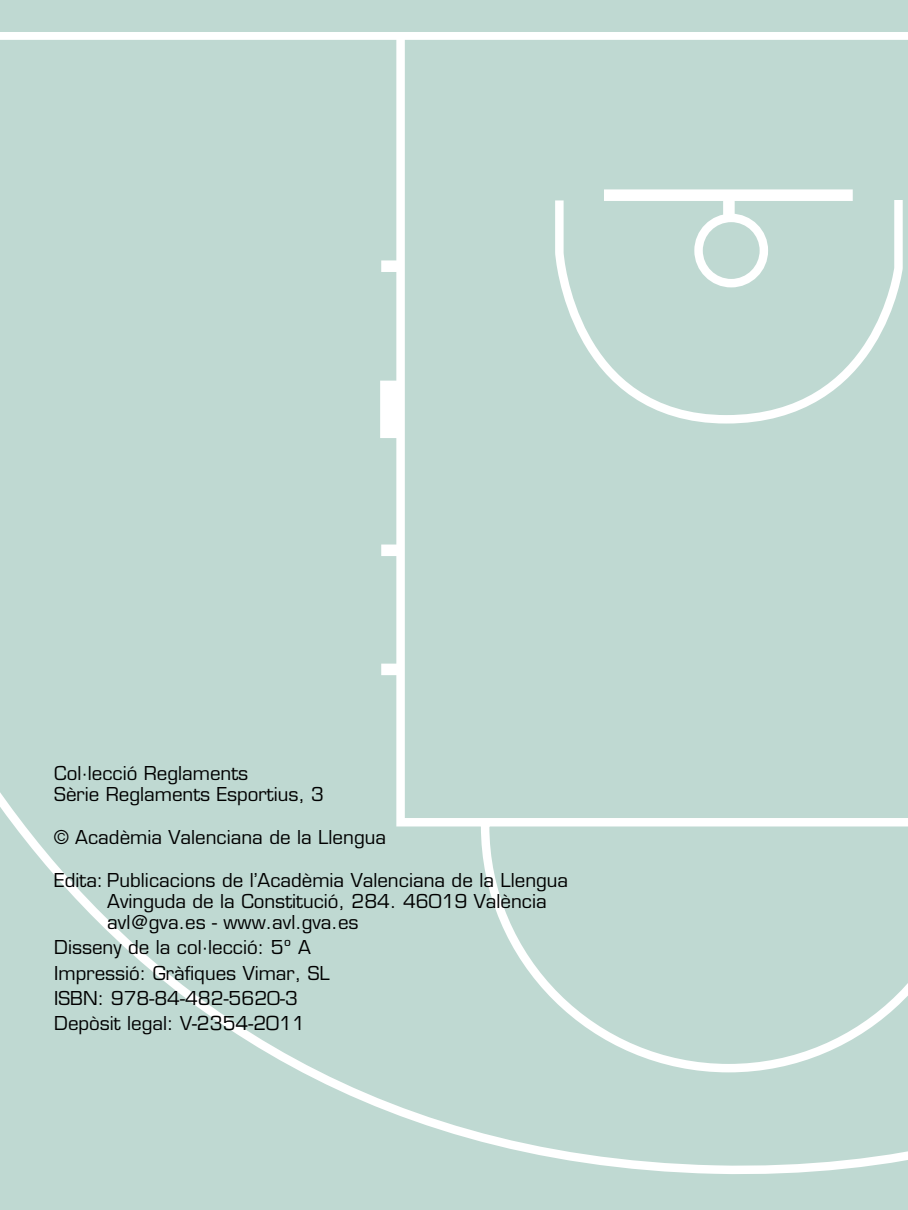


Reglaments Esportius



Regles de joc

Bàsquet



Col·lecció Reglaments
Sèrie Reglaments Esportius, 3

© Acadèmia Valenciana de la Llengua

Edita: Publicacions de l'Acadèmia Valenciana de la Llengua
Avinguda de la Constitució, 284. 46019 València
avl@gva.es - www.avl.gva.es

Disseny de la col·lecció: 5º A

Impressió: Gràfiques Vimar, SL

ISBN: 978-84-482-5620-3

Depòsit legal: V-2354-2011

Regles de Joc del Bàsquet

Aprovades pel Comité Central de la FIBA.
San Juan, Puerto Rico, 17 d'abril del 2010.

D'aplicació des de l'1 d'octubre del 2010.

Qualsevol referència a un jugador, entrenador, àrbitre, etc., feta en masculí en estes *Regles oficials del bàsquet* té un sentit genèric, i és aplicable tant a hòmens com a dones.

Regla	Pàgina
1 El joc.....	8
Art. 1. Definicions.....	8
2 Pista i equipament.....	9
Art. 2. Pista.....	9
Art. 3. Equipament.....	15
3 Els equips.....	16
Art. 4. Equips.....	16
Art. 5. Jugadors: lesió.....	19
Art. 6. Capità: obligacions i drets.....	20
Art. 7. Entrenadors: obligacions i drets.....	21
4 Reglamentació del joc.....	23
Art. 8. Temps de joc, empat i períodes extres.....	23
Art. 9. Començament i final d'un període o del partit..	24
Art. 10. Estat del baló.....	25
Art. 11. Posició d'un jugador i d'un àrbitre.....	26
Art. 12. Salt entre dos i possessió alterna.....	26
Art. 13. Com es juga el baló.....	30
Art. 14. Control del baló.....	30
Art. 15. Jugador en acció de tir.....	31
Art. 16. Cistella: quan s'aconsegueix i el seu valor.....	32
Art. 17. Servici.....	33
Art. 18. Temps mort.....	36
Art. 19. Substitucions.....	38
Art. 20. Partit perdut per incompareixença.....	41
Art. 21. Partit perdut per inferioritat.....	42

5	Violacions.....	43
	Art. 22. Violacions.....	43
	Art. 23. Jugador fora del terreny de joc i baló fora del terreny de joc.....	43
	Art. 24. Regateig.....	44
	Art. 25. Passes.....	45
	Art. 26. Tres segons.....	47
	Art. 27. Jugador estretament marcat.....	48
	Art. 28. Huit segons.....	48
	Art. 29. Vint-i-quatre segons.....	49
	Art. 30. Baló tornat a la pista de darrere.....	51
	Art. 31. Interposicions i interferències.....	52
6	Faltes.....	55
	Art. 32. Faltes.....	55
	Art. 33. Contacte: principis generals.....	55
	Art. 34. Falta personal.....	63
	Art. 35. Doble falta.....	64
	Art. 36. Falta antiesportiva.....	65
	Art. 37. Falta desqualificant.....	66
	Art. 38. Falta tècnica.....	67
	Art. 39. Baralles.....	71
7	Disposicions generals.....	73
	Art. 40. Cinc faltes per jugador.....	73
	Art. 41. Faltes d'equip: penalització.....	73
	Art. 42. Situacions especials.....	74
	Art. 43. Tirs lliures.....	75
	Art. 44. Errors rectificables.....	78
8	Àrbitres, oficials de taula, comissari: obligacions i drets....	82
	Art. 45. Àrbitres, oficials de taula i comissari.....	82
	Art. 46. Àrbitre principal: obligacions i drets.....	82

Art. 47.	Àrbitres: obligacions i drets.....	84
Art. 48.	L'annotador i l'ajudant d'annotador: obligacions...	85
Art. 49.	Cronometrador: obligacions.....	87
Art. 50.	Operador de vint-i-quatre segons: obligacions.....	89
A.	Senyals dels àrbitres.....	91
B.	Acta del partit.....	102
C.	Procediment en cas de protesta.....	114
D.	Classificació dels equips.....	116
E.	Temps morts per a televisió.....	122

Índex d'esquemes

Esquema 1.	Pista completa.....	10
Esquema 2.	Zona restringida.....	11
Esquema 3.	Zones de cistella de dos i de tres punts.....	13
Esquema 4.	Taula de l'annotador i cadires dels substituïts.....	14
Esquema 5.	Principi del cilindre.....	55
Esquema 6.	Posicions dels jugadors durant els tirs lliures...	76
Esquema 7.	Senyals dels àrbitres.....	91-101
Esquema 8.	Acta.....	102
Esquema 9.	Encapçalament de l'acta.....	103
Esquema 10.	Els equips en l'acta.....	105
Esquema 11.	Puntuació acumulada.....	111
Esquema 12.	Final de la puntuació.....	112
Esquema 13.	Part inferior de l'acta.....	113

Art. 1. Definicions

1.1. El bàsquet

Al bàsquet juguen dos (2) equips de cinc (5) jugadors cadascun. L'objectiu de cada equip és encistellar en la cistella de l'adversari i impedir que l'equip contrari encistelle.

El partit està controlat pels àrbitres, pels oficials de taula i per un comissari, si n'hi ha.

1.2. Cistella: contrària/pròpia

La cistella que ataca un equip és la dels adversaris i la cistella que defén és la pròpia.

1.3. Guanyador d'un partit

El guanyador és l'equip que aconseguix més punts al final del temps de joc.

Art. 2. Pista

2.1. Terreny de joc

El terreny de joc és una superfície plana i dura, lliure d'obstacles (esquema 1), amb unes dimensions de vint-i-huit (28) metres de llarg i quinze (15) metres d'ample, mesurats des de la vora interior de les línies que el delimiten.

2.2. Pista de darrere

La pista **de darrere** d'un equip està formada per la cistella pròpia, la part del tauler que mira al terreny de joc i la part del terreny de joc delimitada per la línia de fons que hi ha darrere de la cistella pròpia, les línies laterals i la línia central.

2.3. Pista de davant

La pista **de davant** d'un equip està formada per la cistella dels adversaris, la part del tauler que mira al terreny de joc i la part del terreny de joc delimitada per la línia de fons que hi ha darrere de la cistella dels adversaris, les línies laterals i la vora de la línia central més pròxima a la cistella dels adversaris.

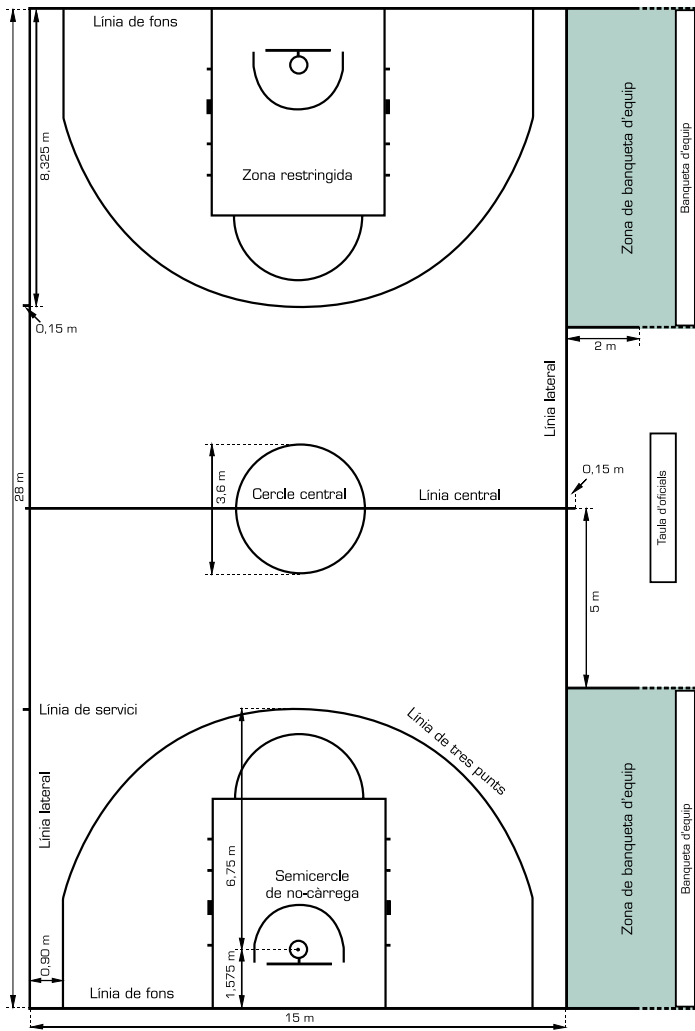
2.4. Línies

Totes les línies s'han de traçar en blanc, han de tindre cinc (5) centímetres d'amplària i han de ser clarament visibles.

2.4.1. Línies de demarcació

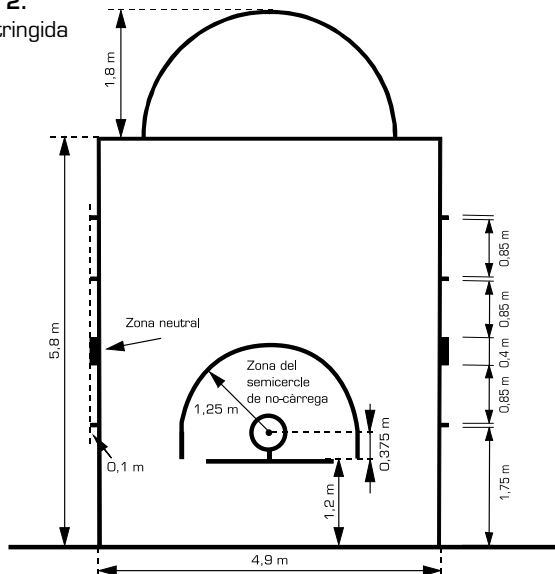
El terreny de joc està delimitat per les línies de demarcació, que consisteixen en les línies de fons i les línies laterals. Estes línies no formen part del terreny de joc.

Qualsevol obstacle, inclosos els membres d'un equip assentats en la banqueta, ha d'estar com a mínim a dos (2) metres del terreny de joc.



Esquema 2.

Zona restringida



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

La línia central s'ha de traçar paral·lela a les línies de fons des dels punts centrals de les línies laterals. S'ha de prolongar 0,15 metres per la part exterior de cadascuna d'estes. La línia central forma part de la pista de darrere.

El cercle central s'ha de traçar en el centre del terreny de joc i ha de tindre un radi d'1,80 metres, mesurat fins a la vora exterior de la circumferència. Si l'interior està pintat, ha de ser del mateix color que les zones restringides.

Els semicercles de tirs lliures s'han de traçar sobre el terreny de joc amb un radi d'1,80 metres, mesurat fins a la vora exterior de la circumferència. Els centres han d'estar situats en el punt mitjà de cada línia de tirs lliures (**esquema 2**).

2.4.3. Línies de tirs lliures, zones restringides i posicions de rebot per als tirs lliures

La línia de tirs lliures s'ha de traçar paral·lela a cada línia de fons. La seua vora més allunyada ha d'estar a una distància de 5,80 metres des de la vora interior de la línia de fons i ha de tindre una longitud de 3,60 metres. El punt central de la línia de tirs lliures està situat sobre la línia imaginària que unix el centre de les dos línies de fons.

Les zones restringides són els espais rectangulars marcats en el terreny de joc, delimitats per les línies de fons, la prolongació de les línies de tirs lliures i les línies que partixen de les línies de fons, amb les vores exteriors a 2,45 metres del centre de les línies de fons i acabades en la vora exterior de la prolongació de les línies de tirs lliures. Excepte les línies de fons, estes línies formen part de la zona restringida. L'interior de les zones restringides ha d'estar pintat.

Les posicions de rebot per als tirs lliures marcades al llarg de les zones restringides, i reservades per als jugadors en els tirs lliures, s'han de marcar com mostra l'**esquema 2**.

2.4.4. Zona de cistella de tres punts

La zona de cistella de tres punts d'un equip (**esquemes 1 i 3**) és tot el terreny de joc, excepte l'espai més pròxim a la cistella dels oponents, que inclou i està delimitat per:

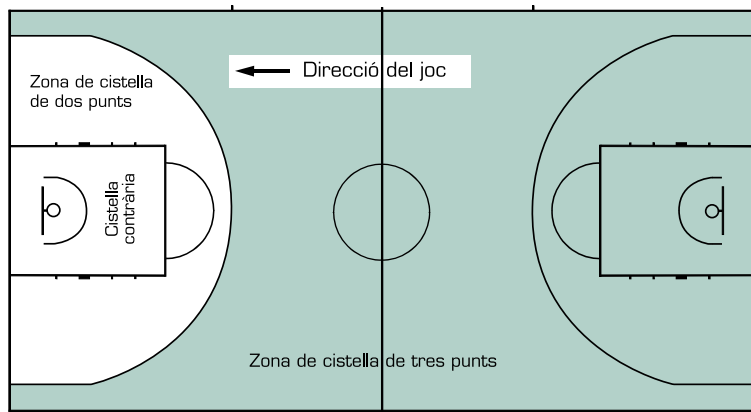
- Dos (2) línies paral·leles que partixen de la línia de fons i són perpendiculars a esta, amb la vora més allunyada a 0,90 metres de la vora interior de les línies laterals.
- Un arc de 6,75 metres de radi mesurat des de la projecció sobre el terreny de joc del centre exacte de la cistella fins a la vora exterior de l'arc. La distància entre este punt i la vora interior del centre de la línia de fons és d'1,575 metres. L'arc s'unix amb les línies paral·leles.

La línia de tres (3) punts no forma part de la zona de cistella de tres (3) punts.

2.4.5. Zones de banqueta d'equip

Les zones de banqueta d'equip s'han de marcar fora del terreny de joc, delimitades per dos (2) línies, com mostra l'**esquema 1**.

Ha d'haver-hi catorze (14) seients disponibles en la zona de banqueta d'equip per als entrenadors, entrenadors ajudants, substituïts i acompanyants d'equip. Qualsevol altra persona ha d'estar situada com a mínim dos (2) metres per darrere de la banqueta d'equip.



Esquema 3. Zones de cistella de dos i de tres punts

2.4.6. Línies de servici

S'han de traçar dos (2) línies de 0,15 metres de longitud fora del terreny de joc, en la línia lateral oposada a la de la taula d'oficials, amb la vora exterior a una distància de 8,325 metres des de la vora interior de la línia de fons més pròxima.

2.4.7. Zones del semicercle de no-càrrega

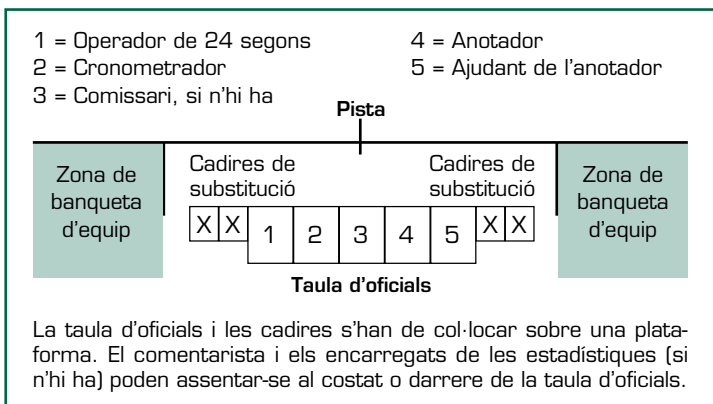
Les línies del semicercle de no-càrrega s'han de traçar sobre el terreny de joc delimitades per:

- Un semicercle d'1,25 metres de radi, mesurat des de la projecció sobre el terreny de joc del centre exacte de la cistella i fins a la vora interior del semicercle. El semicercle s'unix amb:
- Dos (2) línies paral·leles perpendiculars a la línia de fons, amb la vora interior a 1,25 metres des de la projecció sobre el terreny de joc del centre exacte de la cistella, amb una llargària de 0,375 metres i acabades a 1,20 metres de la vora interior de la línia de fons.

Les zones del semicercle de no-càrrega es completen amb les línies imaginàries que unixen els extrems de les línies paral·leles directament davall de les vores interiors dels taulers.

Les línies del semicercle de no-càrrega no formen part de les zones del semicercle de no-càrrega.

2.5. Posició de la taula d'oficials i de les cadires dels substituïts



Esquema 4. Taula d'oficials i cadires de substitució

Art. 3. Equipament

Es requerix l'equipament següent:

- Elements estructurals de les cistelles, formats per:
 - Taulers.
 - Cistelles, formades per anelles (abatibles) i xàrcies.
 - Suports del tauler que inclouen proteccions.
- Balons de bàsquet.
- Rellotge de partit.
- Marcador.
- Dispositiu de vint-i-quatre (24) segons.
- Cronòmetre o dispositiu (visible) adequat per a cronometrar els temps morts, diferent del rellotge de partit.
- Dos (2) senyals acústics independents, molt potents i clarament diferents entre si.
- Acta.
- Indicadors de faltes de jugadors.
- Indicadors de faltes d'equip.
- Fletxa de possessió alterna.
- Pista de joc.
- Terreny de joc.
- Il·luminació adequada.

Per a una descripció més detallada de l'equipament, vegeu la documentació específica de la FIBA sobre equipaments de bàsquet.

Art. 4. Equips

4.1. Definició

4.1.1. Un membre d'equip és **apte** per a jugar quan ha sigut autoritzat per a jugar amb un equip d'acord amb la normativa de l'organitzador de la competició, incloent-hi les normes que regulen els límits d'edat.

4.1.2. Un membre d'equip està **facultat** per a jugar quan ha sigut inscrit en l'acta abans del començament de l'encontre i mentre no siga desqualificat ni haja comés cinc (5) faltes.

