

Regles de Basquetbol FIBA

Masculí i femení



FIBA

We Are Basketball

Federació Internacional de Basquetbol
International Basketball Federation



Federació Catalana
de Basquetbol



Generalitat de Catalunya
Departament de la Presidència
Secretaria General de l'Esport



Reglament Oficial del Basquetbol 2020

**Inclou els canvis de les regles oficials de basquetbol de la FIBA
vàlids a partir de la temporada 20/21**

En base a l'esborrany de les noves modificacions a les Regles de Joc FIBA, resten aprovades per l'Assemblea General de Clubs de la Federació Catalana de Basquetbol en data 1 d'agost de 2020 aquestes Regles de Joc. Aquestes, s'actualitzaran un cop arribin les noves regles de joc oficials FIBA.

Aquestes Regles de Joc es començaran a aplicar a partir de l'1 de setembre de 2020.

Text editat en català per la



Aquest document conté les Regles oficials de basquetbol de la FIBA vigents, així com les normatives específiques del Basquet Català actualitzades, a data 1 d'agost de 2020.

En aquest document de l'FCBQ, es mostren el Reglament Oficial FIBA 2020 i les modificacions que han estat aprovades per l'Assemblea General de l'FCBQ per ser aplicades a les competicions que organitza, en color taronja.

Caldrà aplicar aquestes regles a cadascuna de les competicions i categories on correspongui, a partir de l'inici de la temporada 2020-21.

Des de la temporada 2018-19, després dels acords presos a l'Assemblea del 16 de juny del 2018, aquest Reglament serà d'aplicació a totes les categories (que no disposin d'un Reglament propi). Els partits corresponents a les categories de Copa Catalunya, Primera Catalana i Campionats Preferents (Infantil, Cadet, Júnior i Sots 21) tant masculins com femenins es disputaran amb la línia de tres punts a 6.75 m., zona restringida rectangular i semicercle de no càrrega.

A la resta de Campionats no serà d'aplicació ni la línia de 6,75, ni s'haurà de pintar el semicercle de càrrega. La zona restringida rectangular és l'oficial per a totes les Competicions, si bé en aquells Campionats on no hi ha obligació de disposar de línia de 6,75 m. encara es podrà jugar amb la zona trapezoïdal.

Amb aquest text, la nostra intenció és donar la màxima informació a tota la família del Bàsquet Català.

Es tracta d'un document únic, editat per l'FCBQ, i que esperem sigui una eina d'utilitat per a tots vosaltres.

Codi de colors de les interpretacions i annexes:



Annex Competicions FCBQ

Inclou les adaptacions i modificacions de les regles FIBA que l'FCBQ aplica a les per les competicions de l'FCBQ.

TAULA DE CONTINGUTS

REGLA Núm. 1 EL JOC

Art. 1	Definició	5
--------	-----------	---

REGLA Núm. 2 TERRENY DE JOC I EQUIPAMENT

Art. 2	Terreny de joc	6
Art. 3	Equipament	12

REGLA Núm. 3 EQUIPS

Art. 4	Els equips	13
Art. 5	Jugadors: lesions i assistència	16
Art. 6	El capità: drets i obligacions	16
Art. 7	L'entrenador i el segon entrenador: drets i obligacions	17

REGLA Núm. 4 REGLAMENTACIÓ DEL JOC

Art. 8	Temps de joc, puntuació empatada i pròrroques	19
Art. 9	Començament i final d'un quart, pròrroga o del partit	20
Art. 10	Condicció de la pilota	20
Art. 11	Posició del jugador i de l'àrbitre	21
Art. 12	Salt entre dos i alternança de possessió	22
Art. 13	Com es juga la pilota	24
Art. 14	Control de pilota	24
Art. 15	Jugador en acció de tir	25
Art. 16	Encistellada: quan es marca i el seu valor	26
Art. 17	Servei	27
Art. 18	Temps mort	29
Art. 19	Substitucions	31
Art. 20	Partit perdut per incompareixença ("forfait")	33
Art. 21	Partit perdut per inferioritat	34

REGLA Núm. 5 VIOLACIONS

Art. 22	Violacions	35
Art. 23	Jugador fora del terreny de joc i pilota fora del terreny de joc	35
Art. 24	Driblatge	36
Art. 25	Avançament il·legal	37
Art. 26	3 segons	38
Art. 27	Jugador estretament marcat	38
Art. 28	8 segons	39
Art. 29	24 segons	40
Art. 30	Retorn de la pilota a la pista de darrere	42
Art. 31	Interposició ('goaltending') i interferència	43

REGLA Núm. 6 FALTES

Art. 32	Faltes	45
Art. 33	Contacte: principis generals	45
Art. 34	Falta personal	51
Art. 35	Doble falta	51
Art. 36	Falta tècnica	52
Art. 37	Falta antiesportiva	54
Art. 38	Falta desqualificant	55
Art. 39	Baralles	57

REGLA Núm. 7 DISPOSICIONS GENERALS

Art. 40	5 faltes per jugador	59
Art. 41	Faltes d'equip: sanció	59
Art. 42	Situacions especials	60
Art. 43	Llançaments lliures	61
Art. 44	Error rectificable	63

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

Art. 45	Els àrbitres, auxiliars de taula i comissaris	65
Art. 46	Àrbitre principal: drets i obligacions	65
Art. 47	Àrbitres: drets i obligacions	67
Art. 48	L'annotador i l'ajudant d'annotador: deures	68
Art. 49	El cronometrador: deures	69
Art. 50	Operador del rellotge de llançament : deures	70
ANNEX	SENYALS OFICIALS	73
ANNEX	L'ACTA OFICIAL DE JOC	81

TAULA DE FIGURES

Figura 1	Mides reglamentàries de la pista de joc	8
Figura 2	Àrea restringida	10
Figura 3	Àrea de cistella de 2/3 punts	11
Figura 4	Taula d'auxiliars i cadires/banquetes de substituïts	11
Figura 5	Principi del Cilindre	47
Figura 6	Posició dels jugadors durant els tirs lliures	62
Figura 7	Senyals dels àrbitres	73

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

REGLA Núm. 1 - EL JOC

Art. 1. Definició

1.1 El partit de basquetbol

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

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



Annex a l'article 1.1. Per les competicions de l'FCBQ

El número d'àrbitres i auxiliars de taula ve determinada per l'apartat L.2. del punt 4.1 DISPOSICIONS GENERALS PER ALS CAMPIONATS ORGANITZATS PER L'FCBQ del llibre de l'Assemblea General.

1.2 Cistella: pròpia/contrària

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

1.3 Equip guanyador d'un partit

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

Art. 2. Terreny de joc

2.1. Pista de joc

La pista de joc és una superfície rectangular, plana i dura, lliure de qualsevol obstacle; les dimensions han de ser de 28 m de llargada per 15 m d'amplada. Aquestes mides s'han de prendre des de la vora interior de les línies que delimiten la pista (figura 1).



Annex a l'article 2.1. Per les competicions de l'FCBQ

Les mides de les pistes de joc per les diferents competicions venen determinades per l'apartat L.2. del punt 4.1. DISPOSICIONS GENERALS PER ALS CAMPIONATS ORGANITZATS PER L'FCBQ del llibre de l'Assemblea General.

2.2. Pista del darrere

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

2.3. Pista davantera

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

2.4. Línies

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



Annex a l'article 2.4. Per les competicions de l'FCBQ.

L'FCBQ recomana, que en el cas que les pistes tinguin doble marcatge de 3 punts, les línies siguin de dos colors diferents.

2.4.1. Línies limítrofes

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

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

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

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

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

Els semicercles dels tirs lliures es traçaran al terreny de joc amb un radi de 1.80 m fins a la part exterior de circumferència i els seus centres estaran situats en el punt mitjà de cada línia de tirs lliures.(Figura 2)

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

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

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

Les posicions de rebot per a tirs lliures, reservats per als jugadors durant els tirs lliures, es traçaran tal com **es mostra** la Figura 2.



Annex a l'article 2.4.3 Per les competicions de l'FCBQ

Article 4.1.2 de les Disposicions Generals per als Campionats organitzats per l'FCBQ.- La zona restringida rectangular és l'oficial per a tots els Campionats, si bé s'homologarà l'antiga zona trapezoïdal, excepte en els Campionats Preferents de Copa i Primera.

2.4.4. Àrea de cistella de 3 punts

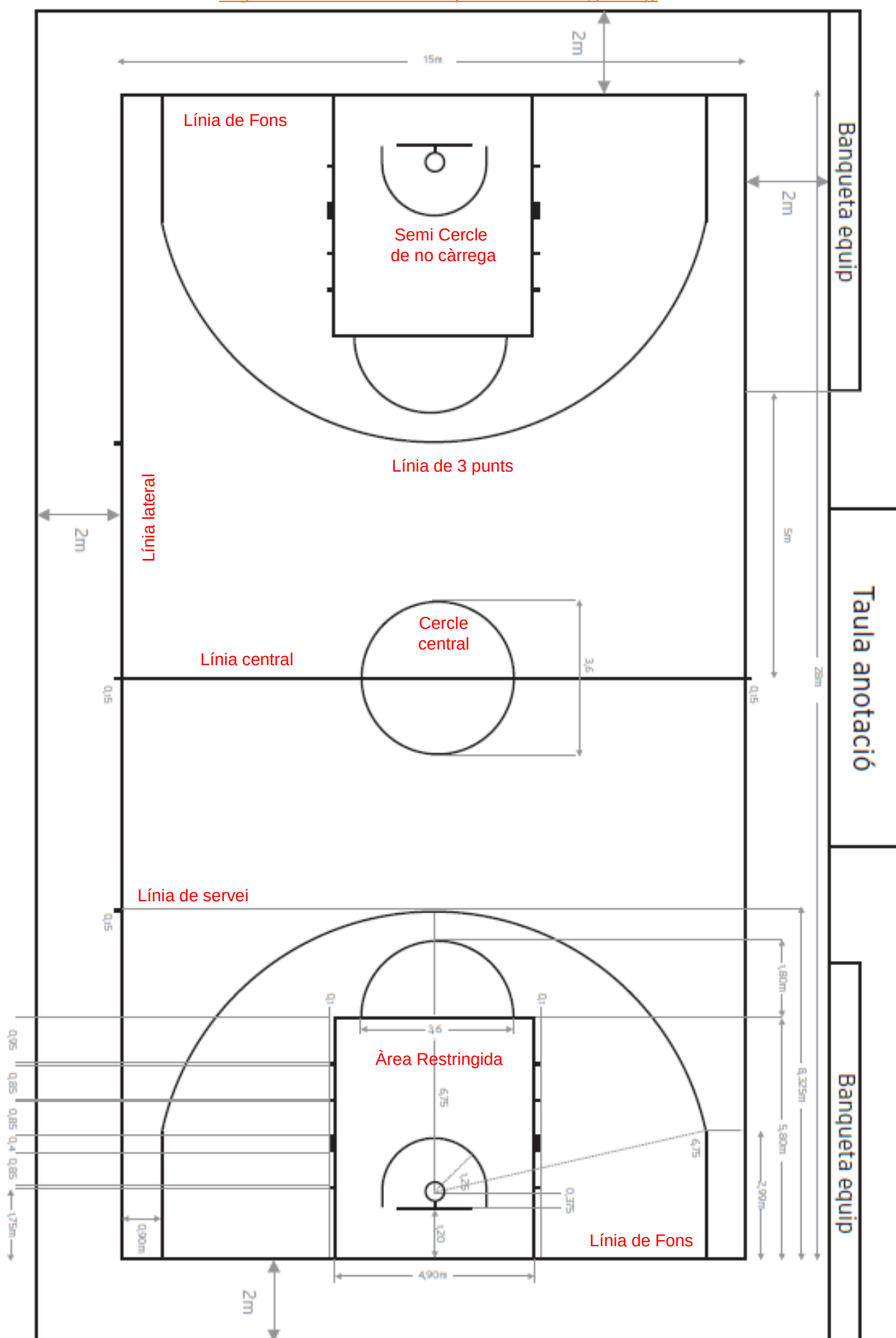
L'àrea de cistella de 3 punts d'un equip (Figures 1 i 3), serà tota la pista de joc, excepte l'àrea més propera a la cistella de l'equip adversari, que inclou i està limitada per:

- Les 2 línies paral·leles que surten perpendicularment a la línia de fons, amb la vora exterior a 0.90 m de la vora interior de les línies laterals.
- Un arc de 6.75 m de radi mesurat des del punt en el terra sota del centre exacte de la cistella de l'adversari fins a la vora exterior de l'arc. La distància des del punt a terra a la vora interior del punt mitjà de la línia de fons serà de 1.575 m. L'arc s'uneix a les línies paral·leles.

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

Figura 1: Mides Reglamentàries de la pista de joc

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





Annex Art. 2.4.4. Per les competicions de l'FCBQ (excepte Copa Catalunya, 1a Cat. i Campionats Cat. Preferents)

Article 4.1.2 de les Disposicions Generals per als Campionats organitzats per l'FCBQ.- L'àrea de tres punts d'un equip (Figura 1 i 3), serà tota la pista de joc, excepte l'àrea més propera a la cistella de l'equip adversari, que inclou i està limitada per:

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

2.4.5. Àrea de banqueta d'equip

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

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

2.4.6. Línies de servei

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

2.4.7. Àrees de semicercle de no càrrega

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

- Un semicercle amb un radi de 1.25 m, mesurat des del punt en el terra sota del centre exacte de la cistella fins a la vora interior del semicercle. El semicercle s'uneix a:
- Les 2 línies paral·leles i perpendiculars a la línia de fons, la vora interior a 1.25 m des del punt en el terra sota del centre exacte de la cistella, 0.375 m de llarg i finalitza a 1.20 m de la vora interior de la línia de fons.

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

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

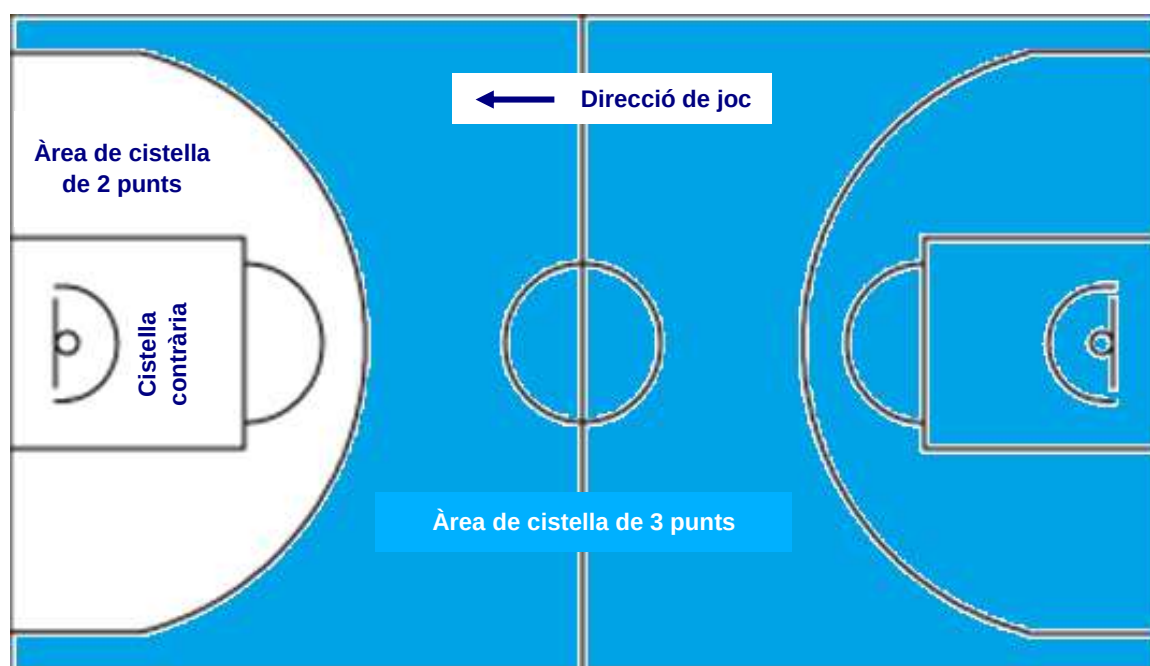
Annex Art. 2.4.7. Per les competicions de l'FCBQ (excepte Copa Catalunya, 1a Cat. i Campionats Cat. Preferents)

Article 4.1.2 de les Disposicions Generals per als Campionats organitzats per l'FCBQ.- En els Campionats Preferents, Copa i Primera, serà d'aplicació l'actual Reglament FIBA. Per a la resta de competicions, no serà d'aplicació ni la línia de 6.75, ni el semicercle de càrrega, ni la línia lateral, contemplades en l'article 2. Sí que és l'aplicació la norma de 14" establerta en l'article 29. La zona restringida rectangular és l'oficial per a tots els Campionats, si bé s'homologarà l'antiga zona trapezoïdal, excepte en els Campionats a que s'ha fet referència anteriorment

Figura 2 : Àrea Restringida

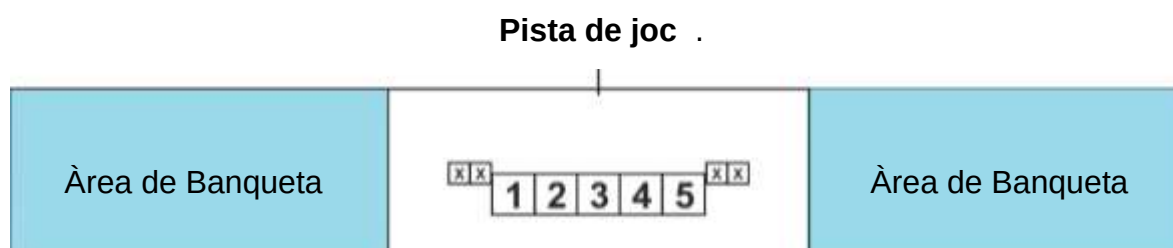


Figura 3 : Àrees de cistella de 2 i 3 punts



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

Figura 4: Taula d'auxiliars i cadires dels substituïts



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

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

Art. 3. Equipament

Serà obligatori el següent equipament:

- Cistelles, formades per:
 - Taulers
 - Cistelles compostes per anelles (abatibles) i xarxes
 - Estructures de suport del tauler que incloguin les proteccions.
- Pilotes de basquetbol.
- Rellotge de partit.
- Marcador.
- Rellotge de llançament
- Cronòmetre o un aparell (visible) apropiat que controli els temps morts que no sigui el rellotge de joc.
- 2 senyals acústics independents, molt potents i clarament diferents entre si, per:
 - Operador del rellotge de llançament
 - **Cronometrador**
- Acta de joc.
- Indicadors de faltes de jugadors.
- Indicadors de faltes d'equip.
- Fletxa de possessió alterna.
- Pista de joc.
- Terreny de joc.
- Enllumenat adequat.

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



Annex Art. 3. Per les competicions de l'FCBQ

- **Article 4.1.P de les Disposicions Generals per als Campionats organitzats per l'FCBQ.-** L'acta oficial del partit per les competicions d'àmbit català serà l'aprovada per l'Assemblea General de l'FCBQ.

