



"Aquest Reglament serà d'aplicació en totes les activitats organitzades pel CONSELL DE L'ESPORT ESCOLAR DE BARCELONA, i, per tant, hi queden subjectes totes les persones i entitats que participin en l'esmentada organització."

1. DEFINICIÓ

- 1.1. Normes bàsiques del bàsquet
- 1.2. El partit de basquetbol
- 1.3. Cistella: Pròpia/Contrària
- 1.4. Equips guanyador d'un partit

2. TERRENY DE JOC I INFRACCIONS D'UN EQUIP

- 2.1. Pista de joc
- 2.2. Línies
 - 2.2.1. Línies limítrofes
 - 2.2.2. Línia Central, cercle central i semicercles de tir lliure
 - 2.2.3. Línies de tir lliure, àrees restringides i posicions de rebot per tirs lliures
 - 2.2.4. Àrea de cistella de 3 punts
 - 2.2.5. Àrea de banqueteta d'equip
 - 2.2.6. Línies de servei
 - 2.2.7. Àrees de semicercle de no càrrega
 - 2.2.8. Equipament

3. EQUIPS

- 3.1. Definició
- 3.2. Regla
- 3.3. Uniformes
- 3.4. Altre equipament
- 3.5. Jugadors i lesions

3.6. El capità: Drets i obligacions

3.7. Els entrenadors i/o delegats: Drets i obligacions

4. REGLAMENTACIÓ DEL JOC

4.1. Temps de joc, tampteig, empatat i períodes extres

4.2. Començament i final d'un període o del partit

4.3. Condició de la pilota

4.4. Posició del jugador i del tutor de joc

4.5. Salt entre dos

4.5.1. Definició

4.5.2. Procediment

4.5.3. Situacions

4.6. Alternança de possessió

4.6.1. Definició

4.6.2. Procediment

4.7. Com es juga la pilota

4.7.1. Definició

4.7.2. Regla

4.8. Control de la pilota

4.8.1. Definició

4.9. Jugador en acció de tir

4.9.1. Definició

4.9.2. L'acció de tir a cistella

4.10. Cistella: quan es marca i el seu valor

4.10.1. Definició

4.10.2. Regla

4.11. Servei

4.11.1. Definició

4.11.2. Procediment

4.11.3. Regla

4.11.4. Sanció

4.12. Temps mort

4.12.1. Definició

4.12.2. Regla

4.12.3. Procediment

4.13. Substitució

4.13.1. Definició

4.13.2. Regla

4.13.3. Procediment

4.14. Partit perdut per incompareixença

4.14.1. Regla

4.14.2. Sanció

5. INFRACCIONS DEL JOC

5.1. Infraccions

5.1.1. Definició

- 5.1.2. Sanció
- 5.2. Jugador fora del terreny de joc i pilota fora del terreny de joc
 - 5.2.1. Definició
 - 5.2.2. Regla
- 5.3. Driblatge
 - 5.3.1. Definició
 - 5.3.2. Regla
- 5.4. Avançament il·legal
 - 5.4.1. Definició
 - 5.4.2. Regla
- 5.5. Segons
 - 5.5.1. Regla
- 5.6. 8 segons
 - 5.6.1. Regla
- 5.7. 24 segons
 - 5.7.1. Regla
 - 5.7.2. Procediment
- 5.8. Camp enrere
 - 5.8.1. Definició
 - 5.8.2. Regla
 - 5.8.3. Sanció

5.9. Interposició passada i interferència

5.9.1. Definició

5.9.2. Regla

5.9.3. Sanció

6. FALTES

6.1. Faltes

6.1.1. Definició

6.2. Contactes: principis generals

6.2.1. Principi del cilindre

6.2.2. Principi verticalitat

6.2.3. Posició legal de defensa

6.2.4. Defensa d'un jugador que controla la pilota

6.2.5. Defensa a un jugador que no controla la pilota

6.2.6. Jugador que és enlaire

6.2.7. Pantalla il·legal

6.2.8. Carregar

6.2.9. Bloqueig

6.2.10. Contactar un adversari amb la mà i/o el braç

6.2.11. Joc de pivot

6.2.12. Defensa il·legal per l'esquena

6.2.13. Agafar

6.2.14. Empentar

6.3. Falta personal

6.3.1. Definició

6.3.2. Sanció

6.4. Doble falta

6.4.1. Definició

6.4.2. Sanció

6.5. Falta tècnica

6.5.1. Regla de conducta

6.5.2. Violència

6.5.3. Definició

6.5.4. Sanció

6.6. Falta antiesportiva

6.6.1. Definició

6.6.2. Sanció

6.7. Falta desqualificant

6.7.1. Definició

6.7.2. Regla

6.8. Baralles

6.8.1. Definició

6.8.2. Regla

6.8.3. Sanció

7. DISPOSICIONS GENERALS

- 7.1. Falta desqualificant
 - 7.1.1. 5 faltes per jugador
- 7.2. Faltes d'equip: Sanció
 - 7.2.1. Definició
 - 7.2.2. Regla
- 7.3. Situacions especials
 - 7.3.1. Definició
 - 7.3.2. Procediment
- 7.4. Llançaments lliures
 - 7.4.1. Definició
 - 7.4.2. Regla
 - 7.4.3. Sanció
- 7.5. Errors rectificables
 - 7.5.1. Definició
 - 7.5.2. Procediment general

8. TUTORS DE JOC I AUXILIAR DE TAULA. DEURES I OBLIGACIONS

- 8.1. Els tutors de joc, auxiliars de taula
- 8.2. El tutor de joc principal: Deures i obligacions
- 8.3. El tutor de joc: Drets i obligacions
- 8.4. L'anotador: Deures
- 8.5. El cronometrador: Deures

9. SENYALITZACIÓ

9.1. Senyals oficials

1. DEFINICIÓ

1.1. NORMES BÀSQUES DEL BÀSQUET

Les normes recollides en aquest annex s'han d'aplicar a les següents categories:

- **Cadet**
- **Juvenil**
- **Júnior**
- **Sub 23**

1.2. 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. El partit està controlat pels tutors de joc, auxiliars de taula i un comissari, si n'hi ha.

1.3. CISTELLA: PRÒPIA/CONTRARIA

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

1.4. EQUIP GUANYADOR D'UN PARTIT

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

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. Aquestes mides s'han de prendre des de la vora interior de les línies que delimiten la pista.

2.2 LÍNIES

Totes les línies han de tenir una amplada de 5 cm i ser perfectament visibles.

2.2.1 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 membres d'un equip asseguts a la banqueta, es situarà a una distància mínima de 2 metres del terreny de joc.

2.2.2 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. En cas que el seu interior estigués pintat, la pintura d'aquest haurà de ser del mateix color que la de les àrees restringides.

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.

2.2.3 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. La part interior de les àrees restringides ha d'estar pintada d'un únic color.

2.2.4 AREA DE CISTELLA DE 3 PUNTS

L'àrea de cistella de 3 punts d'un equip, serà tota la pista de joc, excepte l'àrea més propera a la cistella de l'equip adversari, que inclou i està limitada per:

- Les 2 línies paral·leles que surten perpendicularment a la línia de fons, amb la vora exterior a 0.90 m de la vora interior de les línies laterals.
- Un arc de radi 6.75 m mesurat des del punt en el terra sota del centre exacte de la cistella de l'adversari fins a la vora exterior de l'arc. La distància des del punt a terra a la vora interior del punt mitjà de la línia de fons serà de 1,575 m. L'arc s'uneix a les línies paral·leles.

La línia de 3 punts no és part de l'àrea de cistella de 3 punts.

2.2.5 AREA DE BANQUETA D'EQUIP

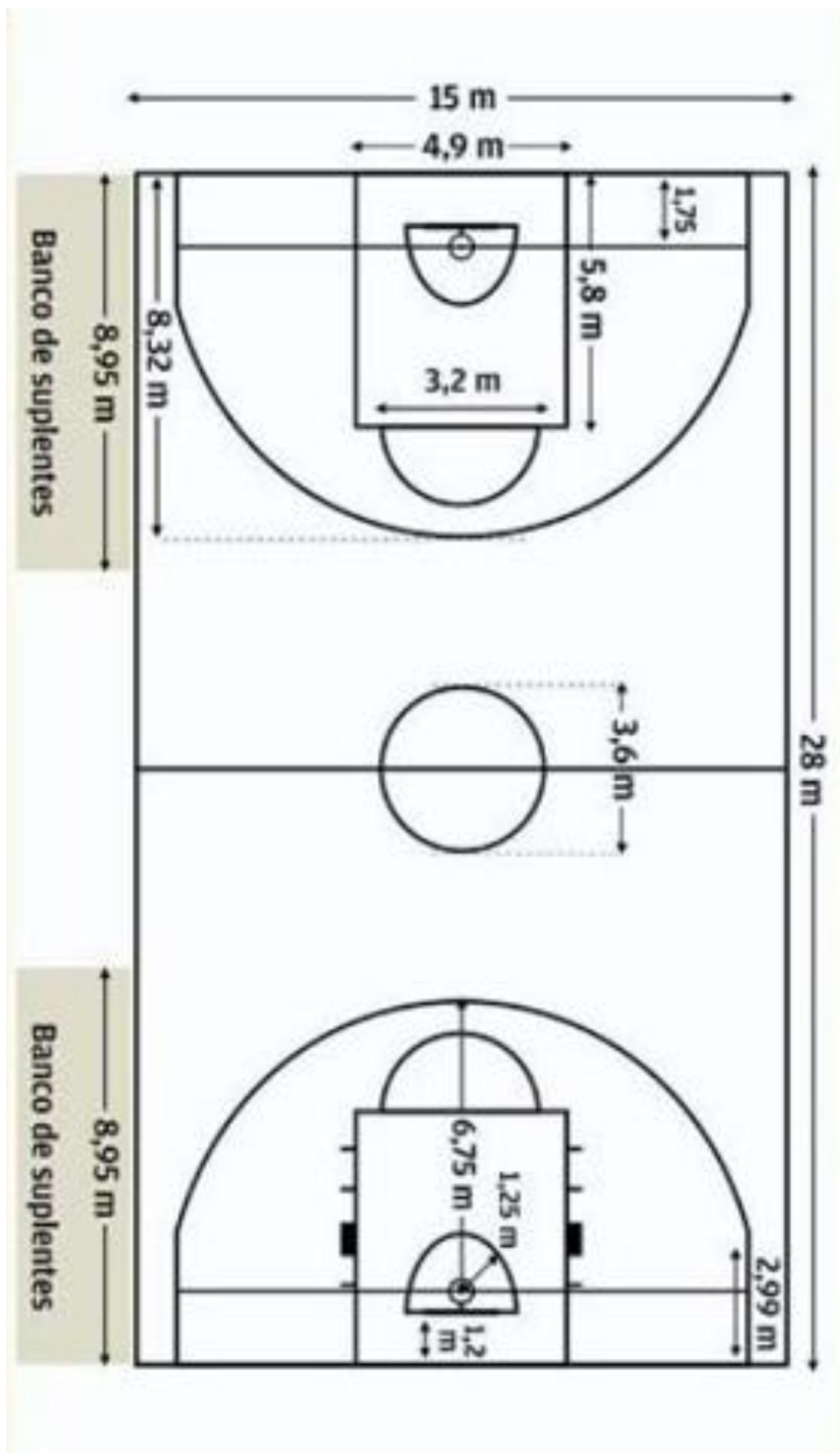
Les àrees de banqueta d'equip es traçaran fora de la pista de joc, i estaran limitades per 2 línies.