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

- Jugador quan està en el terreny de joc i està facultat per a jugar.
- Substitut quan no està en el terreny de joc però està facultat per a jugar.
- Jugador eliminat quan ha comés cinc (5) faltes i ja no està facultat per a jugar.

4.1.4. Durant un interval de temps sense joc, es considera que tots els membres d'equip facultats per a jugar són jugadors.

4.2. Regla

4.2.1. Cada equip està format per:

- Un màxim de dotze (12) membres d'equip facultats per a jugar, inclòs un capità.
- Un entrenador i, si l'equip vol, un entrenador ajudant.
- Un màxim de cinc (5) acompanyants d'equip, que poden assentar-se en la banqueta d'equip i exercir responsabilitats especials, com ara delegat, metge, fisioterapeuta, estadístic, intèrpret, etc.

4.2.2. Ha d'haver-hi cinc (5) jugadors de cada equip en el terreny de joc durant el temps de joc, i poden ser substituïts.

4.2.3. Un substitut es convertix en jugador i un jugador es convertix en substitut quan:

- L'àrbitre fa el senyal i autoritza l'entrada del substitut en el terreny de joc.
- Un substitut sol·licita la substitució a l'anotador durant un temps mort o un interval de temps sense joc.

4.3. Uniformes

4.3.1. L'uniforme dels membres de l'equip està format per:

- Camiseta del mateix color dominant en la part de davant i de darrere.
Tots els jugadors han de portar la camiseta per dins dels pantalons. Es permeten els uniformes d'una sola peça.
- Pantalons curts del mateix color dominant en la part de davant i de darrere, però no necessàriament del mateix color que la camiseta.
- Calcetins del mateix color dominant per a tots els jugadors de l'equip.

4.3.2. Cada membre d'equip ha de portar una camiseta numerada en la part de davant i de darrere, amb números llisos i d'un color sòlid que contraste amb el color de la camiseta.

Els números han de ser clarament visibles i:

- Els de l'esquena han de tindre, com a mínim, vint (20) centímetres d'alçària.
- Els de davant han de tindre, com a mínim, deu (10) centímetres d'alçària.
- Han de tindre, com a mínim, dos (2) centímetres d'amplària.
- Els equips han d'usar números del 4 al 15. Les federacions nacionals tenen autoritat per a aprovar, per a les seues competicions, qualsevol altre número compost per un màxim de dos (2) dígits.
- Els jugadors del mateix equip no poden portar el mateix número.

- Qualsevol publicitat o logotip ha d'estar, com a mínim, a cinc (5) centímetres del número.

4.3.3. Els equips han de disposar d'un mínim de dos (2) jocs de camisetes i:

- L'equip esmentat en primer lloc en el programa (local) ha d'utilitzar camisetes de color clar (preferiblement blanques).
- L'equip citat en segon lloc en el programa (visitant) ha d'utilitzar camisetes de color fosc.
- No obstant això, si els dos (2) equips hi estan d'acord, poden intercanviar el color de les camisetes.

4.4. Una altra indumentària

4.4.1. Tota la indumentària que utilitzen els jugadors ha de ser adequada per al bàsquet. No es permet utilitzar res que estiga dissenyat per a augmentar l'alçada o la capacitat de salt d'un jugador, o per a donar-li un avantatge injust de qualsevol altra manera.

4.4.2. Els jugadors no poden usar elements d'indumentària (objectes) que puguin lesionar altres jugadors.

- **No es permet** utilitzar:
 - Proteccions en dits, mans, monyiques, colzes o avantbraços, ortopèdies o reforços fets de cuir, plàstic, plàstic flexible (moll), metall ni cap altre material dur, encara que estiguen coberts per un encoixinat moll.
 - Objectes que puguin causar talls o abrasions (les ungles cal portar-les curtes).
 - Lligadures, accessoris per als cabells o joies.
- **Es permet** utilitzar:
 - Proteccions en els múscles, braços, cuixes o cames, sempre que el material estiga prou encoixinat.
 - Calfadors que sobreïsquen per davall dels pantalons del mateix color dominant que estos.

- Mànegues de compressió (antiembòliques) del mateix color dominant que les camisetes.
- Calces de compressió (antiembòliques) del mateix color que els pantalons. Si s'usen per a la part superior de la cama, han d'acabar per damunt del genoll; si s'usen per a la part inferior de la cama, han d'acabar per davall del genoll.
- Reforços en els genolls, si estan adequadament coberts.
- Màsques facials, encara que siguin de material dur.
- Protectors bucals transparents incolors.
- Ulleres, sempre que no representen un perill per als altres jugadors.
- Cintes per al cap, amb una amplària màxima de cinc (5) centímetres, fetes de tela, plàstic flexible o goma no abrasius i d'un sol color.
- Esparadrap incolor transparent en els braços, muscles, cames, etc.

4.4.3. Durant el partit, els jugadors no podran exhibir cap nom, marca, logotip o qualsevol altra identificació comercial, promocional o benèfica en el cos, en els cabells o en qualsevol altre lloc.

4.4.4. Qualsevol altra indumentària no mencionada explícitament en este article ha de ser aprovada per la Comissió Tècnica de la FIBA.

Art. 5. Jugadors: lesió

5.1. En cas de lesió d'un o de diversos jugadors, els àrbitres poden detindre el joc.

5.2. Si el baló està viu quan es produïx una lesió, els àrbitres no faran sonar el xiulet fins que l'equip que té el control del baló llance a cistella, perda el control del baló, s'abstinga de jugar-lo o el baló quede mort. Si cal protegir un jugador lesionat, els àrbitres poden detindre el joc immediatament.

5.3. Si el jugador lesionat no pot continuar jugant immediatament (en aproximadament quinze segons) o si rep assistència, ha de ser

substituït, llevat que el seu equip es quede amb menys de cinc (5) jugadors en el terreny de joc.

5.4. Els entrenadors, entrenadors ajudants, substituïts, jugadors eliminats i acompanyants d'equip poden entrar en el terreny de joc, amb permís de l'àrbitre, per a ocupar-se d'un jugador lesionat abans de ser substituït.

5.5. El metge pot entrar en el terreny de joc, sense necessitat de comptar amb el permís de l'àrbitre, si, segons la seua opinió, el jugador lesionat necessita atenció mèdica immediata.

5.6. Qualsevol jugador que sagne o que presente una ferida oberta durant el partit ha de ser substituït, i només podrà tornar al terreny de joc quan s'haja detingut l'hemorràgia i l'àrea afectada o la ferida oberta hagen sigut cobertes per complet i de manera segura.

Si el jugador lesionat o qualsevol jugador que sagne o que presente una ferida oberta es recupera durant un temps mort concedit a qualsevol dels equips abans que sone el senyal de l'anotador comunicant la substitució, este jugador podrà continuar jugant.

5.7. Qualsevol jugador que haja sigut designat per l'entrenador per a iniciar el partit pot ser substituït en cas de lesió. En este cas, els adversaris també tindran dret a substituir el mateix nombre de jugadors, si volen fer-ho.

Art. 6. Capità: obligacions i drets

6.1. El capità (CAP) és el jugador designat pel seu entrenador per a representar el seu equip en el terreny de joc. Pot dirigir-se als àrbitres de manera educada per a obtindre informació durant el partit; no obstant això, només pot fer-ho quan el baló està mort, i el rellotge de partit, parat.

6.2. El capità ha de comunicar a l'àrbitre principal, immediatament després del final del partit, si el seu equip protesta pel resultat, i

en eixe cas ha de firmar l'acta en l'espai que indica "Firma del capità en cas de protesta".

Art. 7. Entrenadors: obligacions i drets

7.1. Cada entrenador, o el seu representant, ha de proporcionar a l'annotador una llista amb els noms i els números corresponents dels membres de l'equip aptes per a jugar, així com el nom del capità, de l'entrenador i de l'entrenador ajudant, almenys vint (20) minuts abans de l'hora programada per a l'inici del partit. Tots els membres d'un equip els noms dels quals estiguen inscrits en l'acta estan facultats per a jugar, fins i tot si arriben després que el partit haja començat.

7.2. Cada entrenador ha de donar el vistiplau als noms i als números dels membres del seu equip i als noms dels entrenadors, i ha de firmar l'acta almenys deu (10) minuts abans de l'hora programada per a l'inici del partit. Al mateix temps, ha d'indicar els cinc (5) jugadors que començaran el partit. L'entrenador de l'equip A serà el primer que facilite esta informació.

7.3. Els entrenadors, els entrenadors ajudants, els membres d'equip i els acompanyants d'equip són les úniques persones autoritzades a assentar-se en les banquetes d'equip i a estar en les zones de banqueta d'equip.

7.4. L'entrenador i l'entrenador ajudant poden anar a la taula d'oficials durant el partit per a obtindre informació estadística únicament quan el baló està mort, i el rellotge de partit, parat.

7.5. Només l'entrenador està autoritzat a estar dret durant el partit. Podrà dirigir-se verbalment als seus jugadors durant el partit sempre que estiga dins de la seua zona de banqueta d'equip.

7.6. Si hi ha un entrenador ajudant, el seu nom ha d'inscriure's en l'acta abans de l'inici del partit (tot i que no cal que firme). Assumirà totes les obligacions i els drets de l'entrenador si, per qualsevol raó, este no pot continuar exercint-les.

7.7. L'entrenador ha de comunicar a un dels àrbitres el número del jugador que actuarà com a capità en pista quan el capità abandone el terreny de joc.

7.8. El capità actuarà com a entrenador si no hi ha entrenador, o si este no pot continuar i no hi ha entrenador ajudant inscrit en l'acta (o bé este no pot continuar). En el cas que el capità haja d'abandonar el terreny de joc, podrà continuar exercint d'entrenador. Si ha d'abandonar el terreny de joc a causa d'una falta desqualificant, o no pot actuar com a entrenador a causa d'una lesió, qui el substituisca com a capità podrà substituir-lo també com a entrenador.

7.9. L'entrenador ha de designar el llançador de tirs lliures del seu equip en tots els casos en què les regles no ho determinen.

Art. 8. Temps de joc, empat i períodes extres

8.1. El partit consta de quatre (4) períodes de deu (10) minuts.

8.2. Hi haurà un interval de temps sense joc de vint (20) minuts abans de l'hora programada per a l'inici del partit.

8.3. Hi haurà intervals de temps sense joc de dos (2) minuts entre el primer i el segon període (primera part), entre el tercer i el quart període (segona part) i abans de cada període extra.

8.4. Hi haurà un interval de temps sense joc de quinze (15) minuts entre la primera i la segona part del partit.

8.5. Un interval de temps sense joc comença:

- Vint (20) minuts abans de l'hora programada per a l'inici del partit.
- Quan sona el senyal del rellotge de partit que indica el final d'un període.

8.6. Un interval de temps sense joc finalitza:

- Al començament del primer període, quan el baló ix de les mans de l'àrbitre principal en el salt entre dos.
- Al començament de tots els altres períodes, quan el baló està a disposició del jugador que efectua el servici.

8.7. Si al final del temps de joc del quart període el marcador està empatat, el partit continuarà amb tants períodes extres de cinc (5) minuts com siguen necessaris per a desfer l'empat.

8.8. Si es comet una falta quan sona, o just abans que sone, el senyal del rellotge de partit que indica el final del temps de joc, el tir lliure o els tirs lliures que se'n puguin derivar hauran d'administrar-se després del final del temps de joc.

8.9. Si com a conseqüència d'eixe o d'eixos tirs lliures és necessari disputar un període extra, es considerarà que totes les faltes que es cometen després del final del temps de joc han ocorregut durant un interval de temps sense joc, i els tirs lliures s'administraran abans de l'inici del període extra.

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

9.1. El primer període comença quan el baló ix de les mans de l'àrbitre principal en el salt entre dos.

9.2. Els altres períodes comencen quan el baló està a disposició del jugador que efectua el servici.

9.3. El partit no pot començar si un dels equips no està en el terreny de joc amb cinc (5) jugadors preparats per a jugar.

9.4. En tots els partits, l'equip mencionat en primer lloc en el programa (equip local) tindrà la banqueta d'equip i la cistella pròpia a l'esquerra de la taula d'oficials, de cara al terreny de joc.

No obstant això, si els dos equips hi estan d'acord, podran intercanviar les banquetes d'equip i/o les cistelles.

9.5. Abans del primer i del tercer període, els equips tenen dret a calfar-se en la mitat del terreny de joc en què es troba la cistella dels seus oponents.

9.6. Els equips han d'intercanviar les cistelles en la segona mitat.

9.7. En tots els períodes extres, els equips han de continuar jugant cap a les mateixes cistelles que en el quart període.

9.8. Un període, període extra o partit finalitzarà quan sone el senyal del rellotge de partit que indica el final del temps de joc.

Art. 10. Estat del baló

10.1. El baló pot estar viu o mort.

10.2. El baló passa a estar **viu** quan:

- Durant el salt entre dos, el baló ix de les mans de l'àrbitre principal.
- Durant un tir lliure, el baló està a disposició del llançador.
- Durant un servici, el baló està a disposició del jugador que l'efectua.

10.3. El baló queda **mort** quan:

- Es convertix qualsevol llançament de camp o tir lliure.
- Un àrbitre fa sonar el xiulet mentre el baló està viu.
- Resulta evident que el baló no entrarà en la cistella durant un tir lliure que ha d'anar seguit de:
 - un o més tirs lliures;
 - una altra penalització (un o més tirs lliures o servici).
- Sona el senyal del rellotge de partit que indica el final d'un període.
- Sona el senyal del dispositiu de vint-i-quatre (24) segons mentre un equip té el control del baló.
- Un jugador de qualsevol equip toca el baló mentre està en l'aire en un llançament a cistella després que:
 - un àrbitre faça sonar el xiulet;
 - sone el senyal del rellotge de partit que indica el final del període;
 - sone el senyal del dispositiu de vint-i-quatre (24) segons.

10.4. El baló no queda mort i es concedix la cistella si es convertix quan:

- El baló està en l'aire en un llançament a cistella i:
 - un àrbitre fa sonar el xiulet;
 - sona el senyal del rellotge de partit que indica el final del període;
 - sona el senyal del dispositiu de vint-i-quatre (24) segons.
- El baló està en l'aire en un tir lliure quan un àrbitre fa sonar el xiulet per a indicar qualsevol infracció que no haja comés el llançador.

- Un jugador comet una falta sobre un adversari que té el control del baló, que es troba en acció de tir a cistella i que finalitza el llançament amb un moviment continu que havia començat abans que es cometa la falta.

Esta disposició no s'aplica i la cistella no és vàlida si:

- després que l'àrbitre faci sonar el xiulet, es fa una acció de llançament completament nova;
- durant el moviment continu del jugador en acció de llançament, sona el senyal del rellotge de partit que indica el final d'un període o sona el senyal del dispositiu de vint-i-quatre (24) segons.

Art. 11. Posició d'un jugador i d'un àrbitre

11.1. La posició d'un **jugador** es determina pel lloc en què toca terra.

Quan està en l'aire, el jugador manté la mateixa situació que tenia quan va tocar terra per última vegada. Açò inclou les línies de demarcació, la línia central, la línia de tres punts, la línia de tirs lliures, les línies que delimiten les zones restringides i les línies que delimiten les zones del semicercle de no-càrrega.

11.2. La posició d'un **àrbitre** es determina de la mateixa manera que la d'un jugador. Quan el baló toca un àrbitre és igual que si tocara terra en la posició en què es troba l'àrbitre.

Art. 12. Salt entre dos i possessió alterna

12.1. Definició de salt entre dos

12.1.1. Té lloc un **salt entre dos** quan un àrbitre llança el baló en el cercle central entre dos (2) jugadors contraris al començament del primer període.

12.1.2. Es produïx una **baló retingut** quan un o més jugadors de cada equip adversari tenen una o les dos mans fermament sobre

el baló, de tal manera que cap dels jugador pot obtindre'n el control sense recórrer a una acció excessivament brusca.

12.2. Procediment del salt entre dos

12.2.1. Cada saltador ha de tindre els dos peus dins del semicercle més pròxim a la seua cistella i amb un dels peus pròxim a la línia central.

12.2.2. Els jugadors d'un mateix equip no poden ocupar posicions contigües al voltant del cercle si un oponent desitja ocupar una d'eixes posicions.

12.2.3. L'àrbitre ha de llançar el baló verticalment entre els dos (2) oponents, més amunt del punt a què qualsevol d'ells podria arribar saltant.

12.2.4. El baló ha de ser tocat amb la mà (o les mans) per, almenys, un dels dos saltadors **després** que haja arribat a l'altura màxima.

12.2.5. Cap dels saltadors ha d'abandonar la posició fins que el baló haja sigut tocat legalment.

12.2.6. Cap dels saltadors pot agafar el baló ni tocar-lo més de dos vegades fins que no el toque un dels jugadors que no ha saltat o haja tocat en terra.

12.2.7. Si el baló no és tocat per, almenys, un dels saltadors, es repetirà el salt entre dos.

12.2.8. Els jugadors que no salten no poden tindre cap part del cos sobre la línia o per damunt de la línia del cercle (cilindre) abans que el baló haja sigut tocat.

Una infracció dels articles 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 i 12.2.8 és una violació.

12.3. Situacions de salt

Es produïx una situació de salt quan:

- S'assenyala baló retengut.
- El baló ix fora dels límits del terreny de joc i els àrbitres dubten o estan en desacord sobre quin dels adversaris va ser l'últim a tocar el baló.
- Els dos equips cometen una violació durant l'últim o l'únic tir lliure no convertit.
- Un baló viu es queda encaixat entre l'anella i el tauler (excepte entre tirs lliures).
- El baló queda mort quan cap dels equips té el control del baló o el dret a tindre'l.
- Després de compensar penalitzacions iguals en contra dels dos equips, no queda cap penalització de faltes per administrar-se i cap equip tenia el control del baló o el dret a tindre'l abans de la primera falta o violació.
- Comença qualsevol període que no siga el primer.

12.4. Definició de possessió alterna

12.4.1. La possessió alterna és un mètode per a fer que el baló passe a estar viu per mitjà d'un servici en compte d'un salt entre dos.

12.4.2. La possessió alterna:

- **Comença** quan el baló està a disposició del jugador que efectua el servici.
- **Acaba** quan:
 - el baló toca o és tocat legalment per un jugador en el terreny de joc;
 - l'equip que efectua el servici comet una violació;
 - un baló viu es queda encaixat entre l'anella i el tauler durant un servici.

12.5. Procediment de possessió alterna

12.5.1. En totes les situacions de salt, els equips han d'alternar la possessió del baló per a efectuar un servei des del punt més pròxim on es va produir la situació de salt.

12.5.2. L'equip que no obtinga el control del baló viu en el terreny de joc després del salt tindrà dret a la primera possessió alterna.

12.5.3. L'equip que tinga dret a la següent possessió alterna al final de qualsevol període començarà el període següent per mitjà d'un servei en la prolongació de la línia central, enfront de la taula d'oficials, llevat que s'haja d'administrar una penalització de tirs lliures i servei.

12.5.4. L'equip que té dret al servei de possessió alterna s'indica per mitjà de la fletxa de possessió alterna apuntant cap a la cistella dels oponents. La direcció de la fletxa de possessió alterna s'ha de canviar quan finalitza el servei de possessió alterna.

12.5.5. Una violació comesa per un equip durant el seu servei de possessió alterna provoca que este equip perdi el servei. S'ha de canviar immediatament la direcció de la fletxa de possessió alterna, indicant que l'equip contrari al que ha comès la violació té dret al servei de possessió alterna en la següent situació de salt. El joc es reprendrà concedint el baló als oponents de l'equip que ha comès la violació perquè efectuen un servei des del punt del servei original.

12.5.6. Una falta comesa per qualsevol equip:

- abans del començament d'un període que no siga el primer; o
- durant el servei de possessió alterna,

no provoca que l'equip que efectua el servei perdi eixa possessió alterna.

Art. 13. Com es juga el baló

13.1. Definició

Durant el partit, el baló només es pot jugar amb la mà (o les mans), i es pot passar, llançar, colpejar amb les palmes de les mans o fer rodar o botar en qualsevol direcció, amb subjecció a les restriccions d'estes regles.

13.2. Regla

Un jugador no pot córrer amb el baló, colpejar-lo amb el peu o bloquejar-lo amb qualsevol part de la cama **intencionadament**, i tampoc el pot colpejar amb el puny.

No obstant això, entrar en contacte amb el baló o tocar-lo amb qualsevol part de la cama **de manera accidental** no constitueix una violació.

Una infracció de l'article 13.2 és una violació.

Art. 14. Control del baló

14.1. Definició

14.1.1. El control del baló per part d'un equip **comença** quan un jugador d'eixe equip obté el control d'un baló viu sostenint-lo o fent-lo botar, o perquè té un baló viu a la seua disposició.

14.1.2. El control del baló per part d'eixe equip **continua** mentres:

- Un jugador d'eixe equip manté el control d'un baló viu.
- Membres d'eixe equip es passen el baló.

14.1.3. El control del baló per part d'eixe equip **acaba** quan:

- Un oponent n'obté el control.
- El baló queda mort.

- El baló ha abandonat la mà (o les mans) del jugador en un llançament a cistella o un tir lliure.