Art. 4. Els equips

4.1. Definició

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

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

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

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

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

4.2. Regla

4.2.1. Cada equip està format per:

- Un màxim de 12 membres de l'equip facultats per jugar, incloent-hi un capità
- Un entrenador.
- Un màxim de 8 acompanyants d'equip, incloent l'ajudant d'entrenador que poden seure a la banqueta de l'equip. En el cas que un equip disposi de diversos ajudants d'entrenador, únicament el segon entrenador serà inscrit a l'acta.

4.2.2. Durant el temps de joc, hi ha d'haver 5 membres de cada equip a la pista de joc i podran ser substituïts.

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

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

4.3. Uniformes

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

- Samarretes d'un mateix color dominant per la part davantera i del darrere, com els pantalons. Si les samarretes tenen mànigues han d'acabar per sobre del colze. **Les samarretes de màniga llarga no estan permeses.**

Tots els jugadors han de dur la samarreta per dins els pantalons. El mallot d'una sola peça està autoritzat.

- **No es permès portar samarretes de màniga, independentment del seu estil, per sota de la samarreta de joc.**
- Pantalons curts del mateix color dominant que les samarretes per davant i per darrere. Els pantalons curts han de finalitzar per sobre dels genolls.
- Mitjons del mateix color dominant per a tots els membres de l'equip. Els mitjons han de ser visibles.

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

Els números han de ser clarament visibles i:

- Els de l'esquena han de tenir una alçada mínima de 20 cm.
- Els del davant han de tenir una alçada mínima de 10 cm.
- Els números han de tenir una amplada mínima de 2 cm.
- Els equips només poden utilitzar els números 0 i 00 i des de l' 1 al 99.
- Els jugadors d'un mateix equip no poden portar números idèntics.
- Qualsevol publicitat o logotip haurà d'estar com a mínim a 5 cm dels números.

4.3.3. Els equips han de tenir un mínim de 2 jocs de samarretes i:

- L'equip que apareix en primer lloc al programa (equip local), portarà samarretes de color clar (preferiblement blanc).
- L'equip que apareix en segon lloc al programa (equip visitant), portarà samarretes de color fosc.
- Però, si els 2 equips es posen d'acord, poden intercanviar els colors de les samarretes.



Annex Art. 4.3.3. Per les competicions de l'FCBQ

Articles 162 i 163 del Reglament Jurisdiccional de l'FCBQ.- Per les competicions d'àmbit català aplicarem, en referència als uniformes de joc, l'article 162/163 del reglament jurisdiccional de l'FCBQ.

- Article 162: En el cas que, a parer dels àrbitres, el color dels uniformes de joc d'ambdós equips puguin ocasionar confusions, caldrà canviar la samarreta de l'equip visitant que, per si de cas, caldrà que es desplaci sempre amb l'oportú recanvi d'uniforme
- Article. 163: Quan una competició es celebri en concentració es considerarà com a equip visitant, als efectes de canvi de samarreta, l'equip que figuri en segon lloc en el programa oficial.

4.4. Altre equipament

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

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

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

Tots els jugadors d'un equip portaran les mànigues i mitges de compressió, cobertures pel cap, canelleres, bandes pel cap i esparadraps/embenatges del mateix color sòlid.

4.4.3. Durant el partit, un jugador podrà portar sabatilles amb qualsevol combinació de colors, però haurà de coincidir en ambdues sabatilles. No està permès l'ús de llums, material reflectant o altres tipus d'adornaments

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

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

Art. 5 Jugadors: lesions i assistència

- 5.1. Els àrbitres poden aturar el partit en cas de lesió d'un o més jugadors.
- 5.2. Si la pilota és viva en el moment de la lesió, l'àrbitre s'abstindrà de xiular fins que l'equip que controla la pilota la llanci a cistella, perdi el control d'aquesta, la retengui sense jugar-la o la pilota esdevingui morta. Si és necessari protegir un jugador lesionat, els àrbitres poden aturar el joc immediatament.
- 5.3. Si el jugador lesionat no pot continuar jugant immediatament (aproximadament en 15 segons), o si rep tractament o qualsevol assistència dels entrenadors, membres o acompanyants del seu equip, haurà de ser substituït excepte si en tal cas el seu equip queda amb menys de 5 jugadors a pista.
- 5.4. Els entrenadors, segons entrenadors, substituïts, jugadors eliminats i acompanyants d'equip poden entrar a la pista de joc, només amb el permís d'un dels àrbitres, per assistir un jugador lesionat abans que se'l substitueixi.
- 5.5. El metge podrà entrar a la pista de joc, sense l'autorització d'un dels àrbitres si, al seu parer, el jugador lesionat requereix atenció mèdica immediata.
- 5.6. Durant el partit, qualsevol jugador que sagni o que presenti una ferida oberta, haurà d'abandonar la pista de joc i ser substituït. El jugador només podrà tornar al terreny de joc quan deixi de sagnar i l'àrea afectada o la ferida oberta hagi estat coberta completament i de manera segura.
- 5.7. Si el jugador lesionat o qualsevol jugador que sagni o presenti una ferida oberta, es recupera durant un temps mort sol·licitat per qualsevol equip, abans que soni el senyal del cronometrador comunicant la substitució, aquest podrà continuar jugant.
- 5.8. Qualsevol jugador que hagi estat designat pel preparador per començar el partit o que rebi tractament entre llançaments de tirs lliures, podrà ser substituït en cas de lesió. En aquest cas, els adversaris tindran dret a realitzar el mateix nombre de canvis, si així ho desitgessin.

Art. 6 El capità: drets i obligacions

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

- 6.2.** El capità, en acabar el partit, notificarà abans de quinze minuts després de la finalització del partit a l'àrbitre principal si el seu equip vol signar l'acta per apel·lar el resultat del partit, i signarà l'acta a l'espai corresponent on indica "Signatura dels capitans en cas d'apel·lació".



Annex a l'article 6.2: Per les competicions de l'FCBQ

Sense perjudici de les accions que els equips puguin dur a terme presentant al·legacions davant el Comitè de Competició, en temps i forma establert en el Reglament Jurisdiccional de l'FCBQ, aquest procediment no existeix a les competicions d'àmbit català i cap equip pot signar sota protesta.

Art. 7 L'entrenador i el segon entrenador: drets i obligacions

- 7.1.** Almenys 40 minuts abans de l'hora fixada per a l'inici del partit, **l'entrenador o el representat de cada equip** proporcionarà a l'anotador una llista amb els noms i números corresponents dels membres de l'equip aptes per jugar. Així mateix també facilitarà el nom del capità, entrenador i segon entrenador. Tots els membres d'un equip inscrits a l'acta estan facultats per jugar, fins i tot si es presenten una vegada s'ha iniciat el partit.



Annex a l'article 7.1: Per les competicions de l'FCBQ

A les competicions d'àmbit català cada entrenador o representant proporcionarà a l'anotador una llista amb els noms i números corresponents dels membres de l'equip aptes per jugar almenys 20 minuts abans de l'hora fixada per a l'inici del partit.

- 7.2.** Almenys 10 minuts abans de l'hora fixada per a l'inici del partit, els dos entrenadors confirmaran l'acord pel que fa als noms i números dels membres dels seus equips i el nom dels entrenadors inscrits, quan firmin l'acta del partit. Al mateix temps, han d'assenyalar els 5 jugadors que jugaran en l'inici del partit. L'entrenador de l'equip "A" serà el primer a facilitar aquesta informació.
- 7.3.** Els entrenadors, segons entrenadors, substituïts, jugadors eliminats i acompanyants dels equips són les úniques persones autoritzades per seure a les banquetes d'equip, i restar dins l'àrea de banquetes de l'equip. Durant el temps de joc tots els substituïts, jugadors eliminats i acompanyants d'equip romandran asseguts a la banqueta.
- 7.4.** L'entrenador o el segon entrenador poden apropar-se als auxiliars de taula durant el partit per a obtenir informació estadística només quan la pilota estigui morta i el rellotge de partit aturat.
- 7.5.** L'entrenador es podrà dirigir als àrbitres durant el partit de manera cortès per obtenir informació, només quan la pilota estigui morta i el rellotge de joc aturat.

- 7.6.** L'entrenador o el segon entrenador, però només un d'ells al mateix temps, podrà romandre dempeus durant el partit. Podran dirigir-se verbalment als jugadors durant el partit sempre i quan romanguin dins de les seves àrees de banqueta d'equip. L'entrenador ajudant no s'adreçarà als àrbitres.
- 7.7.** Si hi ha un segon entrenador, el seu nom serà inscrit en l'acta del partit abans que comenci el partit (no és necessari que signi). Ell realitzarà les funcions de l'entrenador només si aquest, per alguna raó, no pot continuar realitzant-les.
- 7.8.** L'entrenador informará a un dels àrbitres del número del jugador que actuarà com a capità a la pista, quan el capità abandoni el terreny de joc.
- 7.9.** El capità actuarà com entrenador si aquest no pot continuar assumint les seves funcions o no hi ha entrenador, o no hi ha cap segon entrenador inscrit en l'acta del partit (o bé aquest no pot continuar assumint les seves funcions). Si el capità ha de deixar la pista de joc, pot continuar fent el paper d'entrenador. Tanmateix, si ha de deixar la pista de joc a causa d'una falta desqualificant, o bé si no pot complir les funcions d'entrenador perquè té una lesió, el suplent de capità el reemplaçarà igualment com a entrenador.
- 7.10.** L'entrenador indicarà el llançador dels tirs lliures del seu equip per a tots els casos en què les regles no ho determinin.



Annex a les interpretacions 7.3 i 7.4 per les competicions de l'FCBQ

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

REGLA Núm. 4 - REGLAMENTACIÓ DE JOC

Art. 8 Temps de joc, tempteig empatat i pròrroques.

- 8.1. El partit es compon de 4 quarts de 10 minuts cadascun.
- 8.2. Hi haurà un interval de joc de 20 minuts abans del començament del partit.
- 8.3. Hi haurà intervals de joc de 2 minuts entre el primer i el segon quart (primera part) i entre el tercer i el quart quart (segona part) així com abans de qualsevol pròrroga.
- 8.4. Hi haurà un interval de mitja part de 15 minuts.



Annex Art. 8.3 i 8.4. Per les competicions de l'FCBQ

Segons l'acord de l'Assemblea de l'FCBQ del 30 de juliol del 2012

- a) Per les competicions d'àmbit català, la modificació del temps de joc és la següent: els intervals entre el primer i el segon període, entre el tercer i quart període i abans de qualsevol període extra seran d'un minut.
- b) L'interval de la mitja part serà de deu minuts.

- 8.5. Un interval de joc comença:
- 20 minuts abans de l'hora fixada per l'inici del partit.
 - Quan el senyal del rellotge de partit sona al final del quart o de la pròrroga.
- 8.6. Un interval de joc finalitza:
- Al principi del primer quart quan la pilota deixa la(les) mà(mans) de l'àrbitre principal en el llançament del salt entre dos.
 - Al principi de la resta de quarts i pròrroques quan la pilota està a disposició del jugador que farà el servei de banda.
- 8.7. Si hi ha un empat al final del quart quart el joc s'ha de continuar amb tantes pròrroques de 5 minuts cadascuna, com siguin necessàries per desfer l'empat.
- Si en les sèries a 2 partits (anada i tornada) la suma dels punts d'ambdós partits (tempteig total) dona empat al final del segon encontre, aquest continuarà amb tantes pròrroques de 5 minuts cadascuna, com siguin necessaris per desfer l'empat.
- 8.8. Si es comet una falta durant un interval de joc, qualsevol eventual tir(s) lliure(s) serà(n) administrat(s) abans de l'inici del següent quart o pròrroga.

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

- 9.1.** El primer quart comença quan la pilota deixa la(les) ma(mans) de l'àrbitre principal en el llançament del salt entre dos al **cercle central**.
- 9.2.** La resta de quarts i pròrroques comencen quan la pilota és a disposició del jugador que farà el servei de banda.
- 9.3.** El partit no podrà començar si un equip no té en la pista de joc 5 jugadors preparats per a jugar.
- 9.4.** En tots els partits, el primer equip designat per a jugar (equip local), tindrà la banqueta i la seva pròpia cistella a l'esquerra de la taula dels anotadors, de cara al terreny de joc.
Però si els 2 equips estan d'acord, poden intercanviar les banquetes d'equip i/o les cistelles.
- 9.5.** Abans del primer i del tercer quart, els equips tindran dret a escalfar en la meitat de pista on està situada la cistella contrària.
- 9.6.** Els equips intercanviaran les cistelles a la segona meitat.
- 9.7.** En totes les pròrroques, els equips continuaran atacant a les mateixes cistelles en que ho feien al quart quart.
- 9.8.** Un quart, pròrroga o partit acabaran quan el senyal del rellotge de joc soni per a la fi del quart o de la pròrroga. Quan el taulell estigui equipat amb il·luminació de color vermell al voltant del seu perímetre, la il·luminació prevaldrà sobre el senyal sonor del rellotge de partit.

Art. 10 Condició de la pilota

- 10.1.** La pilota pot ser tant viva com morta.
- 10.2.** La pilota passa a ser **viva** quan:
- Durant el salt entre dos, la pilota deixa la(les) ma(mans) de l'àrbitre principal.
 - Durant un tir lliure, la pilota és a disposició del llançador.
 - Durant un servei, la pilota és a disposició del jugador que l'ha de fer efectiu.

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

- 10.4.** La pilota **no esdevé morta** i els punts han de ser concedits si s'han obtingut quan:
- La pilota és enlaire a causa d'un llançament de camp a cistella i:
 - Un àrbitre fa sonar el seu xiulet
 - Sona el senyal del rellotge de partit indicant la fi d'un quart o pròrroga
 - Sona el senyal del rellotge de llançament.
 - La pilota és enlaire a causa d'un tir lliure i l'àrbitre fa sonar el seu xiulet per indicar una infracció no comesa pel llançador.
 - Un jugador que es troba en acció de tir té el control de la pilota, i finalitza el seu tir amb una acció contínua que va iniciar abans que es sancionés una falta a qualsevol jugador rival, o a qualsevol persona autoritzada a seure a la banqueta de l'equip rival.
- Aquesta norma no s'aplica, i la cistella no és vàlida si:
- Després que un àrbitre fa sonar el xiulet, es realitza una acció de tir completament nova.
 - Durant el moviment continu del jugador en acció de tir, sona el senyal de final d'un quart o pròrroga, o sona el senyal del rellotge de llançament.

Art. 11. Posició del jugador i de l'àrbitre

- 11.1.** La posició d'un **jugador** ve determinada pel lloc on toca a terra.
- Quan està enlairat, se'l considera a la mateixa situació que tenia quan va tocar el terra per última vegada. Això inclou les línies de banda, la línia de mig camp, la línia de 3 punts, la línia de tirs lliures, les línies que delimiten l'àrea restringida i les línies que delimiten l'àrea de semicercle de no càrrega.
- 11.2.** La posició d'un **àrbitre** es determina de la mateixa manera que la d'un jugador. Si la pilota toca un àrbitre, es considera que aquesta toca a terra al lloc on es troba l'àrbitre.

Art. 12. Salt entre dos i alternança de possessió

12.1. Definició de salt entre dos

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

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

12.2. Procediment de salt entre dos

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

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

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

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

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

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

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

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

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

12.3. Situacions de salt entre dos.

Es produeix una situació de salt entre dos quan:

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

12.4. Definició d'alternança de possessió

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

12.4.2. El servei del procés d'alternança:

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

12.5. Procediment d'alternança de possessió

12.5.1. En totes les situacions de salt, els equips s'aniran alternant la possessió de la pilota per realitzar un servei des del punt més proper on s'ha produït la situació de salt, **excepte directament darrera del tauler.**

12.5.2. L'equip que no obtingui el control de la pilota viva al terreny de joc després del salt entre dos inicial tindrà dret a la primera alternança de possessió.

12.5.3. L'equip que disposés del dret a la propera possessió alterna al final d'un quart o pròrroga, començarà el següent quart o pròrroga amb un servei de banda des de la prolongació de la línia central, en front de la taula d'auxiliars, a menys s'hagi d'administrar una penalització de tirs lliures i servei.

12.5.4. S'indicarà l'equip que disposa del dret a la possessió alterna mitjançant una fletxa de possessió alterna que assenyali la direcció de la cistella de l'equip contrari. La direcció de la fletxa d'alternança de possessió es canviarà tot just finalitzat el servei de possessió alterna.

12.5.5 Una violació comesa per un equip durant el seu servei de banda de la possessió d'alterna produirà la pèrdua del servei de possessió alterna. Llavors, es canviarà immediatament la direcció de la fletxa d'alternança de possessió, i es girarà indicant a l'equip no infractor com a mereixedor de la propera possessió d'alternança en la següent situació de salt entre dos. El joc es reprendrà amb possessió de pilota per a l'equip no infractor per realitzar un servei de banda des del mateix punt del servei original.

12.5.6. Una falta comesa per qualsevol dels dos equips:

- Abans de l'inici d'un quart que no sigui el primer quart o d'una pròrroga o
- Durant el servei d'alternança de possessió,

no implica la pèrdua del dret d'alternança per a l'equip que té dret al servei.

Art. 13. Com es juga la pilota

13.1. Definició

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

13.2. Regla

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

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

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

Art. 14 Control de la pilota

14.1. Definició

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

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

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

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

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

Art. 15 Jugador en acció de tir

15.1. Definició

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

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

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

Es considera un moviment continu durant una entrada a cistella o altres tirs en moviment quan un jugador agafa la pilota mentre progressa o quan finalitza el driblatge i llavors continua l'acció de tir, normalment cap a dalt.

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

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

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

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

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

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

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

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

16.1. Definició

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

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

16.2. Regla

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

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

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

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

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

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

Art. 17 Servei

17.1. Definició

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

17.2. Procediment

Un àrbitre ha de lliurar o posar la pilota a disposició del jugador que ha d'efectuar el servei. També podrà **llançar la pilota o fer una passada picada** cap al jugador a condició que:

- L'àrbitre no es trobi a més de 4 m. del jugador encarregat de fer el servei.
- El jugador encarregat de fer el servei es trobi en el lloc correcte tal i com hagi designat l'àrbitre.

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

- 17.2.3.** A l'inici de qualsevol quart que no sigui el primer o de totes les pròrroques, el servei s'administrarà des de la prolongació de la línia central, davant de la taula d'anotadors.

El jugador encarregat d'efectuar el servei col·locarà un peu a cada costat de la prolongació de la línia central i tindrà dret a passar la pilota a un company situat a qualsevol lloc de la pista de joc.

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

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

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

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

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

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

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

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

17.3. Regla

17.3.1. El jugador que realitzi el servei no podrà:

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

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

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

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

Si un jugador defensi:

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

Es considerarà una violació i comportarà una falta tècnica.

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

17.4. Sanció

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

Art. 18 Temps mort

18.1. Definició

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

18.2. Regla

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

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

18.2.3. Una oportunitat de temps mort comença:

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

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

18.2.5. Cada equip tindrà a la seva disposició:

- 2 temps morts durant la primera part,
- 3 temps morts durant la segona part, amb un màxim de 2 d'aquests temps morts quan el rellotge de partit mostri 2:00 minuts o menys del quart quart.
- 1 temps mort durant cadascuna de les pròrroques.