Hi haurà 14 seients disponibles a cada àrea de banqueta per als components de la banqueta d'equip, que consisteixen en entrenadors, entrenadors ajudants, substituïts i acompanyants d'equip. Qualsevol altra persona haurà d'estar com a mínim a 2 m darrere de les banquetes de l'equip.

2.2.6 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.

FIGURA 1: MIDES REGLAMENTÀRIES DE LA PISTA DE JOC



2.2.7 ÀREES DE SEMICERCLE DE NO CÀRREGA

Les línies del semicercle de no càrrega hauran d'estar marcades en el terreny de joc, i seran limitades per:

- Un semicercle amb un radi de 1,25 m, mesurat des del punt en el terra sota del centre exacte de la cistella fins a la vora interior del semicercle.

El semicercles uneix a:

- Les 2 línies paral·leles i perpendiculars a la línia de fons, la vora interior a 1,25m des del punt en el terra sota del centre exacte de la cistella, 0,375 m de llarg i finalitza a 1,20 m de la vora interior de la línia de fons.

Les àrees del semicercle de no càrrega es completen amb línies imaginàries que uneixen els extrems de les línies paral·leles directament sota de les vores interiors dels taulers.

Les línies del semicercle de no càrrega, formen part de les àrees de semicercle de no càrrega.

FIGURA 2: ÀREA RESTRINGIDA



FIGURA 3: ÀREES DE CISTELLA DE 2 I 3 PUNTS



2.2.8 EQUIPAMENT

Serà obligatori el següent equipament:

- Cistelles, formades per:
 - Taulers rectangular de 1,80 x 1,05 m
 - Anelles (abatibles) amb un diàmetre de 45 cm i restarà situada a una alçada de 3,05 m del terra; i xarxes.
 - Estructures de suport del tauler que incloguin les proteccions.
- Pilotes de bàsquetbol:
 - Es juga amb dos tipus de pilota:
 - MASCULINS: es juga amb mida de pilota gran (mida 7) tindrà una circumferència entre 74,9 i 78 cm. i oscil·larà entre 567 i 650 gr. de pes.
 - FEMENINS: es juga amb mida de pilota intermèdia (mida 6).
 - **És obligatori jugar amb les pilotes GEDO oficials del CEEB.**
- Rellotge de partit. Cronometre
- Marcador. (Opcional)
- Rellotge de llançament. (Opcional)
- Senyals acústics molt potents. Xiulet.

- Acta de joc.
- Indicadors de faltes de jugadors.
- Indicadors de faltes d'equip.
- Fletxa de possessió alterna.
- Pista de joc.
- Terreny de joc.
- Enllumenat adequat.

Sempre que sigui possible es tindran que eliminar tots els objectes propers a la pista (porteries de futbol, pals per subjectar xarxes de volei...) o en el cas que no es poguessin retirar, protegir-los per tal de evitar lesions.

També és aconsellable protegir les bases de les cistelles.

3. EQUIPS

3.1. DEFINICIÓ

- 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.
- Un membre d'un equip està facultat per jugar quan és inscrit a l'acta del partit abans que comenci el 3er període i no sigui desqualificat o cometi 5 faltes.
- 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.
- Durant un interval de joc, tots els membres d'un equip facultats per jugar són considerats jugadors.

3.2. REGLA

- Cada equip està format per:
 - Un màxim de 12 membres i un mínim de 5 membres de l'equip facultats per jugar, incloent-hi un capità.
 - Un entrenador, i si l'equip ho considera oportú, un entrenador ajudant.
 - Un màxim de 2 acompanyants d'equip que poden seure a la banqueta com a delegat d'equip i entrenador.
- Durant el temps de joc, hi ha d'haver 5 jugadors de cada equip a la pista de joc i podran ser substituïts.
- Un substitut esdevé jugador i un jugador esdevé substitut quan:
 - El tutor de joc 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 a l'annotador.
- Es permetrà que estiguin a la banqueta totes aquelles persones que presentin la seva corresponent fitxa abans del partit (entrenadors, jugadors suplents, jugadors lesionats, delegats).

3.3. UNIFORMES

- L'uniforme dels jugadors es compon de:
 - Samarretes d'un mateix color dominant per la part davantera i del darrere.
 - Tots els jugadors han de dur la samarreta per dins els pantalons.
 - Els pantalons curts d'un mateix color dominant davant i darrere, però no és necessari que sigui el mateix que el de les samarretes. Els pantalons curts han de finalitzar per sobre dels genolls.
- Els números han de ser clarament visibles i han de ser plenes, d'un color sòlid que contrasti amb el de la samarreta.
 - Els equips poden utilitzar els números 0 i 00 i des de el 1 al 99.
 - Els jugadors d'un mateix equip no poden portar números idèntics.
- En cas d'igualtat de color, l'equip que apareix en primer lloc al programa (equip local) serà l'encarregat de canviar-se la samarreta.

3.4 ALTRE EQUIPAMENT

Els jugadors no portaran objectes que puguin provocar lesions als altres jugadors.

No és permès utilitzar:

- Protecció als dits, mans, canells, colzes o avantbraços, 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.)

- Adornaments al cap, accessoris en els cabells i joies.

Està permès portar:

- Proteccions a les espatlles, braços, cuixes o a les cames sempre que el material sigui enconxat.
- Mànigues de compressió del mateix color dominant que les samarretes.
- Mitges de compressió del mateix color dominant que els pantalons. Si són per la cuixa han d'acabar per sobre del genoll, si són per la cama han d'acabar per sota del genoll.
- Genolleres si són recobertes adequadament.
- Màscara facial tot i que siguin d'un material dur.
- Protector per la boca transparent sense color.
- Ulleres, sempre que no representin un perill per als altres jugadors. **(cal realitzar un full d'annex, amb el consentiment del entrenador i/o delegat).**
- Les cintes al cap sempre que tinguin una amplada màxima de 5 cm estiguin fetes de roba, plàstic flexible o goma elàstica, siguin d'un sol color i no puguin causar abrasions.
- Esparadrap transparent als braços, espatlles, cames, etc.

3.5 JUGADORS LESIONS

- En cas de lesió d'un jugador/s, els tutors de joc poden aturar el joc.
- Si la pilota és viva en el moment de la lesió, els tutors de joc s'abstindran 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. Si és necessari protegir un jugador lesionat, els tutors de joc poden aturar el joc immediatament.
- Si el jugador lesionat no pot continuar jugant immediatament (aproximadament 15 segons), o si rep assistència, haurà de ser substituït excepte si en tal cas el seu equip queda amb menys de 5 jugadors.
- El delegat i entrenador de la banqueta d'equip poden entrar a la pista de joc, només **amb el permís del tutor de joc**, per assistir el jugador lesionat abans que se'l substitueixi.

- Durant el partit, qualsevol jugador que sagni o que presenti una ferida oberta, haurà d'abandonar la pista de joc i ser substituït. El jugador només podrà tornar al terreny de joc quan, després que ja no sagni i l'àrea afectada o la ferida oberta hagi estat coberta completament i de manera segura.

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 de l'anotador comunicant la substitució, aquest podrà continuar jugant.

3.6 EL CAPITÀ: DRETS I OBLIGACIONS

- El capità (CAP) és un jugador designat pel seu entrenador per representar el seu equip en la pista de joc. Pot dirigir-se als tutors de joc per obtenir informació, tanmateix ho ha de fer amb correcció i només podrà fer-ho quan la pilota estigui morta i el rellotge de partit aturat.
- Si s'escau, el capità, en acabar el partit, notificarà immediatament al tutor de joc principal si el seu equip vol signar l'acta per apel·lar el resultat del partit, i signarà l'acta a l'espai corresponent on indica "Signatura dels capitans en cas d'apel·lació".

3.7 ELS ENTRENADORS I/O DELEGATS: DRETS I OBLIGACIONS

- Almenys 20 minuts abans de l'hora fixada per a l'inici del partit, cada entrenador o representant proporcionarà a l'anotador les fitxes d'equip amb els noms i números corresponents dels membres de l'equip, delegats i/o entrenadors aptes per participar. Així mateix també facilitarà el nom del capità. Tots els membres d'un equip han d'estar inscrits a l'acta per estar facultats per jugar. Si un jugador arriba una vegada el partit ja ha començat i el seu nom està inscrit a l'acta del partit, aquest podrà jugar. Els jugadors podran ser inscrits fins abans d'iniciar-se el tercer període del partit.
- 10 minuts abans de començar el partit, els dos entrenadors comprovaran que l'acta hagi estat correctament omplerta, i la signarà. En el moment de signar l'acta l'entrenador dóna la seva conformitat de que és correcta, i ell passa a ser el

responsable de les dades. Al mateix temps, han d'assenyalar els 5 jugadors que jugaran en l'inici del partit.

- Els components de la banqueta d'equip són les úniques persones autoritzades per seure a les banquetes d'equip, i restar dins l'àrea de banquetes de l'equip.
- L'entrenador o delegat poden apropar-se als auxiliars de taula durant el partit per a obtenir informació només quan la pilota estigui morta i el rellotge de partit aturat.
- L'entrenador o l'entrenador adjunt, 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'entrenador ajudant no s'adreçarà als tutors de joc.
- Si hi ha un entrenador adjunt, el seu nom ha de ser 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.
- L'entrenador informarà un dels tutors de joc del número del jugador que actuarà com a capità a la pista, quan el capità abandoni el terreny de joc.
- El capità actuarà com entrenador si aquest no pot continuar assumint les seves funcions o no hi ha entrenador, o no hi ha cap entrenador adjunt 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, pot 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.
- L'entrenador indicarà el llançador dels tirs lliures del seu equip per a tots els casos en què les regles no ho determinin.
- En aquestes categories no existeix la norma d'alineació, per tant els entrenadors tenen la possibilitat de fer els canvis com ho creguin oportú. També es pot donar el cas de que un jugador no participi en el partit. Encara que entenem que és poc formatiu i ètic no fer jugar un partit a un noi en edat escolar, en aquest cas és una acció legal. Per aquest motiu en aquestes categories es poden inscriure tots els jugadors que l'entrenador vulgui (fins a un màxim de 12) encara que no siguin presents a la pista al moment d'iniciar-se el partit.