Art. 15. Jugador en acció de tir

15.1. Definició

15.1.1. Es produïx un **llançament** a cistella o un tir lliure quan un jugador sosté el baló en la mà (o les mans) i després el llança per l'aire cap a la cistella dels oponents.

Es produïx una **palmada** quan es dirigix el baló amb la mà (o les mans) cap a la cistella dels oponents.

Es produïx una **esmaixada** quan s'introdueix el baló cap avall en la cistella dels oponents amb una o amb les dos mans.

La palmada i l'esmaixada també es consideren llançaments a cistella.

15.1.2. L'acció de tir:

- **Comença** quan el jugador inicia el moviment continu que normalment precedeix el llançament del baló i, a juí de l'àrbitre, ha començat un intent d'introduir-lo en la cistella dels oponents llançant-lo, colpejant-lo amb la palma o esmaixant-lo.
- **Acaba** quan el baló abandona la mà (o les mans) del jugador i, si es tracta d'un llançament en suspensió, quan els dos peus tornen a terra.

Si un oponent agarra els braços d'un jugador que intenta encistellar i evita, d'esta manera, que aconseguisca la cistella, es considera igualment que el jugador ha efectuat un llançament a cistella. En este cas, no és imprescindible que el baló abandone la mà (o les mans) del jugador.

No hi ha cap relació entre el nombre de passos legals fets i l'acció de llançament.

15.1.3. El **moviment continu** en l'acció de llançament:

- Comença quan el baló descansa en la mà (o les mans) del jugador i este inicia el moviment propi del llançament, generalment cap amunt.
- Pot comprendre el moviment dels braços o del cos del jugador en l'intent de llançament.
- Acaba quan el baló abandona la mà (o les mans) del jugador o si s'efectua una acció de llançament completament nova.

Art. 16. Cistella: quan s'aconsegueix i el seu valor

16.1. Definició

16.1.1. S'aconsegueix una cistella quan un baló viu entra en la cistella per dalt i s'hi queda o la travessa.

16.1.2. Es considera que el baló està dins de la cistella quan la part més insignificant del baló està dins i per davall del nivell de l'anella.

16.2. Regla

16.2.1. Es concedix una cistella a l'equip que ataca la cistella dels oponents en la qual ha entrat el baló d'acord amb la puntuació següent:

- Una cistella des del tir lliure val un (1) punt.
- Una cistella des de la zona de cistella de dos punts val dos (2) punts.
- Una cistella des de la zona de cistella de tres punts val tres (3) punts.
- Si, després que el baló toque l'anella a continuació de l'últim o únic tir lliure, un jugador atacant o defensor toca el baló legalment abans que entre en la cistella, l'encistellada valdrà dos (2) punts.

16.2.2. Si un jugador convertix **accidentalment** un llançament en la **seua pròpia cistella**, l'encistellada valdrà dos (2) punts i s'anotarà com si els haguera aconseguit el capità en el terreny de joc de l'equip contrari.

16.2.3. Si un jugador convertix **intencionadament** un llançament en la **seua pròpia cistella**, es produïx una violació i l'encistellada no és vàlida.

16.2.4. Si un jugador fa que el baló s'introduïsca completament per davall de la cistella, es produïx una violació.

16.2.5. El rellotge de partit ha de reflectir almenys 0:00.3 (tres dècimes de segon) perquè un jugador pugui obtenir el control del baló després d'un servici o d'un rebot a continuació de l'últim o únic tir lliure i llançar a cistella. Si el rellotge de partit reflecteix 0:00.2 o 0:00.1, l'únic llançament de camp vàlid ha de ser una palmada o una esmaixada directa del baló.

Art. 17. Servici

17.1. Definició

17.1.1. Es produïx un servici quan el jugador que l'efectua, situat fora de les línies de demarcació, passa el baló al terreny de joc.

17.2. Procediment

17.2.1. L'àrbitre ha d'entregar o posar el baló a disposició del jugador que ha d'efectuar el servici. També pot llançar o fer botar el baló cap al jugador a condició que:

- L'àrbitre no estiga a més de quatre (4) metres del jugador que fa el servici.
- El jugador que efectua el servici es trobe en el lloc correcte designat per l'àrbitre.

17.2.2. El jugador ha d'efectuar el servici des del lloc més pròxim on es va cometre la infracció o on l'àrbitre va detindre el joc, **excepte directament** darrere del tauler.

17.2.3. El servici des de la prolongació de la línia central, enfront de la taula d'oficials, s'administrarà en les situacions següents:

- Al començament de tots els períodes, a excepció del primer.
- Després d'un o diversos tirs lliures a conseqüència d'una falta tècnica, antiesportiva o desqualificant.

El jugador que efectua el servici ha de col·locar un peu a cada costat de la prolongació de la línia central, enfront de la taula d'oficials, i té dret a passar el baló a un company situat en qualsevol lloc del terreny de joc.

17.2.4. Durant els dos (2) últims minuts del quart període i durant els dos (2) últims minuts de qualsevol període extra, després d'un temps mort concedit a l'equip que té dret a la possessió del baló en la seua pista de darrere, el servici s'ha d'administrar en la línia de servici en la seua pista de davant, enfront de la taula d'oficials.

17.2.5. A continuació d'una falta personal comesa per un jugador de l'equip amb control de baló viu, o de l'equip amb dret al baló, el servici corresponent s'ha d'administrar des del lloc més pròxim on es va cometre la infracció.

17.2.6. Sempre que el baló entre en la cistella però el tir o tir lliure no siga vàlid, el servici corresponent s'administrarà en la línia lateral a l'altura de la prolongació de la línia de tirs lliures.

17.2.7. Després d'una cistella convertida o d'un últim o únic tir lliure convertit:

- Qualsevol jugador de l'equip que ha rebut la cistella ha d'efectuar el servici des de qualsevol lloc de la seua línia de fons. Açò també és aplicable quan un àrbitre entregue el baló

a un jugador o el pose a la seua disposició per al servici després d'un temps mort o de qualsevol altra interrupció del joc posterior a una cistella o a un únic o últim tir lliure vàlid.

- El jugador que realitza el servici es pot moure lateralment i cap arrere, i els membres de l'equip poden passar-se el baló darrere de la línia de fons, però el compte de cinc (5) segons comença quan el baló està a disposició del primer jugador situat fora de les línies de demarcació.

17.3. Regla

17.3.1. El jugador que realitza el servici:

- **No** pot tardar més de cinc (5) segons a llançar el baló.
- **No** pot xafar el terreny de joc mentres tinga el baló en la mà (o les mans).
- **No** ha de provocar que el baló toque fora dels límits del terreny de joc després d'haver sigut llançat en el servici.
- **No** pot tocar el baló dins del terreny de joc abans que este haja tocat un altre jugador.
- **No** ha de provocar que el baló entre directament en la cistella.
- Excepte en els servicis des de la pròpia línia de fons després d'una cistella o de l'últim tir lliure convertit, **no** pot moure's més d'un (1) metre del punt designat per al servici darrere de la línia de demarcació, lateralment, en una o en les dos direccions, abans del llançament del baló. No obstant això, està permès que es moga perpendicularment a la línia cap arrere, tant com les circumstàncies li ho permeten.

17.3.2. Durant el servici, la resta de jugadors:

- **No** poden tindre cap part del cos per damunt de la línia de demarcació abans que el baló haja travessat eixa línia.
- **No** poden estar a menys d'un (1) metre del jugador que efectua el servici quan no hi haja una distància mínima de dos (2) metres entre la línia de demarcació i qualsevol obstacle.

Una infracció de l'article 17.3 és una violació.

17.4. Penalització

Es concedeix el baló als oponents perquè efectuen un servei des del punt on què s'havia d'efectuar el servei original.

Art. 18. Temps mort

18.1. Definició

Un temps mort és una interrupció del partit sol·licitada per l'entrenador o l'entrenador ajudant.

18.2. Regla

18.2.1. Cada temps mort dura un (1) minut.

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

18.2.3. Una oportunitat de temps mort **comença**:

- Per als dos equips, quan el baló queda mort, el rellotge de partit està parat i l'àrbitre ha finalitzat la seua comunicació amb la taula d'oficials.
- Per als dos equips, quan el baló queda mort després d'un únic o últim tir lliure convertit.
- Per a l'equip que rep la cistella, quan es convertix un tir de camp.

18.2.4. Una oportunitat de temps mort **acaba** quan el baló està a disposició d'un jugador per a efectuar un servei o per al primer o únic tir lliure.

18.2.5. Es poden concedir dos (2) temps morts a cada equip en qualsevol moment de la primera mitat; tres (3) en qualsevol moment de la segona mitat i un (1) durant cada període extra.

18.2.6. Els temps morts que no s'utilitzen no es podran traslladar a la següent mitat o període extra.

18.2.7. El temps mort es concedix a l'equip de l'entrenador que el sol·licita primer, llevat que es concedisca a continuació d'una cistella convertida pels adversaris i sense que s'haja assenyalat cap infracció.

18.2.8. No es concedirà temps mort a l'equip que transforma un llançament de camp si, després d'eixe llançament, el rellotge de partit es deté dins dels dos (2) últims minuts del quart període o dins dels dos (2) últims minuts de qualsevol període extra, llevat que un àrbitre haja interromput el partit.

18.3. Procediment

18.3.1. Només l'entrenador o l'entrenador ajudant tenen dret a demanar un temps mort. Per a fer-ho, ha d'establir contacte visual amb l'anotador o presentar-se en la taula d'oficials i sol·licitar clarament un temps mort fent amb les mans el senyal convencional corresponent.

18.3.2. Una petició de temps mort només es pot cancel·lar abans que l'anotador faci sonar el senyal per a comunicar esta sol·licitud.

18.3.3. El període de temps mort:

- **Comença** quan un àrbitre fa sonar el xiulet i fa el senyal de temps mort.
- **Acaba** quan un àrbitre fa sonar el xiulet i ordena als equips que tornen al terreny de joc.

18.3.4. Quan comence una oportunitat de temps mort, l'anotador farà sonar el senyal per a comunicar als àrbitres que s'ha efectuat una sol·licitud de temps mort.

Si es convertix una cistella contra l'equip que ha sol·licitat un temps mort, el cronometrador detindrà el rellotge de partit immediatament i farà sonar el senyal.

18.3.5. Durant el temps mort i durant un interval de temps sense joc abans de l'inici del segon període, del quart període o de qualsevol

període extra, els jugadors poden abandonar el terreny de joc i assentar-se en la banqueta d'equip, i les persones autoritzades a estar en la zona de banqueta poden entrar al terreny de joc sempre que es queden prop de la zona de banqueta d'equip.

18.3.6. Si la sol·licitud del temps mort la fa qualsevol dels dos equips després que el baló estiga a disposició del llançador per al primer o únic tir lliure, es concedirà el temps mort si:

- Es convertix l'últim o únic tir lliure.
- A continuació de l'últim o únic tir lliure hi ha un servei des de la prolongació de la línia central, enfront de la taula d'oficials.
- S'assenyala una falta entre els tirs lliures. En este cas, es completen els tirs lliures i es concedix el temps mort abans d'administrar-se la nova penalització.
- S'assenyala una falta abans que el baló estiga viu després de l'últim o únic tir lliure. En este cas, es concedix el temps mort abans que s'administre la nova penalització.
- S'assenyala una violació abans que el baló estiga viu després de l'últim o únic tir lliure. En este cas, es concedix el temps mort abans d'administrar-se el servei.

En el cas de sèries consecutives de tirs lliures i/o possessió de baló originades per més d'una (1) falta, cada sèrie ha de considerar-se per separat.

Art. 19. Substitucions

19.1. Definició

Una substitució és una interrupció del partit sol·licitada per un substitut per a convertir-se en jugador.

19.2. Regla

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

19.2.2. Una oportunitat de substitució **comença**:

- Per als dos equips, quan el baló queda mort, el rellotge de partit està parat i l'àrbitre ha finalitzat la seua comunicació amb la taula d'oficials.
- Per als dos equips, quan el baló queda mort després d'un únic o últim tir lliure convertit.
- Per a l'equip que rep la cistella, quan es convertix un tir de camp durant els últims dos (2) minuts del quart període o durant els últims dos (2) minuts de qualsevol període extra.

19.2.3. Una oportunitat de substitució **acaba** quan el baló està a disposició d'un jugador per a efectuar un servici o per al primer o únic tir lliure.

19.2.4. Un jugador que ha sigut substituït i un substitut que s'ha convertit en jugador no poden tornar a incorporar-se al partit ni abandonar-lo, respectivament, fins que el baló torne a quedar mort després d'una fase de partit amb el rellotge en marxa, llevat que:

- L'equip quede reduït a menys de cinc (5) jugadors en el terreny de joc.
- El jugador que té dret a llançar tirs lliures com a conseqüència de la correcció d'un error estiga en la banqueta després d'haver sigut substituït legalment.

19.2.5. No es concedirà cap substitució a l'equip que transforma un llançament de camp si, després d'eixe llançament, el rellotge de partit es deté dins dels dos (2) últims minuts del quart període o dins dels dos (2) últims minuts de qualsevol període extra, llevat que un àrbitre haja interromput el partit.

19.3. Procediment

19.3.1. Només el substitut té dret a sol·licitar una substitució. Ho ha de fer ell (i no l'entrenador o l'entrenador ajudant) presentant-se en la taula d'oficials i sol·licitant clarament una substitució, fent el

senyal convencional corresponent o assentant-se en la cadira de substituïts. Ha d'estar preparat per a jugar immediatament.

19.3.2. Una petició de substitució només es pot cancel·lar abans que l'annotador faci sonar el senyal per a comunicar esta sol·licitud.

19.3.3. Quan comence una oportunitat de substitució, l'annotador farà sonar el senyal per a comunicar als àrbitres que s'ha efectuat una sol·licitud de substitució.

19.3.4. El substitut ha d'estar fora de les línies de demarcació fins que l'àrbitre faci sonar el xiulet, efectue el senyal de substitució i l'autoritze a entrar en el terreny de joc.

19.3.5. El jugador substituït pot anar directament a la banqueta sense informar l'annotador o l'àrbitre.

19.3.6. Les substitucions s'han d'efectuar tan ràpidament com siga possible. Un jugador que ha comés la seua quinta falta o que ha sigut desqualificat ha de ser substituït immediatament (aproximadament abans de trenta segons). Si, a juí l'àrbitre, es produïx un retard injustificat, es carregarà un temps mort a l'equip infractor. Si l'equip no disposa de temps morts, es pot sancionar l'entrenador amb una falta tècnica de tipus B per retardar el joc.

19.3.7. Si se sol·licita una substitució durant un temps mort o un interval de temps sense joc que no siga l'interval entre la primera i la segona part, el substitut ha d'informar l'annotador abans d'incorporar-se al partit.

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

- està lesionat;
- ha comés la seua quinta falta; o
- ha sigut desqualificat,

el tir o tirs lliures ha de llançar-los el seu substitut, que no pot tornar a ser substituït fins que haja jugat en la següent fase del partit amb el rellotge en marxa.

19.3.9. Si la sol·licitud d'una substitució la fa qualsevol dels dos equips després que el baló estiga a disposició del llançador per al primer o únic tir lliure, es concedirà la substitució si:

- Es convertix l'últim o únic tir lliure.
- A continuació de l'últim o únic tir lliure hi ha un servei des de la prolongació de la línia central, enfront de la taula d'oficials.
- S'assenyala una falta entre els tirs lliures. En este cas, es completen els tirs lliures i es concedix la substitució abans d'administrar-se la nova penalització.
- S'assenyala una falta abans que el baló estiga viu després de l'últim o únic tir lliure. En este cas, es concedix la substitució abans que s'administre la nova penalització.
- S'assenyala una violació abans que el baló estiga viu després de l'últim o únic tir lliure. En este cas, es concedix la substitució abans d'administrar-se el servei.

En el cas de sèries consecutives de tirs lliures i/o possessió de baló originades per més d'una (1) falta, cada sèrie ha de considerar-se per separat.

Art. 20. Partit perdut per incompareixença

20.1. Regla

Un equip perdrà el partit per incompareixença si:

- Quinze (15) minuts després de l'hora programada per a l'inici del partit no s'ha presentat o no pot presentar cinc (5) jugadors preparats per a jugar.
- Les seues accions impedeixen que es jugue el partit.
- Es nega a jugar després d'haver rebut de l'àrbitre principal l'orde de fer-ho.

20.2. Penalització

20.2.1. S'adjudica el partit a l'equip contrari i el resultat serà de vint a zero (20 a 0). A més, l'equip que no ha comparegut rebrà zero (0) punts en la classificació.

20.2.2. En les sèries de dos partits (anada i tornada) en què es tinga en compte la puntuació total i en els *play-offs* al millor de tres partits, l'equip que no comparega en el primer partit, en el segon o en el tercer perdrà la sèrie o els *play-offs* per incompareixença. Açò no s'aplica en els *play-offs* al millor de cinc partits.

20.2.3. Si un equip perd un segon partit per incompareixença en un torneig, l'equip serà desqualificat i s'anul·laran els resultats dels partits en què haja participat.

Art. 21. Partit perdut per inferioritat

21.1. Regla

Un equip perdrà un partit per inferioritat si, durant el partit, l'equip té menys de dos (2) jugadors sobre el terreny de joc preparats per a jugar.

21.2. Penalització

21.2.1. Si l'equip al qual s'adjudica el partit va per davant en el marcador, es donarà per vàlida la puntuació del moment de la interrupció. Si no va per davant, es registrarà una puntuació de dos a zero (2 a 0) al seu favor. L'equip que haja perdut per inferioritat rebrà un (1) punt en la classificació.

21.2.2. En les sèries de dos partits (anada i tornada) en què es tinga en compte la puntuació total, l'equip que quede en inferioritat en el primer o en el segon partit perdrà la sèrie per inferioritat.

Art. 22. Violacions

22.1. Definició

Una violació és una infracció de les regles.

22.2. Penalització

El baló es concedix als adversaris perquè realitzen un servei des del punt més pròxim al de la infracció, excepte directament darrere del tauler, llevat que s'especifique el contrari en estes regles.

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

23.1. Definició

23.1.1. Un **jugador** està fora del terreny de joc quan té qualsevol part del cos en contacte amb les línies de demarcació, amb la superfície fora de les línies de demarcació o amb qualsevol objecte, excepte un jugador, que estiga damunt, per damunt o fora de les línies de demarcació.

23.1.2. El **baló** està fora del terreny de joc quan toca:

- Un jugador o qualsevol altra persona que estiga fora del terreny de joc.
- Les línies de demarcació, la superfície fora de les línies de demarcació o qualsevol objecte que estiga damunt, per damunt o fora de les línies de demarcació.
- Els suports del tauler, la part posterior dels taulers o qualsevol objecte situat per dalt del terreny de joc.

23.2. Regla

23.2.1. El responsable que el baló isca fora del terreny de joc és l'últim jugador que l'ha tocat o que ha sigut tocat pel baló abans

que se n'isca, fins i tot encara que el baló se n'haja eixit per haver tocat alguna cosa que no siga un jugador.

23.2.2. Si el baló ix fora del terreny de joc perquè ha tocat en un jugador o perquè l'ha tocat un jugador que està sobre la línia de demarcació o fora d'esta, eixe jugador és el responsable que el baló se n'isca.

23.2.3. Si un jugador ix fora del terreny de joc o passa a la seua pista de darrere **durant** un baló retingut, es produïx una situació de salt.

Art. 24. Regateig

24.1. Definició

24.1.1. Un regateig és el moviment d'un baló viu causat per un jugador que controla el baló i que el llança, el colpeja amb la palma o el fa rodar en terra o el llança deliberadament contra el tauler.

24.1.2. Un regateig comença quan un jugador, després d'haver obtingut el control d'un baló viu sobre el terreny de joc, el llança, el colpeja amb la palma, el fa rodar o botar en terra o el llança deliberadament contra el tauler i el torna a tocar abans que el toque un altre jugador.

El regateig acaba quan el jugador toca el baló amb les dos mans alhora o permet que descanse en una mà o en les dos.

Durant un regateig es pot llançar el baló a l'aire a condició que toque terra o un altre jugador abans que el jugador que el llança torne a tocar-lo amb les mans.

No hi ha límit al nombre de passos que pot fer un jugador mentres el baló no està en contacte amb la mà.

24.1.3. Es considera *fumble*, o maneig defectuós del baló, el fet que un jugador perda accidentalment el control d'un baló viu en el terreny de joc i el torne a recuperar.

24.1.4. Les següents accions no constitueixen regatejos:

- Llançaments successius a cistella.
- Cometre un *fumble* a l'inici o al final d'un regateig.
- Els intents d'obtenir el control del baló per mitjà de palmades per a allunyar-lo d'altres jugadors.
- Arrabassar el baló a un altre jugador amb una palmada.
- Interceptar una passada i obtenir el control del baló.
- Passar-se el baló d'una mà a l'altra i permetre que descanse en una mà o en les dos abans de tocar terra, sempre que no es cometa una violació de passes.

24.2. Regla

Un jugador no pot fer un segon regateig després d'haver conclòs el primer, llevat que entre els dos regatejos perda el control d'un baló viu en el terreny de joc a conseqüència:

- D'un llançament a cistella.
- D'un toc del baló per part d'un adversari.
- D'una passada o d'un *fumble* en què el baló toca o és tocat per un altre jugador.