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

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

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

18.3. Procediment

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

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

18.3.3. El període de temps mort:

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

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

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

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

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

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

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

Art. 19 Substitució

19.1. Definició

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

19.2. Regla

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

19.2.2. Una oportunitat de substitució comença:

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

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

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

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

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

19.2.6. Si el jugador rep tractament o assistència, haurà de ser substituït excepte si el seu equip es quedés amb menys de 5 jugadors al terreny de joc.

19.3. Procediment

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

- 19.3.2.** Una petició de substitució només pot ser anul·lada abans no soni el senyal del **cronometrador**.
- 19.3.3.** Tant bon punt hi hagi una oportunitat de substitució, **el cronometrador** **indicarà als àrbitres** que s'ha fet una petició de substitució fent sonar el senyal.
- 19.3.4.** El substitut romandrà fora dels límits de la pista fins que l'àrbitre faci sonar el xiulet, faci el senyal de substitució i li permeti a entrar al terreny de joc.
- 19.3.5.** El jugador que ha estat substituït pot anar directament a la seva banqueta d'equip, sense informar **ni al cronometrador** ni l'àrbitre.
- 19.3.6.** Les substitucions s'han d'efectuar tan ràpidament com sigui possible. Un jugador que ha comès la seva 5a falta o que ha estat desqualificat, haurà de ser substituït immediatament (trigant no més de 30 segons). Si a judici de l'àrbitre, es produeix un retard injustificat, se li carregarà un temps mort a l'equip infractor. Si a l'equip no li resten temps morts, es pot sancionar l'entrenador amb una falta tècnica de tipus 'B' per retardar el joc.
- 19.3.7.** Si una substitució es demana durant un temps mort d'equip o un interval de joc que no sigui l'interval entre la primera i la segona part, el substitut haurà d'informar al **cronometrador** abans d'entrar al terreny de joc.
- 19.3.8.** Si el llançador de tirs lliures ha de ser substituït perquè:
- Està lesionat, o
 - Ha comès 5 faltes, o
 - Ha estat desqualificat,
- El tir o tirs lliures hauran de ser llançats pel seu substitut, el qual no podrà tornar a ser substituït fins que hagi jugat en la següent fase del partit amb el rellotge engegat.
- 19.3.9.** Si qualsevol equip sol·licita una substitució després que la pilota es trobi a disposició del llançador per al primer tir lliure, es concedirà la substitució si:
- L'últim tir lliure és convertit.
 - L'últim tir lliure, si no és convertit, va seguit d'un servei de banda.
 - Quan es sanciona una falta entre els tirs lliures. En aquest cas es completarà(n) el(s) tir(s) lliure(s) i es concedirà la substitució abans de l'administració de la nova penalització, excepte que s'indiqui el contrari en aquestes regles.
 - Es sanciona una falta abans que la pilota esdevingui viva després del darrer tir lliure. En aquest cas la substitució s'efectuarà abans d'administrar la nova penalització.
 - Si s'assenyala una violació abans que la pilota esdevingui viva després del darrer tir lliure, en aquest cas, es concedirà la substitució abans d'administrar el servei.
- En el cas de sèries consecutives de tirs lliures o serveis originats per més de 1 falta, cada sèrie es considerarà per separat.

Art. 20 Partit perdut per incompareixença

20.1. Regla

Un equip perdrà un partit per incompareixença si:

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

20.2. Sanció

20.2.1. S'adjudica el partit als adversaris i el tempteig serà de 20 a 0. A més, l'equip que no ha comparegut rebrà 0 punts a la classificació.

20.2.2. En les sèries a 2 partits (anada i tornada) en que es sumen els punts (tempteig agregat) i pels play-offs al millor de 3 partits, l'equip que no comparegui en el primer, segon o tercer partit, perdrà tota la sèrie per incompareixença. Aquesta restricció no s'aplica als play-offs (al millor de 5 o de 7 partits)

20.2.3. Si en un torneig l'equip perd un segon partit per incompareixença l'equip serà desqualificat del torneig i els resultats de tots els partits jugats per aquest equip seran declarats nuls.



Annex Art. 20 per les competicions de l'FCBQ segons el seu Reglament Jurisdiccional.

Article 115.- Quan en una eliminatòria, un equip se'l sancioni per qualsevol causa amb la pèrdua del partit, serà l'altre equip qui es classificarà en l'eliminatòria: i, per tant, si el partit on es va produir la infracció és el primer de l'eliminatòria, ja no caldrà disputar el segon partit.

El que disposa el paràgraf anterior no serà aplicable quan es tracti d'eliminatòries pel sistema de "play-off".

Article 145.- Si d'acord amb el que disposa aquest Reglament un partit s'hagués de donar per perdut a l'equip infractor, el resultat final serà, en el cas d'haver estat suspès abans del seu començament, de "2-0" a favor de l'altre equip; i, si va ser suspès després d'haver-se iniciat el joc, el que assenyalés l'acta oficial en el moment de la suspensió, si ja l'anava perdent l'equip infractor, o de "2-0" a favor de l'altre equip, si l'anava guanyant aquell equip infractor.

Art. 21 Partit perdut per inferioritat

20.1. Regla

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

21.2. Sanció

- 21.2.1.** Si l'equip al qual s'adjudica el partit té el marcador a favor quan s'atura el joc, es donarà per bona aquesta puntuació. Si l'equip al qual s'adjudica el partit no es troba per davant al marcador, la puntuació serà de 2 a 0 a favor seu. L'equip que ha perdut per inferioritat rebrà 1 punt a la classificació.
- 21.2.2.** Per a les series de 2 partits (anada i tornada) en que es sumen els punts (tempteig total), l'equip que perdi per inferioritat el primer o el segon partit perdrà la sèrie per "inferioritat".



Annex Art. 21 per les competicions de l'FCBQ segons el seu Reglament Jurisdiccional.

Article 114.- Quan en un partit corresponent a una eliminatòria un equip arribi a trobar-se amb un sol jugador i, en conseqüència, l'àrbitre el suspengui per aquest motiu abans de finalitzar el temps reglamentari de joc, l'equip que s'ha quedat sense jugadors perdrà l'eliminatòria, independentment del resultat de l'altre partit, per tant si el partit on això ocorre és el primer, ja no caldrà jugar el segon.

El que disposa el paràgraf anterior no serà aplicable quan es tracti d'eliminatòries pel sistema de "Play Off".

Art. 22 Violacions

21.1. Definició

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

22.2. Sanció

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

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

23.1. Definició

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

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

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

23.2. Regla

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

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

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

Art. 24 Driblatge

24.1. Definició

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

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

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

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

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

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

24.1.4. No són driblatges les accions següents:

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

24.2. Regla

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

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

Art. 25 Avançament il·legal

25.1. Definició

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

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

25.2. Regla

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

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

25.2.2 Jugador estirat, assegut o que cau al terra:

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

Art. 26 3 segons

26.1. Regla

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

26.1.2. Es permetrà que un jugador:

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

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

Art. 27 Jugador estretament marcat

27.1. Definició

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

27.2. Regla

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

Art. 28 8 segons

28.1. Regla

28.1.1. Quan:

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

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

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

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

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

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

Art. 29 24 segons

29.1. Regla

29.1.1. Quan:

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

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

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

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

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

Quan el tauler estigui equipat amb una llum groga al llarg del perímetre superior, la senyal lluminosa prevaldrà sobre el senyal acústic del rellotge de llançament.

S'han d'aplicar **totes les restriccions relacionades** a la interposició i a la interferència.

29.2. Procediment

29.2.1. El rellotge de llançament es reiniciarà sempre que el joc sigui aturat per un àrbitre:

- Per una falta o violació (no perquè la pilota ha sortit fora del terreny de joc) comesa per l'equip que no té el control de la pilota,
- Per qualsevol raó atribuïble a l'equip que no té el control de la pilota,
- Per qualsevol raó vàlida no atribuïble a cap dels equips.

En aquestes situacions, la possessió de la pilota es concedirà al mateix equip que tenia el control de la pilota prèviament. Si el servei és administrat a la seva pista:

- Del darrere, el rellotge de llançament s'haurà de tornar a 24 segons.
- Davantera, el rellotge de llançament s'ajustarà de la següent manera:
 - Si el rellotge de llançament mostra 14 segons o més en el moment en què es va aturar el partit, no es reiniciarà el rellotge de llançament i el joc es reprendrà amb el temps que restava quan es va aturar el partit.
 - Si el rellotge de llançament mostra 13 segons o menys en el moment en què el partit s'ha aturat, el rellotge de llançament es reiniciarà a 14 segons.

Malgrat tot, si el partit és aturat per un àrbitre per qualsevol raó no imputable a qualsevol dels equips i, a judici d'un àrbitre, el fet de reiniciar el rellotge de llançament deixaria en desavantatge a l'equip contrari, el compte del rellotge de llançament continuarà amb el temps que restava quan es va aturar el partit.

- 29.2.2.** El rellotge de llançament es reiniciarà sempre que es concedeixi un servei a l'equip adversari, després que un àrbitre hagi aturat el joc a causa d'una falta o una violació (també la de pilota fora de banda) comesa **per l'equip amb control de pilota**.

El rellotge de llançament també serà reiniciat quan el servei de banda com a conseqüència del procés de possessió alterna correspongui al nou equip atacant.

Si el servei s'administra des de la seva pista:

- Del darrere, el rellotge de llançament s'haurà de reiniciar a 24 segons.
- Davantera, el rellotge de llançament s'haurà de reiniciar a 14 segons.

- 29.2.3.** Sempre que el partit sigui aturat per un àrbitre causa d'una falta tècnica comesa per l'equip que controla la pilota, el partit es reprendrà amb un servei des del lloc més proper a on es va aturar el partit. El rellotge de llançament no es reiniciarà sinó que continuarà des del temps on va ser aturat.

- 29.2.4.** Quan el rellotge de partit mostri 2:00 minuts o menys temps restant del quart quart o de qualsevol pròrroga, i es concedeixi un temps mort a l'equip que disposarà d'un servei de banda a la seva pista del darrere, l'entrenador d'aquest equip tindrà el dret de decidir si aquest servei s'administrarà des de la línia de servei a la pista davantera, o des del lloc de la pista del darrere més proper a on es trobava la pilota quan el joc es va aturar.

Després del temps mort, el partit es reprendrà de la següent forma:

- Si el servei és conseqüència d'un fora de banda, i es realitza des de:
 - La pista del darrere de l'equip, el rellotge de llançament continuarà mostrant el temps que restava quan es va aturar el joc.
 - La pista davantera de l'equip: Si el rellotge de llançament mostrava 13 segons o menys, continuarà amb el temps que restava quan es va aturar el joc. Si el rellotge de llançament mostrava 14 segons o més, es reiniciarà a 14 segons.
- Si el servei és conseqüència d'una falta o violació (no perquè la pilota hagi sortit fora de banda), i es realitza des de:
 - La pista del darrere de l'equip, el rellotge es reiniciarà a 24 segons.
 - La pista davantera de l'equip, el rellotge es reiniciarà a 14 segons.
- Si el temps mort és concedit a l'equip que ha obtingut un nou control de pilota, i realitza un servei des de:
 - La pista del darrere de l'equip, el rellotge es reiniciarà a 24 segons.
 - La pista davantera de l'equip, el rellotge es reiniciarà a 14 segons.

- 29.2.5.** Quan un equip disposa d'un servei des de la línia de servei a la pista davantera, que forma part de la penalització d'una falta antiesportiva o desqualificant, el rellotge de llançament es reiniciarà a 14 segons.

- 29.2.6.** Després que la pilota toqui l'anella de la cistella dels contraris, el rellotge de llançament es reiniciarà amb:
- 24 segons, si l'equip contrari obté el control de la pilota o,
 - 14 segons, si l'equip que obté el control de la pilota és el mateix equip que tenia el control de la pilota abans que la pilota toqués l'anella.
- 29.2.7.** Si el senyal del rellotge de llançament **sona per error** mentre un equip té el control o cap d'ells té control de la pilota, s'ignorarà el senyal, i el joc continuarà.
- Malgrat tot, si a judici dels àrbitres, es causa un desavantatge a l'equip que té control de la pilota, el joc s'aturarà, es corregirà el temps en el rellotge de llançament i es retornarà la possessió de la pilota a aquest equip.

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

30.1. Definició

- 30.1.1.** Un equip té el control de la pilota viva a la seva pista davantera quan:
- Un jugador d'aquell equip està tocant la seva pista davantera amb els dos peus mentre sosté, agafa o bota la pilota a la seva pista davantera, o
 - La pilota és passada entre jugadors del mateix equip a la seva pista davantera.
- 30.1.2.** Un equip que controla una pilota viva a la seva pista davantera ha provocat que la pilota hagi estat retornada il·legalment a la seva pista del darrere quan un jugador d'aquest equip és l'últim en tocar la pilota en la seva pista davantera i, després, la pilota és tocada per primer cop per un jugador d'aquest equip:
- Que té part del seu cos en contacte amb la seva pista del darrere, o
 - Després que la pilota hagi tocat la pista del darrere d'aquest equip.

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

30.2. Regla

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

30.3 Sanció

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

Art. 31 Interposició i interferència

31.1. Definició

31.1.1. Un llançament de camp o un tir lliure :

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

31.2. Regla

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

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

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

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

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

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

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

31.2.5. Quan:

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

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

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

31.3. Sanció

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

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

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

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

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

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

Art. 33 Contactes: principis generals

33.1. Principi del cilindre

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

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

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

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

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

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

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

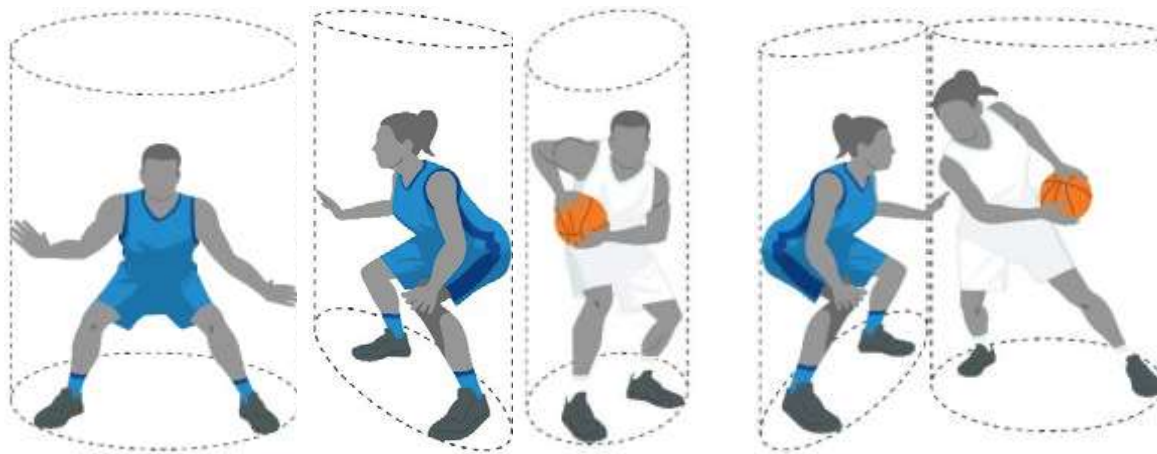


Figura 5 Principi de Cilindre

33.2. Principi de verticalitat

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

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

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

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

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

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

33.3. Posició legal de defensa

Un defensor estableix una posició legal de defensa quan:

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

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

33.4. Defensa d'un jugador que controla la pilota

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

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

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

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

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

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

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

33.5. Defensa a un jugador que no controla la pilota

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

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

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

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

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

33.6. Jugador que és enlaire

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

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

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

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

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

33.7. Pantalla. Legal i il·legal

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

33.8. Carregar

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

33.9. Bloqueig

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

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

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

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

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

33.10. Àrees de semicercle de no càrrega

Les àrees de semicercle de no càrrega es dibuixen en el terreny de joc als efectes de designar una àrea específica per a la interpretació de situacions de càrrega / bloqueig sota la cistella.

En qualsevol jugada de penetració dins l'àrea de semicercle de no càrrega, qualsevol contacte provocat per un jugador atacant enlairat sobre un jugador defensiu dins de l'àrea de semicercle de no càrrega no serà sancionat com a falta d'atac, excepte si el jugador atacant fa ús il·legal de mans, braços, cames o cos. Aquesta regla s'aplica quan:

- El jugador atacant té el control de la pilota mentre és a l'aire, i
- Intenta un tir de camp o passa la pilota, i
- El jugador defensiu té **un o ambdós peus en contacte amb** l'àrea del semicercle de no càrrega.



Annex Art. 33.10. Per les competicions de l'FCBQ (excepte Copa Catalunya, 1a Cat. i Campionats Preferents)

A les competicions d'àmbit català (excepte Copa Catalunya, 1a Cat. i Campionats Preferents), la regla del semicercle de no càrrega no serà aplicada.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

33.12. Joc de pivot

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

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

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

33.13. Defensa il·legal per l'esquena

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

33.14. Agafar

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

33.15. Empentar

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

33.16. Simular rebre una falta

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

Art. 34 Falta personal

34.1. Definició

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

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

34.2. Sanció

S'annotarà una falta personal a l'infractor.

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

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

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

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

Art. 35 Doble falta

35.1. Definició

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

- 35.1.2.** Per tal que 2 faltes siguin considerades com una doble falta, s'han de complir les següents condicions:
- Ambdues faltes són faltes de jugador.
 - Ambdues faltes impliquen contacte físic.
 - Ambdues faltes es produeixen entre 2 rivals que es fan falta entre ells.
 - Ambdues faltes són 2 faltes personals o qualsevol combinació de faltes antiesportives o desqualificants.

35.2. Sanció

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

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

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

Art. 36 Falta tècnica

36.1. Regles de conducta

- 36.1.1.** El desenvolupament normal del joc exigeix la total i lleial col·laboració dels jugadors, entrenadors, segons entrenadors, substituïts, jugadors exclosos i acompanyats amb els àrbitres, auxiliars de taula i comissaris, si n'hi hagués.
- 36.1.2.** Els dos equips tenen el dret a esforçar-se al màxim per assegurar-se la victòria, a condició tanmateix, de fer-ho amb un esperit d'esportivitat i joc net.
- 36.1.3.** Es considerarà una falta tècnica qualsevol falta de cooperació o desobediència deliberada o reiterada a l'esperit i propòsit d'aquesta regla.
- 36.1.4.** Els àrbitres poden prevenir les faltes tècniques advertint els membres dels equips o no sancionant infraccions tècniques menors, ja que aquestes es poden produir sense intenció i no tenen un efecte directe dins el joc, llevat que es produeixi una repetició de la mateixa mena després d'haver efectuat ja un avís.
- 36.1.5.** Si es descobreix una infracció quan la pilota ja està viva, el joc s'aturarà i es sancionarà la falta tècnica. La penalització s'aplicarà com si la falta tècnica s'hagués produït en el moment de ser assenyalada. Tot el que hagi passat en l'interval entre el moment de la infracció i l'aturada del partit serà vàlid.

