir lliure. Es concedirà 1 punt per l'equip atacant, i seguidament es sancionarà amb una falta tècnica al jugador defensor.

36.2.2. Una falta tècnica de qualsevol persona autoritzada a seure a la banqueta de l'equip es comet pel fet de dirigir-se o tocar irrespectuosament els àrbitres, comissari, oficials de taula o adversaris, o per una infracció de caràcter de conducta o administrativa.

36.2.3. Un jugador serà desqualificat per la resta del partit, quan sigui sancionat amb 2 faltes tècniques, o 2 faltes antiesportives, o amb 1 falta antiesportiva i 1 tècnica.

36.2.4. L'entrenador serà desqualificat per la resta del partit quan:

- Hagi estat sancionat amb 2 faltes tècniques ('C') com a resultat del seu comportament personal antiesportiu
- Hagi estat sancionat amb 3 faltes tècniques, totes ('B') o una d'elles ('C') com a conseqüència del comportament antiesportiu d'altres persones autoritzades a seure a la banqueta de l'equip.

36.2.5. Si un jugador o entrenador és desqualificat degut als articles 36.2.3 o 36.2.4 aquesta falta tècnica serà l'única que es penalitzarà, i no s'administraran penalitzacions addicionals per la desqualificació.

36.3. Sanció

36.3.1. Si es comet una falta tècnica:

- Per part d'un jugador, se li anotarà una falta tècnica com a falta de jugador i comptarà per a les faltes d'equip.
- Per part de qualsevol persona autoritzada a seure a la banqueta de l'equip s'anotarà una falta tècnica a l'entrenador i no comptarà per les faltes d'equip.

36.3.2. Es concedirà 1 tir lliure als adversaris. El joc es reprendrà de la següent forma:

- 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 període.

Art. 37 Falta antiesportiva

37.1. Definició

37.1.1. Una falta antiesportiva és una falta amb contacte comesa per un jugador, que a judici d'un àrbitre és:

- Un contacte amb un oponent, que no intenta de forma legítima jugar directament la pilota segons l'esperit i la intenció de les regles.
- Un contacte excessiu o dur causat per un jugador que fa un esforç per jugar la pilota o sobre un oponent.
- Un contacte innecessari per part d'un defensor que tracta d'aturar la progressió d'un equip en transició. Això s'aplica fins que el jugador atacant inicia una acció de llançament.
- Un contacte il·legal provocat pel jugador defensor pel darrere o lateralment sobre un oponent que progressa cap a la cistella del rival sense que hi hagi cap altre jugador defensor entre el jugador atacant i lacistella i
  - El jugador que progressa té el control de la pilota, o
  - Intenta obtenir el control de la pilota, o
  - S'ha passat la pilota a aquest jugador que progressa

  Això s'aplica fins que el jugador atacant inicia una acció de tir.

37.1.2. Els àrbitres han de valorar les faltes antiesportives de forma consistent durant tot el partit i jutjar només l'acció.

37.2. Sanció

37.2.1. S'anotarà una falta antiesportiva a l'infractor:

37.2.2. Es concediran tir(s) lliure(s) al jugador que ha rebut la falta, seguits de:

- Un servei de banda des de la línia de servei de la pista davantera.
- Un salt entre dos en el cercle central per començar el primer període.

El nombre de tirs lliures concedits serà el següent:

- Si la falta ha estat comesa sobre un jugador que no estava en acció de tir: 2 llançaments lliures.
- Si la falta ha estat comesa sobre un jugador en acció de tir: si l'encistella, el bàsquet serà vàlid i a més se li concedirà 1 llançament lliure.
- Si la falta ha estat comesa contra un jugador en acció de tir que no ha reeixit, 2 o 3 llançaments lliures.

37.2.3. Un jugador serà desqualificat pel que resta de partit quan se li carreguin 2 faltes antiesportives, o 2 faltes tècniques, o amb 1 falta tècnica i 1 antiesportiva.

37.2.4. Si un jugador és desqualificat per l'article 37.2.3, aquesta falta antiesportiva serà l'única que es penalitzarà, i no s'administrarà cap penalització addicional per la falta desqualificant.

Art. 38 Falta desqualificant

38.1. Definició

38.1.1. Una falta desqualificant és qualsevol acció antiesportiva flagrant comesa per jugadors, substituts, entrenadors, entrenadors ajudants, jugadors eliminats i acompanyants d'equip.

38.1.2. Un entrenador que ha rebut una falta desqualificant serà substituït per l'ajudant d'entrenador inscrit en l'acta del partit. Si no hi ha cap ajudant d'entrenador inscrit a l'acta, serà substituït pel capità (CAP).

38.2 Violència

38.2.1. Actes de violència contraris a l'esperit esportiu i al 'fair-play' es poden arribar a produir durant el joc. Aquests actes han de ser immediatament tallats pels àrbitres, i, si cal, per les forces de manteniment de l'ordre públic.

38.2.2. Cada vegada que es produeixin actes de caràcter violent en els que es vegin implicats jugadors a la pista de joc o a les seves proximitats, els àrbitres han de prendre les mesures necessàries per a tallar-les.

38.2.3. Tota persona, entre les mencionades, responsable d'una agressió flagrant contra adversaris o àrbitres ha de ser desqualificada del joc. Tot seguit l'àrbitre haurà d'informar de l'incident a l'organisme responsable de la competició.