Art. 25. Passes

25.1. Definició

25.1.1. Passes és el moviment il·legal, més enllà dels límits definits en este article, d'un o dels dos peus en qualsevol direcció mentres se sosté un baló viu en el terreny de joc.

25.1.2. Pivotar és fer un moviment legal en què un jugador que sosté un baló viu en el terreny de joc fa un o més passos en qualsevol

direcció amb el mateix peu, mentres que l'altre, anomenat *peu de pivot*, es queda en el mateix punt de contacte amb terra.

25.2. Regla

25.2.1. Establiment del peu de pivot d'un jugador que agafa un baló viu en el terreny de joc:

- Amb els dos peus en contacte amb terra:
 - En el moment en què alce un peu, l'altre es convertix en peu de pivot.
- Quan està en moviment:
 - Si un peu està en contacte amb terra, eixe es convertix en peu de pivot.
 - Si **cap** peu està **en contacte amb terra** i el jugador cau sobre els dos peus alhora, en el moment en què n'alce un, l'altre es convertix en peu de pivot.
 - Si **cap** peu està **en contacte amb terra** i el jugador cau sobre un peu, eixe es convertix en el peu de pivot. Si el jugador bota recolzant-se en eixe peu i cau sobre els dos peus alhora, cap dels dos serà peu de pivot.

25.2.2. Jugador que avança amb el baló després d'haver establert un peu de pivot mentres té el control d'un baló viu en el terreny de joc:

- Mentres es manté estàtic amb els dos peus en contacte amb terra:
 - Per a iniciar un regateig, no pot alçar el peu de pivot fins que el baló abandone la seua mà (o les seues mans).
 - Per a passar o llançar a cistella, el jugador pot botar sobre el peu de pivot, però cap dels dos peus pot tornar a tocar terra abans que el baló abandone la seua mà (o les seues mans).
- Mentres està en moviment:
 - Per a passar o llançar a cistella, pot botar sobre el peu de pivot i caure amb un peu o amb els dos alhora. A

continuació, pot alçar un o els dos peus, però cap dels dos pot tocar terra abans que el baló abandone la seua mà (o les seues mans).

- Per a iniciar un regateig, no pot alçar el peu de pivot fins que el baló abandone la seua mà (o les seues mans).
- Quan es deté i cap peu és peu de pivot:
 - Per a iniciar un regateig, no pot alçar cap peu fins que el baló abandone la seua mà (o les seues mans).
 - Per a passar o llançar a cistella, pot alçar un peu o els dos, però no poden tornar a terra abans que el baló abandone la seua mà (o les seues mans).

25.2.3. Jugador que cau, tombat o assentat en terra:

- És **legal** que un jugador, mentres sosté el baló, caiga a terra i s'esvae, o que n'obtinga el control mentres està tombat o assentat en terra.
- És una **violació** si després el jugador redola o intenta alçar-se mentres sosté el baló.

Art. 26. Tres segons

26.1. Regla

26.1.1. Un jugador no pot estar més de tres (3) segons seguits en la zona restringida dels adversaris mentres el seu equip té el control d'un baló viu en la seua pista de davant i el rellotge de partit està en marxa.

26.1.2. Es permet que un jugador:

- Intente abandonar la zona restringida.
- Estiga en la zona restringida quan ell o un company està en acció de tir i el baló ix o acaba d'eixir de la mà (o les mans) del jugador en un llançament a cistella.
- Realitze un regateig per a llançar a cistella dins de la zona restringida havent estat allí menys de tres (3) segons seguits.

26.1.3. Per a establir-se fora de la zona restringida, el jugador ha de posar els dos peus en terra fora de la zona restringida.

Art. 27. Jugador estretament marcat

27.1. Definició

Un jugador que sosté un baló viu en el terreny de joc està estretament marcat quan un adversari estableix una posició de defensa activa a una distància inferior a un (1) metre.

27.2. Regla

Un jugador estretament marcat ha de passar, llançar o fer botar el baló en menys de cinc (5) segons.

Art. 28. Huit segons

28.1. Regla

28.1.1. Quan:

- un jugador obté el control d'un baló viu en la seua **pista de darrere**; o
- en un servici, el baló toca o és tocat legalment per qualsevol jugador en la pista de darrere i l'equip del jugador que realitza el servici continua amb el control del baló en la seua pista de darrere,

eixe equip ha de fer que el baló passe a la seua pista de davant en menys de huit (8) segons.

28.1.2. L'equip ha fet passar el baló a la pista de davant quan:

- El baló, no controlat per cap jugador, toca la pista de davant.
- El baló toca o és legalment tocat per un atacant que té els dos peus en contacte amb la seua pista de davant.
- El baló toca o és legalment tocat per un defensor que té part del cos en contacte amb la seua pista de darrere.

- El baló toca un àrbitre que té part del cos en contacte amb la pista de davant de l'equip que té el control del baló.
- Durant un regateig des de la pista de darrere cap a la pista de davant, els dos peus del jugador que efectua el regateig i el baló estan en contacte amb la pista de davant.

28.1.3. El compte de huit (8) segons continuarà amb el temps restant quan l'equip que prèviament tenia el control del baló haja d'efectuar un servici des de la seua pista de darrere com a conseqüència:

- D'haver eixit el baló fora dels límits del terreny de joc.
- D'una lesió d'un jugador del mateix equip.
- D'una situació de salt.
- D'una doble falta.
- D'una cancel·lació de penalitzacions iguals en contra dels dos equips.

Art. 29. Vint-i-quatre segons

29.1. Regla

29.1.1. Quan:

- un jugador obté el control d'un baló **viu** en el **terreny de joc**; o
- en un servici, el baló toca o és tocat legalment per qualsevol jugador en pista i l'equip del jugador que realitza el servici continua amb el control del baló,

eixe equip ha d'efectuar un llançament a cistella abans de vint-i-quatre (24) segons.

Perquè es considere un llançament a cistella abans de vint-i-quatre (24) segons:

- el baló ha d'abandonar la mà (o les mans) del jugador abans que sone el senyal del dispositiu de vint-i-quatre (24) segons; i
- després que haja abandonat la mà (o les mans) del llançador, el baló ha de tocar l'anella o entrar en la cistella.

29.1.2. Quan s'intenta un llançament de camp prop de la finalització del període de vint-i-quatre (24) segons i sona el senyal del dispositiu de vint-i-quatre (24) segons mentres el baló està en l'aire:

- Si el baló entra en la cistella, no es produïx cap violació; s'ignorarà el senyal i la cistella serà vàlida.
- Si el baló toca l'anella però no entra en la cistella, no es produïx cap violació; s'ignorarà el senyal i el joc continuarà.
- Si el baló no toca l'anella, es produïx una violació. No obstant això, si l'equip contrari ha obtingut un control del baló immediat i clar, s'ignorarà el senyal i el joc continuarà.

S'han d'aplicar ací totes les **restriccions** relacionades amb interposicions i interferències.

29.2. Procediment

29.2.1. Si un àrbitre **deté** el joc:

- per una falta o violació (no perquè el baló haja eixit fora del terreny de joc) comesa per l'equip que no controla el baló;
- per qualsevol raó vàlida atribuïble a l'equip que no controla el baló;
- per qualsevol raó vàlida no atribuïble a cap dels equips,

es concedirà la possessió del baló al mateix equip que prèviament en tenia el control.

Si el servici s'administra en la pista de darrere, es concedirà un nou compte de vint-i-quatre (24) segons.

Si el servici s'administra en la pista de davant, el dispositiu de vint-i-quatre (24) segons s'ajustarà de la manera següent:

- Si en el moment en què el joc s'ha detingut el dispositiu de vint-i-quatre (24) segons mostra catorze (14) segons o més, no es reiniciarà el dispositiu de vint-i-quatre (24) segons, sinó que continuarà amb el temps que quedava en el moment de parar-se.

- Si en el moment en què el joc s'ha detingut el dispositiu de vint-i-quatre (24) segons mostra tretze (13) segons o menys, el dispositiu de vint-i-quatre (24) segons es reiniciarà amb catorze (14) segons.

No obstant això, si, a juí dels àrbitres, es posa en desavantatge l'equip contrari, el compte de vint-i-quatre (24) segons es reprendrà des d'on es va detindre.

29.2.2. Si el senyal de vint-i-quatre (24) segons **sona per error** mentre un equip té el control del baló o no el té cap equip, s'ignorarà el senyal i el joc continuarà.

No obstant això, si, a juí dels àrbitres, es posa en desavantatge l'equip que té el control del baló, es detindrà el joc, es corregirà el dispositiu de vint-i-quatre (24) segons i es concedirà el baló a eixe equip.

Art. 30. Baló tornat a la pista de darrere

30.1. Definició

30.1.1. El baló **passa** a la **pista de darrere** quan:

- Toca la pista de darrere.
- Toca o és legalment tocat per un jugador atacant que té part del cos en contacte amb la pista de darrere.
- Toca un àrbitre que té part del cos en contacte amb la pista de darrere.

30.1.2. El baló torna il·legalment a la pista de darrere quan un jugador de l'equip amb control de baló viu és l'últim a tocar el baló en la pista de davant i després ell, o un company, és el primer a tocar-lo en la pista de darrere.

Esta restricció s'aplica a totes les situacions que es produïsquen en la pista de davant d'un equip, inclosos els servicis. No obstant això, no s'aplica quan un jugador salta des de la seua pista de

davant, establix un nou control del baló per al seu equip en l'aire i després cau en la seua pista de darrere.

30.2. Regla

Un jugador l'equip del qual té el control d'un baló viu no pot fer que el baló torne il·legalment a la seua pista de darrere.

30.3. Penalització

El baló es concedirà als adversaris perquè efectuen un servici en la seua pista de davant, en el lloc més pròxim al de la infracció, excepte darrere del tauler.

Art. 31. Interposicions i interferències

31.1. Definició

31.1.1. Un llançament a cistella o un tir lliure:

- **Comença** quan el baló abandona la mà (o les mans) d'un jugador en acció de tir.
- **Acaba** quan el baló:
 - Entra en la cistella directament per la part superior i es queda en l'interior d'esta o la travessa.
 - Ja no té cap possibilitat d'entrar en la cistella.
 - Toca l'anella.
 - Toca terra.
 - Queda mort.

31.2. Regla

31.2.1. Es produïx una **interposició** durant un **tir de camp** quan un jugador toca el baló que està completament per damunt del nivell de l'anella:

- en trajectòria descendent cap a la cistella; o
- després d'haver tocat el tauler.

31.2.2. Es produïx una **interposició** durant un **tir lliure** quan un jugador toca el baló en la trajectòria cap a la cistella abans que toque l'anella.

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

- El baló ja no té possibilitat d'entrar en la cistella.
- El baló toca l'anella.

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

- Després d'un tir de camp o de l'únic o últim tir lliure, un jugador toca la cistella o el tauler mentres el baló està en contacte amb l'anella.
- Després d'un tir lliure que ha de ser seguit d'un o més tirs lliures, un jugador toca el baló, la cistella o el tauler mentres el baló encara té possibilitat d'entrar en la cistella
- Un jugador introdueix la mà per davall de la cistella i toca el baló.
- Un defensor toca el baló o la cistella mentres el baló està dins de la cistella, impedit que el baló la travesse.
- Un jugador fa que el tauler o l'anella vibren de manera que, a juí de l'àrbitre, impedit que el baló entre en la cistella o provoca que el baló entre en la cistella.
- Un jugador agafa l'anella per a jugar el baló.

31.2.5. Quan:

- un àrbitre fa sonar el xiulet mentres el baló es troba en les mans d'un jugador en acció de tir o en l'aire durant un llançament de camp; o
- sona el senyal del rellotge de partit per a indicar la fi d'un període mentres el baló està en l'aire durant un llançament de camp,

cap jugador pot tocar el baló una vegada que este toque l'anella mentres tinga la possibilitat d'entrar en la cistella.

S'aplicaran ací totes les restriccions referents a interposicions i interferències.

31.3. Penalització

31.3.1. Si la violació la comet un **jugador atacant**, no es concedirà cap punt. Es concedirà el baló a l'equip contrari perquè efectue un servei des de la línia lateral a l'altura de la prolongació de la línia de tirs lliures, llevat que s'especifique el contrari en estes regles.

31.3.2. Si la violació la comet un **jugador defensor**, es concedirà a l'equip atacant:

- Un (1) punt, si es tractava d'un tir lliure.
- Dos (2) punts, si el baló havia sigut llançat des de la zona de cistella de dos punts.
- Tres (3) punts, si el baló havia sigut llançat des de la zona de cistella de tres punts.

La concessió de punts serà com si el baló haguera entrat en la cistella.

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

Art. 32. Faltes

32.1. Definició

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

32.1.2. Es pot assenyalar qualsevol nombre de faltes contra un equip. Independentment de la penalització, s'ha de carregar cada falta i anotar-la en l'acta contra el jugador infractor i penalitzar-la segons corresponga.

Art. 33. Contacte: principis generals

33.1. Principi del cilindre

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

- En la part **davantera**, per les palmes de les mans.
- En la part **posterior**, per les natges.
- En els **laterals**, per la part exterior dels braços i de les cames.

Les mans i els braços poden estar estesos davant del tronc, no més enllà de la posició dels peus, amb els braços doblegats pels colzes de tal manera que els avantbraços i les mans estiguen alçats. La distància entre els peus ha de ser proporcional a l'alçària del jugador.



Esquema 5. Principi del cilindre

33.2. Principi de verticalitat

Durant el partit, cada jugador té dret a ocupar qualsevol posició (cilindre) sobre el terreny de joc que no estiga ocupada per un adversari.

Este principi protegeix l'espai que ocupa el jugador en terra i l'espai per damunt d'ell quan bota verticalment des d'eixe lloc.

En el moment en què un jugador abandona la seua posició vertical (cilindre) i es produïx un contacte amb el cos amb un adversari que ja havia establert la seua pròpia posició vertical (cilindre), el jugador que ha abandonat la seua posició vertical (cilindre) és responsable del contacte.

No s'ha de penalitzar el jugador defensor per botar verticalment (dins del seu cilindre) o per tindre les mans i els braços estesos per damunt d'ell dins del seu cilindre.

El jugador atacant, estiga en terra o en l'aire, no ha de provocar cap contacte amb el jugador defensor que està en posició legal de defensa:

- Utilitzant els braços per a crear-se més espai (espentant).
- Separant les cames o els braços per a provocar un contacte durant un llançament a cistella, o just després.

33.3. Posició legal de defensa

Un defensor ha establert una posició legal de defensa quan:

- està de cara a l'adversari, i
- té els dos peus en terra.

Esta posició legal de defensa s'estén verticalment per damunt d'ell (cilindre), des de terra fins al sostre. Pot alçar els braços i les mans per damunt del cap o botar verticalment, però ha de mantindre'ls en posició vertical dins del cilindre imaginari.

33.4. Oposició defensiva a un jugador que té el control del baló

Quan un jugador s'oposa defensivament a un adversari que té el control del baló (que el sosté o el fa botar), **no s'apliquen les variables de temps i distància.**

Un jugador amb el baló ha de preveure l'oposició defensiva de l'adversari i estar preparat per a detindre's o canviar de direcció sempre que un adversari adopte una posició legal de defensa enfront d'ell, encara que ho faci en una fracció de segon.

El jugador defensor ha d'establir una posició legal de defensa sense provocar cap contacte abans d'establir-la.

Una vegada que el defensor ha establert una posició legal de defensa, pot desplaçar-se per a marcar el seu adversari, però no pot estendre els braços, els múscles, els malucs o les cames per a impedir que el jugador amb el baló el supere.

Quan es jutja una situació de càrrega/bloqueig que impliqui un jugador amb el baló, l'àrbitre ha de tindre en compte els principis següents:

- El defensor ha d'establir una posició legal de defensa posant-se de cara al jugador que té el baló, i amb els dos peus en terra.
- El defensor pot quedar-se immòbil, botar verticalment, moure's lateralment o cap arrere per a mantindre la seua posició legal de defensa.
- Al desplaçar-se per a mantindre la posició legal de defensa, el defensor pot alçar un instant un o els dos peus de terra, sempre que el moviment siga lateral o cap arrere, però **no cap al** jugador amb el baló.
- El contacte s'ha de donar en el tronc, i en este cas es considera que el defensor ha sigut el primer a arribar al lloc on es produïx el contacte.
- Després d'establir una posició legal de defensa, el defensor pot girar-se **dins del** seu cilindre per a evitar lesionar-se.

En qualsevol de les situacions anteriors, es considerarà que el responsable de la falta és el jugador que té el baló.

33.5. Oposició defensiva a un jugador que no té el control del baló

Un jugador que no té el control del baló té dret a desplaçar-se lliurement sobre el terreny de joc i a situar-se en qualsevol posició que no estiga ocupada prèviament per un altre jugador.

Quan un jugador s'oposa defensivament a un adversari que no té el control del baló, **han d'aplicar-se les variables de temps i distància**. Un defensor no pot ocupar una posició tan pròxima a la trajectòria d'un adversari en moviment ni fer-ho de manera tan ràpida que este últim no tinga temps o distància suficients per a detindre's o canviar de direcció.

La distància és directament proporcional a la velocitat de l'adversari, mai menys d'un (1) pas normal ni més de dos (2).

Si un defensor no respecta les variables de temps i distància quan adopta la posició legal de defensa i es produïx un contacte amb un adversari, el defensor serà el responsable del contacte.

Una vegada que el defensor ha establert una posició legal de defensa, pot desplaçar-se per a marcar el seu adversari. No pot impedir que el sobrepassi interposant en el seu camí els braços, els muscles, els malucs o les cames. Pot girar-se **dins del** seu cilindre per a evitar lesionar-se.

33.6. Jugador en l'aire

Un jugador que bota des de qualsevol punt del terreny de joc té dret a tornar a caure en el mateix punt.

Té dret a caure en un altre punt del terreny de joc a condició que la trajectòria i el lloc on caiga no estiguen ocupats prèviament per un adversari en el moment de botar.

Si un jugador bota i, quan cau, la inèrcia el fa entrar en contacte amb un adversari que ha adoptat una posició legal de defensa més enllà del lloc de caiguda, el saltador és responsable del contacte.

Un jugador no ha d'interposar-se en la trajectòria d'un adversari després que este haja botat.

Col·locar-se davall d'un jugador que està en l'aire i provocar un contacte sol constituir una falta antiesportiva i, en determinades circumstàncies, pot ser una falta desqualificant.

33.7. Pantalla: legal i il·legal

Una pantalla és un intent d'un jugador de retardar o impedir que un adversari sense baló arribi al lloc que desitja en el terreny de joc.

En el cas de produir-se un contacte entre els dos jugadors, la pantalla es considera **legal** quan el jugador que l'ha feta:

- Estava immòbil (dins del seu cilindre) en el moment de produir-se el contacte.
- Tenia els dos peus en terra quan s'ha produït el contacte.

És **il·legal** quan:

- El jugador que fa la pantalla estava **en moviment** en el moment de produir-se el contacte.
- Es produïx el contacte després d'haver establert la pantalla fora del camp de visió d'un adversari **estàtic** sense haver-li deixat la distància mínima necessària.
- El jugador que fa la pantalla no respecta les variables de temps i distància respecte d'un adversari **en moviment** i es produïx un contacte.

Si la pantalla s'estableix **dins** del camp de visió (frontal o lateral) d'un adversari estàtic, el jugador que l'efectua pot establir-la tan prop de l'adversari com vulga, mentres no provoqui un contacte.

Si la pantalla s'establix **fora** del camp de visió d'un adversari estàtic, el jugador que l'efectua ha de permetre que l'adversari pugui fer un (1) pas normal cap a la pantalla sense que es produísca un contacte.

Si l'adversari està **en moviment**, s'aplicaran les variables de temps i distància. El jugador que efectua la pantalla ha de deixar prou espai perquè l'adversari pugui evitar-la detenint-se o canviant de direcció.

La distància requerida no ha de ser mai inferior a un (1) pas normal ni superior a dos (2).

Un jugador que patix una pantalla legal és responsable de qualsevol contacte amb el jugador que li la fa.

33.8. Càrrega

Una càrrega és un contacte personal il·legal, amb baló o sense, provocat per una espenta o per un desplaçament contra el tronc d'un adversari.

33.9. Bloqueig

Un bloqueig és un contacte personal il·legal que impedisca a un adversari, amb baló o sense, poder avançar lliurement.

Un jugador que intenta efectuar una pantalla comet una falta per bloqueig si el contacte es produïx mentre es desplaça i el seu adversari està estàtic o retrocedint.

Si un jugador es despreocupa del baló, es posa de cara a un adversari i canvia de posició a mesura que ho fa l'adversari, és el principal responsable de qualsevol contacte que es produísca, llevat que hi intervinguen altres factors.

L'expressió "llevat que hi intervinguen altres factors" es referix a espentes, càrregues o agarrades deliberades del jugador a qui es fa la pantalla.

És legal que un jugador estenga un braç (o els braços) o un colze (o els colzes) fora del seu cilindre quan adopta una posició en el terreny de joc, però haurà de mantindre'ls dins del seu cilindre quan un adversari intente sobrepassar-lo. Si té el braç (o els braços) o el colze (o els colzes) fora del seu cilindre i hi ha un contacte, es considera un bloqueig o una agarrada.