36.2. Definició

- 36.2.1.** Una falta tècnica és una falta per la conducta d'un jugador que no implica contacte, que inclou però no es limita a:
- Mostrar-se indiferent als advertiments dels àrbitres.
 - Tractar o comunicar-se de forma irrespectuosa amb els àrbitres, comissari, oficials de taula, rivals o persones autoritzades a romandre a la banqueta d'equip.
 - Usar un llenguatge o realitzar gestos susceptibles d'ofendre o d'incitar els espectadors.
 - Burlar-se o provocar a un oponent
 - Molestar un adversari o impedir-li la visió del joc movent les mans davant dels seus ulls.
 - Moviment excessiu dels colzes.
 - Retardar el joc deliberadament tocant la pilota després que aquesta travessi la cistella o també per evitar que un servei es realitzi amb rapidesa.
 - Simular haver rebut una falta.
 - Agafar-se de l'anella de manera que suporti tot el pes del jugador, a menys que l'agafi momentàniament després d'una esmaixada o que, a judici de l'àrbitre, intenti evitar lesionar-se o lesionar a un altre jugador.
 - Quan un jugador defensor realitzi una interposició durant l'últim tir lliure. Es concedirà 1 punt per l'equip atacant, i seguidament es sancionarà amb una falta tècnica al jugador defensor.
- 36.2.2.** Una falta tècnica de qualsevol persona autoritzada a seure a la banqueta de l'equip es comet pel fet de dirigir-se o tocar irrespectuosament els àrbitres, comissari, oficials de taula o adversaris, o per una infracció de caràcter de conducta o administrativa.
- 36.2.3.** Un jugador serà desqualificat per la resta del partit, quan sigui sancionat amb 2 faltes tècniques, o 2 faltes antiesportives, o amb 1 falta antiesportiva i 1 tècnica.
- 36.2.4.** L'entrenador serà desqualificat per la resta del partit quan:
- Hagi estat sancionat amb 2 faltes tècniques ('C') com a resultat del seu comportament personal antiesportiu
 - Hagi estat sancionat amb 3 faltes tècniques, totes ('B') o una d'elles ('C') com a conseqüència del comportament antiesportiu d'altres persones autoritzades a seure a la banqueta de l'equip.
- 36.2.5.** Si un jugador o entrenador és desqualificat degut als articles 36.2.3 o 36.2.4 aquesta falta tècnica serà l'única que es penalitzarà, i no s'administraran penalitzacions addicionals per la desqualificació.

36.3. Sanció

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

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

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

Art. 37 Falta antiesportiva

37.1. Definició

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

- Un contacte amb un oponent, **que no intenta de forma legítima** jugar directament la pilota segons l'esperit i la intenció de les regles.
- Un contacte excessiu o dur causat per un jugador que fa un esforç per jugar la pilota o sobre un oponent.
- Un contacte innecessari per part d'un defensor que tracta d'aturar la progressió d'un equip en transició. Això s'aplica fins que **el jugador atacant inicia una acció de llançament**.
- Un contacte il·legal provocat pel jugador defensor pel darrere o lateralment sobre un oponent que progressa cap a la cistella del rival sense que hi hagi cap altre jugador defensor entre el jugador atacant i la cistella. Això s'aplica fins que el jugador atacant inicia una acció de tir.
- Un contacte d'un jugador defensor sobre un adversari sobre el terreny de joc quan el rellotge de llançament mostri 2:00 minuts o menys del quart quart o de qualsevol pròrroga, quan la pilota està fora de banda per a un servei i resta a les mans de **l'àrbitre** o a disposició del jugador que ha d'efectuar el servei.

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

37.2. Sanció

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

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

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

El nombre de tirs lliures concedits serà el següent:

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

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

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

Art. 38 Falta desqualificant

38.1. Definició

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

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

38.2 Violència

- 38.2.1.** Actes de violència contraris a l'esperit esportiu i al 'fair-play' es poden arribar a produir durant el joc. Aquests actes han de ser immediatament tallats pels àrbitres, i, si cal, per les forces de manteniment de l'ordre públic.
- 38.2.2.** Cada vegada que es produeixin actes de caràcter violent en els que es vegin implicats jugadors a la pista de joc o a les seves proximitats, els àrbitres han de prendre les mesures necessàries per a tallar-les.
- 38.2.3.** Tota persona, entre les mencionades, responsable d'una agressió flagrant contra adversaris o àrbitres ha de ser desqualificada del joc. Tot seguit l'àrbitre haurà d'informar de l'incident a l'organisme responsable de la competició.
- 38.2.4.** Les forces d'ordre públic no poden entrar en la pista de joc a no ser que siguin requerides pels àrbitres. Amb tot, si els espectadors envaeixen la pista de joc amb la intenció manifesta de cometre actes de violència, les forces d'ordre públic han d'intervenir immediatament per protegir jugadors i àrbitres.
- 38.2.5.** Totes les àrees al costat de la pista de joc i els seus voltants, incloent les entrades i sortides, corredors, vestuaris, etc. resten sota la jurisdicció dels organitzadors i de les forces responsables de mantenir l'ordre públic.
- 38.2.6.** Els àrbitres no poden permetre cap acció física duta a terme per jugadors o per qualsevol persona autoritzada a seure a la banqueta de l'equip que pugui comportar malmetre qualsevol equipament relacionat amb el joc.
- Quan els àrbitres observin un comportament d'aquesta naturalesa, advertiran immediatament l'entrenador de l'equip infractor.
- Si aquesta conducta es reproduïx, es sancionarà immediatament amb una falta tècnica, o fins i tot amb una falta desqualificant a la(les) persona(es) implicada(es).

38.3. Sanció

- 38.3.1.** S'anotarà una falta desqualificant a l'infractor.
- 38.3.2.** Sempre que es desqualifiqui a l'infractor d'acord als respectius articles d'aquestes regles haurà d'anar als vestidors del seu equip i romandre-hi durant tot el partit o, si ho prefereix, abandonar el recinte esportiu.
- 38.3.3.** Es concediran tir(s) lliure(s):
- A qualsevol adversari, designat pel seu entrenador, en el cas de faltes que no impliquin contacte.
 - Al jugador al qual li han fet la falta, en el cas de faltes amb contacte.
- Seguits de:
- Un servei de banda des de la línia de servei a la pista davantera.
 - Un salt entre dos en el cercle central per començar el primer quart.

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

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

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

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

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

Art. 39 Baralles

39.1. Definició

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

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

39.2. Regla

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

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

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

39.3. Sanció

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

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

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

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

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

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

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

Art. 40 5 faltes per jugador

- 40.1** Un jugador que ha comès 5 faltes, n'ha de ser informat per un dels àrbitres i ha d'abandonar la pista immediatament. Serà substituït abans de 30 segons.
- 40.2** Les faltes comeses per un jugador que prèviament havia comès la seva 5a falta es consideren faltes de jugador exclòs i es carregaran i anotaran a l'acta a l'entrenador ('B').

Art. 41 Faltes d'equip: sanció

41.1. Definició

- 41.1.1** Una falta d'equip és una falta personal, tècnica, antiesportiva o desqualificant comesa per un jugador. Un equip es troba en situació de faltes d'equip després de cometre 4 faltes en un quart.
- 41.1.2** Totes les faltes dels membres de l'equip comeses durant un interval de joc es consideraran que formen part del següent quart o pròrroga.
- 41.1.3** Totes les faltes d'equip comeses en qualsevol pròrroga es consideraran com si s'haguessin comès durant el quart quart.

41.2. Regla

- 41.2.1.** Quan un equip es troba en la situació de penalització per faltes d'equip, totes les faltes personals comeses a continuació sobre un jugador que no es troba en acció de tir seran sancionades amb 2 tirs lliures, en comptes de donar la possessió a l'equip per a fer un servei. Els tirs lliures els llançarà el jugador sobre el qual es va cometre la falta.
- 41.2.2.** En cas que una falta sigui comesa per un jugador mentre el seu equip té el control de la pilota o bé si l'equip tenia el dret de la pilota per fer un servei, la falta personal es sancionarà amb un servei per l'equip contrari.

Art. 42 Situacions especials

42.1 Definició

Durant el període de temps on el rellotge està aturat després d'una infracció, poden ocórrer **situacions especials** quan es comet(en) infracció(ns) adicional(s).

42.2. Procediment

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

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

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

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

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

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

42.2.6 Una vegada la pilota estigui viva pel primer tir lliure o el servei de banda d'una penalització, la sanció ja no pot ser cancel·lada amb una altra sanció.

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

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

Si aproximadament al mateix temps que la primera infracció:

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

Art. 43 Llançaments lliures

43.1 Definició

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

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

43.2 Regla

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

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

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

43.2.3. El llançador dels tirs lliures:

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

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

Durant els tirs lliures aquests jugadors:

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

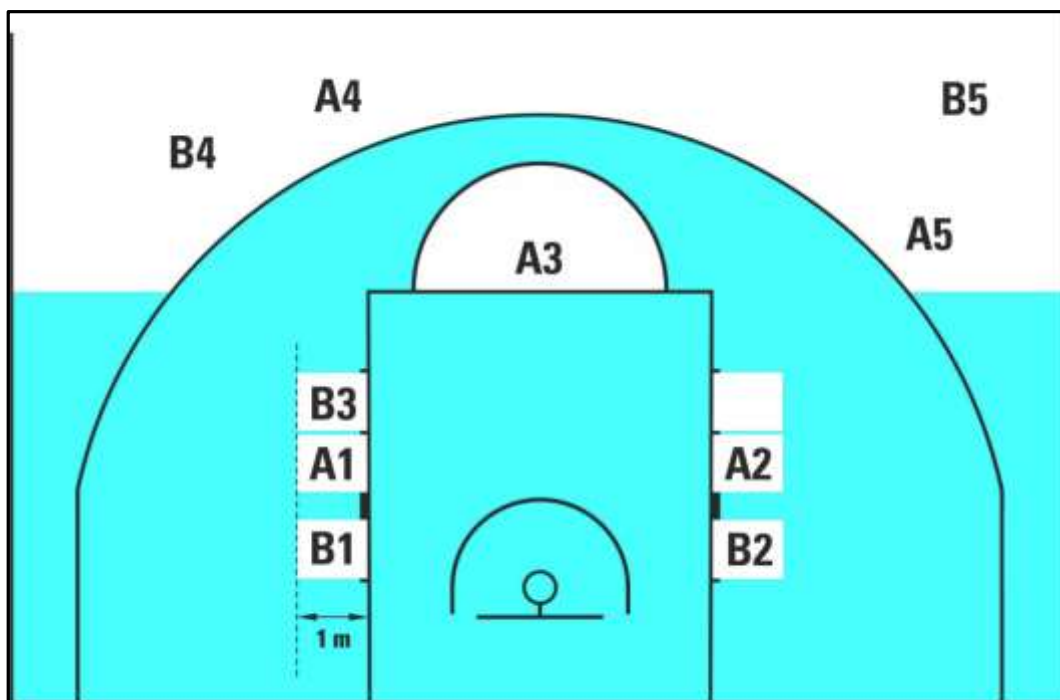


Figura 6: Posició dels jugadors durant els tirs lliures

- 43.2.5.** Els jugadors que no estiguin situats en el passadís de tirs lliures romandran per darrere de la prolongació de la línia de tirs lliures i de la línia de llançament de 3 punts fins que el tir lliure finalitzi.
- 43.2.6.** Durant un o diversos tirs lliures que siguin seguits d'una(es) altra(es) sèrie(es) de tirs lliures o d'un servei, tots els jugadors romandran per darrere de la prolongació de la línia de tirs lliures i de la línia de llançament de 3 punts.

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

43.3. Sanció

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

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

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

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

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

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

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

Art. 44 Errors rectificables

44.1 Definició

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

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

44.2. Procediment general

44.2.1. Per poder ser rectificables els errors esmentats anteriorment, els àrbitres, comissari, si n'hi ha, o oficial(s) de taula han de descobrir-ho abans que la pilota esdevingui viva, després de la primera pilota morta que segueix la posada en marxa del rellotge feta després de l'error.

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

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

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

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

- Si el jugador involucrat en la correcció de l'error es troba a la banqueta després d'haver estat substituït legalment, ha de tornar a entrar a la pista per participar en la correcció de l'error. En aquest punt torna a ser jugador.
Després de completar la correcció, el jugador podrà seguir jugant, excepte si s'ha tornat a sol·licitar una substitució reglamentària; en aquest cas el jugador haurà d'abandonar la pista de joc.
- Si el jugador ha estat substituït per lesió **o per rebre assistència**, perquè ha comès 5 faltes o perquè ha estat desqualificat, el seu substitut haurà de participar en la correcció de l'error.

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

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

44.3 Procediment especial

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

Es cancel·laran el(s) tir(s) lliure(s) llançats com a resultat d'un error i el partit es reprendrà de la següent manera:

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

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

- Si la possessió de la pilota no ha canviat des que s'ha comès l'error, el joc es reprendrà després de la correcció de l'error com després d'un tir lliure normal.
- Si el mateix equip aconsegueix una cistella després que se li ha concedit per error un servei, s'ignorarà l'error.

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

Es cancel·laran els tirs lliures, així com la possessió de la pilota si forma part de la penalització i es concedirà la pilota als adversaris perquè efectuïn un servei des de l'alçada de la prolongació de la línia de tirs lliures, excepte si s'han d'aplicar penalitzacions per altres infraccions.

Art. 45. Els àrbitres, auxiliars de taula i comissari

- 45.1.** Els **àrbitres** seran un àrbitre principal i 1 o 2 àrbitres auxiliars. Estaran assistits pels auxiliars de taula i un comissari, si hi és present.
- 45.2.** Els **auxiliars de taula** seran un anotador, un ajudant d'anotador, un cronometrador i un operador del rellotge de llançament.
- 45.3.** El **comissari** s'haurà d'asseure entre l'anotador i el cronometrador. La seva funció principal serà supervisar la feina dels auxiliars de taula i assistir l'àrbitre principal i els àrbitre(s) auxiliar(s) per aconseguir un correcte desenvolupament del partit.
- 45.4.** Els àrbitres designats per a un partit no han de tenir cap vinculació amb cap dels equips representats a la pista de joc.
- 45.5.** Els àrbitres, els auxiliars de taula i el comissari han de dirigir el joc conforme al reglament i no tenen autoritat per canviar cap d'aquestes regles.
- 45.6.** L'uniforme dels àrbitres està compost per una samarreta d'àrbitre, pantaló llarg negre, sabatilles de basquetbol negres i mitjons negres.
- 45.7.** Els àrbitres i els auxiliars de taula estaran uniformats.

Art. 46. Àrbitre principal: deures i obligacions

L'àrbitre principal ha de:

- 46.1.** Verificar i aprovar tot l'equipament que s'utilitzarà durant el joc.
- 46.2.** Designar quin serà el rellotge oficial del partit, el rellotge de llançament, el cronòmetre i reconeixerà els auxiliars de taula
- 46.3.** Triarà la pilota de joc entre les 2 pilotes utilitzades que, com a mínim, proporcionarà l'equip local. En cas que cap d'aquestes pilotes sigui adequada com a pilota de joc, pot escollir la pilota de millor qualitat disponible.

- 46.4.** No permetrà que els jugadors portin al damunt objectes que puguin causar lesions a altres jugadors.
- 46.5.** Administrarà el salt entre dos inicial del primer quart i el servei d'alternança a l'inici de la resta de quarts i pròrroques.
- 46.6.** Té el poder d'aturar el joc quan les condicions ho justifiquin.
- 46.7.** També té l'autoritat per determinar si un equip ha de perdre el partit per incompareixença.
- 46.8.** Ha de repassar acuradament l'acta del partit al final del temps de joc, o en qualsevol moment en què ho cregui necessari.
- 46.9.** Aprovarà i signarà l'acta al final del temps de joc, **finalitzant** d'aquesta manera la **vinculació** dels àrbitres amb el partit. **L'autoritat** dels àrbitres **començarà** quan entrin al terreny de joc 20 minuts abans de l'hora programada per a l'inici del partit i **finalitzarà**, quan soni el senyal del rellotge al final del partit i els àrbitres donin la seva aprovació.
- 46.10.** Farà constar en el revers de l'acta, en el vestuari, abans de signar-la:
- Qualsevol incompareixença o falta desqualificant,
 - Qualsevol conducta antiesportiva dels jugadors, entrenadors, segons entrenadors, o acompanyants de l'equip, que es produeixi abans dels 20 minuts previs a l'inici del partit o entre el final del temps de joc i l'aprovació i la signatura de l'acta.
- En aquest cas, l'àrbitre principal (o el comissari, si és present) haurà d'enviar un informe detallat als organitzadors de la competició.



Modificació de l'Art. 46.10. Per les competicions de l'FCBQ

Farà constar en el revers de l'acta, en el vestuari, abans de signar-la:

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

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

- 46.11.** La seva decisió serà definitiva quan sigui necessari o quan els àrbitres no estiguin d'acord. Podrà consultar l'àrbitre auxiliar(s), al comissari, si n'hi ha, i/o als auxiliars de taula per prendre la decisió final.

46.12. En aquells partits on estigui autoritzat la utilització del Sistema de Repetició Instantània (IRS) es farà servir segons s'explica a l'apèndix F del Reglament FIBA.

46.13. Després de rebre l'avís del cronometrador, farà sonar el seu xiulet abans del primer i del tercer quart quan restin 3 minuts i 1,5 minuts per iniciar el període. L'àrbitre principal també farà sonar el seu xiulet quan restin 30 segons per iniciar el segon i quart quart i qualsevol pròrroga.

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

Art. 47. Àrbitres: drets i obligacions

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

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

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

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

47.4 Si es constata una protesta per part d'un dels equips, l'àrbitre principal (o el comissari, si n'hi hagués) haurà de lliurar un informe de l'incident a l'organitzador de la competició.

47.5 Si un àrbitre es lesiona o per qualsevol altra raó no pot continuar exercint els seus deures en el termini de 5 minuts després de l'incident, es reprendrà el joc. L'altre o altres àrbitre/s continuaran sols fins al final del partit, a no ser que hi hagués la possibilitat de substituir l'àrbitre lesionat per un àrbitre qualificat. Després de consultar amb el comissari, si n'hi ha, l'àrbitre o àrbitres restants decidirà(n) sobre la possible substitució.

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

47.7 Cada àrbitre té autoritat per prendre decisions dins dels límits d'aquestes regles, però no té autoritat per a ignorar o qüestionar les decisions adoptades pel(s) altre/s àrbitre(s).

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

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

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

- Els equips amb la Inscripció dels noms i números dels jugadors que entren a jugar al començament del partit i el de tots els substituïts que participaran en el partit. Quan es comet una infracció referent al 5 inicial, les substitucions o nombre de jugador, avisarà l'àrbitre més proper tan aviat com sigui possible.
- El temps de joc arrossegat, anotant els llançaments i els tirs lliures aconseguits.
- Les faltes personals i tècniques assenyalades a cada jugador. L'anotador advertirà immediatament a un àrbitre quan un jugador cometi la 5ena falta. Així mateix, ha d'enregistrar les faltes tècniques atribuïdes a cada entrenador i advertir immediatament l'àrbitre principal quan un entrenador hagi estat desqualificat. Igualment haurà de notificar als àrbitres immediatament quan un jugador hagi comès 2 faltes antiesportives o 2 faltes tècniques, o 1 falta tècnica i 1 antiesportiva i hagi de ser desqualificat.
- Els temps morts. Notificarà als àrbitres en la següent oportunitat de temps mort quan un equip hagi sol·licitat un temps mort i comunicarà a l'entrenador, mitjançant un àrbitre, quan l'entrenador no disposi de més temps morts en cada quart o pròrroga.
- La següent posició d'alternança, movent la fletxa de possessió alterna. L'anotador canviarà la direcció de la fletxa quan finalitzi la primera part, ja que els equips intercanviaran les cistelles durant la segona part.