4. REGLAMENTACIÓ DEL JOC

4.1 TEMPS DE JOC, TAMPTEIG, EMPATAT I PERÍODES EXTRES

- El partit es compon de 4 períodes de 10 minuts cadascun.
- Hi haurà un interval de joc de 20 minuts abans del començament del partit.
- Hi haurà intervals de joc de 1 minut entre el primer i el segon període (primera part) i entre el tercer i el quart període (segona part) així com abans de qualsevol període extra.
- Els partits es disputen a rellotge aturat.
 - El rellotge de partit s'haurà que aturar:
 - Sempre que xiuli el T.J.
 - Quan es xiula una violació de 24 segons.
 - Quan es concedeix temps mort després de rebre un bàsquet.
 - Quan és aconseguit un bàsquet en els 2 darrers minuts de partit.
 - El rellotge de partit s'engegarà:
 - Quan en un salt entre dos la pilota és colpejada legalment per un dels saltadors.
 - Després d'un tir lliure no encistellat quan la pilota toca un jugador en el terreny de joc.
 - Després d'un servei fora de banda, quan la pilota toca un jugador en el terreny de joc.
- Hi haurà un interval de mitja part de 10 minuts.
- Si hi ha un empat al final del quart període el joc s'ha de continuar amb tants períodes extres de 5 minuts com siguin necessaris per desfer l'empat.
- Si es comet una falta just abans o mentre el rellotge sona indicant la fi del partit, els tirs lliures resultants de la sanció d'aquesta falta es llançaran després de la fi del temps de joc.
- Si com a resultat d'aquest/s tir/s lliure/s fos necessari un període extra, llavors totes les faltes que es cometin després de la fi del temps de joc es consideraran

com a interval de joc i els tirs lliures s'administraran abans de l'inici del període extra.

4.2 COMENÇAMENT I FINAL D'UN PERÍODE O DEL PARTIT

- El primer període comença quan la pilota deixa la(les) ma(mans) del tutor de joc en el llançament del salt entre dos.
- La resta de períodes comença quan la pilota és a disposició del jugador que farà el servei de banda segons la possessió marcada amb la fletxa.
- El partit no podrà començar si un equip no té en la pista de joc 5 jugadors preparats per a jugar.
- Abans del primer i del tercer període, els equips tindran dret a escalfar en la meitat de pista on està situada la cistella contrària.
- Els equips intercanviaran les cistelles a la segona meitat.
- En tots els períodes extra, els equips continuaran atacant a les mateixes cistelles del quart període.
- Un període, període extra o partit acabaran quan el senyal del rellotge de joc soni per a la fi del temps de joc.

4.3 CONDICIÓN DE LA PILOTA

- La pilota pot ser tant viva com morta.
- 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.
- La pilota esdevé **morta** quan:

Qualsevol llançament de camp o tir lliure són reeixits.

 - Un tutor de joc 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).
 - Ha sonat el senyal de final d'un període.
 - El senyal del rellotge de llançament segons sona mentre un equip té el control de la pilota.
 - La pilota en un llançament a cistella és enlaire i és tocada per un jugador de qualsevol equip després que:
 - Un tutor de joc hagi fet sonar el seu xiulet.
 - El senyal del rellotge del partit sona indicant la fi d'un període.
 - Soni el senyal del rellotge de llançament.
- 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 tutor de joc fa sonar el seu xiulet
 - Sona el senyal del rellotge de final de període.
 - Sona el senyal del rellotge de llançament.
 - La pilota és enlaire a causa d'un tir lliure i el tutor de joc fa sonar el seu xiulet per indicar una infracció no comesa pel llançador.
 - Un adversari comet falta sobre qualsevol adversari quan la pilota és controlada per un adversari que està en una acció de llançament a cistella i que finalitza el seu tir amb un moviment continu que havia començat abans que es cometés la falta.

Aquesta norma no s'aplica i la cistella no és vàlida si:

- Després que un tutor de joc fa sonar el xiulet i es realitza una acció de tir completament nova.
- Durant el moviment continu del jugador en acció de tir, sona el senyal de final d'un període o sona el senyal del rellotge de llançament.

4.4 POSICIÓ DEL JUGADOR I DEL TUTOR DE JOC

- 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.
- La posició d'un **tutor de joc** es determina de la mateixa manera que la d'un jugador. Si la pilota toca a un tutor de joc, es considera que aquesta toca a terra al lloc on es troba el tutor de joc.

4.5 SALT ENTRE DOS

4.5.1 DEFINICIÓ DE SALT ENTRE DOS

- **Un salt entre dos** té lloc quan un tutor de joc llança la pilota en el cercle central entre qualsevol 2 adversaris al començament del primer període.
- 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.

4.5.2 PROCEDIMENT DE SALT ENTRE DOS

- 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.
- 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.
- El tutor de joc llançarà la pilota amunt verticalment entre els 2 adversaris a una altura tal que cap dels dos saltadors no la pugui agafar saltant.
- La pilota ha de ser picada amb la/les mà/mans per un o pels dos saltadors **després** d'haver assolit el punt més alt.

- Cap dels saltadors deixarà la seva posició fins que la pilota hagi estat tocada de manera lícita.
- 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.
- Si la pilota no és tocada com a mínim per un dels saltadors, es repetirà el salt entre dos.
- 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.

4.5.3 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 pilota o no s'hi posen d'acord.
- Ambdós equips cometen violació durant l'últim o únic tir lliure no reeixit.
- Una pilota viva queda retinguda entre l'anella i el tauler (excepte entre tirs lliures i després de l'últim o únic tir lliure seguit d' un servei en la prolongació de la línia central, enfront de la taula d'oficials).
- 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.

4.6 ALTERNANÇA DE POSSESIÓ

4.6.1 DEFINICIÓ ALTERNANÇA DE POSSESIÓ

El procés d'alternança de possessió és una manera de fer que la pilota esdevingui viva mitjançant un servei en lloc de fer ús d'un salt entre dos.

- El servei del procés d'alternança:
 - **Comença** quan la pilota és a disposició del jugador que efectua el servei.
 - **Acaba** quan:
 - La pilota toca o és legalment tocada per un jugador en la pista de joc.
 - L'equip que efectua el servei comet una violació.
 - Una pilota viva queda retinguda entre l'anella i el tauler durant un servei.

4.6.2 PROCEDIMENT D'ALTERNANÇA DE POSSESIÓ

- En totes les situacions de salt, els equips s'aniran alternant la possessió de la pilota per realitzar un servei des del punt més proper on s'ha produït la situació de salt.
- L'equip que no obtingui el control de la pilota després del salt entre dos inicial tindrà dret a la primera alternança de possessió.
- L'equip que disposés de l'alternança de possessió al final d'un període, començarà el període següent amb un servei de banda a la prolongació de la línia central, en front de la taula d'auxiliars, a menys s'hagi d'administrar una penalització de tirs lliures i servei.
- S'indicarà l'equip que disposa de l'alternança de possessió mitjançant una fletxa de possessió alterna que assenyali la direcció de la cistella de l'equip contrari. La direcció de la fletxa d'alternança de possessió es canviarà tot just finalitzat el servei d'alternança de possessió.
- Una violació comesa per un equip durant el seu servei de banda de la possessió d'alterna produirà la pèrdua del servei de possessió alterna. Llavors, es canviarà la fletxa d'alternança de possessió: es girarà immediatament, assenyalant l'equip no

infractor com a mereixedor de la propra possessió d'alternança en la següent situació de salt entre dos. El joc es reprendrà amb possessió de pilota per a l'equip no infractor per realitzar un servei de banda des del mateix punt del servei original.

- Una falta comesa per qualsevol dels dos equips:
 - Abans de l'inici d'un període que no sigui el primer.
 - Durant el servei d'alternança de possessió, no implica la pèrdua del dret d'alternança per a l'equip que té dret al servei.

4.7 COM ES JUGA LA PILOTA

4.7.1 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.

4.7.2 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 manera accidental no constitueix una violació.

4.8 CONTROL DE LA PILOTA

4.8.1 DEFINICIÓ

Un equip **obté** el control de la pilota quan un jugador d'aquest equip té el control d'una pilota viva perquè la manté o la bota o perquè té una pilota viva a la seva

disposició.

- El control de la pilota per un equip **continua** quan:
 - Un jugador del mateix equip té control de la pilota viva.
 - La pilota es passa entre membres del mateix equip.
- 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.

4.9 JUGADOR EN ACCIÓ DE TIR

4.9.1 DEFINICIÓ

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

Es produeix un cop de dits quan la pilota es dirigida amb la(les) mà(mans) cap a la cistella de l'equip contrari.

Es produeix una esmaixada quan la pilota s'introdueix cap a baix perquè entri a la cistella de l'equip contrari amb una o dues mans.

Un cop de dits i una esmaixada també es consideren una acció de tir.

4.9.2 L'ACCIÓ DE TIR A CISTELLA

- **Comença** quan el jugador ha iniciat el moviment continu que normalment precedeix el llançament de la pilota i, a judici de l'àrbitre, ha començat la temptativa de tir llançant, colpejant amb els dits o esmaixant la pilota vers la cistella de l'adversari.

- **Finalitza** quan la pilota hagi deixat la(les) mà(mans) del jugador. En cas d'un llançament en suspensió finalitzarà quan ambdós peus tornen a tocar el terra.
- Un jugador podria agafar els braços d'un adversari que intenta encistellar, evitant d'aquesta manera que aconseguixi la cistella; tot i això, es considera que el jugador ha efectuat un tir a cistella. En aquest cas, no serà imprescindible que la pilota abandoni la(les) mà(mans) del jugador.

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

- El **moviment continu** en una acció de tir:
 - Comença quan la pilota es troba a la mà o a les mans del jugador i aquest inicia l'acció de tirar, generalment un gest cap amunt.
 - Pot incloure el moviment del braç o dels braços i/o del cos que el jugador pot fer en la temptativa de tirar a cistella.
 - Finalitza quan la pilota ha deixat la(les) mà(mans) del jugador o si es produeix una d'acció de tir totalment nova.