33.10. Zones del semicercle de no-càrrega

Les zones del semicercle de no-càrrega traçades sobre el terreny de joc delimiten una àrea específica per a la interpretació de les situacions de càrrega/bloqueig que es produïsquen davall de la cistella.

En qualsevol situació de penetració en la zona del semicercle de no-càrrega, no es considerarà falta d'atac, llevat que l'atacant utilitze de manera il·legal les mans, els braços, les cames o el cos, un contacte provocat per un jugador atacant en l'aire contra un defensor a l'interior del semicercle de no-càrrega, sempre que:

- l'atacant tinga el control del baló mentres està en l'aire;
- intente un llançament; i
- el jugador defensor tinga els dos peus dins de la zona del semicercle de no-càrrega.

33.11. Tocar un adversari amb les mans o els braços

Tocar un adversari amb la mà (o les mans) no constituïx necessàriament una falta.

Els àrbitres han de decidir si el contacte proporciona un avantatge injust al jugador que l'ocasiona. Si este contacte restringeix d'alguna manera la llibertat de moviment de l'adversari, eixe contacte és falta.

Hi ha un ús il·legal de les mans o dels braços estesos quan el defensor està en posició de defensa i els col·loca en contacte amb un adversari, **amb baló o sense**, per a impedir-li l'avançament.

Tocar repetidament o pegar colpets a un adversari, amb baló o sense, és falta, ja que pot provocar un augment del joc brusc.

Es considera falta **del jugador atacant amb baló** si:

- Subjecta o rodeja amb el braç o el colze un defensor per a obtindre un avantatge injust.
- Espenta el defensor per a evitar que este jugue o intente jugar el baló, o per a crear més espai entre ell i el defensor.
- En un regateig, utilitza l'avantbraç estés o la mà per a evitar que un adversari obtinga el control del baló.

Es considera falta del **jugador atacant sense baló** que espenta per a:

- Quedar-se sol per a rebre el baló.
- Impedir que el defensor jugue o intente jugar el baló.
- Crear més espai entre ell i el defensor.

33.12. Joc de pivot

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

El jugador atacant en posició de pivot i el seu defensor han de respectar els drets de verticalitat (cilindres) respectivus.

Es considera falta que un atacant o defensor en posició de pivot espente l'adversari amb el muscle o el maluc per a llevar-li la posició o que interferisca en la seua llibertat de moviment estirant els braços, amb els muscles, amb els genolls, amb les cames o amb qualsevol altra part del cos.

33.13. Defensa il·legal per l'esquena

Una defensa il·legal per l'esquena és el contacte personal provocat per un defensor per darrere d'un adversari. El fet que el defensor intente jugar el baló no justifica el contacte amb l'adversari per l'esquena.

33.14. Agarrada

Una agarrada és un contacte personal il·legal amb un adversari que impedis la seua llibertat de moviment. Este contacte (agarrada) pot produir-se amb qualsevol part del cos.

33.15. Espenta

Una espenta és el contacte personal il·legal amb qualsevol part del cos que té lloc quan un jugador desplaça o intenta desplaçar un adversari, amb baló o sense, usant la força.

Art. 34. Falta personal

34.1. Definició

34.1.1. Una **falta personal** és una falta de jugador que implica un contacte il·legal amb un adversari, estiga el baló viu o mort.

Un jugador no ha d'agarrar, bloquejar, retindre, espentar, fer la traveta, carregar ni impedir l'avançament d'un adversari estenent les mans, els braços, els colzes, els muscles, els malucs, les cames, els genolls o els peus, o doblegant el cos en una posició "anormal" (fora del seu cilindre); tampoc ha de jugar de manera brusca o violenta.

34.2. Penalització

S'ha d'anotar una falta personal a l'infractor.

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

- El joc es reprendrà per mitjà d'un servici de l'equip no infractor des del punt més pròxim al de la infracció.
- Si l'equip infractor està en situació de penalització per faltes d'equip, s'aplicarà l'article 41 (Faltes d'equip: penalització).

34.2.2. Si la falta es comet sobre un jugador en acció de tir, es concedirà a eixe jugador el nombre de tirs lliures següent:

- Si convertix el llançament de camp, este serà vàlid i, a més, se li concedirà un (1) tir lliure adicional.
- Si el llançament de camp es produïx des de la zona de cistella de dos punts i no el convertix, se li concediran dos (2) tirs lliures.
- Si el llançament de camp es produïx des de la zona de cistella de tres punts i no el convertix, se li concediran tres (3) tirs lliures.
- Si un jugador és objecte de falta mentres sona, o tot just abans de sonar, el senyal del rellotge de partit que indica el final del període o el senyal del dispositiu de vint-i-quatre (24) segons i en eixe moment el jugador té encara el baló en les mans (o en la mà), la possible cistella posterior no serà vàlida, i se li concediran dos (2) o tres (3) tirs lliures.

Art. 35. Doble falta

35.1. Definició

35.1.1. Una doble falta és una situació en què dos (2) adversaris cometen faltes personals, l'un contra l'altre, aproximadament alhora.

35.2. Penalització

S'ha d'anotar una falta personal a cada jugador infractor. No es concediran tirs lliures i el joc es reprendrà de la manera següent:

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

- S'aconsegueix una cistella de camp vàlida, o es convertix l'últim o únic tir lliure, es concedirà el baló a l'equip contrari al que ha encistellat perquè efectue un servici des de qualsevol lloc de la línia de fons.
- Un equip tenia el control del baló o dret a este, se li concedirà el baló perquè efectue un servici des del punt més pròxim al de la infracció.

- Cap equip tenia el control del baló ni dret a este, es produïx una situació de salt.

Art. 36. Falta antiesportiva

36.1. Definició

36.1.1. Una **falta antiesportiva** és una falta de jugador que implica un contacte il·legal amb un adversari i que, a juí de l'àrbitre, no constituïx un esforç legítim per jugar directament el baló dins de l'esperit i la intenció de les regles.

36.1.2. Els àrbitres han d'interpretar les faltes antiesportives de manera coherent durant tot el partit i jutjar només l'acció.

36.1.3. Per a jutjar si una falta és antiesportiva, els àrbitres han d'aplicar els principis següents:

- Si un jugador no fa cap esforç per jugar el baló i es produïx un contacte, la falta és antiesportiva.
- Si un jugador, en l'esforç per jugar el baló, provoca un contacte excessiu (falta violenta), la falta és antiesportiva.
- Si un jugador defensor provoca un contacte amb un adversari per l'esquena o lateralment en un intent de tallar un contraatac i no hi ha cap adversari entre l'atacant i la cistella de l'equip contrari, la falta és antiesportiva.
- Si un jugador comet una falta mentre realitza un esforç legítim per jugar el baló (joc normal), no és una falta antiesportiva.

36.2. Penalització

36.2.1. S'ha d'anotar una falta antiesportiva a l'infractor.

36.2.2. Es concediran un o més tirs lliures, segons corresponga, al jugador que ha rebut la falta, següits:

- D'un servei des de la prolongació de la línia central, enfront de la taula d'oficials.

- D'un salt entre dos en el cercle central per a iniciar el primer període.

El nombre de tirs lliures ha de ser el següent:

- Si la falta es comet sobre un jugador que no està en acció de tir, se li concediran dos (2) tirs lliures.
- Si la falta es comet sobre un jugador en acció de tir que aconseguix encistellar, la cistella serà vàlida i se li concedirà un (1) tir lliure adicional.
- Si la falta es comet sobre un jugador en acció de tir que no aconseguix encistellar, se li concediran dos (2) o tres (3) tirs lliures.

36.2.3. Un jugador serà desqualificat quan cometa dos (2) faltes antiesportives.

36.2.4. Si es desqualifica un jugador en virtut de l'article 36.2.3, la falta antiesportiva serà l'única que penalitzarà i no s'administrarà cap penalització adicional per la falta desqualificant.

Art. 37. Falta desqualificant

37.1. Definició

37.1.1. Una falta desqualificant és qualsevol infracció antiesportiva flagrant d'un jugador, substitut, jugador eliminat, entrenador, entrenador ajudant o acompanyant d'equip.

37.1.2. Un entrenador que ha sigut sancionat amb una falta desqualificant ha de ser substituït per l'entrenador ajudant que figure en l'acta. Si no hi ha inscrit cap entrenador ajudant, el substituïx el capità (CAP).

37.2. Penalització

37.2.1. S'ha d'anotar una falta desqualificant a l'infractor.

37.2.2. L'infractor desqualificat en aplicació dels articles corresponents d'estes regles haurà d'anar-se'n als vestuaris del seu equip i quedar-s'hi durant tot el partit o, si ho preferix, abandonar el recinte esportiu.

37.2.3. Es concediran un o més tirs lliures, segons corresponga:

- A qualsevol adversari designat pel seu entrenador, si es tracta d'una falta que no implica contacte.
- Al jugador objecte de la falta, si es tracta d'una falta de contacte.

Seguits:

- D'un servici des de la prolongació de la línia central, enfront de la taula d'oficials.
- D'un salt entre dos en el cercle central per a iniciar el primer període.

37.2.4. El nombre de tirs lliures ha de ser el següent:

- Si la falta es comet sobre un jugador que no està en acció de tir o si és una falta tècnica, es concediran dos (2) tirs lliures.
- Si la falta es comet sobre un jugador en acció de tir que aconseguix encistellar, la cistella serà vàlida i es concedirà un (1) tir lliure addicional.
- Si la falta es comet sobre un jugador que està en acció de llançament que no aconseguix encistellar, es concediran dos (2) o tres (3) tirs lliures.

Art. 38. Falta tècnica

38.1. Regles de conducta

38.1.1. El correcte desenrotllament del joc exigix una cooperació lleial i total per part dels membres dels dos equips (jugadors, substituïts, entrenadors, entrenadors ajudants, jugadors eliminats i acompanyants d'equip) amb els àrbitres, oficials de taula i comissari, si n'hi ha.

38.1.2. Els dos equips tenen dret a esforçar-se al màxim per aconseguir la victòria, però han de fer-ho d'acord amb un esperit d'esportivitat i de joc net.

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

38.1.4. L'àrbitre pot previndre faltes tècniques avisant o, fins i tot, passant per alt infraccions tècniques menors que siguin clarament inintencionades i que no tinguin un efecte directe en el joc, llevat que es repetisca la mateixa infracció després de l'avís.

38.1.5. Si es reconeix una infracció tècnica després que el baló passe a estar viu, es detindrà el joc i se sancionarà amb una falta tècnica. La penalització s'administrarà com si la falta tècnica haguera ocorregut en el moment d'assenyalar-la. Serà vàlid tot el que haja ocorregut en l'interval transcorregut entre la infracció i la detenció del joc.

38.2. Violència

38.2.1. Durant el partit es poden arribar a produir actes de violència contraris a l'esperit d'esportivitat i de joc net. Els àrbitres i, si fóra necessari, les forces de l'orde públic han de reprimir-los immediatament.

38.2.2. En cas de produir-se actes de violència entre jugadors, substituïts, jugadors eliminats, entrenadors, entrenadors ajudants o acompanyants d'equip en el terreny de joc o en les proximitats, els àrbitres han d'adoptar les mesures oportunes per a detindre'ls.

38.2.3. Qualsevol de les persones mencionades anteriorment que siga responsable d'actes d'agressió flagrants contra els adversaris o els àrbitres ha de ser desqualificada. L'àrbitre principal haurà de comunicar l'incident a l'organisme responsable de la competició.

38.2.4. Els agents de les forces de l'orde públic només poden entrar en el terreny de joc si els àrbitres ho sol·liciten. No obstant això, si els espectadors envaïxen el terreny de joc amb la intenció manifesta de cometre actes violents, els agents de les forces d'orde públic hauran d'intervindre de manera immediata per a protegir els equips i els àrbitres.

38.2.5. Totes les altres zones, inclosos els accessos, les eixides, els corredors, els vestidors, etc., estan sota la jurisdicció dels organitzadors de la competició i dels agents de les forces de l'orde públic.

38.2.6. Els àrbitres no han de permetre cap acció dels jugadors, substituïts, entrenadors, entrenadors ajudants, jugadors eliminats i acompanyants d'equip que pugui fer malbé qualsevol element de l'equipament de joc.

Quan els àrbitres aprecien algun comportament d'esta naturalesa, han d'advertir immediatament l'entrenador de l'equip infractor.

Si estes accions es repetixen, se sancionarà immediatament amb una falta tècnica la persona o persones implicades.

38.3. Definició

38.3.1. Una falta tècnica és una falta de comportament que no implica contacte, que inclou però no es limita a:

- Fer cas omís de les advertències dels àrbitres.
- Tocar irrespectuosament els àrbitres, el comissari, els oficials de taula o els membres de la banqueta d'equip.
- Dirigir-se irrespectuosament als àrbitres, al comissari, als oficials de taula o als adversaris.
- Utilitzar un llenguatge o fer gestos que puguin ofendre o incitar els espectadors.
- Molestar un adversari o impedir-li la visió agitant les mans prop dels seus ulls.
- El moviment excessiu dels colzes.

- Retardar el joc tocant el baló després que este travesse la cistella o evitant que un servici s'efectue amb rapidesa.
- Deixar-se caure per a simular una falta.
- Penjar-se de l'anella de manera que suporti tot el pes del jugador, llevat que l'agarre momentàniament després d'una esmaixada o que, a juí de l'àrbitre, intente evitar lesionar-se o lesionar un altre jugador.
- Cometre una interposició (un jugador defensor) durant l'últim o únic tir lliure. Es concedirà un (1) punt a l'equip atacant, i es sancionarà el jugador defensor amb una falta tècnica.

38.3.2. Constituïx una falta tècnica d'un entrenador, entrenador ajudant, substitut, jugador eliminat o acompanyant d'equip dirigir-se irrespectuosament als àrbitres, al comissari, als oficials de taula o als adversaris o tocar-los de manera desconsiderada, o bé cometre una infracció de caràcter procedimental o administratiu.

38.3.3. Un entrenador ha de ser desqualificat quan:

- Ha sigut sancionat amb dos (2) faltes tècniques de tipus C com a conseqüència del seu comportament personal antiesportiu.
- Com a conseqüència del comportament antiesportiu de la banqueta de l'equip (entrenador ajudant, jugadors eliminats, substituïts o acompanyants d'equip), ha sigut sancionat amb tres (3) faltes tècniques, les tres de tipus B o una d'elles de tipus C.

38.3.4. Si un entrenador és desqualificat en virtut de l'article 38.3.3, esta falta tècnica serà l'única que es penalitzarà, i no s'administrarà cap penalització addicional per la desqualificació.

38.4. Penalització

38.4.1. Si la falta tècnica la comet:

- Un jugador, se li anotarà una falta tècnica com a falta de jugador i comptarà per a les faltes d'equip.

- Un entrenador (C), entrenador ajudant (B), substitut (B), jugador eliminat (B) o acompanyant d'equip (B), s'annotarà una falta tècnica a l'entrenador i no comptarà per a les faltes d'equip.

38.4.2. Es concediran dos (2) tirs lliures als adversaris, seguits:

- D'un servici des de la prolongació de la línia central, enfront de la taula d'oficials.
- D'un salt entre dos en el cercle central per a començar el primer període.

Art. 39. Baralles

39.1. Definició

Una baralla és un enfrontament físic entre dos o més adversaris (jugadors, substituïts, jugadors eliminats, entrenadors, entrenadors ajudants i acompanyants d'equip).

Este article només es referix a entrenadors, entrenadors ajudants, substituïts, jugadors eliminats i acompanyants d'equip que abandonen els límits de la zona de banqueta durant una baralla o durant qualsevol situació que pugui desembocar en una baralla.

39.2. Regla

39.2.1. Els substituïts, els jugadors eliminats o els acompanyants d'equip que abandonen la zona de banqueta d'equip durant una baralla o durant qualsevol situació que pugui desembocar en una baralla, seran desqualificats.

39.2.2. Durant una baralla o durant qualsevol situació que pugui desembocar en una baralla, només l'entrenador i/o l'entrenador ajudant estan autoritzats a abandonar la zona de banqueta d'equip per a ajudar els àrbitres a mantindre o restablir l'orde. En este cas, no seran desqualificats.

39.2.3. Si l'entrenador i/o l'entrenador ajudant abandonen la zona de banqueta d'equip i no ajuden o intenten ajudar els àrbitres a mantindre o restablir l'orde, seran desqualificats.

39.3. Penalització

39.3.1. Independentment del nombre d'entrenadors, entrenadors ajudants, substituïts, jugadors eliminats o acompanyants d'equip desqualificats per haver abandonat la zona de banqueta d'equip, s'ha d'anotar una única falta tècnica (B) a l'entrenador.

39.3.2. Si es desqualifiquen components dels dos equips en aplicació d'este article i no queden per administrar altres penalitzacions de faltes, el joc es reprendrà com s'indica a continuació.

Si aproximadament en el mateix moment de la interrupció del joc a causa de la baralla:

- S'havia aconseguit una cistella vàlida, es concedirà el baló a l'equip que l'havia rebuda perquè efectue un servici des de qualsevol punt de la línia de fons.
- Un equip tenia el control del baló o dret a este, se li concedirà el baló perquè efectue un servici des de la prolongació de la línia central, enfront de la taula d'oficials.
- Cap equip tenia el control del baló ni dret a este, es produïx una situació de salt.

39.3.3. Totes les faltes desqualificants s'han de registrar com es descriu en l'apartat B.8.3 i no compten per a les faltes d'equip.

39.3.4. Totes les penalitzacions de les faltes comeses pels jugadors en la pista abans d'una baralla o de qualsevol situació que desemboque en l'enfrontament, han de ser considerades de conformitat amb l'article 42 (Situacions especials).

Art. 40. Cinc faltes per jugador

40.1. Un jugador que ha comés cinc (5) faltes, personals i/o tècniques, n'ha de ser informat per l'àrbitre i ha d'abandonar el partit immediatament. Ha de ser substituït abans de trenta (30) segons.

40.2. Una falta comesa per un jugador que prèviament ja havia sumat la seua quinta falta es considera comesa per un jugador eliminat, i s'ha de carregar i anotar en l'acta a l'entrenador (B).

Art. 41. Faltes d'equip: penalització

41.1. Definició

41.1.1. Un equip es troba en situació de penalització per faltes d'equip quan ha comés quatre (4) faltes en un període.

41.1.2. Totes les faltes dels membres d'un equip comeses durant un interval de temps sense joc es consideraran comeses dins del període o període extra següent.

41.1.3. Totes les faltes dels membres d'un equip comeses durant un període extra es consideraran comeses dins del quart període.

41.2. Regla

41.2.1. Quan un equip es troba en situació de penalització per faltes d'equip, totes les faltes personals següents comeses pels jugadors d'eixe equip sobre un jugador contrari que no està en acció de tir es penalitzaran amb dos (2) tirs lliures, i no amb un servei per als adversaris.

41.2.2. Si la falta personal la comet un jugador de l'equip que té el control del baló, o de l'equip amb dret al baló, esta falta es penalitzarà amb un servei per als adversaris.

Art. 42. Situacions especials

42.1. Definició

Durant el temps que el rellotge està parat després d'una infracció es poden produir situacions especials com a conseqüència de la comissió de noves faltes addicionals.

42.2. Procediment

42.2.1. Cal anotar totes les faltes i identificar les penalitzacions corresponents.

42.2.2. S'ha de determinar l'orde en què es cometen totes les infraccions.

42.2.3. Es cancel·laran totes les penalitzacions iguals contra els dos equips i totes les penalitzacions de doble falta en el mateix orde en què van ser assenyalades. Una vegada cancel·lades, es considerarà que no han ocorregut mai.

42.2.4. El dret a la possessió del baló com a part de l'última penalització anul·larà qualsevol dret anterior a la possessió del baló.

42.2.5. Una vegada que el baló estiga viu en el primer o únic tir lliure o en un servei, eixa penalització no podrà utilitzar-se per a cancel·lar-ne una altra.

42.2.6. Totes les penalitzacions pendents s'administraran seguint l'orde en què s'hagen comés les infraccions corresponents.

42.2.7. Si després de la cancel·lació de penalitzacions iguals contra els dos equips no en queda cap altra per administrar, el partit es reprendrà com s'indica a continuació.

Si aproximadament al mateix temps que la primera infracció:

- S'havia aconseguit una cistella vàlida, es concedirà el baló a l'equip que l'havia rebuda perquè efectue un servici des de qualsevol punt de la línia de fons.
- Un equip tenia el control del baló o dret a este, se li concedirà el baló perquè efectue un servici des del punt més pròxim on es va cometre la primera infracció.
- Cap equip tenia el control del baló ni dret a este, es produïx una situació de salt.

Art. 43. Tirs lliures

43.1. Definició

43.1.1. Un tir lliure és una oportunitat concedida a un jugador d'aconseguir un (1) punt amb un llançament sense oposició des de darrere de la línia i dins del semicercle de tirs lliures.

43.1.2. Una sèrie de tirs lliures es definix com tots els tirs lliures i la possible possessió posterior del baló com a conseqüència d'una única penalització d'una falta.