38.2.4. Les forces d'ordre públic no poden entrar en la pista de joc a no ser que siguin requerides pels àrbitres. Amb tot, si els espectadors envaeixen la pista de joc amb la intenció manifesta de cometre actes de violència, les forces d'ordre públic han d'intervenir immediatament per protegir jugadors i àrbitres.

38.2.5. Totes les àrees al costat de la pista de joc i els seus voltants, incloent les entrades i sortides, corredors, vestuaris, etc. resten sota la jurisdicció dels organitzadors i de les forces responsables de mantenir l'ordre públic.

38.2.6. Els àrbitres no poden permetre cap acció física duta a terme per jugadors o per qualsevol persona autoritzada a seure a la banqueta de l'equip que pugui comportar malmetre qualsevol equipament relacionat amb el joc.

Quan els àrbitres observin un comportament d'aquesta naturalesa, advertiran immediatament l'entrenador de l'equip infractor.

Si aquesta conducta es reprodueix, es sancionarà immediatament amb una falta tècnica, o fins i tot amb una falta desqualificant a la(les) persona(es) implicada(es).

38.3. Sanció

38.3.1. S'anotarà una falta desqualificant a l'infractor.

38.3.2. Sempre que es desqualifiqui a l'infractor d'acord als respectius articles d'aquestes regles haurà d'anar als vestidors del seu equip i romandre-hi durant tot el partit o, si ho prefereix, abandonar el recinte esportiu.

38.3.3. Es concediran tir(s) lliure(s):

- A qualsevol adversari, designat pel seu entrenador, en el cas de faltes que no impliquin contacte.
- Al jugador que va rebre la falta, en el cas de faltes amb contacte.

Seguits de:

- Un servei de banda des de la línia de servei a la pista davantera.
- Un salt entre dos en el cercle central per començar el primer període.

38.3.4. El nombre de tirs lliures concedits serà el següent:

- Si es tracta d'una falta sense contacte: 2 tirs lliures.
- Si la falta és comesa sobre el jugador que no està en acció de tir: 2 tirs lliures
- Si la falta és comesa sobre un jugador en acció de tir: si el tir es convertit la cistella serà vàlida i es concedirà 1 tir lliure addicional.
- Si la falta és comesa sobre un jugador en acció de tir i aquest no és convertit: 2 o 3 tirs lliures
- Si es desqualifica a l'entrenador: 2 tirs lliures.
- Si es desqualifica l'ajudant d'entrenador, un substitut, jugador eliminat o a un acompanyant de l'equip, es carregarà una falta tècnica a l'entrenador: 2 tirs lliures.

  A més, si la desqualificació de l'ajudant d'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 de l'ajudant d'entrenador, substituts 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.

Art. 39 Baralles

39.1. Definició

Una baralla és una acció física mútua entre 2 o més adversaris (jugadors, substituts, entrenadors, ajudants d'entrenador, jugadors exclosos i acompanyants d'equip).

Aquest article concerneix només als substituts, entrenadors, primers ajudants d'entrenador, jugadors exclosos i acompanyants d'equip que abandonen els límits de l'àrea de banqueta d'equip durant una baralla o durant una situació que pot portar a una baralla.

39.2. Regla

39.2.1. Qualsevol substitut, jugador exclòs o acompanyant d'equip que surti dels límits de la banqueta d'equip durant una baralla o durant qualsevol situació que pugui portar a una baralla, serà desqualificat.

39.2.2. Només l'entrenador i l'ajudant d'entrenador està(n) autoritzat(s) a sortir dels límits de la banqueta d'equip durant una baralla o durant tota situació que pugui conduir a una baralla a fi de prestar ajuda als àrbitres per mantenir o restablir l'ordre. En aquest cas no serà(n) desqualificat(s).

39.2.3. Si l'entrenador i l'ajudant d'entrenador surt(en) dels límits de la banqueta d'equip i no ajuda(en) o ho intenta(en) a mantenir o restablir l'ordre, serà(n) desqualificat(s).

39.3. Sanció

39.3.1. Independentment del nombre de persones desqualificades per sortir dels límits de la banqueta, es carregarà una única falta tècnica a l'entrenador anotada com "B".

39.3.2. Si persones d'ambdós equips són desqualificades segons aquest article i no hi ha altres sancions de faltes per administrar, el partit es reprendrà de la següent manera:

Si aproximadament al mateix temps d'aturar-se el joc a causa de la baralla:

- S'anota una cistella o l'últim tir lliure, la pilota haurà de ser concedida a l'equip que ha rebut la cistella per realitzar un servei des de qualsevol posició darrera de la seva línia de fons.
- Un equip tenia el control de la pilota o el dret d'aquesta, es concedirà la pilota perquè aquest equip realitzi un servei des del punt més proper a on estava la pilota en el moment en que es va iniciar la baralla.
- Cap equip té el control de la pilota ni el dret de tenir-la, es produeix una situació de salt entre dos.

39.3.3. Totes les faltes desqualificants seran enregistrades tal com es descriu a l'apartat B.8.3 dels procediments oficials i no comptaran com a faltes d'equip.

39.3.4. Totes les possibles penalitzacions de faltes comeses per jugadors a la pista de joc durant una baralla, o durant qualsevol situació que pot derivar en una baralla s'administraran d'acord amb l'Art. 42.

39.3.5. Totes les possibles penalitzacions corresponents a faltes desqualificants de l'ajudant d'entrenador, substituts, jugadors exclosos o acompanyants d'equip, que hagin participat de forma activa en una baralla, o en qualsevol situació que va provocar la baralla, es penalitzaran d'acord amb l'Art.38.3.4, sisè punt.