4.10 CISTELLA: QUAN ES MARCA I EL SEU VALOR

4.10.1 DEFINICIÓ

- Una cistella és reeixida quan una pilota viva entra en la cistella per la part superior, i s'hi queda o bé hi passa a través.
- Una pilota es considera que està dins la cistella quan fins i tot la part més mínima del seu volum és dins i per sota del nivell de l'anella.

4.10.2 REGLA

- Es concedeix una cistella a l'equip que ataca a la cistella adversària en la qual la pilota ha entrat de la següent forma:
 - Una cistellada llançada des del 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 o únic tir lliure, un jugador atacant o defensor toca la pilota legalment abans que entri a cistella, la cistella valdrà 2 punts.
- 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.
- Si un jugador encistella **deliberadament** en la seva **pròpia cistella**, es produeix una violació i el bàsquet no serà vàlid.
- Si un jugador provoca que tota la pilota traspassi la cistella per sota es produeix una violació.

4.11 SERVEI

4.11.1 DEFINICIÓ

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.

4.11.2 PROCEDIMENT

- Un tutor de joc ha de lliurar o posar la pilota a disposició del jugador que ha d'efectuar el servei. També podrà llançar o botar la pilota cap al jugador.
- El jugador efectuarà un servei des del punt més proper on s'ha comès la infracció o des del punt on el tutor de joc ha aturat el joc, excepte directament des de darrere del tauler.
- El servei des de la prolongació de la línia central, davant de la taula d'anotadors, es realitzarà en les següents situacions:
 - Al començament de tots els períodes amb l'excepció del primer.
 - Després d'un o diversos tirs lliures d'una falta tècnica, antiesportiva o desqualificant.

- El jugador encarregat d'efectuar el servei col·locarà un peu a cada costat de la prolongació de la línia central i tindrà dret a passar la pilota a un company situat a qualsevol lloc de la pista de joc.
- Quan el rellotge de partit mostri 2:00 minuts o menys en el quart període o en qualsevol període extra, després d'un temps mort concedit a l'equip que té dret a la possessió de la pilota en la seva pista defensiva, el servei conseqüent es farà a la línia de servei de la pista davantera enfront la taula d'auxiliars.
- 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 servei corresponent s'efectuarà des del lloc més proper del lloc on s'ha comès la infracció.
- Sempre que la pilota entra a cistella, però el llançament de camp o el tir lliure no és vàlid, el servei des de fora de la pista es farà a l'alçada de la prolongació de la línia de tirs lliures.
- Després d'una cistella de camp vàlida o d'un últim o únic 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.
- El jugador que fa el servei es pot moure lateralment i/o cap enrere i/o 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.

4.11.3 REGLA

- El jugador que fa el servei des de fora de la pista **no pot**:
 - Trigar més de 5 segons a deixar anar la pilota.
 - Trepitjar al terreny de joc abans de deixar anar la pilota.
 - 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 de moure's cap enrere perpendicularment a la línia, sempre que les circumstàncies ho permetin.
- Durant el servei, qualsevol altre jugador **no pot**:
 - 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.

4.11.4 SANCIÓ

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

4.12 TEMPS MORT

4.12.1 DEFINICIÓ

Un temps mort és una interrupció del partit demanada per l'entrenador o delegat.

4.12.2 REGLA

- Tots els temps morts tindran una durada d'1 minut.
- Es pot concedir un temps mort durant una oportunitat de temps mort.
- Una oportunitat de temps mort comença:
 - Per ambdós equips, quan una pilota esdevé morta, el rellotge de partit està aturat i el tutor de joc ha acabat de comunicar-se amb la taula d'auxiliars.
 - Per ambdós equips, quan la pilota queda morta després de l'únic o últim tir lliure reeixit.

- Per a l'equip que no ha encistellat, si es converteix un tir de camp.
- Una oportunitat de temps mort acaba quan la pilota es troba a disposició d'un jugador per efectuar un servei de banda o per el primer o únic tir lliure.
- Cada equip tindrà a la seva disposició:
 - 2 temps morts durant la primera part.
 - 3 temps morts durant la segona part, amb un màxim de 2 d'aquests temps morts als dos darrers minuts de la segona part.
 - 1 temps mort durant cadascun dels períodes extrems.
- Els temps morts que no s'hagin utilitzat no podran acumular-se per a la següent part o període extra.

4.12.3 PROCEDIMENT

- Només l'entrenador o delegat té el dret de demanar un temps mort. Per fer-ho ha d'establir un contacte visual amb l'anotador o presentar-se prop de taula d'auxiliars i demanar clarament un temps mort, tot fent amb les mans el senyal convencional corresponent.
- Una petició de temps mort només es pot cancel·lar abans que l'anotador faci sonar el senyal comunicant aquesta sol·licitud.
- Tant aviat com comenci una oportunitat de temps mort, l'anotador ha d'indicar als tutors de joc que ha estat 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.
- Si qualsevol dels dos equips realitza la sol·licitud de temps mort, després que la pilota es trobi a disposició del llançador pel primer o únic tir lliure, es concedirà el temps mort a qualsevol dels dos equips si:
 - L'últim o únic tir lliure és convertit.
 - Després de l'últim o únic tir lliure hi ha un servei des de la línia central, des del costat contrari al de la taula d'auxiliars.

- 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.
- Quan la falta es sanciona abans que la pilota esdevingui viva després de l'últim o únic llançament lliure. En aquest cas es concedeix el temps mort abans que s'administri la nova penalització.
- Quan es xiula una violació abans que la pilota estigui viva després de l'últim llançament lliure i que la sanció d'aquesta violació sigui un salt entre dos o un servei des de la línia de banda.

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

4.13 SUBSTITUCIÓ

4.13.1 DEFINICIÓ

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

4.13.2 REGLA

- Un equip pot canviar un o diversos jugadors durant una oportunitat de substitució.
- Una oportunitat de substitució comença:
 - Per ambdós equips, quan una pilota esdevé morta, el cronòmetre de joc és aturat i el tutor de joc ha acabat de comunicar-se amb la taula d'auxiliars.
 - Per ambdós equips, quan la pilota queda morta després de l'últim o únic 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 quart període o de qualsevol període extra.

- Una oportunitat de substitució acaba quan la pilota és a disposició d'un jugador per un servei de banda o per al primer o únic tir lliure.
- 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.
- 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, quan el rellotge del partit reflexi 2:00 o menys del quart període o de qualsevol període extra, a no ser que un àrbitre hagi aturat el partit.

4.13.3 PROCEDIMENT

- Només el substituït té el dret a demanar un canvi. Ho ha de demanar ell (ni l'entrenador ni el seu delegat), s'ha de presentar personalment a l'anotador i demanar clarament la substitució, realitzant el senyal convencional correcte amb les mans.
- Una petició de substitució només pot ser anul·lada abans no soni el senyal de l'anotador.
- Tant bon punt hi hagi una oportunitat de substitució, l'anotador indicarà que s'ha fet una petició de substitució fent sonar el senyal.
- El substituït ha de romandre fora dels límits de la pista fins que el tutor de joc faci sonar el xiulet, faci el senyal de substitució i li permeti a entrar al terreny de joc.
- El jugador que ha estat substituït pot anar directament a la seva banqueta d'equip, sense informar l'anotador ni al tutor de joc.
- 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 (30 segons aproximadament). Si a judici del tutor de joc, 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.

- Si una substitució es demana durant un temps mort d'equip o un interval de joc que no sigui l'interval entre la primera i la segona part, el substitut haurà d'informar a l'anotador abans d'entrar al terreny.
- Si el llançador de tirs lliures ha de ser substituït perquè:
 - Està lesionat.
 - Ha comès les seves 5 faltes.
 - 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.
- Si qualsevol equip sol·licita una substitució després que la pilota es trobi a disposició del llançador per al primer o únic tir lliure, es concedirà si:
 - L'últim o únic tir lliure és convertit.
 - A continuació de l'últim o únic tir lliure hi ha un servei des de la prolongació de la línia central, des del costat contrari al de la taula d'auxiliars.
 - Es sanciona una falta entre els tirs lliures. En aquest cas es completaran el o els tirs lliures i es concedirà la substitució abans d'administrar la nova penalització.
 - Es sanciona una falta abans que la pilota esdevingui viva després del darrer o únic 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 o únic tir lliure, en aquest cas, es concedirà la substitució abans d'administrar el servei.
- En el cas de sèries consecutives de tirs lliures originats per més de 1 falta, cada sèrie es considerarà per separat.
- En aquestes categories no existeix la norma d'alineació, per tant els entrenadors tenen la possibilitat de fer els canvis com ho creguin oportú. També es pot donar el cas de que un jugador no participi en el partit. Encara que entenem que és poc

formatiu i ètic no fer jugar un partit a un noi en edat escolar, en aquest cas és una acció legal. Per aquest motiu en aquestes categories es poden inscriure tots els jugadors que l'entrenador vulgui (fins a un màxim de 12) encara que no siguin presents a la pista al moment d'iniciar-se el partit.

4.14 PARTIT PERDUT PER INCOMPAREIXENÇA

4.14.1 REGLA

Un equip perdrà un partit per incompareixença si:

- L'equip no és present o no pot presentar 5 jugadors preparats per a jugar, 10 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 del tutor de joc.

4.14.2 SANCIÓ

- S'adjudica el partit als adversaris i el tempteig serà de **0 a 2**. A més, l'equip que no ha comparegut rebrà **-2** punts en la classificació.

4.15 PARTIT PERDUT PER INFERIORITAT

4.15.1 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.

4.15.2 SANCIÓ

- S'ha de fer un full d'informe ben detallat i presentar-lo al comitè de competició.
- Si l'equip al qual s'adjudica el partit té el marcador a favor quan s'atura el joc, es donarà per bona aquesta puntuació. Si l'equip al qual s'adjudica el partit no es troba per davant al marcador, la puntuació serà de 2 a 0 a favor seu. L'equip que ha perdut per inferioritat rebrà 1 punt en la classificació.

5. INFRACCIONS DEL JOC

5.1 INFRACCIONS

5.1.1 DEFINICIÓ

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

5.1.2 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.