43.2. Regla

43.2.1. Quan s'assenyala una falta personal i la penalització comporta la concessió d'un o més tirs lliures:

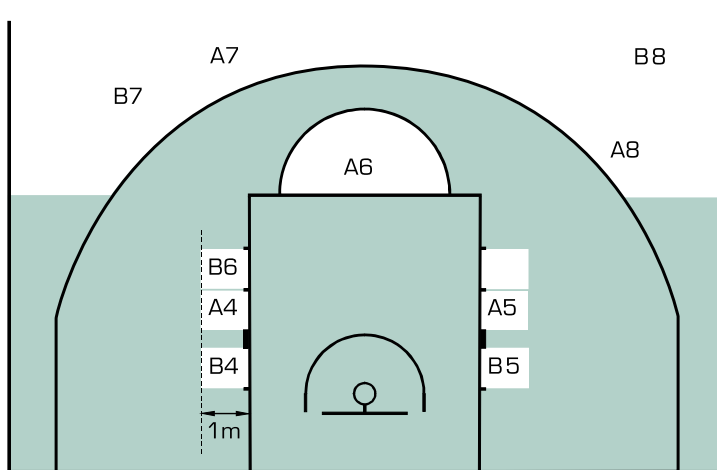
- El jugador objecte de la falta és qui els ha de llançar.
- Si hi ha una sol·licitud per a substituir-lo, ha de llançar el tir o els tirs lliures abans d'abandonar el joc.
- Si ha d'abandonar el partit per lesió, per haver comés la seua quinta falta o per haver sigut desqualificat, el seu substitut llançarà el tir o els tirs lliures. Si no hi ha cap substitut disponible, els llançarà qualsevol company d'equip designat per l'entrenador.

43.2.2. Quan s'assenyala una falta tècnica, qualsevol jugador de l'equip adversari designat pel seu entrenador pot llançar els tirs lliures.

43.2.3. El llançador dels tirs lliures:

- Ha d'ocupar una posició darrere de la línia i dins del semicercle de tirs lliures.
- Pot utilitzar qualsevol mètode per a efectuar el llançament, però ha de fer que el baló entre en la cistella per la part superior o que toque l'anella.
- Ha de soltar el baló abans de cinc (5) segons des que l'àrbitre el posa a la seua disposició.
- No ha de xafar la línia de tirs lliures ni ha d'entrar en la zona restringida fins que el baló haja entrat en la cistella o haja tocat l'anella.
- No ha d'amagar el tir lliure.

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



Esquema 6. Posicions dels jugadors durant els tirs lliures

Durant els tirs lliures, estos jugadors:

- No poden ocupar posicions a què no tinguen dret dins del passadís de tirs lliures.
- No poden entrar ni en la zona restringida ni en la zona neutral, ni han d'abandonar la seua posició en el passadís de tirs lliures fins que el baló haja abandonat les mans del llançador.
- No han de desconcertar el llançador amb les seues accions.

43.2.5. Els jugadors que no estiguen situats en el passadís de tirs lliures s'han de mantindre per darrere de la prolongació de la línia de tirs lliures i de la línia de tres punts fins que concloga el tir lliure.

43.2.6. Durant un o diversos tirs lliures que hagen d'anar seguits d'una altra sèrie (o d'unes altres sèries) de tirs lliures o d'un servici, tots els jugadors han d'estar per darrere de la prolongació de la línia de tirs lliures i de la línia de tres punts.

Una infracció dels articles 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 o 4.2.6 és una violació.

43.3. Penalització

43.3.1. Si **es convertix el tir lliure** i la violació la comet el llançador, el punt no serà vàlid.

Es concedix als adversaris un servici des de la línia lateral a l'altura de la prolongació de la línia de tirs lliures, llevat que queden per administrar un o més tirs lliures o una penalització que comporte un servici.

43.3.2. Si **es convertix el tir lliure** i la violació la comet qualsevol jugador que no siga el llançador:

- El punt, si es convertix, serà vàlid.
- Les violacions s'ignoraran.

Si es tracta de l'últim o únic tir lliure, el baló s'ha de concedir als adversaris perquè efectuen un servici des de qualsevol punt de la línia de fons.

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

- Un **company** del llançador durant l'últim o únic tir lliure, es concedix als adversaris un servici des de la línia lateral a l'altura de la prolongació de la línia de tirs lliures, llevat que l'equip del llançador tinga dret a una possessió posterior.
- Un **adversari** del llançador, es concedix al mateix llançador un nou tir lliure.
- **Els dos equips** durant l'últim o únic tir lliure, es produïx una situació de salt.

Art. 44. Errors rectificables

44.1. Definició

Els àrbitres poden rectificar un error si, involuntàriament, s'ha produït una equivocació en l'aplicació d'una regla, però només en una d'estes situacions:

- Concedir un o diversos tirs lliures a què no es té dret.
- No concedir un o diversos tirs lliures a què es té dret.
- Concedir o anul·lar punts per error.
- Permetre llançar un o diversos tirs lliures a un jugador equivocad.

44.2. Procediment general

44.2.1. Per a poder rectificar els errors mencionats, els àrbitres, el comissari, si n'hi ha, o els oficials de taula han de descobrir-los abans que el baló estiga viu a continuació del primer baló que quede mort una vegada que el rellotge s'haja posat en marxa després de l'error.

44.2.2. Un àrbitre pot detindre el joc immediatament si descobreix un error rectificable, sempre que no pose cap equip en desavantatge.

44.2.3. Seran vàlides les faltes comeses, els punts aconseguits, el temps transcorregut i la resta d'activitat addicional que puga ocórrer després de l'error i abans de descobrir-lo.

44.2.4. Després de rectificar l'error, llevat que s'especifique el contrari en estes regles, el joc es reprendrà en el punt en què s'havia detingut per a corregir l'equivocació. El baló es concedirà a l'equip que hi tenia dret en el moment en què s'havia detingut el joc per a efectuar la rectificació.

44.2.5. Una vegada que s'ha descobert un error que encara és rectificable:

- Si el jugador implicat en la correcció de l'error està en la banqueta després d'haver sigut substituït legalment (no per haver sigut desqualificat o per haver comés la seua quinta falta), ha de tornar al terreny de joc, llevat que estiga lesionat, per a prendre part en la correcció de l'error (en eixe moment passa a ser jugador).

Després de la correcció de l'error, pot continuar jugant, llevat que s'haja tornat a sol·licitar legalment la seua substitució, i en este cas pot abandonar el terreny de joc.

- Si el jugador havia sigut substituït com a conseqüència d'una lesió, per haver comés la seua quinta falta o per haver sigut desqualificat, el jugador que l'havia substituït haurà de prendre part en la rectificació de l'error.

44.2.6. Els errors rectificables no poden corregir-se una vegada que l'àrbitre principal haja firmat l'acta.

44.2.7. Els àrbitres poden corregir qualsevol error o equivocació de l'anotador o del cronometrador referent a la puntuació, nombre de faltes, temps morts, temps transcorregut de més o de menys, abans que l'àrbitre principal firme l'acta.

44.3. Procediment especial

44.3.1. Concedir un o més tirs lliures als quals no es tenia dret.

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

- Si el rellotge de partit no s'ha tornat a posar en marxa després de l'error, es concedirà un servici des de la línia lateral a l'altura de la prolongació de la línia de tirs lliures a l'equip al qual s'han cancel·lat els tirs lliures.
- Si el rellotge de partit s'ha posat en marxa després de l'error i:
 - l'equip amb el control del baló o amb dret a este en el moment de descobrir-se l'error és el mateix que tenia el control del baló quan es va produir l'error; o
 - cap equip té el control del baló quan es descobreix l'error,

es concedirà el baló a l'equip que hi tenia dret quan es va produir l'error.

- Si el rellotge de partit s'ha posat en marxa i, en el moment de descobrir-se l'error, l'equip que controla el baló o que hi té dret és l'equip contrari al que tenia el control del baló quan es va produir l'error, es produïx una situació de salt.
- Si el rellotge de partit s'ha posat en marxa i en el moment de descobrir-se l'error s'han concedit un o diversos tirs lliures com a resultat d'una falta, s'administraran els tirs lliures i es concedirà un servici a l'equip que controlava el baló quan es va produir l'error.

44.3.2. No concedir un o diversos tirs lliures merescuts.

- Si la possessió del baló no ha canviat des que s'ha comés l'error, el joc es reprendrà després de la correcció de l'error igual que després d'un tir lliure normal.
- Si el mateix equip aconseguix una cistella després d'haver-se-li concedit per error un servici, s'ignorarà l'error.

44.3.3. Permetre que el tir o els tirs lliures els llance un jugador equivocat.

Es cancel·laran estos tirs lliures, així com la possessió del baló si forma part de la penalització, i es concedirà el baló als oponents perquè efectuen un servici des de la línia lateral a l'altura de la prolongació de la línia de tirs lliures, llevat que hagen d'administrar-se penalitzacions d'altres infraccions.

Art. 45. Àrbitres, oficials de taula i comissari

45.1. Els **àrbitres** són un (1) àrbitre principal i un (1) o dos (2) àrbitres auxiliars. Són ajudats pels oficials de taula i un comissari, si n'hi ha.

45.2. Els **oficials de taula** són un anotador, un ajudant d'anotador, un cronometrador i un operador del dispositiu de vint-i-quatre (24) segons.

45.3. El **comissari** s'ha d'assentar entre l'anotador i el cronometrador. La principal labor del comissari durant el partit és supervisar el treball dels oficials de taula i ajudar l'àrbitre principal i l'àrbitre o àrbitres auxiliars en el correcte desenrotllament del partit.

45.4. Els àrbitres d'un partit no han de tindre cap relació amb qualsevol dels equips participants.

45.5. Els àrbitres, els oficials de taula i el comissari han de dirigir el partit d'acord amb estes regles i no tenen autoritat per a modificar-les.

45.6. L'uniforme dels àrbitres consistix en una camiseta d'àrbitre i un pantaló llarg negre, calcetins negres i sabatilles de bàsquet negres.

45.7. Els àrbitres i els oficials de taula han d'anar uniformats.

Art. 46. Àrbitre principal: obligacions i drets

L'àrbitre principal:

46.1. Ha d'inspeccionar i aprovar tot l'equipament que s'utilitzarà durant el partit.

46.2. Ha de designar el rellotge oficial del partit, el dispositiu de vint-i-quatre (24) segons i el cronòmetre, i reconèixer els oficials de taula.

46.3. Ha de triar el baló de joc entre els, com a mínim, dos (2) balons usats que proporcionarà l'equip local. En el cas que cap d'estos balons siga adequat com a baló de joc, pot triar el millor baló disponible.

46.4. No ha de permetre que cap jugador utilitze objectes que puguin causar lesions als altres jugadors.

46.5. Ha d'administrar el salt entre dos a l'inici del primer període i el servici de possessió alterna a l'inici dels altres períodes.

46.6. Té autoritat per a detindre un partit quan les condicions ho justifiquen.

46.7. Té autoritat per a determinar que un equip ha de perdre el partit per incompareixença.

46.8. Ha d'examinar detingudament l'acta al final del temps de joc i sempre que ho considere necessari.

46.9. Ha d'aprovar amb la seua firma l'acta al final del temps de joc, amb la qual cosa **conclou** la **vinculació** dels àrbitres amb el partit. L'**autoritat** dels àrbitres **comença** quan arriben al terreny de joc vint (20) minuts abans de l'hora programada per a l'inici del partit i **finalitza** amb l'aprovació per part seua del senyal del rellotge de partir que indica la conclusió del temps de joc.

46.10. Ha de fer constar en el revers de l'acta, abans de firmar-la:

- Qualsevol incompareixença o falta desqualificant.
- Qualsevol conducta antiesportiva dels jugadors, entrenadors, entrenadors ajudants o acompanyants d'equip que es produísca abans dels vint (20) minuts previs a l'inici del partit o entre el final del temps de joc i l'aprovació i firma de l'acta.

En este cas, l'àrbitre principal (o el comissari si està present) ha d'enviar un informe detallat als organitzadors de la competició.

46.11. Ha de prendre la decisió final quan siga necessari o quan els àrbitres no es posen d'acord. Pot consultar l'àrbitre auxiliar, el comissari, si n'hi ha, i/o els oficials de taula per a prendre la decisió final.

46.12. Està autoritzat per a aprovar i usar l'equipament tècnic, si està disponible, a fi de decidir, abans de firmar l'acta, si un últim llançament a cistella al final d'un període o període extra s'ha efectuat dins del temps de joc i/o si té un valor de dos (2) o tres (3) punts.

46.13. Té autoritat per a prendre decisions sobre qualsevol aspecte que no estiga previst expressament en estes regles.

Art. 47. Àrbitres: obligacions i drets

47.1. Els àrbitres tenen autoritat per a decidir sobre les infraccions d'estes regles comeses tant en l'interior com en l'exterior de les línies de demarcació, incloent-hi la taula d'oficials, les banquetes d'equip i les zones immediatament darrere de les línies.

47.2. Els àrbitres han de fer sonar el xiulet quan es cometa una infracció de les regles, quan finalitze un període o quan ho consideren necessari per a detindre el joc. No han de fer sonar el xiulet després d'un llançament aconseguit, un tir lliure vàlid o quan el baló passe a estar viu.

47.3. Quan hagen de prendre una decisió en relació amb un contacte personal o una violació, els àrbitres han de considerar en cada cas els principis fonamentals següents:

- L'esperit i el propòsit de les regles i la necessitat de mantindre la integritat del joc.
- Coherència en l'aplicació del concepte d'avantatge/desavantatge. Els àrbitres no han d'interrompre el joc sense necessitat per a sancionar contactes personals que són incidentals i que

no concedixen cap avantatge a l'infractor ni posen en desavantatge l'adversari.

- Coherència a l'hora d'aplicar el sentit comú en cada partit, tenint en compte les capacitats dels jugadors implicats i la seua actitud i conducta durant el partit.
- Coherència a l'hora de mantindre un equilibri entre el control del partit i la fluïdesa del joc, amb la sensibilitat necessària per a saber interpretar el que els jugadors intenten fer i sancionant allò que el joc requerix.

47.4. Si algun equip formula una protesta, l'àrbitre principal (o el comissari, si està present) informará l'organització de la competició de l'incident en el termini d'una (1) hora des de la finalització del partit.

47.5. Si un àrbitre es lesiona o, si per qualsevol altra raó, no pot continuar exercint els seus deures abans de cinc (5) minuts, el partit s'ha de reprendre. L'altre o els altres àrbitres continuaran fins al final del partit, llevat que hi haja la possibilitat de substituir l'àrbitre lesionat per un altre àrbitre qualificat. Després de consultar amb el comissari, si n'hi ha, l'altre o els altres àrbitres hauran de decidir sobre la possible substitució.

47.6. En tots els partits internacionals, qualsevol comunicació verbal que siga necessària per a aclarir una decisió s'ha de fer en anglés.

47.7. Cada àrbitre té autoritat per a prendre decisions dins dels límits de les seues obligacions, però no té autoritat per a ignorar o qüestionar les decisions adoptades per l'altre o els altres àrbitres.

47.8. Les decisions adoptades pels àrbitres són definitives i no es poden discutir ni ignorar.

Art. 48. L'anotador i l'ajudant d'anotador: obligacions

48.1. L'anotador ha de disposar d'una acta i ha de guardar un registre:

- Dels equips, on ha d'anotar els noms i els números dels jugadors que comencen el partit i dels substituïts que hi participen. Quan es produïska una infracció de les regles relativa al cinc (5) inicial, a substitucions o al nombre dels jugadors, ha d'avisar l'àrbitre més pròxim tan prompte com siga possible.
- De la puntuació acumulada, i ha d'anotar els llançaments i els tirs lliures aconseguits.
- De les faltes assenyalades a cada jugador. Ha d'avisar immediatament l'àrbitre quan un jugador comet la seua quinta falta. Ha de dur un registre de les faltes assenyalades a cada entrenador i ha d'avisar un àrbitre quan un entrenador haja de ser desqualificat. De la mateixa manera, ha de comunicar a l'àrbitre que un jugador ha comés dos (2) faltes antiesportives i ha de ser desqualificat.
- Dels temps morts. Ha de notificar als àrbitres la sol·licitud d'un temps mort per part d'un equip en la següent oportunitat de temps mort, i ha de comunicar a l'entrenador, per mitjà d'un àrbitre, que no disposa de més temps morts en una part o període extra.
- De la següent possessió alterna, per mitjà de la fletxa de possessió alterna. L'anotador ha de canviar la direcció de la fletxa quan finalitze el segon període, ja que els equips han d'intercanviar les cistelles durant la segona part.

48.2. L'anotador també:

- Ha d'indicar el nombre de faltes que comet cada jugador alçant l'indicador amb el nombre de faltes comeses pel jugador en qüestió, de manera visible per als dos entrenadors.
- Ha de col·locar el marcador de faltes d'equip sobre la taula d'oficials, en l'extrem més pròxim a la zona de banqueta de l'equip que es troba en situació de penalització per faltes d'equip, a partir del moment en què el baló estiga viu després de la quarta falta d'equip en un període.
- Ha d'efectuar les substitucions.
- Ha de fer sonar el senyal només quan el baló passe a estar mort i abans que torne a estar viu. El senyal acústic de l'anotador no deté el rellotge de partit ni fa que el baló quede mort.

48.3. L'**ajudant d'anotador** maneja el marcador i ajuda l'anotador. En el cas que hi haja alguna discrepància irresoluble entre el marcador i l'acta oficial, esta té prioritat i, en conseqüència, el marcador s'ha de corregir.

48.4. Si es descobreix un error d'anotació:

- Durant el partit, l'anotador ha d'esperar el primer baló mort abans de fer sonar el senyal.
- Al final del temps de joc però abans de la firma de l'àrbitre principal, l'error ha de corregir-se, encara que esta correcció afecte el resultat final del partit.
- Després que l'àrbitre principal haja firmat l'acta, l'error no pot corregir-se. L'àrbitre principal o el comissari, si n'hi ha, ha d'enviar un informe detallat als organitzadors de la competició.

Art. 49. Cronometrador: obligacions

49.1. El cronometrador disposa d'un rellotge de partit i un cronòmetre, i:

- Ha de mesurar el temps de joc, els temps morts i els intervals de temps sense joc.
- S'ha d'assegurar que el senyal sona de manera potent i automàtica al final del temps de joc d'un període.
- Ha d'usar qualsevol mitjà possible per a avisar els àrbitres de manera immediata si el senyal no sona o no se sent.
- Ha d'avisar els equips i els àrbitres almenys tres (3) minuts abans de l'inici del tercer període.

49.2. El cronometrador ha de mesurar el **temps de joc** de la manera següent:

- Ha de posar en marxa el rellotge de partit quan:
 - Durant un salt entre dos, el baló és tocat legalment per un saltador.
 - Després d'un últim o únic tir lliure que no es convertix i si el baló continua viu, el baló toca o és tocat per un jugador sobre el terreny de joc.

- Durant un servici, el baló toca o és tocat per un jugador sobre el terreny de joc.
- Ha de detindre el rellotge de partit quan:
 - S'acaba el temps de joc al final d'un període, si el mateix rellotge de partit no ho fa automàticament.
 - Un àrbitre fa sonar el xiulet mentre el baló està viu.
 - S'aconsegueix una cistella en contra de l'equip que ha sol·licitat un temps mort.
 - S'aconsegueix una cistella durant els últims dos (2) minuts del quart període o de qualsevol període extra.
 - Sona el senyal de vint-i-quatre (24) segons mentre un equip té el control de baló.

49.3. El cronometrador ha de controlar **els temps morts** de la manera següent:

- Ha de posar en marxa el cronòmetre en el moment en què l'àrbitre faça sonar el xiulet i realitzi el senyal del temps mort.
- Ha de fer sonar el seu senyal acústic quan hagen transcorregut cinquanta (50) segons del temps mort.
- Ha de fer sonar el seu senyal acústic quan finalitzi el temps mort.

49.4. El cronometrador també ha de controlar **els intervals de temps sense joc**:

- Ha de posar en marxa el cronòmetre immediatament després de finalitzar el període anterior.
- Ha de fer sonar el seu senyal acústic abans del primer i tercer períodes quan queden tres (3) minuts i quan quede un (1) minut i trenta (30) segons per a l'inici.
- Ha de fer sonar el seu senyal acústic abans del segon i quart períodes i cada període extra quan queden trenta (30) segons per a l'inici.
- Ha de fer sonar el senyal i, al mateix temps, detindre el cronòmetre quan finalitzi un interval de temps sense joc.

Art. 50. Operador de vint-i-quatre (24) segons: obligacions

L'operador de vint-i-quatre (24) segons ha d'estar proveït d'un dispositiu de vint-i-quatre (24) segons, que ha de fer funcionar de la manera següent:

50.1. Iniciarà o continuarà el compte quan:

- Un equip obtinga el control d'un baló viu en el terreny de joc.
- En un servici, el baló **toque** o siga legalment tocat per qualsevol jugador sobre el terreny de joc.

Un simple toc del baló per part d'un adversari no inicia un nou compte de vint-i-quatre (24) segons si el mateix equip manté el control del baló.