REGLA Núm. 7 – DISPOSICIONS GENERALS

Art. 40 5 faltes per jugador

40.1 Un jugador que ha comès 5 faltes, n'ha de ser informat per un dels àrbitres i ha d'abandonar la pista immediatament. Serà substituït abans de 30 segons.

40.2 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').

Art. 41 Faltes d'equip: sanció

41.1. Definició

41.1.1 Una falta d'equip és una falta personal, tècnica, antiesportiva o desqualificant comesa per un jugador. Un equip es troba en situació de faltes d'equip després de cometre **4 faltes entre el setè i vuitè períodes (acumulatives).**

41.1.2 Totes les faltes dels membres de l'equip comeses durant un interval de joc es consideraran que formen part del següent període o pròrroga.

41.1.3 Totes les faltes d'equip comeses en qualsevol pròrroga es consideraran com si s'haguessin comès durant el **setè i vuitè períodes**.

41.2. Regla

41.2.1. Quan un equip es troba en la situació de penalització per faltes d'equip al setè i vuitè períodes o en una pròrroga, totes les faltes personals comeses a continuació sobre un jugador que no es troba en acció de tir seran sancionades amb 2 tirs lliures, en comptes de donar la possessió a l'equip per a fer un servei. Els tirs lliures els llançarà el jugador sobre el qual es va cometre la falta.

41.2.2. En cas que una falta sigui comesa per un jugador mentre el seu equip té el control de la pilota o bé si l'equip tenia el dret de la pilota per fer un servei, la falta personal es sancionarà amb un servei per l'equip contrari.

Art. 42 Situacions especials

42.1 Definició

Durant el període de temps on el rellotge està aturat després d'una infracció, poden ocórrer situacions especials quan es comet(en), o s'ha(n) comès amb anterioritat, infracció(ns) addicional(s).

42.2. Procediment

42.2.1 S'anotaran totes les faltes i s'identificaran les sancions.

42.2.2 Es determinarà l'ordre segons el qual s'han comès totes les infraccions.

42.2.3 Totes les sancions contra ambdós equips que siguin iguals i totes les sancions degudes a faltes dobles seran cancel·lades en l'ordre en què van ser assenyalades. Un cop les penalitzacions s'han anotat i cancel·lat es considerarà que mai no han ocorregut.

42.2.4 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.

Si es sanciona una falta tècnica a l'entrenador per la desqualificació de l'ajudant d'entrenador, la d'un substitut, un jugador exclòs o un membre de la banqueta, aquesta penalització serà la primera en administrar-se. S'administrarà en l'ordre en que s'hagin produït totes les faltes i violacions, excepte si aquestes han estat cancel·lades.

42.2.5 El dret a la possessió de pilota com a part de l'última penalització administrada anul·larà qualsevol dret anterior a la possessió de la pilota.

42.2.6 Una vegada la pilota estigui viva pel primer tir lliure o el servei de banda d'una penalització, la sanció ja no podrà ser utilitzada per cancel·lar sancions pendents.

42.2.7 Totes les sancions pendents s'administraran segons l'ordre en què s'hagin comès.

42.2.8 Si, després de la cancel·lació de sancions iguals contra ambdós equips, no n'hi ha cap sanció més per administrar, el partit es reprendrà de la següent manera:

Si aproximadament al mateix temps que la primera infracció:

- S'encistella un tir de camp o l'últim tir lliure, es concedirà la pilota a l'equip que l'ha rebut perquè realitzi un servei des de qualsevol posició darrere de la línia de fons d'aquest equip.
- Un equip tenia el control de la pilota o el seu dret, se li concedirà la pilota perquè realitzi un servei des del punt més proper on s'ha comès la primera infracció.
- Cap equip tenia el control de la pilota ni el seu dret, es produeix una situació de salt entre dos.

Art. 43 Llançaments lliures

43.1 Definició

43.1.1. Un llançament lliure és una oportunitat donada a un jugador per marcar 1 punt amb un tir a cistella sense oposició des d'una posició darrere de la línia de llançaments lliures i dins del semicercle.

43.1.2. Una sèrie de tirs lliures són tots els tirs lliures i el possible servei de banda posterior que es produeixen com a resultat d'una sanció per una única falta.

43.2 Regla

43.2.1. Quan s'assenyala una falta personal, antiesportiva o desqualificant amb contacte, els tir(s) lliure(s) es concediran de la següent manera:

- El jugador objecte de la falta serà el que el(s) llenci.
- Si hi ha una petició per substituir-lo, cal que llanci el(s) tir(s) lliure(s) abans d'abandonar la pista de joc.
- Si ha d'abandonar el partit per lesió, per haver comès la seva 5a falta o per haver estat desqualificat, el seu substitut llançarà el(s) tir(s) lliure(s). Si no es disposa de cap substitut, el(s) llançarà qualsevol company d'equip designat per l'entrenador.

43.2.2. Quan s'assenyala una falta tècnica o una falta desqualificant sense contacte, qualsevol jugador de l'equip adversari designat pel seu entrenador podrà llançar el(s) tir(s) lliure(s).