48.2. L'ajudant d'anotador s'ha d'ocupar del marcador i d'ajudar l'anotador i al cronometrador. En cas de divergència entre el marcador i l'acta oficial, i que no pugui ser solucionada, serà sempre l'acta oficial que tindrà prioritat i, en conseqüència es rectificarà el marcador.

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

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

Art. 49. El cronometrador: deures

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

- Mesurarà el temps de joc, temps morts i intervals de joc.
- S'assegurarà que el senyal soni de manera potent i automàtica al final del temps de joc d'un quart o pròrroga.
- Emprarà qualsevol mitjà possible per avisar **als àrbitres** de manera immediata si el senyal no sona o no és escoltat.
- Indicarà el nombre de faltes comeses per cada jugador aixecant l'indicador amb el número de faltes comeses per aquest jugador de forma visible per ambdós entrenadors.
- Situarà els indicadors de faltes d'equip sobre la taula, en l'extrem més pròxim de la banqueta de l'equip que es troba en situació de penalització de faltes d'equip, quan la pilota estigui viva després que s'hagi comès la quarta falta d'equip al llarg d'un quart.
- Efectuarà les substitucions.
- Farà sonar el seu senyal només quan la pilota sigui morta i abans que la pilota torni a estar viva. Aquest senyal acústic no atura ni el rellotge de partit ni el joc i no fa pas que la pilota esdevingui morta.

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

- El rellotge de joc s'engegarà:
 - Durant un salt entre dos, quan la pilota és colpejada legalment per un saltador.
 - Després de l'últim tir lliure no encistellat si la pilota continua en joc, quan la pilota toca un jugador en la pista de joc.
 - En un servei de fora de la banda, si la pilota toca o és tocada de forma legal per un jugador en la pista de joc.
- El rellotge de joc s'ha d'aturar quan:
 - S'acaba el temps al final d'un quart o pròrroga, si el propi rellotge no ho fa automàticament.
 - Un àrbitre fa sonar el xiulet quan la pilota és viva.
 - S'anota un tir de camp contra l'equip que hagi demanat un temps mort.
 - Una cistella és reeixida quan el rellotge del partit mostra 2:00 minuts o menys del quart quart o de qualsevol pròrroga.
 - Sona el senyal del rellotge de llançament mentre un equip té el control de la pilota.

- 49.3.** El cronometrador mesurarà els **temps morts** de la següent manera:
- Iniciarà el rellotge de joc immediatament després que l'àrbitre faci sonar el xiulet i faci el senyal de temps mort.
 - Farà sonar el seu senyal quan hagin transcorregut 50 segons del temps mort.
 - Farà sonar el senyal quan finalitza el temps mort.
- 49.4.** El cronometrador també controlarà els **interval·ls del joc** de la següent manera:
- Iniciarà el rellotge de joc tan bon punt finalitzi el quart o la pròrroga.
 - Informarà als àrbitres abans del primer i tercer quart quan restin 3 minuts i 1.5 minuts pel seu inici.
 - Farà sonar el senyal abans del segon i quart quart i cada pròrroga quan manquin 30 segons pel seu inici.
 - Farà sonar el senyal i al mateix temps aturarà el rellotge de joc tan bon punt finalitzi un interval de joc.

Art. 50. Operador del rellotge de llançament: deures

L'operador del rellotge de llançament tindrà un rellotge de llançament que serà utilitzat de la següent manera:

- 50.1. Engregarà o reprendrà el compte** quan:
- Un equip obtingui el control d'una pilota viva en el terreny de joc. Després d'això, el simple toc de la pilota per part d'un adversari no inicia un nou període de llançament si, el mateix equip manté el control de la pilota.
 - En un servei de banda, la pilota toca o és tocada legalment per qualsevol jugador en el terreny de joc.
- 50.2. Aturarà, però no reiniciarà,** amb el temps que resti visible, quan es concedeixi un servei al mateix equip que prèviament tenia al control de la pilota, com a conseqüència de:
- Una pilota ha sortir fora de banda
 - Un jugador del mateix equip s'ha lesionat.
 - Una falta tècnica comesa per aquell equip.
 - Una situació de salt (excepte si la pilota queda enganxada entre l'anella i el tauler).
 - Una falta doble.
 - La cancel·lació de penalitzacions iguals d'ambdós equips.

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

50.3. Aturarà i reiniciarà a 24 segons, sense mostrar cap xifra, quan:

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

50.4. S'aturarà i tornarà a 14 segons, amb 14 segons visibles, quan:

- Es concedeixi un servei a la pista davantera al mateix equip que prèviament tenia el control de la pilota i el rellotge de llançament mostri 13 segons o menys:
 - Com a resultat d'una falta o violació (no perquè la pilota surti fora de banda).
 - El joc s'hagi aturat per una causa no atribuïble a l'equip que controla la pilota.
 - El joc s'hagi aturat per una causa no atribuïble a cap dels dos equips, a menys que deixi els adversaris en desavantatge.
- L'equip que prèviament no tenia el control de la pilota disposi d'un servei de banda a la pista davantera com a resultat de:
 - Falta personal o violació (inclosa per pilota fora de banda).
 - Situació de salt entre dos.
- Un equip disposarà d'un servei des de la línia de servei a la seva pista davantera com a resultat d'una falta antiesportiva o desqualificant.
- Després de que la pilota hagi tocat l'anella en un tir no reeixit (inclòs el cas en que la pilota resta enganxada entre l'anella i el tauler), l'últim tir lliure no reeixit, o mentre s'efectua una passada, i l'equip que torna a obtenir el control de la pilota sigui el mateix equip que la controlava abans que toqués l'anella.
- El rellotge de partit mostra 2:00 minuts o menys del quart quart o de cada pròrroga, i després d'un temps mort sol·licitat per l'equip que té dret a realitzar un servei des de la seva pista del darrere, l'entrenador decideix que el joc es reprendrà amb un servei des de la línia de servei de la pista davantera d'aquest equip, i el rellotge de llançament mostrava 14 segons o més en el moment en que es va aturar el joc.

50.5. S'apagarà, després de que la pilota esdevingui morta i el rellotge de joc s'hagi aturat, durant qualsevol quart o pròrroga, i hi hagi un nou control de la pilota per qualsevol equip i restin menys de 14 segons en el rellotge del partit.

El rellotge de llançament no atura el rellotge del partit ni el joc i no causa que la pilota esdevingui morta, a menys que un equip tingui el control de la pilota.

- A.1.** Els senyals dels àrbitres il·lustrades en aquestes regles són els únics senyals oficials vàlids.
- A.2.** Mentre s'assenyala a la taula d'anotadors, es recomana encaridament donar suport verbalment (en el cas de partits internacionals caldrà fer-ho en anglès)
- A.3.** És important que els auxiliars de taula estiguin familiaritzats amb aquestes senyals.

Senyals relacionades amb el temps

ATURAR EL RELLOTGE



Palma oberta

ATURAR EL RELLOTGE PER FALTA



Un puny tancat

POSAR EN MARXA EL RELLOTGE



Tallar amb la mà

Anotació

1PUNT



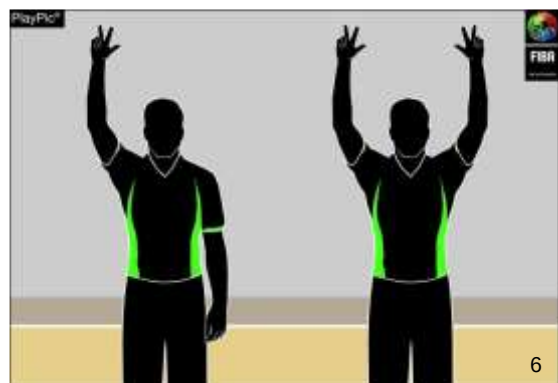
1 dit, realitzant un moviment del canell cap a baix

2 PUNTS



2 dits, realitzant un moviment de canell cap a baix

3 PUNTS



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

Substitució i Temps mort

SUBSTITUCIÓ



Creuar els avantbraços

AUTORITZAR L'ENTRADA



Dirigir la palma oberta cap el cos

TEMPS MORT CARREGAT



Formar una T, mostrant el dit índex

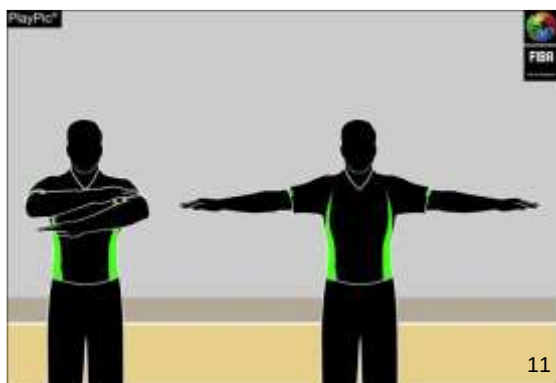
TEMPS MORT DE TELEVISIÓ



Obrir els braços amb els punys tancats

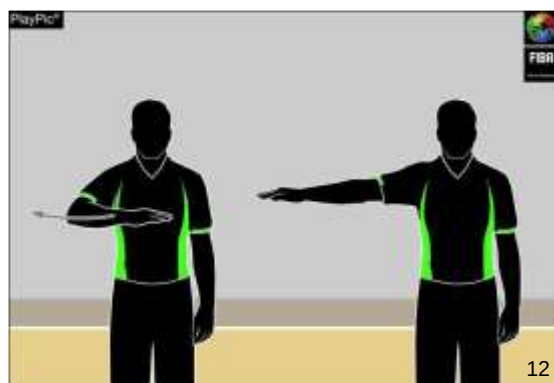
Informatives

ANULAR CISTELLA, CANCEL·LAR JUGADA



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

COMPTE VISIBLE



Comptar mentre es mou la palma oberta de la mà

COMUNICACIÓ



Dit polze cap a dalt

REINICI DEL RELLOTGE DE LLANÇAMENT



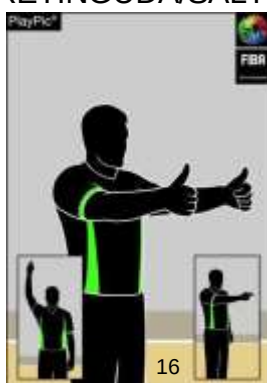
Aixecar el braç i rotar la mà amb el dit índex aixecat

DIRECCIÓ DE JOC I/O FORA DE BANDA



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

SITUACIÓ DE PILOTA RETINGUDA/SALT



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

Violacions

AVANÇAMENT IL·LEGAL



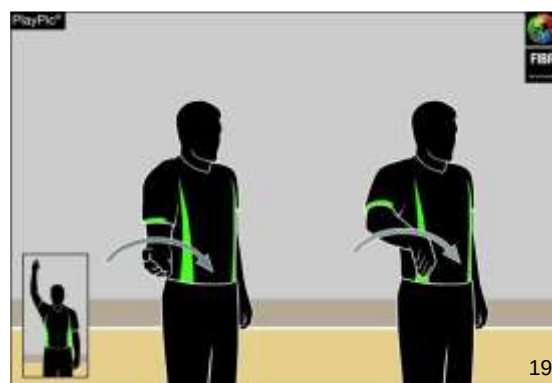
Rotar els punys

DRIBLATGE IL·LEGAL: DOBLE DRIBLATGE



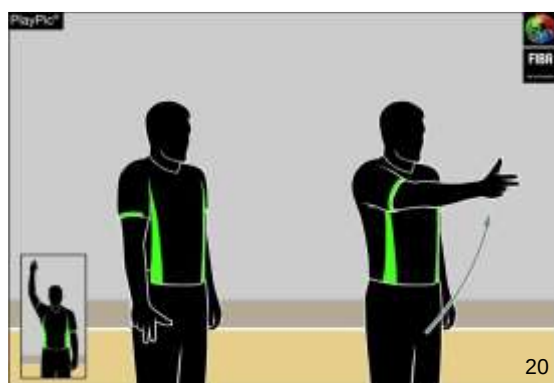
Pujar i baixar els
palmells de les mans

DRIBLATGE IL·LEGAL: ACOMPANYAR LA PILOTA (PALMING)



Mitja rotació amb la palma de la mà.

3 SEGONS



Braç estès, mostrant tres dits

5 SEGONS



Mostrar 5 dits

8 SEGONS



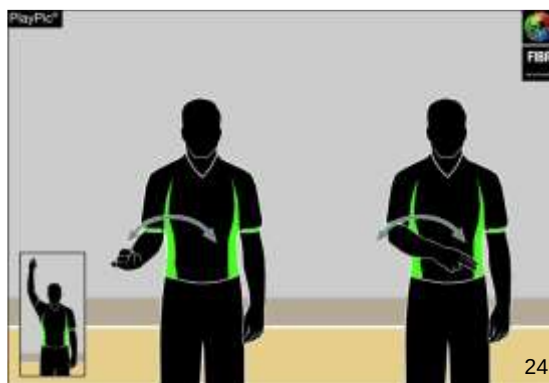
Mostrar 8 dits

24 SEGONS



Tocar l'espatlla amb
els dits

PILOTA RETORNADA A LA PISTA DEL DARRERE



Fer rotar l'avantbraç dibuixant un semicircle
davant el cos

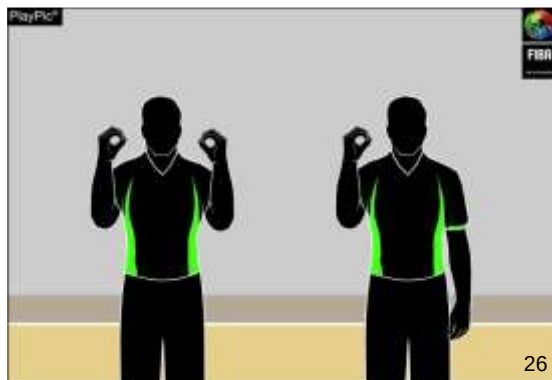
PEU INTENCIONAT



Assenyalar el peu
amb el dit índex

Números dels jugadors

NÚMEROS 00 i 0



Les dues mans
mostrant el
número 0

Mà dreta mostrant
el número 0

NÚM. 1 -5



Mà dreta mostra el
número de l'1 al 5

NÚM. 6 - 10



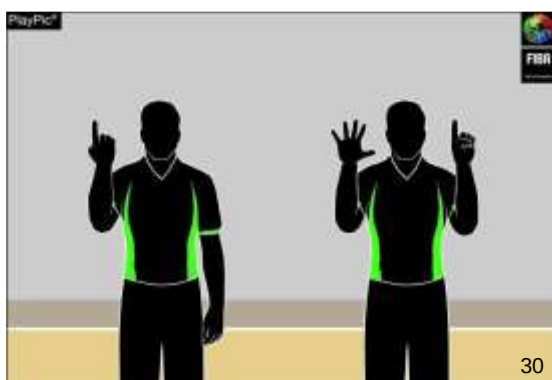
Mà dreta mostra el
número 5, i la mà
esquerra mostra el
número de l'1 al 5

NÚM. 11 - 15



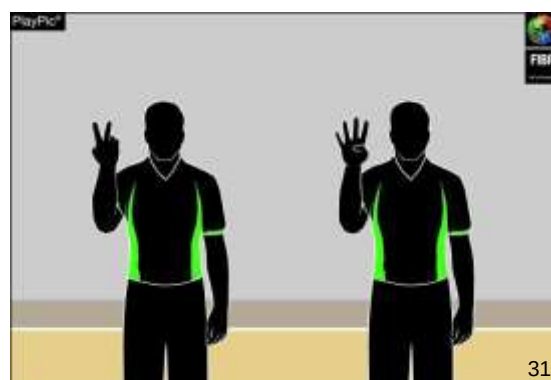
Mà dreta amb el
puny tancat, mà
esquerra mostra el
número de l'1 al 5

NÚM. 16



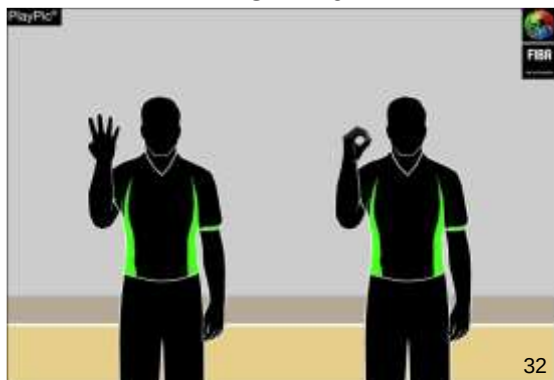
Primer, la mà amb la palma cap a l'àrbitre
mostra el número 1 corresponent a la
desena, després les mans obertes cap a la
taula d'auxiliars mostren el número 6 de la
unitat.

NÚM. 24



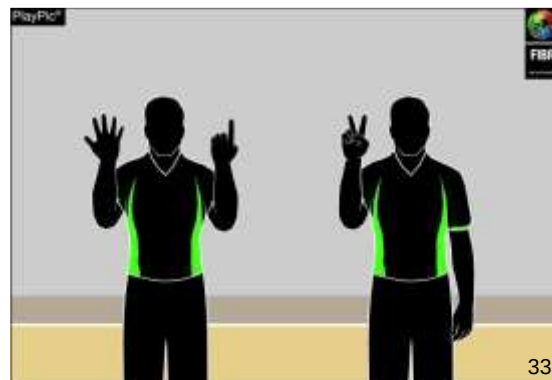
Primer, la mà amb la palma cap a l'àrbitre
mostra el número 2 corresponent a la
desena, després les mans obertes cap a la
taula d'auxiliars mostren el número 4 de la
unitat.

NÚM. 40



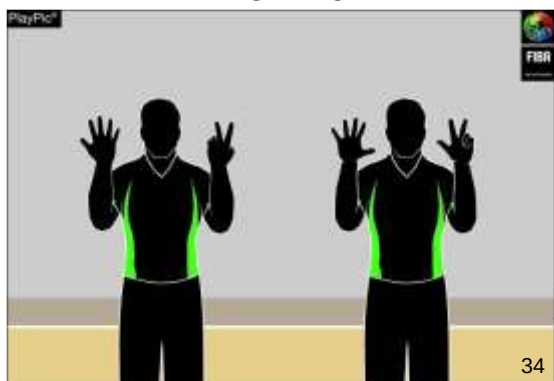
Primer, la mà amb la palma cap a l'àrbitre mostra el número 4 corresponent a la desena,
després les mans obertes cap a la taula d'auxiliars mostren el número 0 de la unitat.

NÚM. 62



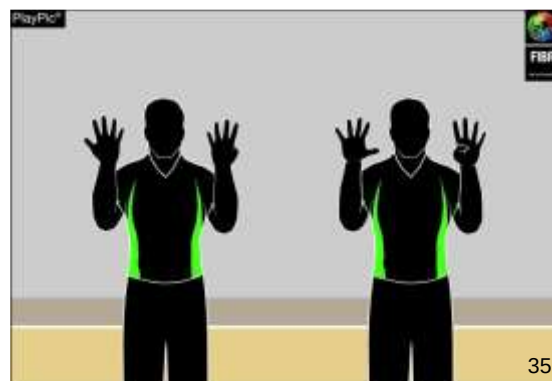
Primer, les mans amb les palmes cap a l'àrbitre mostra el número 6 corresponent a la desena,
després les mans obertes cap a la taula d'auxiliars mostren el número 2 de la unitat.