5.2 JUGADOR FORA DEL TERRENY DE JOC I PILOTA FORA DEL TERRENY DE JOC

5.2.1 DEFINICIÓ

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

5.2.2 REGLA

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

5.3 DRIBLATGE

5.3.1 DEFINICIÓ

- Un driblatge és el moviment d'una pilota viva causat per un jugador que controla la pilota i la llança, colpeja o la fa rodar per terra o la llança deliberadament contra el tauler.
- 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 per terra, la bota o deliberadament la llança contra el tauler i la torna a tocar abans no sigui tocada per un altre jugador.
- **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.
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 les mans.

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

- No són driblatges les accions següents:
 - Els llançaments successius a cistella.

- 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.

5.3.2 REGLA

- Un jugador no 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.

5.4 AVANÇAMENT IL·LEGAL

5.4.1 DEFINICIÓ

- **Avançament il·legal és moure** il·legalment un o tots dos peus en qualsevol direcció sobrepassant els límits definits mentre es sosté una pilota viva dins del terreny de joc.
- Un **pivot** és el moviment legal en el qual un jugador que té agafada una pilota viva a la pista dóna un pas o més d'un pas en qualsevol direcció amb el mateix peu, mentre l'altre, anomenat peu de pivot, es manté fix en el punt de contacte amb el terra.

5.4.2 REGLA

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

- Quan es troba amb els dos peus a terra:
 - Quan aixequi un peu, l'altre peu esdevindrà peu de pivot.
- Quan estigui en moviment:
 - Si un peu està en contacte amb el terra, aquest peu esdevé peu de pivot.
 - Si cap dels peus està en contacte amb el terra i el jugador cau recolzant ambdós peus a la vegada, en el moment en què n'aixequi un, l'altre peu es converteix en el peu de pivot.
 - Si cap peu es troba en contacte amb el terra i el jugador cau sobre un peu, aquest es converteix en el peu de pivot. Si el jugador salta recolzant-se en aquest peu i torna a caure recolzant-los tots dos a la vegada, cap dels dos serà peu de pivot.
- **Jugador que avança amb la pilota després d'haver establert un peu de pivot mentre té el control d'una pilota viva en la pista de joc:**
 - Es troba estàtic amb els dos peus en contacte amb el terra:
 - Per a començar un regat, el peu de pivot no es podrà aixecar abans que la pilota surti de la(les) seva(seves) mà(mans).
 - 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 les seves mans.
 - Quan estigui en moviment :
 - Per passar o llançar a cistella, podrà saltar sobre el peu de pivot i caure amb un o ambdós peus a la vegada. A continuació podrà aixecar un o ambdós peus però cap dels dos podrà tocar el terra abans que la pilota hagi abandonat la(les) seva(seves) mà(mans).
 - Per iniciar un driblatge, no podrà aixecar el peu de pivot fins que la pilota hagi abandonat la(les) mà(mans).
 - Quan s'aturi i cap peu és el peu de pivot:
 - Per començar un regat, cap peu es podrà aixecar abans que la pilota surti de la(les) seva(seves) mà(mans).
 - Per passar o llançar a cistella, es pot aixecar un o ambdós peus, però haurà de deixar anar la pilota de la(les) seva(seves) mà(mans) abans de tornar a caure a terra amb qualsevol dels dos peus.

– **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.

5.5 SEGONS

5.5.1 REGLA

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

5.6 8 SEGONS

5.6.1 REGLA

- Quan:
 - Un jugador a la seva pista de darrere obtingui el control d'una pilota viva.

- 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.
- 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 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 tutor de joc que té part del seu cos en contacte amb la pista davantera de l'equip amb control de la pilota.
 - Durant un regat 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 del davant.
- 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 situació de salt entre dos.
 - Una falta doble.
 - La cancel·lació de penalitzacions iguals en contra d'ambdós equips.

5.7 24 SEGONS

5.7.1 REGLA

- Quan:
 - Un jugador pren el control d'una pilota **viva** en el terreny **de joc**.

- En un servei la pilota toca o és legalment tocada per algun jugador a la pista de joc i l'equip del jugador que ha fet el servei manté el control de la pilota, aquest equip ha de llançar a cistella dins dels 24 segons següents.

Perquè es consideri un llançament a cistella dins dels 24 segons següents:

- La pilota ha de deixar la(les) mà(mans) del llançador abans que soni el senyal del rellotge de llançament.
- Després que la pilota hagi deixat la(les) mà(mans) del llançador, la pilota ha de tocar l'anella o entrar dintre de la cistella.

– Quan **es produeix un llançament de camp a prop de finalitzar el compte de 24 segons** i sona el senyal del rellotge de llançament mentre la pilota és a l'aire:

- Si la pilota entra a la cistella, no tindrà lloc una violació, s'ignorarà el senyal i el bàsquet serà vàlid.
- Si la pilota toca l'anella però no entra, no hi haurà violació, s'ignorarà el senyal i el joc continuarà.
- Si la pilota no toca l'anella, tindrà lloc una violació. No obstant això, si l'equip contrari obtingués un control de la pilota immediat i clar, en aquest cas s'ignorarà el senyal i el joc continuarà.

5.7.2 PROCEDIMENT

- El rellotge de llançament es reiniciarà sempre que el joc sigui aturat per un tutor de joc:
- Per una falta o violació comesa per l'equip que no té el control de la pilota.
 - Per qualsevol raó atribuïble a l'equip que no té el control de la pilota.
 - Per qualsevol raó vàlida no atribuïble a cap dels equips.

En aquestes situacions la possessió de la pilota es concedirà al mateix equip que tenia abans el control de la pilota. Llavors:

- Si el servei de banda és administrat a la pista del darrere, el rellotge de llançament s'haurà de tornar a 24 segons.

- Si el servei de banda és administrat a la pista davantera, el rellotge de llançament s'ajustarà de la següent manera:
 - Si queden 14 segons o més en el rellotge de llançament en el moment en què el joc s'ha aturat, no es reiniciarà el rellotge de llançament i el joc es reprendrà amb el temps que restava quan es va aturar el partit.
 - Si queden 13 o menys segons en el rellotge de llançament en el moment en què el joc s'ha aturat, el rellotge de llançament es reiniciarà a 14 segons.

Malgrat tot, si el partit és aturat per un tutor de joc per qualsevol raó no imputable a qualsevol dels equips i, a judici d'un tutor de joc, el fet de reiniciar el rellotge de llançament deixaria en desavantatge a l'equip contrari, el compte del rellotge de llançament continuarà des del temps en què ha estat aturat.

- El rellotge de llançament es reiniciarà a 24 segons sempre que es concedeixi un servei a l'equip adversari després que un àrbitre hagi aturat el joc a causa d'una falta o una violació comesa per l'equip amb control de pilota.
- Després que la pilota toqui l'anella de la cistella dels contraris, el rellotge de llançament es reiniciarà:
 - a 24 segons, si l'equip contrari obté el control de la pilota o,
 - a 14 segons, si l'equip que obté el control de la pilota és el mateix equip que tenia el control de la pilota abans que la pilota toqués l'anella.

5.8 CAMP ENRERE

5.8.1 DEFINICIÓ

- Un equip té el control de la pilota viva a la seva pista davantera si:
 - 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.
- 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 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.

5.8.2 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.

5.8.3 SANCIÓ

La pilota es concedeix als adversaris per a un servei de banda en la seva pista davantera en el lloc més proper a la infracció, excepte directament darrere del tauler.

5.9 INTERPOSICIÓ PASSADA I INTERFERÈNCIA

5.9.1 DEFINICIÓ

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

- Esdevé morta.

5.9.2 REGLA

- 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,
 - Després que hagi tocat el tauler.
- Es produeix una **interposició en un tir lliure**, quan un jugador toca la pilota mentre aquesta està en la seva trajectòria cap a l'anella i abans que toqui l'anella.
- 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.
- Es produeix una **interferència** quan:
 - Després d'un llançament a cistella o l'últim o únic 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 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 tutor de joc, s'impedeix que la pilota entri a la cistella o es provoca que entri en la cistella.
 - Un jugador agafa l'anella per jugar la pilota.
- Quan:
 - Un tutor de joc fa sonar el xiulet mentre la pilota està en mans d'un jugador que es troba en acció de tir, o la pilota es troba enlaire en un tir a cistella,
 - El senyal del rellotge de joc sona per indicar la fi d'un període mentre la pilota està enlaire en un llançament a cistella.

Cap jugador no podrà tocar la pilota després que la pilota hagi tocat la cistella mentre tingui possibilitats d'entrar a la cistella.

5.9.3 SANCIÓ

- 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.
- 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 llançat des de l'àrea de cistella de 3 punts.

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

6.1 FALTES

6.1.1 DEFINICIÓ

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

6.2 CONTACTES: PRINCIPIS GENERALS

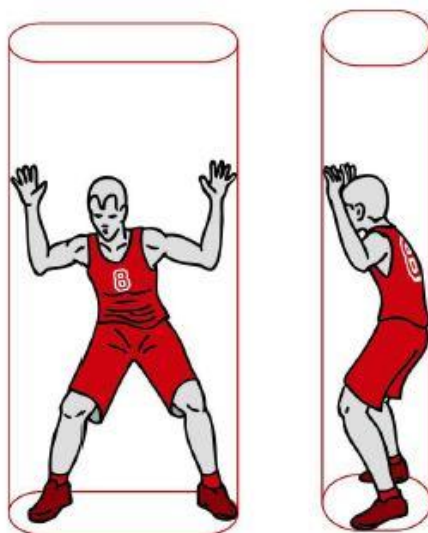
6.2.1 PRINCIPI DEL CILINDRE

El principi del cilindre es defineix com l'espai dintre d'un cilindre imaginari ocupat per un jugador a la pista. Inclou l'espai per sobre del jugador i està delimitat:

- **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 amb els braços doblegats pels colzes de manera que els avantbraços i les mans estiguin aixecades.

FIGURA 4: PRINCIPI DEL CILINDRE



6.2.2 PRINCIPI 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.

6.2.3 POSICIÓ LEGAL DE DEFENSA

Un defensor estableix una posició legal de defensa quan:

- Està de cara a l'adversari.
- 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.

6.2.4 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 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 tutor de joc 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.

6.2.5 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.

6.2.6 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 adversari 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.

6.2.7 PANTALLA 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.

6.2.8 CARRERGAR

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

6.2.9 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.

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.

6.2.10 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 tutors de joc 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.

Es considera una falta d'un **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 **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.

6.2.11 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.

6.2.12 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.

6.2.13 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.

6.2.14 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.

6.3 FALTA PERSONAL

6.3.1 DEFINICIÓ

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.

6.3.2 SANCIÓ

S'anotarà una falta personal a l'infractor.