43.2.3. El llançador dels tirs lliures:

- Ocuparà una posició darrere de la línia de tirs lliures dins del semicercle.
- Podrà utilitzar qualsevol mètode per efectuar els llançaments però haurà de fer que la pilota entri a la cistella per la seva part superior o toqui l'anella.
- Deixarà anar la pilota abans de 5 segons des que l'àrbitre posa la pilota a la seva disposició.
- No trepitjarà la línia de tirs lliures ni entrarà a l'àrea restringida fins que la pilota hagi entrat a la cistella o hagi tocat l'anella.
- No amagarà el tir lliure.

43.2.4. Els jugadors situats en el passadís de tirs lliures tenen dret a ocupar posicions alternes en aquest passadís. Cada posició es considera que té 1 metre de profunditat (esquema 6).

Durant els tirs lliures aquests jugadors:

- No ocuparan posicions del passadís de tirs lliures a les que no tinguin dret.
- No entraran en l'àrea restringida, en l'àrea neutral, ni abandonaran la seva posició de rebot del tir lliure fins que la pilota hagi abandonat la(es) mà(ns) del llançador.
- No distrauran el llançador del tir lliure amb les seves accions.

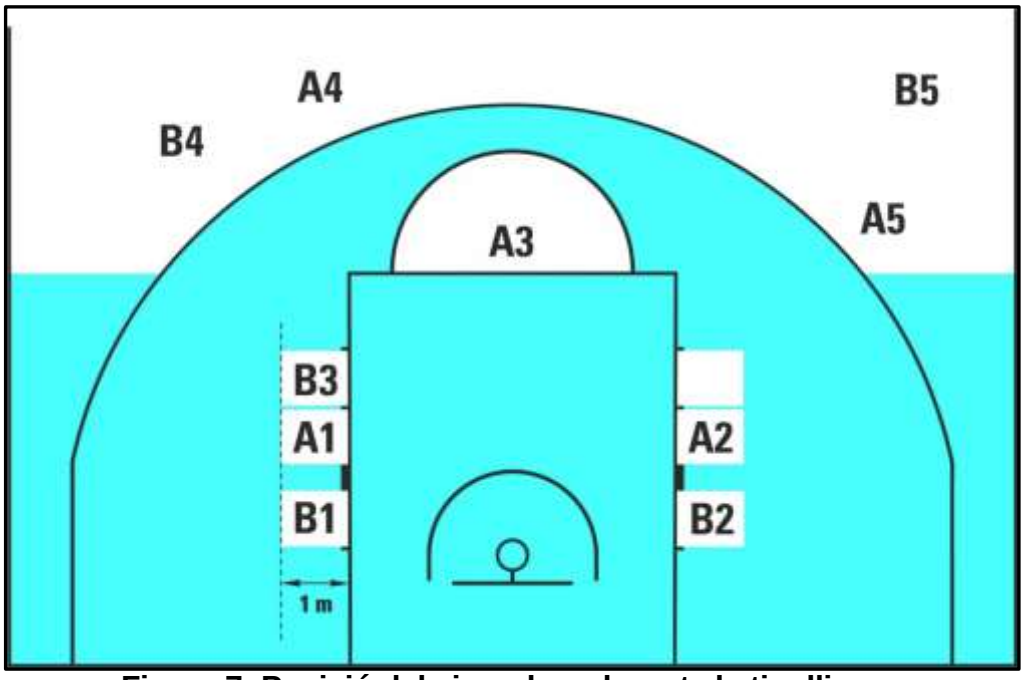


Figura 7: Posició dels jugadors durant els tirs lliures

43.2.5. Els jugadors que no estiguin situats en el passadís de tirs lliures romandran per darrere de la prolongació de la línia de tirs lliures i de la línia de llançament de 3 punts fins que el tir lliure finalitzi.

43.2.6. Durant un o diversos tirs lliures que siguin seguits d'una(es) altra(es) sèrie(es) de tirs lliures o d'un servei, tots els jugadors romandran per darrere de la prolongació de la línia de tirs lliures i de la línia de llançament de 3 punts.

Una infracció dels articles Art. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 or 43.2.6 és una violació.

43.3. Sanció

43.3.1. Si el **tir lliure és encistellat** i la(es) violació(ns) és comesa pel llançador dels tirs lliures el punt no serà vàlid.

Es concedirà als adversaris un servei des de la prolongació de la línia de tirs lliures, a no ser que quedin per administrar un o més tirs lliures o un servei de banda que forma part de la sanció.

43.3.2. Si **es converteix un tir lliure** i la(es) violació(ns) la(es) comet(en) qualsevol jugador que no sigui el llançador:

- El punt serà vàlid.
- La violació o violacions s'ignoraran.

Si es tracta de l'últim o únic tir lliure, la pilota es concedirà als adversaris perquè realitzin un servei des de qualsevol lloc darrera de la línia de fons d'aquest equip.

43.3.3. Si **no es converteix el tir lliure** i comet la violació:

- **El tirador o un company del seu equip** durant l'últim tir lliure, es concedirà als adversaris un servei des de la prolongació de la línia de tirs lliures llevat que el mateix equip tingui el dret a una possessió posterior.
- **Un adversari** del tirador, se li concedirà a aquest un nou tir lliure.
- **Ambdós equips**, en l'últim tir lliure, el joc es reprendrà amb una situació de salt.

Art. 44 Errors rectificables

44.1 Definició

Els àrbitres poden rectificar un error si, per distracció, una regla no ha estat aplicada correctament únicament a les següents situacions:

- Concedir un o diversos llançament(s) lliure(s) no merescut(s).
- No concedir un llançament(s) lliure(s) merescut(s).
- Concedir o anul·lar punt(s) per error.
- Permetre a un jugador, a qui no correspon, d'intentar un(s) llançament(s) lliure(s).