NÚM. 78



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

NÚM. 99



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

Tipus de falta

AGAFAR

BLOQUEIG (DEFENSA)
PANTALLA IL·LEGAL
(ATAC)EMPENTAR O
CARREGAR SENSE
PILOTA

TACTAR



Agafar el canell cap
avall



Dues mans a la
cintura



Imitar l'acció
d'empentar



Agafar-se la palma
de la mà i moure
endavant

ÚS IL·LEGAL DE MANS



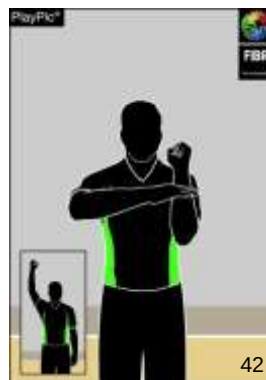
Colpejar el canell

CÀRREGA AMB PILOTA



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

CONTACTE IL·LEGALS SOBRE LA MÀ



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

HOOING



Moure l'avantbraç cap enrere

BALANCEIG EXCESSIU DELS COLZES



Balancejar el colze cap enrere

COP AL CAP



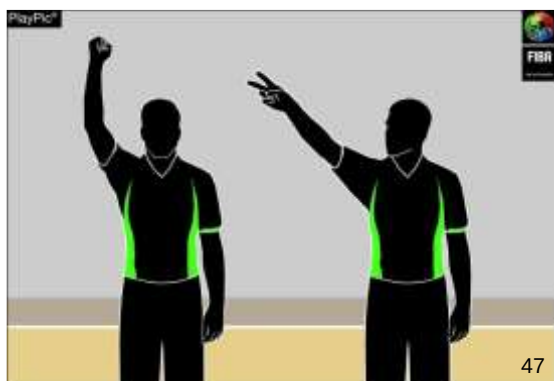
Imitar el contacte al cap

FALTA DE L'EQUIP AMB CONTROL DE PILOTA



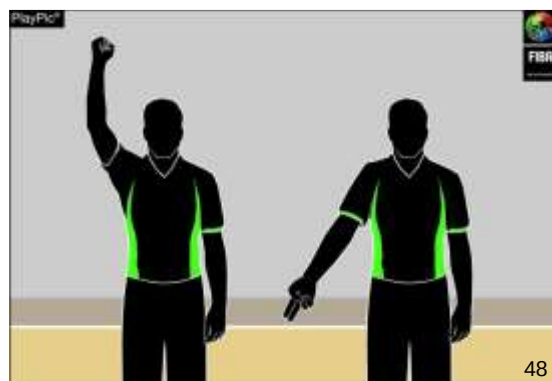
Apuntar amb el puny tancat en direcció a la cistella de l'equip infractor

FALTA EN ACCIÓ DE TIR



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

FALTA SENSE ACCIÓ DE TIR



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

Faltes especials

DOBLE FALTA



Creuar els punys tancats per sobre del cap

FALTA TÈCNICA



Formar una T amb els palmes de les mans

FALTA ANTIESPORTIVA



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

FALTA DESQUALIFICANT



Aixecar els dos braços amb els punys tancats

SIMULAR UNA FALTA



Baixar la part inferior del braç dos cops

CREUAMENT IL·LEGAL DE LA LÍNIA LIMÍTROF



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

REVISIÓ D'IRS



Rotar la mà horitzontalment amb el dit índex estès

Comunicació a taula de l'administració de tirs lliures

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



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

DESPRÉS DE FALTA DE L'EQUIP AMB CONTROL DE PILOTA



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

1 TIR LLIURE



1 dit aixecat

2 TIRS LLIURES



2 dits aixecats

3 TIRS LLIURES



3 dits aixecats

Administració de tirs lliures – àrbitre actiu (cap)

1 TIR LLIURE



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

2 TIRS LLIURES



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

3 TIRS LLIURES



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

Administració de tirs lliures – arbitres passiu (cua)

1 TIR LLIURE



Dit índex aixecat

2 TIRS LLIURES



Els dos braços
aixecats, amb els dits
junts

3 TIRS LLIURES



Els dos braços
aixecats, mostrant
tres dits a cada mà

Figura 7: Senyals oficials dels àrbitres

[illegible]

Figura 8: Acta oficial de joc

B.1. L'acta de joc mostrada a la Figura 8 és l'aprovada per la Comissió Tècnica de la FIBA.

B.2. Consta d'1 original i 3 còpies, cadascuna de paper d'un color diferent. L'original en paper de color blanc, serà per la FIBA. La primera còpia, en paper de color blau, serà per l'organitzador de la competició, la segon còpia en paper de color rosa, per l'equip guanyador i la darrera còpia, en paper de color groc, per l'equip perdedor.

Nota:

1. L'anotador farà servir bolígrafs de dos colors diferents, VERMELL pel primer i tercer quarts i BLAU O NEGRE pel segon i quart quarts. Totes les pròrroques s'enregistraran en color BLAU O NEGRE (el mateix color en que es va fer el segon i quart quarts).
2. L'acta es podrà preparar i confeccionar de forma electrònica.

B.3. **Almenys 40 minuts abans de l'hora prevista per l'inici del partit**, l'anotador prepararà l'anotador prepararà l'acta de la següent forma:

B.3.1. Inscrirà el nom dels 2 equips a l'encapçalament de l'acta. **L'equip A** sempre serà l'equip local (home), o en el cas de tornejos o partits disputats en pista neutral, el citat en primer lloc al calendari. L'altre equip serà **l'equip B**.

B.3.2. Posteriorment reflectirà:

- El nom de la competició.
- El número del partit.
- La data, hora i la població on es juga el partit.
- El nom de l'àrbitre principal (crew chief) i els àrbitres auxiliars amb les seves nacionalitats (codi COI).

				FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION SCORESHEET			
Team A HOOPERS				Team B POINTERS			
Competition	WCM	Date	22. 11. 2017	Time	20:00	Crew chief	WALTON, M. (USA)
Game No.	5	Place	GENEVA			Umpire 1	CHANG, Y. (CHN)
						Umpire 2	BARTOK, K. (HUN)

Figura 9: Capçalera de l'acta

B.3.3. L'equip A ocuparà la part superior de l'acta, i l'equip B la part inferior.

B.3.3.1. A la primera columna, l'anotador inscriurà el número de llicència (els tres darreres dígit) de cada jugador, entrenador i segon entrenador. En el cas de tornejos, el número de llicència s'indicarà únicament al primer partit jugat per cada equip.

- B.3.3.2. A la segona columna, l'anotador inscriurà el nom de cada jugador i les inicials, seguint l'ordre del número de les samarretes, en lletra d'IMPRESSA, fent servir el llistat de jugadors i números facilitat per l'entrenador o el representant de cada equip. El capità de l'equip s'indicarà posant (CAP) immediatament després del seu nom.
- B.3.3.3. Si l'equip presenta menys de 12 jugadors, l'anotador traçarà una línia per sobre dels espais corresponents al número de llicència, nom i dorsal de jugador a la línia inferior a la del darrer jugador inscrit. En el cas que hi hagi menys d'11 jugadors, la línia horitzontal es traçarà fins arribar a la secció de faltes personals, des d'on continuarà en diagonal fins al final de la zona de faltes de jugadors.

Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls				
					1	2	3	4	5
001	MAYER,	F.	5						
002	JONES,	M.	8						
003	SMITH,	E.	9						
004	FRANK,	Y.	12						
010	NANCE,	L.	18						
012	KING,	H. (CAP)	22						
014	WONG,	P.	24						
015	RUSH,	S.	25						
021	MARTINEZ,	M.	33						
022	SANCHES,	N.	42						
Coach		788	LOOR, A.						
Assistant Coach		555	MONTA, B.						

Figura 10: Inscripció d'equips (abans del partit)

- B.3.4. A la part inferior de la secció de cada equip, l'anotador inscriurà (en LLETRA D'IMPRESSA) els noms de cada entrenador i segon entrenador.
- B.3.5. A la part inferior de l'acta, l'anotador inscriurà (en LLETRA D'IMPRESSA) el seu nom, el de l'ajudant d'anotador, el cronometrador i l'operador del rellotge de llançament.

- B.4. Al menys 10 minuts abans de l'hora prevista per l'inici del partit, cada entrenador:**

- B.4.1. Confirmarà el seu acord amb els noms i els corresponents dorsals del seu equip.
- B.4.2. Confirmarà els noms de l'entrenador i de l'ajudant d'entrenador. Si no hi ha entrenador i ajudant d'entrenador, el capità actuarà com a jugador-entrenador i s'anotará indicant (CAP) després del seu nom.

Coach	607	KING, H. (CAP)			
Assistant Coach					

- B.4.3. Indicarà els jugadors del 5 inicial marcant amb una petita 'x' a la columna 'Entrada' al costat del dorsal del jugador.
- B.4.4. Signarà l'acta de joc.
L'entrenador de l'equip A serà el primer en facilitar aquesta informació.

- B.5. A l'inici del partit**, l'anotador encerclarà la 'x' dels jugadors del cinc inicial de cada equip.
- B.6. Durant el partit**, l'anotador escriurà una petita 'x' (sense encerclar) a la columna 'Entrada', quan un substitut entri a pista per primera vegada.
- B.7. Temps morts**
- B.7.1. Els temps morts concedits s'anotaran a l'acta enregistrant el minut de joc del quart o de la pròrroga a l'espai indicat sota el nom de cada equip.
- B.7.2. Al final de cada meitat i de la pròrroga, les caselles no utilitzades s'anul·laran amb 2 línies horitzontals paral·leles. Si l'equip no ha demanat el seu primer temps mort abans que el rellotge mostri 2:00 minuts del quart quart, l'anotador marcarà amb dos línies horitzontals el quadre corresponent al primer temps mort de la segona part.

Time-outs			Team fouls		
7	Quarter ①	①	②	③	④
9 10	Quarter ③	③	④	④	④
	Overtimes				
Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls	1 2 3 4 5
001	MAYER, F.	5	×	P ₂	
002	JONES, M.	8	×	P ₁	P ₂
003	SMITH, E.	9	×	P ₂	U ₂ P ₁
004	FRANK, Y.	12	×	T ₁	U ₂ GD
010	NANCE, L.	18	×	P ₁	P ₂ U ₁
012	KING, H. (CAP)	22	×	P ₁	P ₂
014	WONG, P.	24			
015	RUSH, S.	25	×	P ₂	P ₂
021	MARTINEZ, M.	33	×	T ₁	P ₂ P ₂ T ₁ GD
022	SANCHES, N.	42	×	P ₂	P ₂ U ₂ P ₂ U ₂ GD
024	MANOS, K.	55	×	P ₂	D ₂
Coach	788	LOOR, A.			C ₁ B ₁
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

- B.8. Personals**
- B.8.1. Les faltes de jugadors poden ser personals, tècniques, antiesportives o desqualificants i s'anotaran a cada jugador.
- B.8.2. Les faltes comeses pels entrenadors, segons entrenadors, substituïts, jugadors exclosos i acompanyants de l'equip podran ser tècniques o desqualificants i s'anotaran a l'entrenador de l'equip. De manera addicional, les faltes desqualificants en situacions de baralla, comeses per persones inscrites a l'acta s'anotaran a aquestes persones.

- B.8.3. Les faltes s'anotaran de la següent forma:
- B.8.3.1. Una falta personal s'indicarà anotant una 'P'.
- B.8.3.2. Una falta tècnica sancionada a un jugador s'indicarà anotant una 'T'. Una segona falta tècnica s'indicarà també amb una 'T', seguida per l'anotació 'GD' al següent espai per indicar la desqualificació del partit.
- B.8.3.3. Una falta tècnica sancionada a l'entrenador pel seu comportament personal, s'indicarà anotant una 'C'. Una segona tècnica pel mateix motiu s'indicarà anotant 'C', seguida de 'GD' al següent espai.
- B.8.3.4. Una falta tècnica sancionada a l'entrenador per qualsevol altre motiu, s'indicarà anotant una 'B'. Una tercera falta tècnica (una d'elles pot ser una 'C') s'indicarà anotant una 'B' o una 'C', seguida de 'GD' al següent espai.
- B.8.3.5. Una falta antiesportiva sancionada a un jugador s'indicarà anotant una 'U'. Una segona falta antiesportiva s'indicarà anotant una 'U', seguida de 'GD' al següent espai.
- B.8.3.6. Una falta tècnica sancionada a un jugador que prèviament havia estat sancionat amb una falta antiesportiva, o una falta antiesportiva sancionada a un jugador que prèviament havia estat sancionat amb una falta tècnica, s'indicaran anotant una 'U' o una 'T' seguides de 'GD' al següent espai.
- B.8.3.7. Una falta desqualificant s'indicarà anotant una 'D'.
- B.8.3.8. Qualsevol falta que comporti llançaments de tir(s) lliure(s) s'indicarà afegint el corresponent número de tirs lliures (1, 2 o 3) sota la 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' o 'D'.
- B.8.3.9. Totes les faltes contra els dos equips, que comportin penalitzacions amb la mateixa sanció, es cancel·laran d'acord a l'Art. 42 i s'indicaran anotant una petita 'c' sota la 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' o 'D'.
- B.8.3.10. Una falta desqualificant sancionada contra un segon entrenador, substitut, jugador exclòs o acompanyant d'equip, incloses les faltes sancionades per abandonar la banqueta en situacions de baralles, s'indicaran com una falta a l'entrenador anotada 'B₂'.
- B.8.3.11. Si durant una baralla es desqualifica a un entrenador, segon entrenador, substitut o jugador exclòs s'omplirà de 'F', els espais restants després d'haver anotat 'D₂' o 'D'.

B.8.3.12. Exemples de faltes desqualificants a l'entrenador, segon entrenador, substituents, jugadors exclosos o acompanyants:

Una falta desqualificant a l'entrenador s'anotarà com es mostra a continuació:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Una falta desqualificant al segon entrenador s'anotarà com es mostra a continuació:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D		

Una falta desqualificant d'un substitut s'anotarà com es mostra a continuació:

001	MAYER, F.	5	⊗	D				
-----	-----------	---	---	---	--	--	--	--

acompanyada de:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Una falta desqualificant d'un jugador exclòs després de la seva cinquena falta, s'anotarà com es mostra a continuació:

015	RUSH, S.	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

addicionalment s'anotarà:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Una falta desqualificant d'un acompanyant de l'equip, s'anotarà com es mostra a continuació:

Coach	788	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

B.8.3.13. **Exemples de faltes desqualificants per abandonar la banqueta durant una situació de baralla, sancionades a l'entrenador, el segon entrenador, jugadors substituïts, exclosos o acompanyants de l'equip:**

Independentment del número de persones desqualificades per abandonar l'àrea de banqueta de l'equip, s'anotarà una única falta tècnica 'B₂' o 'D₂' a l'entrenador.

Una falta desqualificant a l'**entrenador** i al **segon entrenador** s'anotarà com es mostra a continuació:

Si només es desqualifica a l'entrenador:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Si només es desqualifica al segon entrenador:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Si ambdós entrenadors, l'entrenador i el segon entrenador, són desqualificats:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Una falta desqualificant d'un **substitut** s'anotarà com es mostra a continuació:

Si el substitut té menys de 4 faltes, una 'F' s'anotarà a l'espai restant de faltes personals:

003	SMITH, E.	9	⊗	P ₂	P ₂	D	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

adicionalment s'anotarà:

Coach	788	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

Si es tracta de la cinquena falta del substitut, s'anotarà una 'F' al darrer espai de falta personal:

002	JONES, M.	8	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---	---

adicionalment s'anotarà:

Coach	788	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

Una falta desqualificant d'un **jugador exclòs** s'anotarà com es mostra a continuació:
Com el jugador exclòs no disposa d'espais de faltes personals lliures, s'anotarà una 'D' seguida d'una 'F' a la columna al costat de la darrera falta.

015	RUSH,	S.	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	DF
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----

addicionalment s'anotarà

Coach	788	LOOR,	A.	B ₂		
Assistant Coach	555	MONTA,	B.			

Una falta desqualificant a un **acompanyant de l'equip** s'anotarà a l'entrenador com es mostra a continuació:

Head coach	788	LOOR,	A.	B ₂	(B)	
First assistant coach	555	MONTA,	B.			

Cada falta desqualificant d'un acompanyant d'equip es carregarà a l'entrenador de l'equip, i s'anotarà com (B) però no es tindran en compte per l'acumulació de faltes tècniques per desqualificar l'entrenador.

B.8.3.14. Exemples de faltes desqualificants per participar activament en una situació de baralla, sancionades a l'entrenador, el segon entrenador, jugadors substituïts, exclosos o acompanyants de l'equip:

Independentment del número de persones desqualificades per abandonar l'àrea de banqueta de l'equip, s'anotarà una única falta tècnica 'B₂' o 'D₂' a l'entrenador.

Si l'entrenador participa activament en una baralla, serà sancionat amb una falta desqualificant que s'anotarà com 'D₂', com única falta.

Una falta desqualificant a l'**entrenador** o al **segon entrenador** s'anotarà com es mostra a continuació:

Si només es desqualifica a l'entrenador:

Head coach	788	LOOR,	A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA,	B.			

Si només es desqualifica al segon entrenador:

Head coach	788	LOOR,	A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA,	B.	D ₂	F	F

Si ambdós entrenadors, l'entrenador i el segon entrenador, són desqualificats:

Head coach	788	LOOR,	A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA,	B.	D ₂	F	F

Una falta desqualificant a un **substitut** s'annotarà com s'indica a continuació:

Si el substitut té menys de 4 faltes, s'annotarà una 'D₂', i s'ompliran amb 'F' la resta d'espais buits:

001	MAYER,	F.	5	⊗	P ₂	P ₂	D ₂	F	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	---	---

adicionalment s'annotarà

Head coach	788	LOOR,	A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA,	B.			

Si es tracta de la cinquena falta del substitut, s'annotarà una 'D₂', seguida d'una 'F' a la columna que hi ha després del darrer espai per anotar les faltes.

002	JONES,	M.	8	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D ₂	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

adicionalment s'annotarà

Head coach	788	LOOR,	A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA,	B.			

Una falta desqualificant a un **jugador exclòs** s'annotarà com es mostra a continuació:

015	RUSH,	S.	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D ₂ F
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	------------------

adicionalment s'annotarà

Head coach	788	LOOR,	A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA,	B.			

Una falta desqualificant a un **acompanyant de l'equip**, s'annotarà com es mostra a continuació:

Coach	788	LOOR,	A.	B ₂	⊗	
Assistant Coach	555	MONTA,	B.			

Una falta desqualificant a dos **acompanyants de l'equip**, s'annotarà com es mostra a continuació:

Head coach	788	LOOR,	A.	B ₂	⊗	⊗
First assistant coach	555	MONTA,	B.			

Cada falta desqualificant d'un **acompanyant d'equip** es carregarà a l'entrenador de l'equip, i s'annotarà com ⊗ però no es tindran en compte per l'acumulació de faltes tècniques per desqualificar l'entrenador.

Nota: Les faltes tècniques o desqualificants per l'aplicació de l'Art.39 no comptaran com a faltes d'equip.