- 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 la falta es comet sobre un jugador que està en acció de tir, se li concedirà el següent nombre de tirs lliures:
 - Si encistella des del terreny de joc, aquest bàsquet serà vàlid i a més es concedirà 1 llançament lliure.
 - Si es tracta d'un llançament des de l'àrea de 2 punts no reeixit, es concediran 2 tirs lliures.
 - Si es tracta d'un llançament des de l'àrea de 3 punts no reeixit, es concediran 3 tirs lliures.
 - Si un jugador rep una falta al mateix temps o just abans de que soni el senyal del rellotge del partit indicant el final d'un període o període extra o soni el senyal del rellotge de llançament, mentre la pilota és a la(les) mà(mans) del llançador i aquesta entra a cistella, aquesta no comptarà i es concediran 2 o 3 tirs lliures.
 -

6.4 DOBLE FALTA

6.4.1 DEFINICIÓ

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

6.4.2 SANCIÓ

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

Si, aproximadament al mateix temps de la doble falta:

- S'aconsegueix una cistella, o es converteix l'últim o únic tir lliure, es concedirà la pilota a l'equip que l'ha rebut perquè realitzi un servei des de qualsevol lloc de la línia de fons.
- 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.

6.5 FALTA TÈCNICA

6.5.1 REGLES DE CONDUCTA

- El desenvolupament normal del joc exigeix la total i lleial col·laboració dels jugadors i dels membre de la banqueta de l'equip amb els tutors de joc i auxiliars de taula.
- 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.
- Es considerarà una falta tècnica qualsevol falta de cooperació o desobediència deliberada o reiterada a l'esperit i propòsit d'aquesta regla.

- Els tutors de joc 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.
- 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.

6.5.2 VIOLÈNCIA

- 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 tutors de joc, i, si cal, per les forces de manteniment de l'ordre públic.
- Cada vegada que es produeixin actes de caràcter violent en els que es vegin implicats jugadors o membres de la banqueta de l'equip a la pista de joc o a les seves proximitats, els tutors de joc han de prendre les mesures necessàries per a tallar-les.
- Tota persona, entre les mencionades, responsable d'una agressió flagrant contra adversaris o tutors de joc ha de ser desqualificada del joc. Tot seguit el tutor de joc haurà d'informar de l'incident al responsable de la competició.
- Els tutors de joc no poden permetre cap acció física duta a terme per jugadors o per membres de la banqueta de l'equip que pugui comportar malmetre qualsevol equipament relacionat amb el joc.

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

Si aquesta conducta es reproduïx, es sancionarà immediatament amb una falta tècnica a la(les) persona(es) implicada(es).

6.5.3 DEFINICIÓ

- Una falta tècnica és una falta de jugador que no implica contacte, de caràcter de conducta, que inclou però no es limita a:
 - o Mostrar-se indiferent als advertiments dels tutors de joc.
 - o Tocar irrespectuosament els tutors de joc, oficials de taula o membres de la banqueta d'equip.
 - o Dirigir-se irrespectuosament als tutors de joc, auxiliars de taula o jugadors.
 - o Usar un llenguatge o realitzar gestos susceptibles d'ofendre o d'incitar els espectadors.
 - o Molestar un adversari o impedir-li la visió del joc movent les mans davant dels seus ulls.
 - o Moviment excessiu dels colzes.
 - o Retardar el joc deliberadament tocant la pilota després que aquesta travessi la cistella o també per evitar que un servei es realitzi amb rapidesa.
 - o Deixar-se caure per simular una falta.
- Una falta tècnica dels membres de la banqueta de l'equip es comet pel fet de dirigir-se o tocar irrespectuosament els tutors de joc, oficials de taula o adversaris, o per una infracció de caràcter de conducta o administratiu.
- Un jugador serà desqualificat per la resta del partit, quan sigui sancionat amb 2 faltes tècniques.
- L'entrenador serà desqualificat per la resta del partit quan:
 - o Hagi estat sancionat amb 2 faltes tècniques ('C') com a resultat del seu comportament personal antiesportiu
 - o Hagi estat sancionat amb 3 faltes tècniques, totes ('B') o una d'elles ('C') com a conseqüència del comportament antiesportiu d'altres membres de la banqueta de l'equip.

6.5.4 SANCIÓ

- 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 dels membres de la banqueta de l'equip s'anotarà una falta tècnica a l'entrenador i no comptarà per les faltes d'equip.
- Es concediran 1 tir lliure als adversaris, seguit de:
 - Un servei de banda a la prolongació de la línia de mig camp, enfront a la taula d'anotadors.

6.6 FALTA ANTIESPORTIVA

6.6.1 DEFINICIÓ

- Una falta antiesportiva és una falta comesa per un jugador que implica un contacte i que a judici del tutor de joc és:
 - Un esforç no legítim de 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.
 - Un contacte del jugador defensor pel darrere o lateralment sobre un oponent, en un intent d'aturar un contraatac quan ja no queda cap altre jugador defensor entre el jugador atacant i la cistella.
- Els tutors de joc han de valorar les faltes antiesportives de forma consistent durant tot el partit i jutjar només l'acció.

6.6.2 SANCIÓ

- S'anotarà una falta antiesportiva a l'infractor:
- Es concediran tir(s) lliure(s) al jugador que ha rebut la falta, seguit de:
 - Un servei de banda a la prolongació de la línia central, enfront a la taula d'auxiliars.

El nombre de tirs lliures concedits serà el següent:

- Si la falta ha estat comesa contra un jugador que no estava en acció de tir: 2 llançaments lliures.
 - Si la falta ha estat comesa contra 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.
- Un jugador serà desqualificat pel que resta de partit quan se li carreguin 2 faltes antiesportives.

6.7 FALTA DESQUALIFICANT

6.7.1 DEFINICIÓ

- Una falta desqualificant és qualsevol acció antiesportiva flagrant comesa per un jugador o pels membres de la banqueta de l'equip.
- Un entrenador que ha rebut una falta desqualificant ha de ser substituït per l'entrenador adjunt inscrit en l'acta del partit. Si no hi ha cap entrenador adjunt inscrit, haurà de ser substituït pel capità (CAP).

6.7.2 REGLA

- S'anotarà una falta desqualificant a l'infractor.
- 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.
- Es concediran tir(s) lliure(s):
 - A qualsevol adversari, designat pel seu entrenador, en el cas de faltes que no impliquin contacte.
 - Al jugador al qual li han fet la falta, en el cas de faltes amb contacte.
- Seguits de:
 - Un servei de banda des de la prolongació de la línia central, enfront la taula d'auxiliars.

- Un salt entre dos en el cercle central per començar el primer període.
- 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

6.8 BARALLES

6.8.1 DEFINICIÓ

Una baralla és una acció física mútua entre 2 o més adversaris (jugadors i components de la banqueta de l'equip).

6.8.2 REGLA

- Tot suplent, jugador eliminat o acompanyant que surt dels límits de la banqueta d'equip amb motiu d'una baralla o durant les situacions que poden portar a una baralla, serà desqualificat.
- Només l'entrenador i/o delegat 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 tutors d'ejoc per mantenir o restablir l'ordre. En aquest cas no serà(n) desqualificat(s).
- Si l'entrenador i/o delegat 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).

6.8.3 SANCIÓ

- Independentment del nombre de components de la banqueta de l'equip desqualificats per sortir dels límits de la banqueta, es carregarà una única falta tècnica (B') a l'entrenador.
- Si components de les banquetes d'ambdós equips són desqualificats 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'aconsegueix una cistella de camp vàlida, la pilota haurà de ser concedida a l'equip que ha rebut la cistella per realitzar un servei des de qualsevol posició de la línia de fons.
- Un equip tenia el control de la pilota o el dret d'aquesta, es concedirà la pilota perquè realitzi un servei des de la prolongació de la línia central, enfront de la taula d'auxiliars.
 - Cap equip té el control de la pilota ni el dret de tenir-la, es produeix una situació de salt entre dos.

7.1 FALTA DESQUALIFICANT

7.1.1 5 FALTES PER JUGADOR

- Un jugador que ha comès 5 faltes, n'ha de ser informat pel tutor de joc i ha d'abandonar la pista immediatament. Ha de ser substituït abans de 30 segons.
- 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.

7.2 FALTES D'EQUIP: SANCIÓ

7.2.1 DEFINICIÓ

- 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 quan ha comès 4 faltes en un període.
- Totes les faltes dels membres de l'equip comeses durant un interval de joc es consideraran que formen part com del període o període extra posterior.
- Totes les faltes d'equip comeses en qualsevol període extra es consideraran com si s'haguessin comès durant el quart període.

7.2.2 REGLA

- Quan un equip es troba en la situació de penalització per faltes d'equip, totes les faltes personals següents comeses sobre un jugador que no es troba en acció de tir seran sancionades amb 2 tirs lliures, en comptes de donar possessió a l'equip per a fer un servei. El tir o tirs lliures els llançarà el jugador sobre el qual es va cometre la falta.
- 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 disposava de la pilota per fer un servei, la falta personal es sancionarà amb un servei per l'equip contrari.

7.3 SITUACIONS ESPECIALS

7.3.1 DEFINICIÓ

Durant el moment que el rellotge està aturat després d'una infracció, poden ocórrer **situacions especials** quan es comet una falta o faltes addicionals.

7.3.2 PROCEDIMENT

- S'anotaran totes les faltes i s'identificaran les sancions.
- Es determinarà l'ordre segons el qual s'han comès totes les infraccions.
- 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.
- El dret a la possessió de pilota com a part de l'última penalització anul·larà qualsevol dret anterior a la possessió de la pilota.
- Una vegada la pilota estigui viva pel primer o l'únic tir lliure o servei de banda, la sanció ja no pot ser cancel·lada amb una altra sanció.
- Totes les sancions pendents s'administraran segons l'ordre en què s'hagin comès.