44.2. Procediment general

44.2.1. Per poder ser rectificables els errors esmentats anteriorment, els àrbitres, comissari, si n'hi ha, o oficial(s) de taula els han de descobrir abans que la pilota esdevingui viva, després de la primera pilota morta que segueix la posada en marxa del rellotge feta després de l'error. Aquests errors no poden ser corregits després que la pilota estigui morta quan soni el senyal del rellotge de partit indicant el final del partit.

44.2.2. 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.

42.2.3. 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.

44.2.4. Després de corregir l'error, i si aquestes regles no indiquen el contrari, es reprendrà el joc des del punt on s'ha aturat per corregir l'error. Es concedirà la possessió de la pilota a l'equip que en tingués dret en el moment en què s'ha aturat el joc per corregir l'error.

44.2.5. Un cop s'hagi detectat un error que es pot corregir, i:

- Si el jugador involucrat en la correcció de l'error es troba a la banqueta després d'haver estat substituït legalment, ha de tornar a entrar a la pista per participar en la correcció de l'error. En aquest punt torna a ser jugador.

  Després de completar la correcció, el jugador podrà seguir jugant, excepte si s'ha tornat a sol·licitar una substitució reglamentària; en aquest cas el jugador haurà d'abandonar la pista de joc.

- Si el jugador ha estat substituït per lesió o per rebre assistència, perquè ha comès 5 faltes o perquè ha estat desqualificat, el seu substitut haurà de participar en la correcció de l'error.

44.2.6. Les errades al registre de l'acta, al temps de joc del partit o al temps de llançament comeses pels auxiliars de taula, que impliquin a la puntuació, el número de faltes, el número de temps morts, el temps de joc restant o de llançament consumit o omès, poden ser corregits pels àrbitres en qualsevol moment abans que l'àrbitre principal hagi signat l'acta del partit.

44.3 Procediment especial

44.3.1. Concedir tir(s) lliure(s) no merescuts.

Es cancel·laran el(s) tir(s) lliure(s) 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 el moment en que es va produir 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 el(s) tir(s) lliure(s) i es concedirà un servei a l'equip que controlava la pilota en el moment en que es va produir l'error.

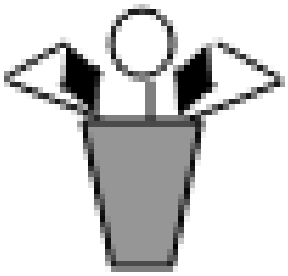
44.3.2. No concedir un o diversos tirs lliures als qui en tenien dret:

- 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.

44.3.3. Permetre al jugador equivocat llançar tir(s) lliure(s).

Es cancel·laran els tirs lliures, així com la possessió de la pilota si forma part de la penalització i es concedirà la pilota als adversaris perquè efectuïn un servei des de l'alçada de la prolongació de la línia de tirs lliures, excepte si el partit ha continuat i es va aturar per corregir l'errada o s'han d'administrar penalitzacions d'altres infraccions, en aquest cas el partit es reprendrà des del lloc on es va aturar per corregir l'errada.

Art. 45 Defensa il·legal



45.1. Només es considera defensa il·legal quan un jugador romangui més de 5 segons a l'àrea restringida (la zona) sense la presència de cap jugador al que defensar.

45.2. La defensa il·legal es sancionarà amb dos tirs lliures i possessió (s'anotarà a l'acta al lloc destinat a tal efecte).

45.3. L'àrbitre no ha de sancionar un jugador que resta accidentalment dins de la zona restringida i no pren part directa en el joc.

Art. 46 Resultat del partit

46.1. Cada període s'iniciarà amb el resultat de 0-0 al marcador. Un cop finalitzat el partit es farà la suma dels resultats parcials dels vuit períodes i s'obtindrà el resultat final del partit.

46.2. Un cop finalitzat el partit, si el resultat total del partit registrés una diferència superior als cinquanta (50) punts, el resultat final reflectirà la puntuació de l'equip perdedor, i la de l'equip guanyador es calcularà afegint cinquanta (50) punts a la puntuació de l'equip perdedor.

REGLA Núm. 8 – ÀRBITRES, AUXILIARS DE TAULA: DEURES I OBLIGACIONS

Art. 47. Els àrbitres i els auxiliars de taula

47.1. Els àrbitres seran un àrbitre principal i un àrbitre auxiliar. Estaran assistits pels auxiliars de taula.

Les Disposicions Generals per als Campionats organitzats per l'FCBQ determinaran el número d'àrbitres per cada competició.

47.2. **Els auxiliars de taula** seran un anotador i un cronometrador.

Les Bases de Competició poden establir que la tasca d'aquests auxiliars pugui ser realitzada per persones designades pels respectius equips, en aquelles categories on no es designa, per part de l'FCBQ, oficials de taula, les funcions seran efectuades per col·laboradors d'ambdós equips. En cas de no existir acord per designar les funcions, el col·laborador LOCAL portarà a terme l'anotació de l'ACTA, i el col·laborador VISITANT es farà càrrec del cronometratge.

47.3. Els àrbitres designats per a un partit no han de tenir cap vinculació amb cap dels equips representats a la pista de joc.