- B.8.4. Al final del segon quart i al final del partit, l'anotador traçarà una línia gruixuda horitzontal per separar les faltes anotades d'aquelles que no s'han fet servir.
- Al final del partit, l'anotador inutilitzarà els espais restants traçant una línia fina horitzontal.

B.9. Faltes d'equip

- B.9.1. Per cada quart, es disposen de 4 espais a l'acta de joc (immediatament sota el nom de l'equip i per sobre dels noms dels jugadors) per anotar les faltes d'equip.
- B.9.2. Quan un jugador cometi una falta personal, tècnica, antiesportiva o desqualificant, l'anotador anotarà una falta contra l'equip d'aquell jugador, posant una 'X' gran als espais destinats per aquesta qüestió.
- B.9.3. Al final de cada quart, l'anotador inutilitzarà els espais que no s'hagin fet servir amb 2 línies horitzontals paral·leles.

B.10. Tempteig arrossegat

- B.10.1. L'anotador portarà un registre cronològic dels punts anotats per cada equip.
- B.10.2. L'acta de joc té 4 columnes pel tempteig arrossegat.
- B.10.3. Cada columnes està dividida en 4 columnes. Les 2 de la part esquerra corresponen a l'equip A, les 2 de la part dreta corresponen a l'equip B. A les columnes centrals consta el tempteig arrossegat (160 punts) de cada equip.

L'anotador:

- **En primer lloc**, traçarà una línia diagonal (/ en cas que l'anotador sigui dretà o \ en cas que sigui esquerrà) per totes les cistelles de camp i un punt gruixut (●) per tots els tirs lliures, sobre el **nou tempteig total** acumulat per l'equip que acaba d'anotar.
- **Llavors**, a l'espai en blanc al mateix costat del nou total de punts (al costat del / o \ o ●) anotar el número del jugador que ha encistellat el tir de camp o el tir lliure.

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

Figura 12: Tempteig arrossegat

B.11. Tempteig arrossegat: instruccions addicionals

- B.11.1. Un intent de tres punts s'anotarà posant un cercle al voltant del número del jugador que ha aconseguit la cistella.
- B.11.2. Un llançament de camp anotat de forma accidental a la pròpia cistella s'inscriurà com si hagués estat encistellada pel capità en pista de l'equip contrari.
- B.11.3. Els punts anotats quan la pilota no hagi entrat per la cistella (Art.31) s'anotaran com si haguessin estat encistellats pel jugador que va intentar realitzar el llançament a cistella.
- B.11.4. Al final de cada quart o pròrroga, l'anotador dibuixarà un cercle (○) al voltant del número del darrer punt anotat per cada equip, seguit d'una fina línia horitzontal per sota d'aquests punts i del número del jugador que els hagi anotat.
- B.11.5. A l'inici de cada quart o pròrroga l'anotador continuarà mantenint un registre cronològic dels punts anotats des del lloc on es va aturar el partit.
- B.11.6. Sempre que sigui possible, l'anotador comprovarà visualment al marcador que el resultat coincideixi. En cas de discrepància, si el seu resultat és correcte, prendrà les mesures necessàries per que el marcador es corregeixi immediatament. En cas de dubte o si un dels equips no està d'acord amb la correcció, informarà a l'àrbitre principal tan aviat com la pilota estigui morta i el rellotge del partit aturat.
- B.11.7. Els **àrbitres** podran corregir qualsevol errada d'anotació referent al tempteig, número de faltes o número de temps morts, sota les condicions indicades en aquestes regles. L'àrbitre principal serà l'encarregat de signar les correccions. Altres correccions hauran de ser recollides en un informe al dors de l'acta de joc.

B.12. Tempteig arrossegat: final del partit

- B.12.1. Al final de cada quart i de la darrera pròrroga, l'anotador inscriurà el tempteig de cadascun dels equips obtinguts en aquest quart i el del total de les a l'apartat corresponent de la part inferior de l'acta.
- B.12.2. Immediatament al final del partit, l'anotador enregistrarà el temps a la columna del 'Partit finalitzat a les (hh:mm)'.
- B.12.3. Al final del partit l'anotador dibuixarà dues línies fines horitzontals sota el tempteig final i sota els números dels jugadors que van anotar la darrera cistella de cada equip. També traçarà una línia diagonal a la cantonada inferior de la columna per tal d'inutilitzar els punts no utilitzats de cada equip.

7	7	7	6
7	7	71	
7	7	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

Figura 12: Final del partit

- B.12.4. Al final del partit l'anotador anotarà el resultat final i el nom de l'equip guanyador.
- B.12.5. Tots els auxiliars de taula signaran al costat dels seus noms.
- B.12.6. Després que el(s) àrbitre(s) auxiliar(s) hagin signat l'acta, l'àrbitre principal serà el darrer a donar l'aprovació i signar l'acta de joc. Amb aquesta signatura finalitzarà la relació administrativa dels **àrbitres** amb el partit.
- Nota: En el cas que el capità (CAP) signi l'acta sota protesta (fent servir l'espai 'Signatura del Capità en cas de protesta'), els auxiliars de taula i els àrbitres romandran a disposició de l'àrbitre principal, fins que aquest els autoritzi a marxar.

Scorer	<u>MAIER, N.</u>	Scores	Quarter ①	A	<u>15</u>	B	<u>18</u>
Assistant scorer	<u>SABAY, O.</u>		Quarter ②	A	<u>19</u>	B	<u>10</u>
Timer	<u>LEBLANC, R.</u>		Quarter ③	A	<u>26</u>	B	<u>19</u>
Shot clock operator	<u>AUSTIN, K.</u>		Quarter ④	A	<u>16</u>	B	<u>25</u>
			Overtimes	A	<u>/</u>	B	<u>/</u>
Crew chief	<u>M. Walton</u>	Final Score	Team A	<u>76</u>	Team B	<u>72</u>	
Umpire 1	<u>G. Chang</u>	Name of winning team	<u>HOOPERS</u>				
Umpire 2	<u>K. Bartok</u>	Game ended at (hh:mm)	<u>21:50</u>				
Captain's signature in case of protest	_____						

Figura 14: Peu de l'acta

[illegible]

FULL D'INFORME

Federació Catalana
de Basquetbol

Full d'Informe

BASQUETCATALUNYA

Equip A: _____ Equip B: _____

Núm. _____ Categoria: _____ Localitat: _____ Data: _____

Equip A	Nom	Localitat	Nom	Equip B	Nom	Localitat	Nom	Equip C	Nom	Localitat	Nom	Equip D	Nom	Localitat	Nom

EN CAS QUE EL PARTIT HABI ESTAT SUSPENDUT, EMPLENAR LES SEGÜENTS DADIS

Ha estat cancel·lat? ☐ SI ☐ NO ☐ S'han cancel·lat per una nova data? ☐ SI ☐ NO ☐

Quina arbitratge podrà dirigir?

En cas afirmatiu, per a quin dia i hora? Dia: _____ Hora: _____

Arbitratge Principal: SI ☐ NO ☐

Arbitratge Auxiliar: SI ☐ NO ☐

Arbitratge: SI ☐ NO ☐

Comissariador: SI ☐ NO ☐

Organitzador: SI ☐ NO ☐

Confirmació Equip "A": _____

Confirmació Equip "B": _____

Enllaç: _____ Enllaç: _____

Dir: _____ Dir: _____

Informació de l'Equip Principal: _____

Figura 8 b: Acta oficial de joc FCBQ FIBA i Full d'Informe

The image shows a 'Nesquik' brand calendar for the month of April. The calendar is designed for children to use, with a focus on daily routines and activities. It features a grid for daily planning with columns for dates, days of the week, and time slots. The calendar includes sections for 'Nesquik' products, a 'Nesquik' logo, and a 'Nesquik' website link. The calendar is designed for children to use, with a focus on daily routines and activities.

Figura 8 c: Acta oficial de joc FCBQ Minibàsquet i Passarel·la

B.1. L'acta de joc mostrada a les Figures 8b i 8c són les aprovades per les competicions organitzades per l'FCBQ.

Les Bases de Competició regularan l'aplicació de l'Acta Digital als diferents campionats organitzats per l'FCBQ.

B.2. Consta d'1 original i 2 còpies. L'original en paper de color blanc, serà per l'àrbitre principal, que s'encarregarà de fer arribar una còpia digital de l'acta a l'FCBQ. La primera còpia serà per l'equip guanyador i la segona còpia per l'equip perdedor.

Nota:

3. L'anotador farà servir bolígrafs de dos colors diferents, VERMELL pel primer i tercer quarts i BLAU O NEGRE pel segon i quart quarts. Totes les pròrrogues s'enregistraran en color BLAU O NEGRE (el mateix color en que es va fer el segon i quart quarts).
4. Les Bases de Competició de cada categoria determinaran la possibilitat de fer servir un programa per confeccionar l'acta digitalment.

B.3. **Almenys 20 minuts abans de l'hora prevista per l'inici del partit**, l'anotador prepararà l'anotador prepararà l'acta de la següent forma:

B.3.1. Inscriurà el nom dels 2 equips a l'encapçalament de l'acta. L'equip A sempre serà l'equip local i en el cas de tornejos o partits disputats en pista neutral, el citat en primer lloc al calendari. L'altre equip serà l'equip B.

B.3.2. Posteriorment reflectirà:

- El número del partit
- El nom de la categoria
- La localitat data, hora i on es juga el partit.
- El nom de l'Àrbitre principal i l'(els) àrbitre(s) principal(s) amb el seu número de llicència complet (3, 4 o 5 xifres)



Logo FCBQ (1923) a l'esquerra i logo Basquet Català a la dreta.

Federació Catalana de Basquetbol

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

Categoria: **C.C. TERCERA CATEGORIA** Localitat: **BARCELONA** Àrbitre Principal: **ALIAGA, J. (1545)**

MASC. Núm. **37180** Data: **23.12.15** Hora: **20:45** Àrbitre Auxiliar: **LANDEIRA, P. (12547)**

Figura 9b: Capçalera de l'acta

B.3.3. L'equip A ocuparà la part superior de l'acta, i l'equip B la part inferior.

B.3.3.1. A la primera columna, l'anotador inscriurà el número de llicència (els quatre caràcters en el cas de la BQ Llicència o els tres darreres dígitos en el cas d'altres formats de llicència) de cada jugador, entrenador, segon entrenador i acompanyants que estiguin inscrits a l'acta.

- B.3.3.2. A la segona columna, l'annotador inscriurà el nom de cada jugador i les inicials, seguint l'ordre del número de les samarretes, en lletra d'IMPRESSA, fent servir el llistat de jugadors i números facilitat per l'entrenador o el representant de cada equip. El capità de l'equip s'indicarà posant (CAP) immediatament abans del seu nom.
- B.3.3.3. Si l'equip presenta menys de 12 jugadors, l'annotador traçarà una línia per sobre dels espais corresponents al número de llicència, nom i dorsal de jugador a la línia inferior a la del darrer jugador inscrit. En el cas que hi hagi menys d'11 jugadors, la línia horitzontal es traçarà fins arribar a la secció de faltes personals, des d'on continuarà en diagonal fins al final de la zona de faltes de jugadors.

Num. de la Llicència	NOM DELS JUGADORS	Num. del Jugador	ENTRADA	FALTES
645	FEIXA, J.	0	X	
548	HERNANDEZ, D.	3		
471	PADRÓS, A.	5	X	
546	BARBERO, D.	11		
007	SOTO, M.A.	14		
113	BAENA, A.	21	X	
398	GUTIÉRREZ, M.	37		
811	RENART, (CAP) J.	39		
043	JEREZ, R.	51	X	
368	LLOP, X.	64	X	
115	MUÑOZ, J.C.	72		
157	ANGUERA, J.			
121	GARCIA, J.L.			

Num. de la Llicència	NOM DELS JUGADORS	Num. del Jugador	ENTRADA	FALTES
1823	ALVAREZ, X.	4		
6478	ARESTE, E.	5		
34MA	BERASALUCE, X.	6	X	
9087	CARMONA, H.	7		
3A42	CHIVA, M.	8	X	
114Z	GOTSENS, (CAP) X.	9		
A834	ROSELL, T.	10	X	
8643	MARTÍNEZ, K.	11	X	
4L57	LOPEZ, J.	12	X	
45U8	LOPEZ, J.	15		
345	MARTIN, J.A.			
567	MUNAR, J.			
458	MARTOS, C.			
621	DEL AMO, M.			

Figura 10b: Inscripció d'equips (abans del partit)

- B.3.4. A la part inferior de cada secció, l'annotador inscriurà (en LLETRA D'IMPRESSA) els noms de cada entrenador i segon entrenador. En el cas que hi hagi menys de 4 inscrits a la zona de banqueta, es tancarà de la mateixa forma que la zona de jugadors.
- B.3.5. A la part inferior de l'acta, l'annotador inscriurà (en LLETRA D'IMPRESSA) el seu nom, el del cronometrador, l'operador del rellotge de llançament i el del delegat de camp.

B.4. Al menys 10 minuts abans de l'hora prevista per l'inici del partit, cada entrenador:

- B.4.1. Confirmarà el seu acord amb els noms i els corresponents dorsals del seu equip.
- B.4.2. Confirmarà els noms de l'entrenador i de l'ajudant d'entrenador. Si no hi ha entrenador i ajudant d'entrenador, el capità actuarà com a jugador-entrenador i s'annotarà indicant (CAP) després del seu nom.

157 | ~~E-ED-J~~ | ANGUERA, J. (CAP)

- B.4.3. Indicarà els jugadors del 5 inicial marcant amb una petita 'x' a la columna 'Entrada' al costat del dorsal del jugador.
- B.4.4. Signarà l'acta de joc.
L'entrenador de l'equip A serà el primer en facilitar aquesta informació.

- B.5. A l'inici del partit**, l'annotador encerrarà la 'x' de cada jugador del cinc inicial.
- B.6. Durant el partit**, l'annotador escriurà una petita 'x' (sense encerclar) a la columna 'Entrada', quan un substitut entri a pista per primera vegada.
- B.7. Temps morts**
- B.7.1. Els temps morts concedits s'anotaran a l'acta enregistrant el minut de joc del quart o de la pròrroga a l'espai indicat sota el nom de cada equip.
- B.7.2. Al final de cada meitat i de la pròrroga, les caselles no utilitzades s'anul·laran amb 2 línies horitzontals paral·leles. Si l'equip no ha demanat el seu primer temps mort abans que el rellotge mostri 2:00 minuts del quart quart, l'annotador marcarà amb dos línies horitzontals el quadre corresponent al primer temps mort de la segona part.

Equip B: **C.B. ESCOLA D'ÀRBITRES**

Temps morts: (1r - 2n) (3r - 4t) (extres)

Faltes d'equip: 1r XXXX5 3r XXXX5 2n XXXX8 4t XXXX7

Núm. de la Llicència	NOM DELS JUGADORS	Núm. del Jugador	ENTRADES	FALTES
1B23	ALVAREZ, X.	4	X	4 5 4 _c 3 ₂
C478	ARESTE, E.	5	X	5 7
34MA	BERASALUCE, X.	6	X	1 2 6 ₂
9087	CARMONA, H.	7	X	4 ₂
3A42	CHIVA, M.	8	X	3 4 ₁
114Z	GOTSENS, (CAP) X.	9	X	
AB34	ROSELL, T.	10	X	4 ₁ 5 ₂ 8 ₂ 4 5 ₂ ^u
8643	MARTÍNEZ, K.	11	X	6
4L57	LOPEZ, J.	12	X	9 ₂
45U8	LOPEZ, J.	15	-	
345	E2E8J MARTÍN, J.A.			
567	E2E8J MUNAR, <i>[Signature]</i>			
458	E2E8J MARTOS, <i>[Signature]</i>			
621	E2E8J DEL AMO, M.			

Figura 11b: Inscripció d'equips (després del partit)

- B.8. Personals**
- B.8.1. Les faltes de jugadors poden ser personals, tècniques, antiesportives o desqualificants i s'anotaran a cada jugador.
- B.8.2. Les faltes comeses pels entrenadors, segons entrenadors, substituïts, jugadors exclosos i acompanyants de l'equip podran ser tècniques o desqualificants i s'anotaran a l'entrenador de l'equip.

B.8.3. Les faltes s'anotaran de la següent forma:

B.8.3.1. Una falta personal s'indicarà anotant el minut en que va tenir lloc.

B.8.3.2. Una falta tècnica sancionada a un jugador s'indicarà anotant el minut en que va tenir lloc amb una 'T' com a superíndex '8^T'. Una segona falta tècnica s'anotarà de la mateixa forma '8^T', seguida per l'anotació 'GD' al següent espai per indicar la desqualificació del partit.

B.8.3.3. Una falta tècnica sancionada a l'entrenador pel seu comportament personal s'indicarà anotant el minut en que va tenir lloc amb una 'C' com a superíndex '8^C'. Una segona falta tècnica s'anotarà de la mateixa forma '8^C', seguida per l'anotació 'GD' al següent espai per indicar la desqualificació del partit.

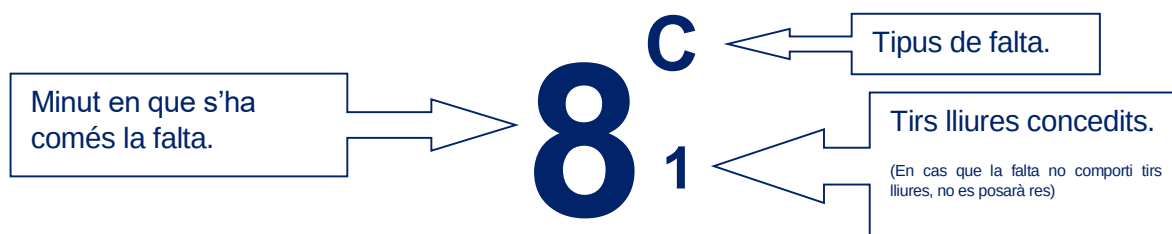
B.8.3.4. Una falta tècnica sancionada a l'entrenador per qualsevol altre motiu, s'indicarà anotant el minut en que va tenir lloc amb una 'B' com a superíndex '8^B'. Una tercera falta tècnica (una d'elles pot ser una de tipus 'C') s'indicarà anotant una '8^C' o '8^B', seguida de 'GD' al següent espai.

B.8.3.5. Una falta antiesportiva sancionada a un jugador s'indicarà anotant el minut en que va tenir lloc amb una 'U' com a superíndex '8^U'. Una segona falta antiesportiva s'anotarà de la mateixa forma '8^U', seguida de 'GD' al següent espai.

B.8.3.6. Una falta tècnica sancionada a un jugador que prèviament havia estat sancionat amb una falta antiesportiva, o una falta antiesportiva sancionada a un jugador que prèviament havia estat sancionat amb una falta tècnica, s'indicaran anotant una '8^U' o una '8^T' seguides de 'GD' al següent espai.

B.8.3.7. Una falta desqualificant s'indicarà anotant una anotant el minut en que va tenir lloc amb una 'D' com a superíndex '8^D'.

B.8.3.8. Qualsevol falta que comporti llançaments de tir(s) lliure(s) s'indicarà afegint el corresponent número de tirs lliures (1, 2 o 3) sota el minut en que va ser xiulada.



B.8.3.9. Totes les faltes contra els dos equips, que comportin penalitzacions de la mateixa gravetat, es cancel·laran d'acord a l'Art. 42 i s'indicaran anotant una petita 'c' en el lloc destinat al número dels tirs lliures.