7.4 LLANÇAMENTS LLIURES

7.4.1 DEFINICIÓ

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

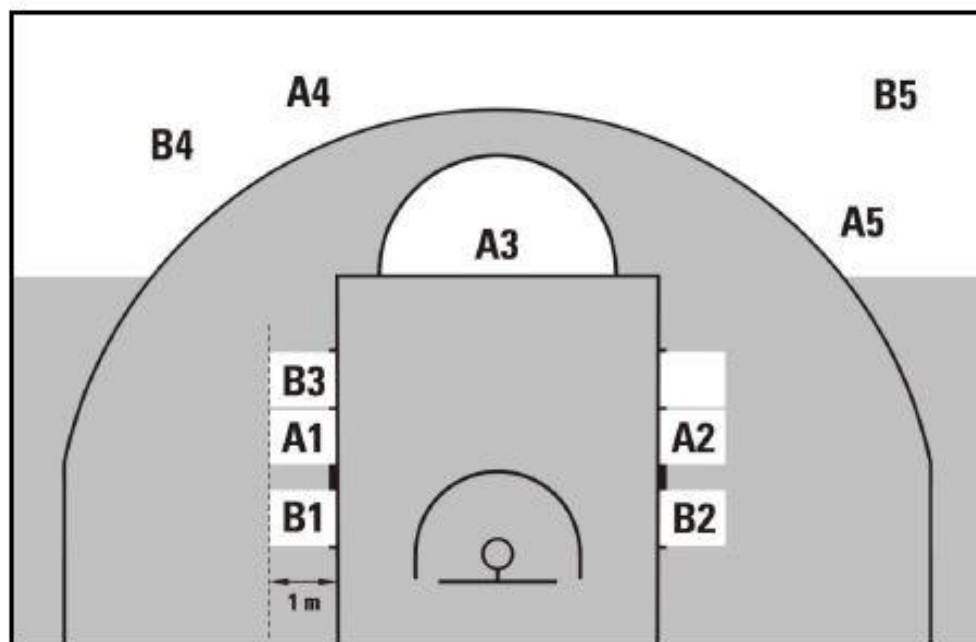
7.4.2 REGLA

- Quan s’assenyala una falta personal i la sanció és la concessió de tir(s) lliure(s):
 - El jugador objecte de la falta serà el que el(s) llenci.
 - Si hi ha una petició per substituir-lo, cal llançar 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.
- Quan s’assenyala una falta tècnica, qualsevol jugador de l’equip adversari designat pel seu entrenador podrà llançar els tirs lliures.
- El tirador de 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.
- Els jugadors situats en el passadís de tirs lliures tenen dret a ocupar posicions alternes en aquest passadís.

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 les mans del llançador.
- No distrauran el llançador del tir lliure amb les seves accions.

FIGURA 6: POSICIÓ DELS JUGADORS DURANT ELS TIRS LLIURES



- Els jugadors que no estan 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.
- Durant un o diversos tirs lliures que siguin seguits d'una 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.

7.4.3 SANCIO

- Si la violació és comesa pel tirador de tirs lliures el punt no serà vàlid. Qualsevol violació de qualsevol altre jugador que es produeixi just abans, aproximadament al mateix temps, o després de la violació comesa pel llançador del tir lliure serà ignorada.

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 una sanció que comporti un servei.

- Si **es converteix un tir lliure** i la violació la comet qualsevol jugador que no sigui el llançador:
 - El punt, si es converteix, 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 de la línia de fons

- Si **no es converteix el tir lliure** i comet la violació:
 - **El llançador o un company del seu equip** durant l'últim o únic 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 llançador, se li concedirà a aquest un nou tir lliure.
 - **Ambdós equips**, en l'últim o únic tir lliure, el joc es reprendrà amb una situació de salt.

7.5 ERRORS RECTIFICABLES

7.5.1 DEFINICIÓ

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

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

7.5.2 PROCEDIMENT GENERAL

- Per poder ser rectificables els errors esmentats anteriorment, els tutors de joc, auxiliars de taula han de descobrir-ho 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.

- Un tutor de joc pot aturar el joc tan bon punt descobreixi un error rectificable, a condició que això no posi un dels equips en situació de desavantatge.
- Seran vàlides les faltes comeses, els punts aconseguits, el temps transcorregut i tota altra activitat addicional que pugui haver ocorregut després de l'error i abans del seu descobriment.
- Després de corregir l'error, i si aquest reglament no indica el contrari, es reprendrà el joc des del punt on s'ha aturat per corregir l'error. 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.

8.1 ELS TUTORS DE JOC, AUXILIARS DE TAULA

- **El tutor de joc** serà principal. Estaran assistits pels auxiliars de taula, si hi és present.
- **Els auxiliars de taula** serà un anotador i cronometrador.
- Els tutors de joc designats per a un partit no han de tenir cap vinculació amb cap dels equips representats a la pista de joc.
- L'uniforme dels tutors de joc i auxiliars de taula està compost per una samarreta vermella i/o negre, pantaló llarg negre, sabatilles de basquetbol negres i mitjons negres.

8.2 EL TUTOR DE JOC PRINCIPAL: DEURES I OBLIGACIONS

L'àrbitre principal ha de:

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

- 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 de la millor qualitat que tingui disponible.
- No permetrà que els jugadors portin al damunt objectes que puguin causar lesions a altres jugadors.
- Administrarà el salt entre dos inicial del primer període i el servei a l'inici de la resta de períodes.
- Té el poder d'aturar el joc quan les condicions ho justifiquin.
- També té l'autoritat per determinar si un equip ha de perdre el partit per incompareixença.
- Ha de repassar acuradament l'acta del partit al final del temps de joc, o en qualsevol moment en què ho cregui necessari.
- Aprovarà i repassarà l'acta al final de cada període de joc i al final del partit, **finalitzant** d'aquesta manera la **vinculació** dels tutors de joc amb el partit. **L'autoritat** dels tutors de joc **començarà** quan arribin al terreny de joc **20**

minuts abans de l'hora programada per a l'inici del partit i finalitzarà, quan surti de la instal·lació.

- Farà constar en el revers de l'acta, abans de signar-la:
 - o Qualsevol incompareixença o falta desqualificant,
 - o Qualsevol conducta antiesportiva dels jugadors o dels membres de la banqueta 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, el tutor de joc haurà d'enviar un informe detallat als organitzadors de la competició.

8.3 EL TUTOR DE JOC: DRETS I OBLIGACIONS

- Els tutors de joc 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.
- Els tutors de joc faran sonar el xiulet quan es cometi una infracció de les regles, quan finalitzi un període 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.
- Per determinar si un contacte o violació han de ser sancionats, per cada cas, els tutors de joc hauran de tenir en consideració i sospesar els següents principis fonamentals:
 - o L'esperit i la intenció de les regles i la necessitat de mantenir la integritat del joc.
 - o Consistència en l'aplicació del concepte "avantatge - desavantatge". Els tutors de joc 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.
 - o Consistència a aplicar el sentit comú en cada partit, fixant-se 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.
- Si un tutor de joc es lesiona, i no pot continuar el partit queda suspès per un altre dia i hora que establiran els equips.
- **Les decisions adoptades pels tutors de joc són definitives i no es poden discutir ni ignorar.**

8.4 L'ANOTADOR: DEURES

- **L'anotador** ha d'utilitzar l'acta oficial 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 substituïts que participaran en el partit. Quan es comet una infracció referent al 5 inicial, les substitucions o nombre de jugador, avisarà el tutor de joc més proper tan aviat com sigui possible.
 - El tempteig arrossegat, anotant els llançaments i els tirs lliures aconseguits.
 - Les faltes personals i tècniques assenyalades a cada jugador. Ha d'advertir immediatament a un tutor de joc quan un jugador cometi la 5ena falta. Així mateix, ha d'enregistrar les faltes tècniques atribuïdes a cada entrenador i advertir immediatament tutor de joc quan un entrenador hagi estat desqualificat.

Igualment haurà de notificar als tutors de joc immediatament quan un jugador hagi comès 2 faltes antiesportives o 2 faltes tècniques i hagi de ser desqualificat.
 - Els temps morts. Notificarà als tutors de joc en la següent oportunitat de temps mort quan un equip hagi sol·licitat un temps mort i comunicarà a l'entrenador, quan l'entrenador no disposi de més temps morts en cada part o període extra.
 - La següent posició d'alternança, movent la fletxa de possessió alterna. L'anotador canviarà la direcció de la fletxa quan finalitzi la primera part, ja que els equips intercanviaran les cistelles durant la segona part.

- **L'annotador** també:
 - o 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.
 - o Situarà els indicadors de faltes d'equip sobre la taula, en l'extrem més pròxim de la banqueta de l'equip que es troba en situació de penalització de faltes d'equip, quan la pilota estigui viva després que s'hagi comès la quarta falta d'equip al llarg d'un període.
 - o Efectuarà les substitucions.
 - o Farà sonar el seu senyal **només** quan la pilota sigui morta i abans que la pilota torni a estar viva. El senyal acústic de l'annotador no atura ni el rellotge de partit ni el joc i no fa pas que la pilota esdevingui morta.
- Si es descobreix un error d'annotació a l'acta:
 - o Durant el partit, l'annotador ha d'esperar a la primera pilota morta abans de fer sonar el senyal.
 - o Al final del temps de joc però abans de la signatura del tutor de joc, l'error ha de corregir-se, encara que aquesta correcció afecti el resultat final del partit.
 - o Després que el tutor de joc hagi signat l'acta, l'error no es podrà corregir.

8.5 EL CRONOMETRADOR: DEURES

- El cronometrador ha de tenir un rellotge de partit i un cronòmetre i:
 - o Mesurarà el temps de joc, temps morts i intervals de joc.
 - o S'assegurarà que el senyal soni de manera potent i automàtica al final del temps de joc d'un període.
 - o Emprarà qualsevol mitjà possible per avisar els tutors de joc de manera immediata si el senyal no sona o no és escoltat.
 - o Avisarà els equips i els tutors de joc almenys amb 3 minuts d'antelació a l'inici del tercer període.

- El cronometrador mesurarà el **temps de joc** de la següent manera:
 - o El rellotge de joc s'engegarà:
 - Durant un salt entre dos, quan la pilota és colpejada legalment per un saltador.
 - Després d'un únic o darrer tir lliure no encistellat si la pilota continua en joc, quan la pilota toca 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.
 - o El rellotge de joc s'ha d'aturar quan:
 - S'acaba el temps al final d'un període o si el propi rellotge no ha fet automàticament.
 - Un tutor de joc 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 quart període d'un partit o de qualsevol període extra.
 - Sona el senyal del rellotge de llançament i un equip té el control de la pilota.
- El cronometrador mesurarà els **temps morts** de la següent manera:
 - o Iniciarà el rellotge de joc immediatament després que el tutor de joc fa sonar el xiulet i fa el senyal de temps mort.
 - o Farà sonar el seu senyal quan hagin transcorregut 50 segons del temps mort.
 - o Farà sonar el senyal quan finalitza el temps mort.
- El cronometrador també controlarà els **interval·ls del joc** de la següent manera:
 - o Iniciarà el rellotge de joc tan bon punt finalitzi el període anterior.
 - o Farà sonar el senyal abans del primer i tercer períodes quan restin 3 minuts i 1.5 minuts pel seu inici.
 - o Farà sonar el senyal abans del segon i quart període i cada període extra quan manquin 30 segons pel seu inici.
 - o Farà sonar el senyal i al mateix temps aturarà el rellotge de joc tan bon punt finalitzi un interval de joc.