47.4. **Els àrbitres i els auxiliars de taula han de dirigir el joc conforme al reglament i no tenen autoritat per canviar cap d'aquestes regles.**

47.5. L'uniforme dels àrbitres està compost per una samarreta d'àrbitre, pantaló llarg negre, sabatilles de basquetbol negres i mitjons negres.

47.6. Els àrbitres i els auxiliars de taula estaran uniformats.

Art. 48. Àrbitre principal: deures i obligacions

L'àrbitre principal ha de:

48.1. Verificar i aprovar tot l'equipament que s'utilitzarà durant el joc.

48.2. Designar quin serà el rellotge oficial del partit, el cronòmetre i reconeixerà els auxiliars de taula

48.3. Triarà la pilota de joc entre les 2 pilotes utilitzades que, com a mínim, proporcionarà l'equip local. En cas que cap d'aquestes pilotes sigui adequada com a pilota de joc, pot escollir la pilota de millor qualitat disponible.

48.4. No permetrà que els jugadors portin al damunt objectes que puguin causar lesions a altres jugadors.

48.5. Administrarà el salt entre dos inicial de cada període o pròrroga.

48.6. Té el poder d'aturar el joc quan les condicions ho justifiquin.

48.7. També té l'autoritat per determinar si un equip ha de perdre el partit per incompareixença.

48.8. Ha de repassar acuradament l'acta del partit al final del temps de joc, o en qualsevol moment en què ho cregui necessari.

48.9. Aprovarà i signarà l'acta al final del temps de joc, **finalitzant** d'aquesta manera la **vinculació** dels àrbitres amb el partit. **L'autoritat** dels àrbitres **començarà** quan entrin al terreny de joc 20 minuts abans de l'hora programada per a l'inici del partit i **finalitzarà**, quan soni el senyal del rellotge al final del partit i els àrbitres donin la seva aprovació.

48.10. Farà constar en un informe en el vestuari, abans de signar-la:

- Qualsevol incompareixença o falta desqualificant a excepció que la desqualificant hagi estat per l'acumulació de dues faltes antiesportives o d'una falta tècnica més una falta antiesportiva.
- Qualsevol conducta antiesportiva dels jugadors, entrenadors, o acompanyants de l'equip, que es produeixi abans dels 20 minuts previs a l'inici del partit o entre el final del temps de joc i l'aprovació i la signatura de l'acta.

En aquest cas, l'àrbitre principal haurà d'enviar un informe detallat als organitzadors de la competició.

48.11. La seva decisió serà definitiva quan sigui necessari o quan els àrbitres no estiguin d'acord. Podrà consultar l'àrbitre auxiliar i/o als auxiliars de taula per prendre la decisió final.

48.12. Després de rebre l'avís del cronometrador, farà sonar el seu xiulet abans del **primer i del cinquè períodes** quan restin 3 minuts i 1,5 minuts per iniciar el període. L'àrbitre principal també farà sonar el seu xiulet quan restin 10 segons per iniciar la resta de períodes o pròrrogues.

48.13. **Tindrà autoritat per prendre decisions sobre qualsevol aspecte que no es contempli expressament en aquesta regla.**

Art. 49. Àrbitres: drets i obligacions

49.1 Els àrbitres tenen poder de decisió per les infraccions comeses contra les regles, sigui en la pista de joc, o fora dels límits d'aquest, en què s'inclou la taula d'auxiliars, les banquetes d'equip i les zones immediatament darrere de les línies limítrofes.

49.2 Els àrbitres faran sonar el xiulet quan es cometi una infracció de les regles, quan finalitzi un període o pròrroga o quan ho considerin necessari per aturar el joc. No faran sonar el xiulet després d'un llançament convertit, un tir vàlid o quan la pilota esdevingui viva.

49.3 Per determinar si un contacte o violació han de ser sancionats , per cada cas, els àrbitres hauran de tenir en consideració i sospesar els següents principis fonamentals:

- L'esperit i la intenció de les regles i la necessitat de mantenir la integritat del joc.
- Consistència en l'aplicació del concepte "avantatge - desavantatge". Els àrbitres no han d'interrompre inútilment la fluïdesa del joc amb la finalitat de sancionar un contacte personal incidental que no comporta un avantatge per al jugador responsable o que no posa l'adversari que ha sofert el contacte en una posició de desavantatge.
- Consistència a aplicar el sentit comú en cada partit, fixant-se en les capacitats dels jugadors implicats, la seva actitud i la seva conducta durant el joc.
- Consistència en el manteniment d'un equilibri entre el control del joc i la fluïdesa del joc i "sentir" allò que els jugadors intenten desenvolupar i sancionat allò que el joc requereix.

49.4 Si es constata una protesta per part d'un dels equips, l'àrbitre principal haurà de lliurar un informe de l'incident a l'organitzador de la competició.

49.5 Si un àrbitre es lesiona o per qualsevol altra raó no pot continuar exercint els seus deures en el termini de 5 minuts després de l'incident, es reprendrà el joc. L'altre o àrbitre continuarà sols fins al final del partit, a no ser que hi hagués la possibilitat de substituir l'àrbitre lesionant per un àrbitre qualificat. En cas que el partit fos dirigit per un únic àrbitre i no hi hagués possibilitat de substituir-lo, els equips podran acordar continuar el partit sota la direcció d'una persona present al partit. En cas contrari el partit quedarà ajornat.

49.6 En tots els partits internacionals, si fos necessària una comunicació verbal per aclarir una decisió, aquesta es farà en anglès.