50.2. Sempre que un àrbitre faça sonar el xiulet com a conseqüència:

- d'una falta o una violació (no perquè l'equip sense el control del baló provoques l'eixida del baló fora dels límits del terreny de joc);
- de la detenció del joc per una acció no relacionada amb l'equip que té el control del baló;
- de la detenció del joc per una acció no relacionada amb cap dels equips, llevat que es pose els adversaris en desavantatge,

el dispositiu de vint-i-quatre (24) segons:

1. Es detindrà i tornarà a vint-i-quatre (24) segons, i no mostrarà cap xifra, tan prompte com:

- El baló entre legalment en la cistella.
- El baló toque l'anella de la cistella dels adversaris (llevat que es quede encaixat entre l'anella i el tauler).
- Es concedisca a l'equip un servici des de la seua pista de darrere o un llançament de tirs lliures.
- L'equip amb el control del baló cometa una infracció.

2. **Es detindrà, però no tornarà a vint-i-quatre (24) segons**, quan es concedisca un servici des de la pista de davant al mateix equip que tenia el control del baló i el dispositiu de vint-i-quatre (24) segons mostre catorze (14) segons o més.
3. **Es detindrà, i es reajustarà a catorze (14) segons**, quan es concedisca un servici des de la pista de davant al mateix equip que tenia el control del baló i el dispositiu de vint-i-quatre (24) segons mostre tretze (13) segons o menys.

50.3. Detindrà, però no farà tornar a vint-i-quatre (24) segons, el compte quan l'equip que tenia el control del baló haja d'efectuar un servici com a conseqüència:

- D'haver eixit el baló fora dels límits del terreny de joc.
- D'una lesió d'un jugador del mateix equip.
- D'una situació de salt.
- D'una doble falta.
- D'una cancel·lació de penalitzacions iguals contra els dos equips.

50.4. Apagarà el dispositiu després que el baló quede mort i s'haja detingut el rellotge de partit quan queden menys de vint-i-quatre (24) o catorze (14) segons per al final de qualsevol període.

El senyal de vint-i-quatre (24) segons no deté el rellotge de partit ni el joc, ni fa que el baló quede mort, llevat que un equip tinga el control del baló.

A.1. Els senyals dels àrbitres il·lustrats en estes regles són els únics oficials, i tots els àrbitres han d'utilitzar-los en tots els partits.

A.2. És important que els oficials de taula també es familiaritzen amb estos senyals.

I. Puntuació

Esquema 7. Senyals dels àrbitres

1 UN PUNT  Un dit, flexionant la monyica	2 DOS PUNTS  Dos dits, flexionant la monyica	3 INTENT DE TRES PUNTS  Tres dits alçats
4 CISTELLA VÀLIDA DE TRES PUNTS  Tres dits alçats en cada mà	5 CISTELLA ANUL·LADA O JOC ANUL·LAT  Moure els braços una vegada davant del cos	

II. Relacionats amb el rellotge

6

PARAR EL RELLOTGE PER
VIOLACIÓ O PARAR EL JOC O
NO DONAR INICI AL RELLOTGE
(xiulant simultàniament)



Palma oberta

7

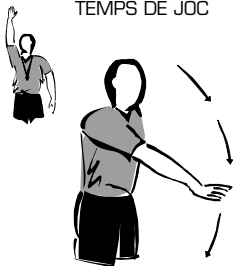
PARAR EL RELLOTGE
PER FALTA
(xiulant simultàniament)



Puny tancat, palma cap
avall i assenyalant la
cintura de l'infractor

8

REPRENDRE EL
TEMPS DE JOC



Moviment de tallar
amb la mà

9

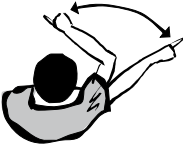
REINICIAR ELS 24
o ELS 14 SEGONS



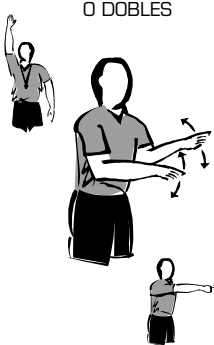
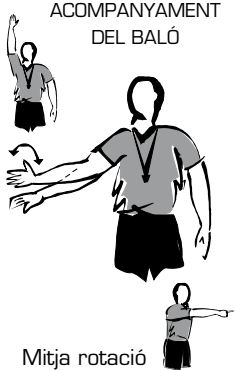
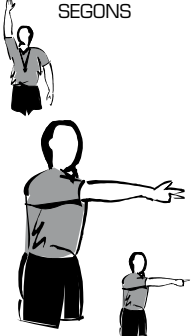
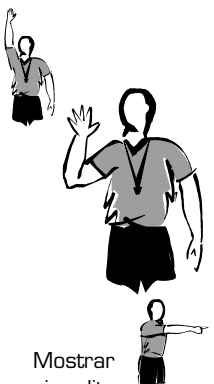
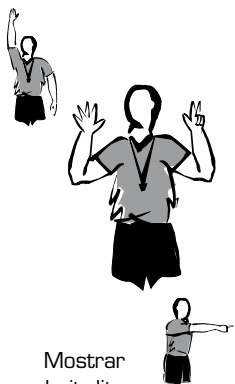
Rotació de la mà,
amb el dit índex alçat

III. Administratius

10 SUBSTITUCIÓ (xiulant simultàniament)  Encreuar els avantbraços	11 AUTORITZACIÓ PER A ENTRAR  Moure la palma oberta cap al cos	12 TEMPS MORT (xiulant simultàniament)  Formar una "T" mostrant el dit índex
--	---	---

13 COMUNICACIÓ ENTRE ELS ÀRBITRES I ELS OFICIALS DE TAULA  El polze cap amunt	14 COMPTE VISIBLE (cinc i huit segons)  Els dits mostrant el compte
--	---

IV. Tipus de violacions

15 PASSES  Rotar els punys	16 REGATEIG IL·LEGAL O DOBLES  Batre els avantbraços	17 REGATEIG IL·LEGAL: ACOMPANYAMENT DEL BALÓ  Mitja rotació cap avant
18 TRES SEGONS  Braç estès mostrant tres dits	19 CINC SEGONS  Mostrar cinc dits	20 HUIT SEGONS  Mostrar huit dits

21

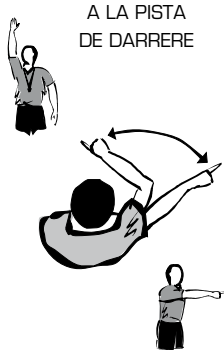
VINT-I-QUATRE
SEGONS



Tocar el muscle
amb els dits

22

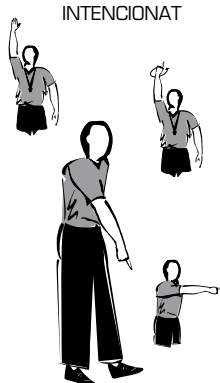
BALÓ TORNAT
A LA PISTA
DE DARRERE



Moure el braç
cap als dos costats,
amb el dit índex estés

23

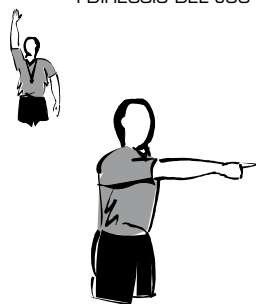
PEU
INTENCIONAT



Assenyalar el peu
amb el dit índex

24

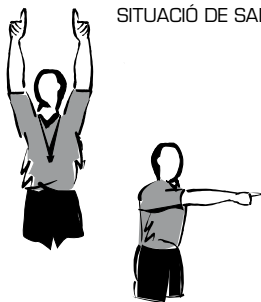
FORA DE BANDA
I DIRECCIÓ DEL JOC



Assenyalar amb el dit índex
parel·lel a les línies laterals

25

BALÓ RETINGUT /
SITUACIÓ DE SALT



Polzes alçats, seguits del dit
índex assenyalant en la direcció
de la fletxa de possessió alterna

26

NÚM. 4



27

NÚM. 5



28

NÚM. 6



29

NÚM. 7



30

NÚM. 8



31

NÚM. 9



32

NÚM. 10



33

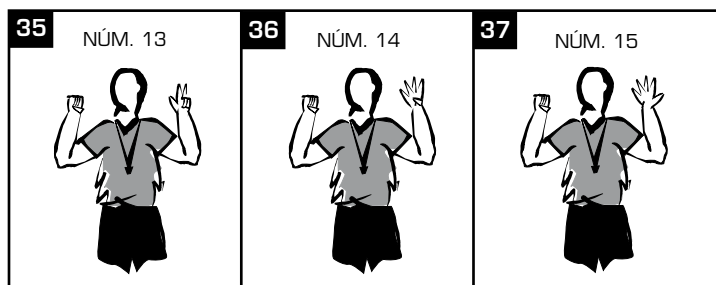
NÚM. 11



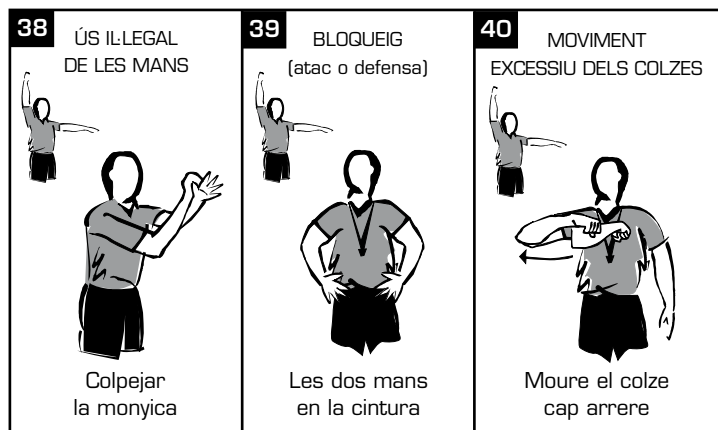
34

NÚM. 12



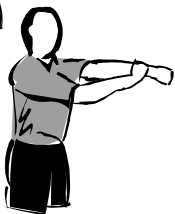


PAS 2. — TIPUS DE FALTA



41

AGARRADA



Agafar la monyica cap avall

42

ESPENTAR O
CARREGAR SENSE
EL BALÓ



Imitar una espenta

43

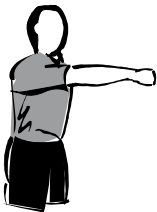
CARREGAR
AMB EL BALÓ



Colpejar la palma de la mà amb el puny tancat

44

FALTA DE
L'EQUIP AMB CONTROL
DE BALÓ



Assenyalar amb el puny tancat la cistella de l'equip infractor

45

DOBLE
FALTA



Encreuar els punys tancats

46

FALTA
TÈCNICA



Mostrar la palma de la mà en forma de T

47 FALTA ANTIESPORTIVA  Agafar la monyica damunt del cap	48 FALTA DESQUALIFICANT  Punys tancats
---	---

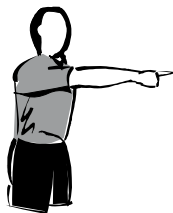
PAS 3. — NOMBRE DE TIR(S) LLIURE(S) CONCEDITS

49 UN TIR LLIURE  Alçar un dit	50 DOS TIRS LLIURES  Alçar dos dits	51 TRES TIRS LLIURES  Alçar tres dits
---	--	--

— O DIRECCIÓ DEL JOC

52

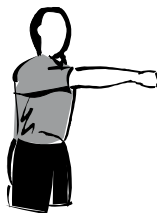
DESPRÉS D'UNA
FALTA SENSE TIRS LLIURES



Dit índex assenyalant en
paral·lel a les línies laterals

53

DESPRÉS D'UNA FALTA DE
L'EQUIP QUE CONTROLA EL BALÓ



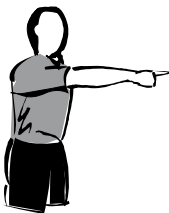
Puny assenyalant en
paral·lel a les línies laterals

VI. ADMINISTRACIÓ DELS TIRS LLIURES (2 PASSOS)

PAS 1. — DINS DE LA ZONA RESTRINGIDA

54

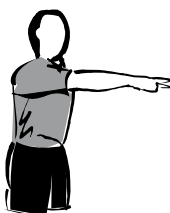
UN
TIR LLIURE



Un dit
en horitzontal

55

DOS
TIRS LLIURES



Dos dits
en horitzontal

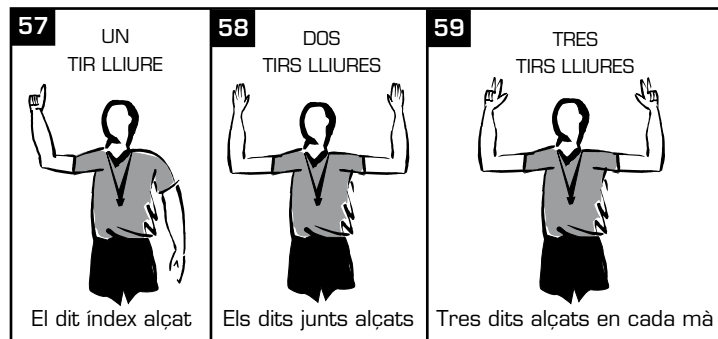
56

TRES
TIRS LLIURES



Tres dits
en horitzontal

PAS 2. — FORA DE LA ZONA RESTRINGIDA





FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A _____		Team B _____	
Competition _____	Date _____	Time _____	Referee _____
Game No. _____	Place _____	Umpire 1 _____	Umpire 2 _____

Team A													
Time-outs		Team fouls											
		Period ①						②					
		Period ③						④					
Extra periods													
License no.	Players	No.	Player in	Fouls									
				1	2	3	4	5					
		4											
		5											
		6											
		7											
		8											
		9											
		10											
		11											
		12											
		13											
		14											
		15											
Coach _____													
Assistant Coach _____													

Team B													
Time-outs		Team fouls											
		Period ①						②					
		Period ③						④					
Extra periods													
License no.	Players	No.	Player in	Fouls									
				1	2	3	4	5					
		4											
		5											
		6											
		7											
		8											
		9											
		10											
		11											
		12											
		13											
		14											
		15											
Coach _____													
Assistant Coach _____													

RUNNING SCORE													
A	B	A	B	A	B	A	B						
1	1		41	41		81	81						
2	2		42	42		82	82						
3	3		43	43		83	83						
4	4		44	44		84	84						
5	5		45	45		85	85						
6	6		46	46		86	86						
7	7		47	47		87	87						
8	8		48	48		88	88						
9	9		49	49		89	89						
10	10		50	50		90	90						
11	11		51	51		91	91						
12	12		52	52		92	92						
13	13		53	53		93	93						
14	14		54	54		94	94						
15	15		55	55		95	95						
16	16		56	56		96	96						
17	17		57	57		97	97						
18	18		58	58		98	98						
19	19		59	59		99	99						
20	20		60	60		100	100						
21	21		61	61		101	101						
22	22		62	62		102	102						
23	23		63	63		103	103						
24	24		64	64		104	104						
25	25		65	65		105	105						
26	26		66	66		106	106						
27	27		67	67		107	107						
28	28		68	68		108	108						
29	29		69	69		109	109						
30	30		70	70		110	110						
31	31		71	71		111	111						
32	32		72	72		112	112						
33	33		73	73		113	113						
34	34		74	74		114	114						
35	35		75	75		115	115						
36	36		76	76		116	116						
37	37		77	77		117	117						
38	38		78	78		118	118						
39	39		79	79		119	119						
40	40		80	80		120	120						

Scorer _____	Scores	Period ①	A _____	B _____
Assistant scorer _____		Period ②	A _____	B _____
Timer _____		Period ③	A _____	B _____
24" operator _____		Period ④	A _____	B _____
		Extra periods	A _____	B _____

Referee _____	Final Score	Team A _____	Team B _____
Umpire 1 _____	Name of winning team _____		
Captain's signature in case of protest _____			

Esquema 8. L'acta

B.1. L'acta oficial que mostra l'esquema 8 és l'aprovada per la Comissió Tècnica de la FIBA.

B.2. Consta d'un original i tres còpies, cadascuna d'un color diferent. L'original, en paper blanc, és per a la FEB. La primera còpia, en paper blau, és per a la Federació Autònoma; la segona còpia, de color rosa, és per a l'equip guanyador, i l'última còpia, en paper groc, és per a l'equip perdedor.

Nota

1. Es recomana que l'anotador utilitzi dos bolígrafs de diferent color, un per als períodes primer i tercer, i un altre per als períodes segon i quart.
2. L'acta es pot preparar i omplir electrònicament.

B.3. Almenys vint minuts abans de l'inici del partit, l'anotador ha de preparar l'acta de la manera següent:

B.3.1. Ha d'inscriure els noms dels dos equips en l'encapçalament de l'acta. L'**equip A** és sempre l'equip local o, en els tornejos o els partits disputats en terreny neutral, el mencionat en primer lloc en el programa. L'altre és l'**equip B**.

B.3.2. Posteriorment ha de reflectir:

- El nom de la competició.
- El número d'encontre.
- La data, l'hora i el lloc del joc.
- El nom de l'àrbitre principal i dels àrbitres auxiliars.



Esquema 9.
Encapçalament de l'acta



Equip A: POWER ELECTRONICS VALÈNCIA

Equip B: UNICAJA

Competició:	<u>2010-11</u>	Jornada:	<u>31</u>	Àrbitre principal:	<u>MARTÍN BERTRÁN, J. A. (23)</u>
Data:	<u>24/04/2011</u>	Hora:	<u>19:00</u>	Àrbitre auxiliar:	<u>PERUGA, CARLOS (31)</u>
Pavelló:	<u>PAVEL·LÓ MUNICIPAL FONT DE SANT LLUÍS</u>			Àrbitre auxiliar:	<u>MARTÍNEZ FDEZ. (55)</u>
				Comissari:	<u>BALLESTER, F.</u>

B.3.3. A continuació, l'annotador ha d'inscriure els noms dels components dels equips, segons la relació proporcionada per l'entrenador o pel seu representant. L'equip A ocuparà la part superior de l'acta, i l'equip B, la inferior.

B.3.3.1. En la primera columna, l'annotador ha d'inscriure el número (tres últimes xifres) de llicència de cada jugador. En els tornejos només s'ha d'indicar el número de llicència de cada jugador en el primer partit disputat pel seu equip.

B.3.3.2. En la segona columna, l'annotador ha d'inscriure el primer cognom i les inicials del nom de cada jugador (tot en lletres majúscules) al costat del número de la camiseta que el jugador utilitzarà en el partit. S'ha d'indicar el capità de l'equip escrivint (CAP) just després del nom.

B.3.3.3. Si un equip presenta menys de dotze jugadors, l'annotador ha de traçar una línia en els espais corresponents al número de llicència, nom, número, etc., del jugador o jugadors que no participen en el partit.

B.3.4. En la part inferior de l'espai destinat a cada equip, l'annotador ha d'inscriure (en lletres majúscules) els noms de l'entrenador i de l'entrenador ajudant.

B.4. Almenys deu (10) minuts abans de l'hora programada per a l'inici partit, els dos entrenadors:

B.4.1. Han de confirmar que estan d'acord amb els noms i números corresponents dels components del seu equip.

B.4.2. Han de confirmar els noms de l'entrenador i de l'entrenador ajudant.

B.4.3. Han d'indicar els cinc jugadors que iniciaran l'encontre marcant una x al costat del número del jugador en la columna "Entrada".

B.4.4. Han de firmar l'acta.

L'entrenador de l'equip A serà el primer que proporcione esta informació.

Equip A		POWER ELECTRONICS VALÈNCIA								
Temps morts		Faltes d'equip								
①	7	②	8	Període ①	✕ ✕ ✕ ✕		②	✕ ✕ ✕ ✕		
③	6	④	9	10	Període ③	✕ ✕ ✕ 4		④	✕ ✕ ✕ ✕	
== == ==		Períodes extra								

Número licència	Jugadors	Núm.	Entrada	Faltes				
				1	2	3	4	5
BFP	COOK, OMAR SHARIF	00	ⓧ	P	P	P		
BK9	RICHARDSON, JEREMY	06	ⓧ					
(S)101	SIMEÓN, JOSÉ	10						
BHY	LISHCHUK, SERHIY	12	ⓧ	P ₂	P ₁			
(S)B8L	NAVARRO, DAVID	14	x					
(S)A3W	MARTÍNEZ, RAFAEL (CAP)	17	ⓧ	P	P ₂	P ₁		
B75	PIETRUS, FLORENT M.	19	x	P	P	P ₂		
BFU	SAVANOVIC, DUSKO	20	x	P				
BHZ	DE COLO, NANDO	22	x	P	P ₂			
(S)Y1G	FERNÁNDEZ, MARC	23						
(S)AL9	MIDDLETON, DARRYL	44						
BJO	JAVTOKAS, ROBERTAS	51	ⓧ	P ₂	P ₂			
Entrenador: PESIC, SVETISLAV								
Entrenador ajudant: MULERO, JESÚS PABLO								
Delegat de l'equip: CASTILLA, ALFONSO								
Delegat de camp: LABARTA, MARTÍN								

Esquema 10. Els equips en l'acta

B.5. A l'inici del partit, l'annotador ha d'encerclar la x dels cinc jugadors de cada equip que inicien el partit.