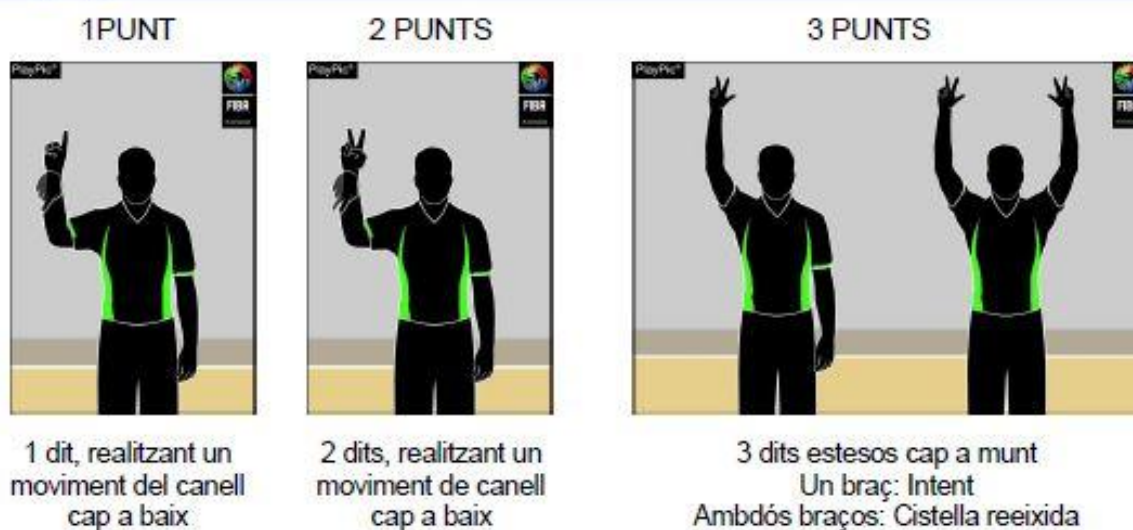
9.1 SENYALS OFICIALS

- Els senyals dels àrbitres il·lustrades en aquestes regles són les úniques oficials.
- Mentre s'assenyala a la taula d'anotadors, es recomana encaridament donar suport verbalment (en el cas de partits internacionals caldrà fer-ho en anglès)
- És important que els auxiliars de taula estiguin familiaritzats amb aquestes senyals.

Senyals relacionades amb el temps



Tempteig



Substitució i Temps mort

SUBSTITUCIÓ



Creuar els avantbraços

AUTORITZAR L'ENTRADA



Dirigir la palma oberta cap el cos

TEMPS MORT CARREGAT



Formar una T, mostrant el dit índex

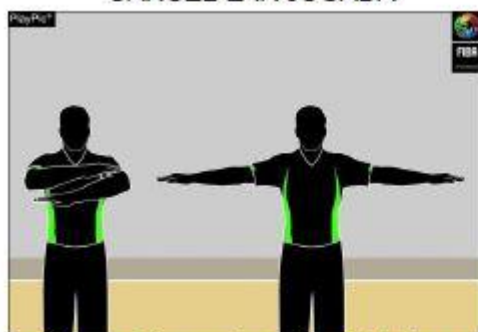
TEMPS MORT DE TELEVISIÓ



Obrir els braços amb els punys ancats

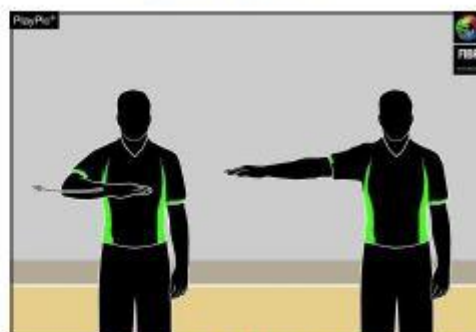
Informatives

ANULAR CISTELLA, CANCEL·LAR JUGADA



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

COMPTE VISIBLE



Comptar mentre es mou la palma oberta de la mà

COMUNICACIÓ



Dit polze cap a dalt

REINICI DEL RELLOTGE DE LLANÇAMENT



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

DIRECCIÓ DE JOC I/O FORA DE BANDA



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

SITUACIÓ DE PILOTA RETINGUDA/SALT



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

Violacions

**AVANÇAMENT
IL·LEGAL**



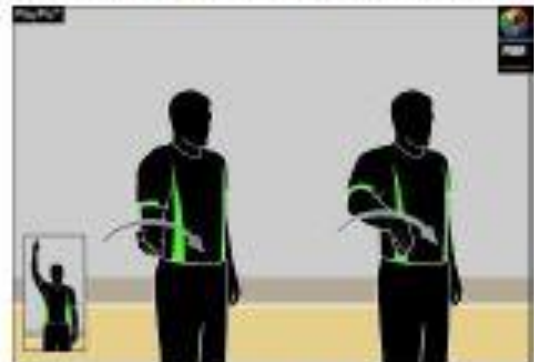
Rotar els punys

**DRIBLATGE
IL·LEGAL:
DOBLE DRIBLATGE**



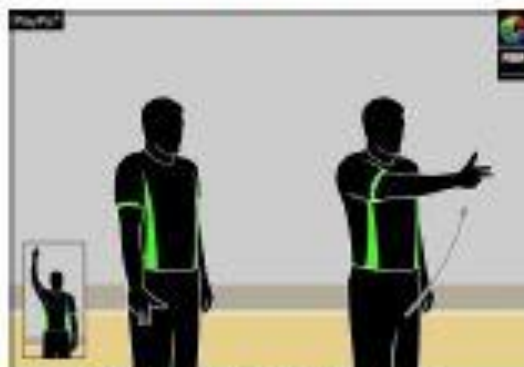
Pujar i baixar els
palmells de les mans

**DRIBLATGE IL·LEGAL:
ACOMPANYAR LA PILOTA (PALMING)**



Mitja rotació amb la palma de la mà.

3 SEGONS



Braç estès, mostrant tres dits

5 SEGONS



Mostrar 5 dits

8 SEGONS



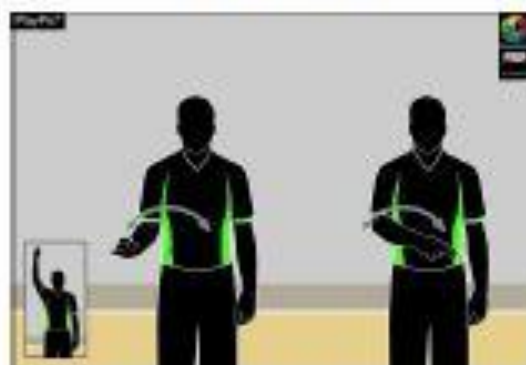
Mostrar 8 dits

24 SEGONS



Tocar l'espatlla amb
els dits

**PILOTA RETORNADA A LA PISTA DEL
DARRERE**



Fer rotar l'avantbraç dibuixant un semicercle
davant el cos

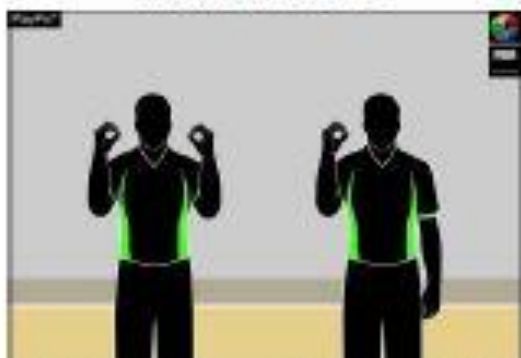
PEU INTENCIONAT



Assenyalar el peu amb
el dit índex

Números dels jugadors

NÚMEROS 00 i 0



Les dos mans mostrant el número

Mà dreta mostrant el número 0

NÚM. 1 -5



Mà dreta mostra el número de l'1 al 5

NÚM. 6 - 10



Mà dreta mostra el número 5, i la mà esquerra mostra el número de l'1 al 5

NÚM. 11 - 15



Mà dreta amb el puny tancat, mà esquerra mostra el número de l'1 al 5

NÚM. 16



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

NÚM. 24



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

Tipus de falta

AGAFAR



Agafar el canell cap avall

BLOQUEIG (DEFENSA)
PANTALLA IL·LEGAL
(ATAC)



Dues mans a la cintura

EMPENTAR O
CARREGAR SENSE
PILOTA



Imitar l'acció
d'empentar

TACTAR



Agafar-se la palma de
la mà i moure
endavant

NÚM. 40



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

NUM. 62



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

NÚM. 78



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

NÚM. 99



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

ÚS IL·LEGAL DE MANS



Colpejar el canell

CÀRREGA AMB PILOTA



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

CONTACTE IL·LEGALS SOBRE LA MÀ



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

BALANCEIG EXCESSIU DELS COLZES



Balancejar el colze cap enrere

COP AL CAP



Imitar el contacte al cap

FALTA DE L'EQUIP AMB CONTROL DE PILOTA



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

FALTA EN ACCIÓ DE TIR



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

FALTA SENSE ACCIÓ DE TIR



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

Comunicació a taula de l'administració de tirs lliures

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



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

DESPRÉS DE FALTA
DE L'EQUIP AMB CONTROL DE PILOTA



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

1 TIR LLIURE



1 dit aixecat

2 TIRS LLIURES



2 dits aixecats

3 TIRS LLIURES



3 dits aixecats

DOBLE
FALTA



Creuar els punys
tancats per sobre del
cap

FALTA
TÈCNICA



Formar una T amb els
palmes de les mans

FALTA
ANTIESPORTIVA



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

FALTA
DESQUALIFICANT



Aixecar els dos braços
amb els punys tancats

Administració de firs lliures – arbitres actiu (cap)

1 TIR LLIURE



1 dit horitzontal,
amb el braç paral·lel al
terra

2 TIRS LLIURES



2 dits horitzontals,
amb el braç paral·lel al
terra

3 TIRS LLIURES



3 dits horitzontals,
amb el braç paral·lel al
terra

Administració de firs lliures – arbitres passiu (cua)

1 TIR LLIURE



Dit index aixecat

2 TIRS LLIURES



Els dos braços
aixecats, amb els dits
junts

3 TIRS LLIURES



Els dos braços
aixecats, mostrant tres
dits a cada mà