49.7 **Cada àrbitre té autoritat per prendre decisions dins dels límits d'aquestes regles, però no té autoritat per a ignorar o qüestionar les decisions adoptades per l'altre/s àrbitre.**

49.8 **La implementació i interpretació de les Regles Oficials del Joc per part dels àrbitres, independentment de si s'ha pres o no una decisió explícita, són definitives i no es poden discutir ni ignorar, excepte en els casos que una protesta sigui acceptada pels òrgans competents.**

Art. 50. L'anotador: deures

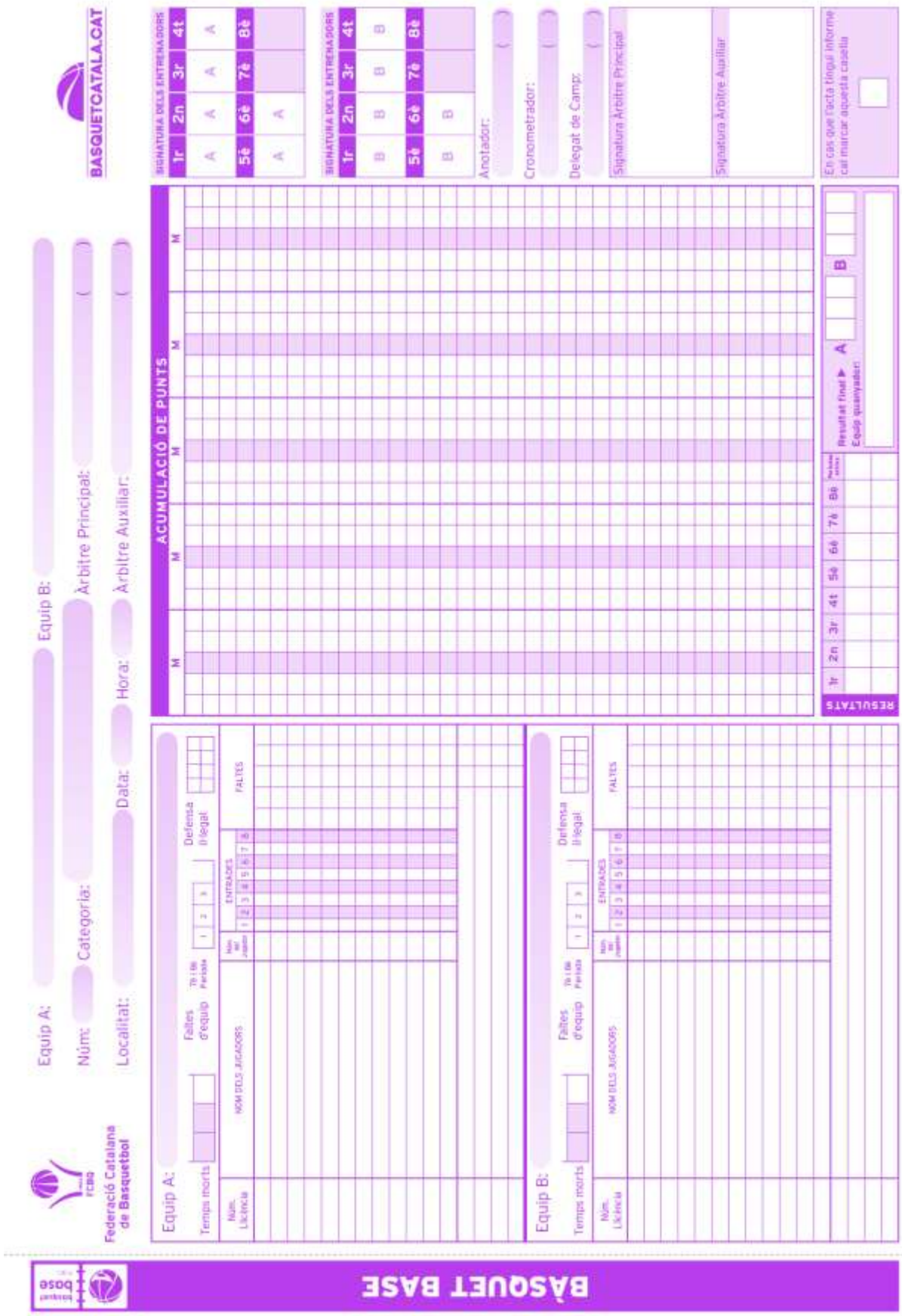
50.1. L'**anotador** haurà d'utilitzar l'acta del partit i guardarà un registre de:

- Els equips amb la Inscripció dels noms i números dels jugadors que entren a jugar al començament del partit i el de tots els substituts que participaran en el partit. Quan es comet una infracció referent al 5 inicial, les substitucions o nombre de jugador, avisarà l'àrbitre més proper tan aviat com sigui possible.
- El tempteig arrossegat, anotant els llançaments i els tirs lliures aconseguits.
- Les faltes assenyalades a cada jugador. Així mateix, ha d'enregistrar les faltes tècniques atribuïdes a cada primer entrenador i advertir immediatament l'àrbitre principal quan un entrenador hagi de ser desqualificat. Igualment haurà de notificar als àrbitres immediatament quan un jugador hagi comès 2 faltes antiesportives o 2 faltes tècniques, o 1 falta tècnica i 1 antiesportiva i hagi de ser desqualificat.
- Els temps morts, i comunicarà a l'entrenador, mitjançant un àrbitre, quan l'entrenador no disposi de més temps morts en cada període o pròrroga.
- Indicarà el nombre de faltes comeses per cada jugador aixecant l'indicador amb el número de faltes comeses per aquest jugador de forma visible per ambdós entrenadors.