B.6. Durant el partit, l'annotador ha de traçar una xicoteta x (sense encerclar) en la columna "Entrada" quan un substitut s'incorpore per primera vegada al partit com a jugador.

B.7. Temps morts

B.7.1. Els temps morts s'han de registrar en l'acta anotant el minut de joc del període o període extra en les caselles apropiades situades davall del nom de l'equip.

B.7.2. Al final de cada mitat i període extra, les caselles no utilitzades s'han de marcar per mitjà de dos línies horitzontals paral·leles.

B.8. Faltes

B.8.1. Les faltes dels jugadors poden ser personals, tècniques, antiesportives o desqualificants, i s'han d'anotar al jugador corresponent.

B.8.2. Les faltes dels entrenadors, entrenadors ajudants, substituïts, jugadors eliminats i acompanyants d'equip poden ser tècniques o desqualificants, i s'han d'anotar a l'entrenador.

B.8.3. Totes les faltes han de registrar-se de la manera següent:

B.8.3.1. Una falta personal s'indica escrivint una P .

B.8.3.2. Una falta tècnica d'un jugador s'indica escrivint una T .

B.8.3.3. Una falta tècnica d'un entrenador per comportament antiesportiu s'indica escrivint una C . Una segona falta tècnica similar també s'indica per mitjà d'una C , seguida d'una D en l'espai restant.

B.8.3.4. Una falta tècnica contra un entrenador per qualsevol altra raó s'indicarà per mitjà d'una *B*.

B.8.3.5. Una falta antiesportiva s'indicarà escrivint una *U*. Una segona falta antiesportiva també s'indicarà per mitjà d'una *U*, seguida d'una *D* en els espais restants.

B.8.3.6. Una falta desqualificant s'indicarà escrivint una *D*.

B.8.3.7. Qualsevol falta que implique tirs lliures s'anotarà afegint el nombre de tirs lliures (1, 2 o 3) al costat de la *P*, *T*, *C*, *B*, *U* o *D*.

B.8.3.8. Totes les faltes en contra dels dos equips que impliquen sancions de la mateixa gravetat i que es cancel·len d'acord amb l'article 42 (Situacions especials) s'indicanen escrivint una *c* xicoteta al costat de la *P*, *T*, *C*, *B*, *U* o *D*.

B.8.3.9. Al final de cada període, l'anotador traçarà una línia grossa entre els espais utilitzats i els no utilitzats.

Al final del temps de joc, l'anotador ratllarà els espais restants amb una línia horitzontal grossa.

B.8.3.10. Exemples de faltes desqualificants:

Les faltes desqualificants contra entrenadors, entrenadors ajudants, substituïts, jugadors eliminats i acompanyants d'equip per abandonar la zona de banqueta d'equip (art. 39) es registraran com es mostra ací baix. En tots els espais no utilitzats corresponents a la persona desqualificada s'inscriurà una *F*.

Si només es desqualifica l'entrenador:

Entrenador: SERRA, A.	D ₂	F	F
Entrenador ajudant: MUNTANYA, B.			

Si només es desqualifica l'entrenador ajudant:

Entrenador: SERRA, A.	B ₂		
Entrenador ajudant: MUNTANYA, B.	F	F	F

Si es desqualifica l'entrenador i el seu ajudant:

Entrenador: SERRA, A.	D ₂	F	F
Entrenador ajudant: MUNTANYA, B.	F	F	F

Si el substitut té menys de quatre faltes, s'inscriurà una *F* en tots els espais lliures:

021	PERIS, J.	6	ⓧ	P ₂	P ₂	F	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

Si constituïx la quinta falta del substitut, s'inscriurà una *F* en l'última casella:

008	GILABERT, J.	5	ⓧ	T ₂	P ₂	P	U ₁	F
-----	--------------	---	---	----------------	----------------	---	----------------	---

Si el substitut ja ha comés cinc faltes, es registrarà una *F* al costat de l'última casella:

027	LLOPIS, J.	12	X	P ₁	P ₂	T	P	P	F
-----	------------	----	---	----------------	----------------	---	---	---	---

A més dels exemples anteriors dels jugadors Peris, Gilabert i Llopis, o si es desqualifica un acompanyant d'equip, s'inscriurà una falta tècnica:

Entrenador: SERRA, A.	B ₂		
Entrenador ajudant: MUNTANYA, B.			

Nota Les faltes tècniques o desqualificants segons l'article 39 no compten per a les faltes d'equip.

B.8.3.11. Una falta desqualificant d'un substitut (no segons l'article 39) s'ha de registrar de la manera següent:

007	PASCUAL, A.	B	⊗	D				
-----	-------------	---	---	---	--	--	--	--

i

Entrenador: SERRA, A.	B ₂		
Entrenador ajudant: MUNTANYA, B.			

B.8.3.12. Una falta desqualificant d'un entrenador ajudant (no segons l'article 39) s'ha d'anotar de la manera següent:

Entrenador: SERRA, A.	B ₂		
Entrenador ajudant: MUNTANYA, B.	D		

B.8.3.13. Una falta desqualificant d'un jugador que té cinc faltes (no segons l'article 39) s'ha de registrar així:

007	PASCUAL, A.	B	⊗	T ₂	P	P ₁	P	U ₃	D
-----	-------------	---	---	----------------	---	----------------	---	----------------	---

i

Entrenador: SERRA, A.	B ₂		
Entrenador ajudant: MUNTANYA, B.			

B.9. Faltes d'equip

B.9.1. Hi ha quatre espais en l'acta per a cada període (just davall del nom de l'equip i damunt dels noms dels jugadors), en els quals s'han de registrar les faltes d'equip.

B.9.2. Sempre que un jugador cometa una falta personal, tècnica, antiesportiva o desqualificant, l'anotador l'ha de registrar contra l'equip del jugador, traçant una X gran en els espais designats a este efecte.

B.10. Puntuació acumulada

B.10.1. L'anotador ha de portar un resum cronològic acumulat dels punts aconseguits per cada equip.

B.10.2. Hi ha quatre columnes per a la puntuació acumulada en l'acta.

B.10.3. Cada columna es dividix, al seu torn, en quatre columnes. Les dos de l'esquerra són per a l'equip A, i les de la dreta, per al B. Les columnes centrals són per a la puntuació acumulada (160 punts) de cada equip.

L'anotador:

- Ha de traçar, en primer lloc, una línia diagonal (/) per cada llançament de camp aconseguït, i un cercle fosc (●) per cada tir lliure vàlid, sobre el nou total de punts acumulats per l'equip que acaba d'encistellar.
- Després, en l'espai en blanc del mateix costat que el nou total de punts (al costat de / o ●), ha d'anotar el número del jugador que transforma el llançament o el tir lliure.

B.11. Puntuació acumulada: instruccions addicionals

B.11.1. Una cistella de 3 punts s'ha de registrar traçant un cercle al voltant del número del jugador que l'aconseguix.

B.11.2. Una cistella marcada accidentalment per un jugador en la seua pròpia cistella s'ha de registrar com si l'haguera aconseguit el capità en la pista de l'altre equip.

B.11.3. Els punts aconseguits quan el baló no entra en la cistella (art. 31: Interposicions i interferències) s'han de registrar com si els haguera anotat el jugador que efectua el llançament.

B.11.4. Al final de cada període, l'anotador ha de traçar un cercle gros (O) al voltant de l'últim total de punts anotat per cada equip i una línia horitzontal grossa davall d'eixos punts, així com davall del número del jugador que els ha anotat.

B.11.5. Al començament de cada període, l'anotador ha de continuar portant el registre cronològic dels punts anotats des del lloc en què s'ha interromput.

B.11.6. Sempre que siga possible, l'anotador ha de comprovar la puntuació acumulada amb el marcador del partit. Si hi ha alguna discrepància, i si la seua puntuació és correcta, haurà d'adoptar immediatament les mesures necessàries perquè es corregisca el marcador. En cas de dubte o si algun dels equips presenta objeccions a esta correcció, ha d'informar l'àrbitre principal tan prompte com el baló quede mort i es detinga el rellotge de partit.

	A	B	
	1	1	
	2	2	
(6)	3	3	(23)
	4	4	
	5	5	23
(17)	6	●	19
12	7	●	19
12	8	8	
	9	9	23
6	10	10	
6	11	11	15
	12	12	
12	13	13	22
6	14	●	22
6	15	(●)	10
	16	16	
20	17	17	22
	18	18	5
14	19	19	
	20	20	22
14	(21)	21	22
	22	22	
22	23	23	12
	24	24	
20	25	25	23
	26	26	
22	27	(27)	22
	28	28	
6	29	29	
	30	30	(15)
6	31	31	
17	32	32	19
17	33	33	
	34	34	23
6	(35)	35	
	36	36	
51	37	37	(23)
	38	38	
51	39	39	19
	40	●	19

Esquema 11.
Puntuació acumulada

B.12. Puntuació acumulada: resum

B.12.1. Al final de cada període, l'annotador ha d'inscriure la puntuació obtinguda per cada equip en l'apartat corresponent de l'extrem inferior de l'acta.

B.12.2. Al final del partit, l'annotador ha de traçar dos (2) línies horitzontals grosses davall del total de punts final de cada equip i dels números dels jugadors que van aconseguir els últims punts. També ha de traçar una línia diagonal fins a la part inferior de la columna per a ratllar els números restants de la puntuació acumulada de cada equip.

B.12.3. Al final del partit, ha de registrar la puntuació final i el nom de l'equip guanyador.

B.12.4. L'annotador ha de firmar l'acta després que l'hagen firmada l'ajudant d'annotador, el cronometrador i l'operador de vint-i-quatre (24) segons.

B.12.5. Una vegada que haja sigut firmada per l'àrbitre auxiliar, l'àrbitre principal serà l'últim a aprovar i firmar l'acta. Amb esta acció finalitza l'administració i la connexió amb el partit.

Nota En el cas que algun dels capitans (CAP) firme l'acta amb protesta (i utilitzi l'espai marcat "Firma del capità en cas de protesta"), els oficials de taula i l'àrbitre auxiliar han d'estar a disposició de l'àrbitre principal fins que els autoritzi a anar-se'n.

	67	67	19
00	68	68	19
	69	69	
17	70	70	
	71	71	20
12	72	72	
12	73	73	
	74	74	
	75	75	
	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

Esquema 12.

Final de la puntuació

Puntuació: Període ① A <u>21</u> B <u>15</u> ② A <u>14</u> B <u>12</u> Període ③ A <u>19</u> B <u>22</u> ④ A <u>19</u> B <u>22</u> Períodes extra A <u>—</u> B <u>—</u>	Puntuació final: Equip A <u>73</u> Equip B <u>71</u> Equip guanyador: <u>POWER ELECTRONICS VALÈNCIA</u>			
Anotador: <u>AMORÓS, M. P.</u> Cronometrador: <u>MORATA, A.</u> Operador 24": <u>LLADRÓ, N. D.</u>	Firma àrbitre principal	Firma àrbitre auxiliar	Firma àrbitre auxiliar	Firma del capità en cas de protesta En cas de firma, useu els informes

Esquema 13. Part inferior de l'acta

Si durant una competició oficial de la FIBA un equip considera que els seus interessos s'han vist perjudicats negativament per alguna decisió dels àrbitres (principal o auxiliars) o per qualsevol fet que s'haja produït durant un partit, ha de procedir de la manera següent:

- C.1.** Immediatament després del final de partit, el capità (CAP) de l'equip en qüestió ha de comunicar a l'àrbitre principal que el seu equip protesta contra el resultat del partit i ha de firmar l'acta en l'espai marcat "Firma del capità en cas de protesta".

Perquè esta protesta siga vàlida, és necessari que el representant de la federació nacional o del club la confirme per escrit abans dels vint (20) minuts posteriors al final del partit.

No són necessàries explicacions detallades. És suficient escriure: "La federació nacional (o club) X protesta contra el resultat del partit entre els equips X i Y". Després ha de depositar davant del representant de la FIBA o del Comitè Tècnic una suma equivalent a 1.500 francs suïssos en concepte de fiança.

La federació nacional d'eixe equip o el club en qüestió ha de remetre al representant de la FIBA o al president del Comitè Tècnic el text de la seua protesta en menys d'una (1) hora des de la finalització del partit.

Si la protesta és acceptada, la fiança serà restituida.

- C.2.** Dins de l'hora següent a la finalització del partit, l'àrbitre principal ha de donar coneixement de l'incident que va motivar la protesta al representant de la FIBA o al president del Comitè Tècnic.
- C.3.** Si la federació nacional d'eixe equip o el club en qüestió, o bé la federació o el club dels adversaris, no estan d'acord amb

la decisió del Comité Tècnic, poden elevar una apel·lació al Comité d'Apel·lació.

Perquè esta apel·lació siga vàlida, ha de ser presentada per escrit abans de vint (20) minuts des de la comunicació de la decisió del Comité Tècnic, acompanyada d'un depòsit equivalent a 3.000 francs suïssos com a fiança.

El Comité d'Apel·lació ha d'avaluar l'apel·lació en última instància i la seua decisió serà definitiva.

C.4. Els vídeos, pel·lícules, fotografies o qualsevol altre instrument visual, electrònic, digital o d'un altre tipus només podran utilitzar-se per a:

- Decidir si un últim llançament a cistella al final d'un període o període extra s'ha efectuat dins del temps de joc i/o si té un valor de dos (2) o tres (3) punts.
- Determinar responsabilitats en aspectes disciplinaris o per a usos educatius (formatius) una vegada que el partit haja conclòs.

D.1. Procediment

La classificació dels equips es determina a partir del registre de victòries i derrotes. S'atorguen dos (2) punts per partit guanyat, un (1) punt per partit perdut (inclosos els perduts per inferioritat) i zero (0) punts per partit perdut per incompareixença.

D.1.1. Si hi ha dos (2) equips empatats en la classificació, els resultats dels partits disputats entre estos dos equips serviran per a determinar-ne l'orde.

D.1.2. En el cas que el total de punts anotats i rebuts siga el mateix en els partits disputats entre els dos (2) equips, la classificació s'establirà per la mitjana de punts, tenint en compte el resultat de tots els partits que els dos equips han disputat en el grup.

D.1.3. Si hi ha més de dos (2) equips igualats en la classificació, s'establirà una segona classificació tenint en compte només els resultats dels partits disputats entre els equips implicats.

D.1.4. Si en qualsevol moment de l'aplicació d'este procediment el nombre d'equips amb els mateixos punts s'ha reduït a dos (2), s'aplicaran els procediments D.1.1 i D.1.2.

D.1.5. Si continua havent-hi equips empatats després d'establir-se la segona classificació, s'utilitzarà la mitjana de punts per a determinar-ne l'orde, tenint en compte únicament els resultats dels partits disputats entre els equips implicats.

D.1.6. En el cas que continue havent-hi més de dos (2) equips amb la mateixa mitjana de punts, l'orde s'establirà utilitzant la mitjana de punts de tots els partits disputats en el grup.

D.1.7. Si en qualsevol moment de l'aplicació d'este procediment l'empat múltiple és reduït a un empat entre més de dos (2) equips, es repetirà el procés iniciat en D.1.3.

D.1.8. La mitjana de punts sempre es calcularà per divisió.

D.2. Excepció:

Si només participen tres (3) equips en una competició i la situació no es pot resoldre seguint els passos detallats anteriorment (la mitjana de punts per divisió és idèntica), els punts aconseguits determinaran la classificació.

Exemple:

Resultats entre A, B, C:	A – B	82 – 75
	A – C	64 – 71
	B – C	91 – 84

Equip	Partits jugats	Guanyats	Perduts	Punts	Diferència de punts	Mitjana de punts
A	2	1	1	3	146:146	1,000
B	2	1	1	3	166:166	1,000
C	2	1	1	3	155:155	1,000

Classificació:	1r	B – 166 punts aconseguits
	2n	C – 155 punts aconseguits
	3r	A – 146 punts aconseguits

Si els equips continuen empatats després d'aplicar tots els criteris exposats anteriorment, la classificació final ha de sortejar-se. El mètode per al sorteig el determinaran el comissari o l'autoritat local competent.

D.3. Altres exemples de les regles per a classificacions:

D.3.1. Dos equips — igualtat de punts i un sol partit disputat entre ells.

Equip	Partits jugats	Guanyats	Perduts	Punts
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	3	2	8
D	5	2	3	7
E	5	2	3	7
F	5	0	5	5

El guanyador del partit entre A i B serà el primer classificat i el guanyador del partit entre D i E serà el quart.

D.3.2. Dos equips — igualtat de punts i dos partits disputats entre ells.

Equip	Partits jugats	Guanyats	Perduts	Punts
A	10	7	3	17
B	10	7	3	17
C	10	6	4	16
D	10	5	5	15
E	10	3	7	13
F	10	2	8	12

Resultats entre A i B:

D.3.2.1. A ha guanyat els dos partits.

Per tant:	1r	A
	2n	B

D.3.2.2. Cada equip ha guanyat un partit.

A – B	90 – 82
B – A	69 – 62

Diferència de punts:	A	152 – 151
	B	151 – 152

Mitjana de punts:	A	1,0066
	B	0,9934

Per tant:	1r	A
	2n	B

D.3.2.3. Cada equip ha guanyat un partit.

A – B	90 – 82
B – A	70 – 62

Els dos equips tenen la mateixa diferència de punts (152 – 152) i la mateixa mitjana de punts per divisió (1,000). La classificació es determinarà utilitzant la mitjana de punts del resultat de tots els partits disputats en el grup.

D.3.3. Més de dos equips empatats en la classificació.

Equip	Partits jugats	Guanyats	Perduts	Punts
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	4	1	9
D	5	2	3	7
E	5	1	4	6
F	5	0	5	5

Resultats entre A, B i C:

A - B	82 - 75
A - C	77 - 80
B - C	88 - 77

Equip	Partits jugats	Guanyats	Perduts	Punts	Diferència de punts	Mitjana de punts
A	2	1	1	3	159:155	1,0258
B	2	1	1	3	163:159	1,0251
C	2	1	1	3	157:165	0,9515

Per tant:

1r	A
2n	B
3r	C

Si la mitjana de punts és la mateixa per als tres equips, la classificació final es determinarà a partir del resultat de tots els partits disputats en el grup.

D.3.4. Més de dos equips empatats en la classificació.

Equip	Partits jugats	Guanyats	Perduts	Punts
A	5	3	2	8
B	5	3	2	8
C	5	3	2	8
D	5	3	2	8
E	5	2	3	7
F	5	1	4	6

La segona classificació s'establirà tenint en compte només els resultats dels partits entre els equips que estan empatats. Hi ha dos possibilitats:

Equip	I		II	
	Partits guanyats	Perduts	Guanyats	Perduts
A	3	0	2	1
B	1	2	2	1
C	1	2	1	2
D	1	2	1	2

- En el cas I: 1r A
B, C i D es determinaran com en l'exemple D.3.3.
- En el cas II: La classificació de A i B, i la de C i D, es determinarà com en l'exemple D.3.2.

Un equip que, sense raó justificada, no es presenta a jugar un partit programat o que es retira del terreny de joc abans del final del partit, perdrà el partit per incompareixença i rebrà zero (0) punts en la classificació.

Si un equip perd per incompareixença un segon partit, s'anul·laran els resultats de tots els partits que haja jugat.

E.1. Definició

L'organitzador d'una competició pot decidir si s'apliquen els temps morts per a televisió i, en cas d'aplicar-se, la duració d'estos (60, 75, 90 o 100 segons).

E.2. Regla

E.2.1. Es pot concedir un (1) temps mort per a televisió en cada període, a més dels temps morts normals. No s'han de concedir temps morts per a televisió en els períodes extres.

E.2.2. El primer temps mort (d'equip o per a televisió) de cada període ha de tindre una duració de 60, 75, 90 o 100 segons.

E.2.3. La resta de temps morts de cada període dura 60 segons.

E.2.4. Els dos equips tenen dret a dos (2) temps morts durant la primera part, i a tres (3) durant la segona.

Estos temps morts es poden sol·licitar en qualsevol moment del partit i poden tindre una duració de:

- 60, 75, 90 o 100 segons, si es considera com a temps mort per a televisió, és a dir, el primer d'un període; o
- 60 segons, si no es considera com a temps mort per a televisió, és a dir, si el sol·licita qualsevol equip després que s'haja concedit el temps mort per a televisió.

E.3. Procediment

E.3.1. És molt convenient que el temps mort per a televisió es concedisca quan queden cinc (5) minuts per a la finalització del període. No obstant això, **no** es pot garantir que açò puga ocórrer.

E.3.2. Si cap dels equips ha sol·licitat un temps mort abans dels últims cinc (5) minuts del període, es concedirà un temps mort per a televisió en la primera ocasió en què el baló quede mort i el rellotge estiga parat. Este temps mort no s'ha d'anotar a cap dels dos equips.

E.3.3. Si es concedix a algun dels equips un temps mort abans dels últims cinc (5) minuts del període, eixe temps mort s'utilitzarà com si fóra un temps mort per a televisió.

Este temps mort es considerarà com a temps mort de televisió i com a temps mort de l'equip que el va sol·licitar.

E.3.4. D'acord amb este procediment, hi ha un mínim d'un (1) temps mort en cada període, i un màxim de sis (6) en la primera part i de huit (8) en la segona.

Col·lecció Reglaments