B.8.3.10. Una falta desqualificant sancionada contra un segon entrenador, substitut, jugador exclòs o acompanyant d'equip, incloses les faltes sancionades per abandonar la banqueta en situacions de baralles, s'indicaran com una falta a l'entrenador anotada '8^B₂'.

B.8.3.11. Si durant una baralla es desqualifica a un entrenador, segon entrenador, substitut o jugador exclòs s'omplirà de 'F', els espais restants després d'haver anotat la falta desqualificant.

B.8.3.12. Exemples de faltes desqualificants a l'entrenador, segon entrenador, substituents, jugadors exclosos o acompanyants:

Una falta desqualificant a l'entrenador s'anotarà com es mostra a continuació:

157	E P E D J	ANGUERA, J.	4 ^B ₂				
-----	--	-------------	-----------------------------	--	--	--	--

Una falta desqualificant al segon entrenador s'anotarà com es mostra a continuació:

157	E P E D J	ANGUERA, J.	4 ^B ₂				
121	E Z E D J	GARCIA, J.L.	4 ^D				

Una falta desqualificant d'un substitut s'anotarà com es mostra a continuació:

115	MUÑOZ, J.C.	72	4 ^D				
-----	-------------	----	----------------	--	--	--	--

adicionalment s'anotarà:

157	E P E D J	ANGUERA, J.	4 ^B ₂				
-----	--	-------------	-----------------------------	--	--	--	--

Una falta desqualificant d'un jugador exclòs després de la seva cinquena falta, s'anotarà com es mostra a continuació:

471	PADRÓS, A.	5	(X)	5	7 ₂	7	8	8	8 ^D
-----	------------	---	-----	---	----------------	---	---	---	----------------

adicionalment s'anotarà:

157	E P E D J	ANGUERA, J.	8 ^B ₂				
121	E Z E D J	GARCIA, J.L.					

Una falta desqualificant d'un acompanyant de l'equip, s'anotarà com es mostra a continuació:

157	E P E D J	ANGUERA, J.	4 ^B ₂				
121	E Z E D J	GARCIA, J.L.					

B.8.3.13. Exemples de faltes desqualificants per abandonar la banqueta durant una situació de baralla, sancionades a l'entrenador, el segon entrenador, jugadors substituïts, exclosos o acompanyants de l'equip:

Independentment del número de persones desqualificades per abandonar l'àrea de banqueta de l'equip, s'anotarà una única falta de tipus B o D a l'entrenador.

Una falta desqualificant a l'entrenador o al segon entrenador s'anotaran com es mostra a continuació:

Si només es desqualifica a l'entrenador:

157	E E D J	ANGUERA, J.	4 ^D ₂	F	F
121	E E D J	GARCIA, J.L.			

Si només es desqualifica al segon entrenador

157	E E D J	ANGUERA, J.	4 ^B ₂		
121	E E D J	GARCIA, J.L.	4 ^D	F	F

Si es desqualifiquen els dos entrenadors:

157	E E D J	ANGUERA, J.	4 ^D ₂	F	F
121	E E D J	GARCIA, J.L.	4 ^D	F	F

Una falta desqualificant d'un **substitut** s'anotarà com es mostra a continuació:

Si el substitut té menys de 4 faltes, una 'F' s'anotarà a l'espai restant de faltes personals:

471	PADRÓS, A.	5	(X)	5	7 ₂	8 ^D	F	F
-----	------------	---	-----	---	----------------	----------------	---	---

adicionalment s'anotarà:

157	E E D J	ANGUERA, J/A	8 ^B ₂		
121	E E D J	GARCIA, J.L.			

Si es tracta de la cinquena falta del substitut, s'anotarà una 'F' al darrer espai de falta personal:

471	PADRÓS, A.	5	(X)	5	7 ₂	7	8	8 ^D	F
-----	------------	---	-----	---	----------------	---	---	----------------	---

adicionalment s'anotarà:

157	E E D J	ANGUERA, J/A	8 ^B ₂		
121	E E D J	GARCIA, J.L.			

Una falta desqualificant d'un **jugador exclòs** s'anotarà com es mostra a continuació:

Com el jugador exclòs no té espais de faltes personals lliures, s'anotarà una 'F' a la columna al costat de la darrera falta.

471	PADRÓS,	A.	5	(X)	5	7 ₂	7	8	8	8 ^D F
-----	---------	----	---	-----	---	----------------	---	---	---	------------------

addicionalment s'anotarà:

157	E E D J	ANGUERA,	J.A.	8 ^B ₂		
121	E E D J	GARCIA,	J.L.			

Una falta desqualificant a un **acompanyant de l'equip**, s'anotarà com es mostra a continuació:

157	E E D J	ANGUERA,	J.	4 ^B ₂	(4 ^B ₂)	
121	E E D J	GARCIA,	J.L.			

Cada falta desqualificant d'un acompanyant d'equip es carregarà a l'entrenador de l'equip, i s'anotarà com (4^B₂) però no es tindran en compte per l'acumulació de faltes tècniques per desqualificar l'entrenador.

B.8.3.14. Exemples de faltes desqualificants per participar activament en una situació de baralla, sancionades a l'entrenador, el segon entrenador, jugadors substituïts, exclosos o acompanyants de l'equip:

Independentment del número de persones desqualificades per abandonar l'àrea de banqueta de l'equip, s'anotarà una única falta tècnica 'B₂' o 'D₂' a l'entrenador.

Si l'entrenador participa activament en una baralla, serà sancionat amb una falta desqualificant que s'anotarà com 'D₂', com única falta.

Una falta desqualificant a l'**entrenador** o al **segon entrenador** s'anotaran com es mostra a continuació:

Si només es desqualifica a l'entrenador:

157	E E D J	ANGUERA,	J.	4 ^D ₂	F	F
121	E E D J	GARCIA,	J.L.			

Si només es desqualifica al segon entrenador:

157	E E D J	ANGUERA,	J.	4 ^B ₂		
121	E E D J	GARCIA,	J.L.	4 ^D ₂	F	F

Si ambdós entrenadors, l'entrenador i el segon entrenador, són desqualificats:

157	E E D J	ANGUERA,	J.	4 ^D ₂	F	F
121	E E D J	GARCIA,	J.L.	4 ^D ₂	F	F

Una falta desqualificant a un **substitut** s'anotarà com s'indica a continuació:

Si el substitut té menys de 4 faltes, s'anotarà una 'D₂', i s'ompliran amb 'F' la resta d'espais buits:

471	PADRÓS,	A.	5	(X)	5	7 ₂	8 ₂ ^D	F	F
-----	---------	----	---	-----	---	----------------	-----------------------------	---	---

adicionalment s'anotarà

157	E-EDJ ANGUERA,	J/A	8 ₂ ^B		
121	E-EDJ GARCIA,	J.L.			

Si es tracta de la cinquena falta del substitut, s'anotarà una 'D₂', seguida d'una 'F' a la columna que hi ha després del darrer espai per anotar les faltes.

471	PADRÓS,	A.	5	(X)	5	7 ₂	7	8	8 ₂ ^D	F
-----	---------	----	---	-----	---	----------------	---	---	-----------------------------	---

adicionalment s'anotarà

157	E-EDJ ANGUERA,	J/A	8 ₂ ^B		
121	E-EDJ GARCIA,	J.L.			

Una falta desqualificant a un **jugador exclòs** s'anotarà com es mostra a continuació:

471	PADRÓS,	A.	5	(X)	5	7 ₂	7	8	8	8 ₂ ^D	F
-----	---------	----	---	-----	---	----------------	---	---	---	-----------------------------	---

adicionalment s'anotarà

157	E-EDJ ANGUERA,	J/A	8 ₂ ^B		
121	E-EDJ GARCIA,	J.L.			

Una falta desqualificant a un **acompanyant de l'equip**, s'anotarà com es mostra a continuació:

157	E-EDJ ANGUERA,	J.	4 ₂ ^B	(4 ₂ ^B)	
121	E-EDJ GARCIA,	J.L.			

Una falta desqualificant a dos **acompanyants de l'equip**, s'anotarà com es mostra a continuació:

157	E-E-D-J	ANGUERA, J.	4 ⁸ ₂	4 ⁸ ₂	4 ⁸ ₂
121	E-E-D-J	GARCIA, J.L.			

Cada falta desqualificant d'un acompanyant d'equip es carregarà a l'entrenador de l'equip, i s'anotarà com **B₂** però no es tindran en compte per l'acumulació de faltes tècniques per desqualificar l'entrenador.

Nota: Les faltes tècniques o desqualificants per l'aplicació de l'Art.39 no comptaran com a faltes d'equip.

B.8.4. Al final del segon quart i al final del partit, l'anotador traçarà una línia gruixuda horitzontal per separar les faltes anotades d'aquelles que no s'han fet servir.

Al final del partit, l'anotador inutilitzarà els espais restants traçant una línia fina horitzontal.

B.9. Faltes d'equip

B.9.1. Per cada quart, es disposen de 4 espais a l'acta de joc (immediatament sota el nom de l'equip i per sobre dels noms dels jugadors) per anotar les faltes d'equip.

B.9.2. Les tres primeres faltes comeses per jugadors a pista, ja siguin personals, tècniques, antiesportives o desqualificants, s'indicaran anotant una 'X' gran als espais destinats per aquesta qüestió. En el cas de la 4a falta d'equip en aquell període s'anotarà el minut en que es va sancionar.

B.10. Tempteig arrossegat

B.10.1. L'Anotador portarà un resum acumulat cronològic dels punts aconseguits per ambdós equips en les quatre columnes habilitades per això. En una mateixa fila no han d'aparèixer anotacions d'ambdós equips, ni podrà quedar cap casella en blanc.

B.10.2. Cada columna es divideix en cinc espais verticals.

B.10.3. A cada bloc, la columna central, que està ombrejada i encapçalada per la lletra "M", està reservada per al minut de joc, en ella s'ha d'inscriure el minut de joc en què es produeix una cistella de dos/ tres punts o llançaments lliures. La numeració serà del minut "1" al "10", excepte en els períodes extres que serà del minut "11" al "15" o posteriors si n'hi haguessin més períodes extres. Només s'inscriu el minut la primera vegada en què es produeix una anotació en aquell minut.

1r període				
B	M	A		
		1	5	2
④	3			
6	5	2		
			21	4
		4	51	5
				7
			④	10
64	54	5		
		7	4	57
72	56			
		8	9	59

Figura 12b:
Tempteig
arrossegat

B.11. Tempteig arrossegat: instruccions addicionals

L'Anotador diferenciarà la mida dels dorsals dels jugadors, tempteig i minut de joc de la següent forma:

- El dorsal del jugador que encistella i el minut de joc es faran en una mida més petita.
- El tempteig acumulat es farà en mida més gran.

El dorsal del jugador que encistella i el minut de joc es faran en una mida més petita.	5	25	1		
	21	28			
			2	11	33
			4	12	(-
	64	30			
El tempteig arrossegat es farà en mida més gran.					

En l'encapçalament dels blocs, s'ha d'inscriure el sentit d'atac dels equips. Per a tots els partits, l'equip anomenat en primer lloc (local) tindrà la banqueta i la pròpia cistella a l'esquerra de la taula pels Auxiliars (estant asseguts a la taula) així que s'haurà d'escriure "B - A". Ara bé, si els equips es posen d'acord, es poden intercanviar banquetes i cistelles i llavors caldrà notar "A - B".

1r període					2n període					3r període					4t període				
B	M	A			B	M	A			A	M	B			A	M	B		
		1	5	2	-	12		-	15	-	23		-	31	-	41		-	46
4	3						1	21	17	5	25	1			64	43	1		

A la segona part (3r i 4rt període) s'ha d'intercanviar la direcció de joc, mentre que totes les pròrrogues tenen el mateix sentit que la segona part.

Per a cada una de les dues columnes encapçalades per "A" i "B", s'ha d'anotar, a la columna de l'esquerra, el número del jugador i, a la columna de la dreta, el resultat acumulat.

En una fila només es pot anotar una cistella.

En cas de tirs lliures, s'ocuparan tantes files com llançaments s'hagin de fer.

En cas de no poder emplenar l'última fila d'un període, degut a que la posterior anotació comporta un parèntesi de dos o tres tirs lliures, s'ha d'anul·lar cada casella d'aquesta fila, tret de la corresponent al minut, amb una petita línia horitzontal.

10	24	10		
11	(-			
	25			
-	-		-	-

B.11.1. Anotació de les Cistelles

- **Cistella d'1 punt:**

Com a conseqüència d'un tir lliure, es dibuixa un parèntesi que agafi el número de tirs lliures que es llencin i s'anota el número del jugador a la fila del primer llançament.

Si el tir lliure és aconseguit, s'anota el punt que correspon i, en cas contrari, s'anota una petita línia horitzontal.

1	(25	1		
			2	(—
				32
3	(26	2		
	27			
	28			

- **Cistella de 2 punts:**

S'anota el número del jugador que ha aconseguit la cistella i la xifra del punt que correspon.

6	30	4		
			12	34
15	32	5		

- **Cistella de 3 punts:**

S'anota el número del jugador que ha aconseguit la cistella dins d'un cercle i a continuació la xifra de la puntuació acumulada que corresponguin.

⑥	35	6		
			⑫	37
⑮	38	7		

- **Cistella amb tir lliure adicional:**

En cas que hi hagi un únic tir lliure com a conseqüència d'una falta amb cistella convertida de dos o tres punts, **NO** es tornarà a posar el número del jugador davant del parèntesi.

Únicament en el cas que el llançador del tir lliure adicional no pugui llançar-lo (lesió, desqualificant, etc.) s'indicarà el número del llançador al costat del parèntesi del tir lliure.

6	40	8		
	(41			
		9	⑫	40
				(—

- **Autocistella:**

- Si es produeix per error, aquesta s'anotarà al capità en pista de l'equip que ha aconseguit els punts (es recomana preguntar abans del partit pel segon capità, o confirmar amb el delegat de l'equip a qui anotar la cistella quan es produeixi).
- Si es produeix de forma intencionada, recordeu que és tracta d'una violació i la cistella serà anul·lada.

B.11.2. Inici d'un quart

- Els punts aconseguits per un jugador quan la cistella no és reeixida (un jugador toca l'anella o el tauler durant un llançament, una interposició, ect.) es registraran com si els hagués anotat el jugador que va realitzar el llançament.
- Al començament de cada període, l'Anotador continuarà portant el registre cronològic dels punts anotats encapçalant la columna següent, tenint en compte que entre el 2n i 3r període els equips canviaran la direcció del joc.

Tancament 2n període				
8	31	9		
		10	①	23
-	31		-	23

Inici 3r període				
3r període				
A	M	B		
-	23		-	31
5	25	1		
②	28			

B.11.3. Tancament de la puntuació acumulada a períodes i períodes extres

Per fer el tancament dels períodes, s'utilitzaran tres files de caselles en cada columna. En la primera es farà una línia horitzontal a mitja casella, en la segona es posarà el resultat i en la tercera una doble línia horitzontal, també a mitja casella.

A l'inici de cada període (i primer període extra si és necessari), s'encapçalarà el resultat anterior i es farà una línia horitzontal a la mateixa casella del resultat.

Si fos necessari un segon període extra, es tancarà el primer període amb una línia horitzontal gruixuda i es seguirà a continuació a la mateixa columna.

Tancament final de període				
72	58			
		9	21	(60
				-
21	59			
				-
64	61	10		
			21	(-
				-
			9	62
72	63			
-	63		-	62

Tancament períodes extra		Períodes extres			
A	M	B			
-	62		-	62	1ª període extra
72	64	11			
		12	12	(63	
				-	
11	66				Tancament entre períodes extra
		14	④	66	
12	(67				
				-	
3	69	15			2ª període extra
			④	69	
		16	5	71	
				(72	
11	71				
		17	④	75	
12	(72				
				-	
		18	4	77	
			8	79	
11	74	20			
			4	81	
-	74		-	81	

A tots els efectes es considera que els períodes extres són una continuació del quart període. Per aquest motiu els equips continuaran atacant a la mateixa cistella, i no la intercanviaran a les successives pròrroques. El minut de joc serà del 11 al 15 pel primer període extra, del 16 al 20 pel segon, etc. i les anotacions de tots els períodes extres es realitzaran en color blau.

B.11.2. Altres aspectes

- Sempre que resulti possible, l'Anotador comprovarà que el tempteig de l'acta i del marcador coincideixen. Si existeix alguna anomalia i el seu tempteig és correcte, adoptarà d'immediat les mesures necessàries per tal que es corregeixi el marcador. En cas de dubte o si algun dels equips presenten objeccions a l'esmentada correcció, informarà a l'Àrbitre principal tan aviat com la pilota quedi morta i s'aturi el rellotge de partit.
- Els auxiliars de taula podran corregir qualsevol errada d'anotació referent al tempteig, número de faltes o número de temps morts, sota les condicions indicades en aquestes regles. L'àrbitre principal serà l'encarregat de decidir si creu convenient realitzar un informe per explicar les correccions, en el cas que, segons el seu parer, aquestes no quedin suficientment clares a l'acta.

B.12. Peu de l'acta

- B.12.1. Al final de cada quart i de la darrera pròrroga, l'anotador inscriurà el tempteig de cadascun dels equips obtinguts en aquest quart i el del total de les a l'apartat corresponent de la part inferior de l'acta.
- B.12.2. Al final del partit l'anotador tancarà les columnes corresponents al tempteig arrossegat tal i com ho fa al final de cada període.
- B.12.3. Al final del partit l'anotador inscriurà el resultat final i el nom de l'equip guanyador.
- B.12.4. L'anotador inscriurà el seu nom, el de l'ajudant d'anotador, el cronometrador i l'operador del rellotge de llançament, en lletra d'impremta, a l'acta del partit, fent constar el seu número de llicència complert (ja sigui de 3, 4 o 5 dígits). Posteriorment, tots els auxiliars signaran a prop dels seus noms.
- B.12.5. Després que el(s) àrbitre(s) auxiliar(s) hagin signat l'acta, l'àrbitre principal serà el darrer a donar l'aprovació i signar l'acta de joc. Amb aquesta signatura finalitzarà la relació administrativa dels auxiliars amb el partit.

RESULTATS	1r període	2n període	3r període	4t període	Períodes extres	Resultat final	Equip guanyador
A	15	-8	18	22	--	A -63 B -62	COMITÈ D'ÀRBITRES B.C.
B	12	19	15	16	--		
Anotador:	FERNÁNDEZ, P. 688					Signatura Àrbitre Principal	Signatura Àrbitre Auxiliar
Cronometrador:	IBÁÑEZ, J. 635						
Auxiliar 24*:	PUJOLS, S. 749						
Delegat de Camp:	LLABERIA, J. 214						
						En cas que l'acta tingui informe cal marcar aquesta casella	
						☒	

Figura 14b: Peu de l'acta

www.basquetcatala.cat



Federació Catalana de Basquetbol

Rambla Guipúscoa, 27 · 08018 Barcelona
Tel. 93 396 66 10 · Fax 93 323 77 60
arbitres@basquetcatala.cat

Tarragona 977 22 66 20

Lleida 973 22 88 90

Girona 972 40 60 74

Text editat en català per la
Federació Catalana de Basquetbol