50.2. Si es descobreix un error d'anotació a l'acta:

- Durant el partit, el cronometrador esperarà a la primera pilota morta abans de fer sonar el senyal.
- Al final del temps de joc però abans de la signatura de l'àrbitre principal, l'error ha de corregir-se, encara que aquesta correcció afecti el resultat final del partit.
- Després que l'àrbitre principal hagi signat l'acta, l'error no es podrà corregir. L'àrbitre principal o el comissari, si n'hi ha, enviaran un informe detallat als organitzadors de la competició.

50.3. El model oficial d'acta de joc serà el següent, que es realitzarà en acta digital



Art. 51. El cronometrador: deures

51.1. El cronometrador disposarà d'un rellotge de partit i un cronòmetre i:

- 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 o pròrroga.
- Emprarà qualsevol mitjà possible per avisar als àrbitres de manera immediata si el senyal no sona o no és escoltat.
- Advertirà immediatament a un àrbitre quan un jugador cometi la 5a falta.
- Situarà els indicadors de faltes d'equip sobre la taula, en l'extrem més pròxim de la banqueta de l'equip. L'indicar de faltes d'equip mostrarà el número de faltes sancionades en cada moment i serà completament vermell, sense mostrar cap número, una vegada la pilota estigui viva després de la quarta falta d'equip en el **setè i vuitè períodes** o les pròrrogues.
- Efectuarà les substitucions.
- Efectuarà els temps morts. Notificarà als àrbitres en la següent oportunitat de temps mort quan un equip hagi sol·licitat un temps mort.
- Farà sonar el seu senyal només quan la pilota sigui morta i abans que la pilota torni a estar viva. Aquest senyal acústic no atura ni el rellotge de partit ni el joc i no fa pas que la pilota esdevingui morta.

51.2. El temps de joc està regulat de la següent forma:

- Es disputaran amb rellotge corregut:
  - Els **set** primers períodes del partit.
  - Els **quatre** primers minuts del **vuitè** període.
  - El **primer minut** de cada pròrroga.
- Es disputaran amb rellotge aturat:
  - Els dos últims minuts del vuitè període.
  - Els dos últims minuts de cada pròrroga.

51.3. En els minuts disputats **amb rellotge corregut**, el cronometrador mesurarà el temps de joc de la següent manera:

- El rellotge de joc s'ha d'aturar quan:
  - S'acaba el temps al final d'un període o pròrroga, si el propi rellotge no ho fa automàticament.
  - Quan s'assenyali una falta sancionada amb tirs lliures.
  - Quan es produeix una oportunitat de temps mort.
  - Sempre que l'àrbitre ho indiqui (pilota allunyada, jugador lesionat…)
  - Quan un jugador cometi la 5a. falta personal o sigui desqualificat.
  - Amb la finalitat de no retardar els partits i donar més minuts de joc real, quan l'àrbitre assenyala una falta personal, cal indicarà ràpidament si es tracta d'una sanció amb tirs o de banda. La senyalització s'ha de fer de la manera següent:
    1. Cal fer el senyal de falta.
    2. Cal assenyalar si és tir o banda.

51.4. En els minuts disputats **amb rellotge aturat** el cronometrador mesurarà el temps de joc de la següent manera:

- El rellotge de joc s'ha d'aturar quan:
  - S'acaba el temps al final d'un període o pròrroga, si el propi rellotge no ho fa automàticament.
  - Un àrbitre fa sonar el xiulet quan la pilota és viva.
  - S'anota un tir de camp contra l'equip que hagi demanat un temps mort.
  - Una cistella és reeixida quan el rellotge del partit mostra 2:00 minuts o menys del vuitè període o de qualsevol pròrroga.
  - Sona el senyal del rellotge de llançament mentre un equip té el control de la pilota.

51.5. En tots els casos, el cronometrador **engegarà el rellotge** de partit quan el rellotge estigui aturat, i:

- Durant un salt entre dos, quan la pilota és colpejada legalment per un saltador.
- Després de l'últim tir lliure no encistellat si la pilota continua en joc, quan la pilota toca o es tocada per un jugador en la pista de joc.
- En un servei de fora de la banda, si la pilota toca o és tocada de forma legal per un jugador en la pista de joc.

51.6. El cronometrador mesurarà els **temps morts** de la següent manera:

- Iniciarà el rellotge de joc immediatament després que l'àrbitre faci sonar el xiulet i faci el senyal de temps mort.
- Farà sonar el seu senyal quan hagin transcorregut 50 segons del temps mort.
- Farà sonar el senyal quan finalitza el temps mort.

51.7. El cronometrador també controlarà els **intervals del joc** de la següent manera:

- Iniciarà el rellotge de joc tan bon punt finalitzi el període o la pròrroga.
- Informarà als àrbitres abans **del primer i cinquè períodes** quan restin 3 minuts i 1.5 minuts pel seu inici.
- Farà sonar el senyal abans de la resta de períodes i de cada pròrroga quan manquin 10 segons pel seu inici.
- Farà sonar el senyal i al mateix temps aturarà el rellotge de joc tan bon punt finalitzi un interval de joc.

basquetcatala.cat

Federació Catalana de Basquetbol