

REGLES DEL 3X3



Federació Catalana
de Basquetbol



Generalitat
de Catalunya





Reglament Oficial del 3X3

Aprovat per
FIBA Central Board
Beijing, China, 28 d'agost de 2019

L'Assemblea General de Clubs de la Federació Catalana de Basquetbol en data 10 de juliol de 2021 aprova aquestes Regles de Joc, així com l'aplicació de possibles modificacions del Reglament que poguessin ser comunicades per la FIBA amb posterioritat a aquesta data.

Aquestes Regles de Joc es començaran a aplicar a partir de l'11 de juliol de 2021.

Text editat en català per la



TAULA DE CONTINGUTS

EL JOC.....	4
TERRENY DE JOC I EQUIPAMENT.....	5
ELS EQUIPS.....	11
REGLAMENTACIÓ DEL JOC.....	14
VIOLACIONS.....	21
FALTES.....	28
ELS ÀRBITRES.....	44
ELS ÀRBITRES: SENYALS.....	49
L'ACTA DE JOC.....	60

En tot el text d'aquest Reglament Oficial del 3x3, 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.

La numeració dels articles segueix el mateix ordre que el Reglament Oficial de 5x5. Quan l'article no s'apliqui es considerarà "no aplicable" per tal de mantenir el mateix ordre per facilitar la comparació i homogeneïtzació entre reglaments.

3X3 – EL JOC

Art. 1 Definicions

1.1 El partit de 3X3

El bàsquet 3X3 es juga en una cistella entre dos equips de 3 jugadors amb un màxim d'un substitut per cada equip. L'objectiu de cada equip és d'introduir la pilota dins la cistella i d'impedir que l'equip contrari encistelli.

El partit està controlat per 2 àrbitres, auxiliars de taula i un supervisor esportiu, si n'hi ha.

1.2 Equip guanyador d'un partit

El primer equip en anotar 21 punts o més serà el guanyador si això succeeix abans de la fi del temps de joc. Aquesta regla de "mort sobtada" només s'aplica durant el temps de partit (no durant una possible pròrroga).

Si al final del temps de joc el tempteig està empatat, es disputarà una pròrroga. El primer equip que anoti dos punts a la pròrroga guanyarà el partit.

TERRENY DE JOC I EQUIPAMENT

Art. 2 Terreny de joc

2.1. Pista de joc

La pista de joc del 3X3 és una superfície rectangular, plana i dura, lliure de qualsevol obstacle (Figura 1); les dimensions han de ser de 15 m d'amplada per 11 m de llargada. Aquestes mides s'han de prendre des de la vora interior de les línies que delimiten la pista (Figura 1). La pista de joc tindrà una zona restringida com la de la pista de basquetbol, també tindrà una línia de tir lliure (5.80 m.), una línia de llançament de 2 punts (6.75 m.) i un àrea de semicercle de no càrrega dibuixada sota de la cistella.

La pista de joc estarà pintada en 3 colors: l'àrea restringida i l'àrea de de llançament de 2 punts en un color, la resta de la zona de la pista de joc d'un altre color i tota la zona exterior a les línies limítrofs en un altre color. FIBA recomana utilitzar els colors que es mostren al Diagrama 1.

A nivells inferiors, el 3X3 es podrà disputar en qualsevol pista; els marcatges de la pista – en el cas que hi hagin – s'adaptaran a l'espai disponible, tanmateix les Competicions Oficials 3X3 FIBA es disputaran en pistes que compleixin amb totes les especificacions, incloent la cistella amb el rellotge de llançament integrat a l'encoixinat protector de la cistella.

2.2. 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.

2.2.1. Línies limítrofes / Àrea limítrof

La pista de joc estarà delimitada per les línies limítrofes, que consisteixen en la línia de fons (darrera de la cistella) la línia final (al costat contrari a la cistella) i les línies laterals. Aquestes línies no són part de la pista de joc.

Hi haurà un àrea limítrof addicional al voltant de la pista de joc d'1 m. a la línia de fons, 1.5 m. a les línies laterals (en casos excepcionals de falta d'espai aquesta àrea serà d'un mínim d'1 m.) i 2 m. a la línia final.

La taula d'auxiliars i les seves cadires es situaran darrera de la línia final al costat esquerra (mirant a la cistella).

De forma excepcional (en casos de falta d'espai disponible) i als campionats del World Tour els anotadors podran ocupar la cantonada de la pista propera a la línia final (Diagrama 5).

Al costat de la taula d'auxiliars es situaran 2 seients per els substituïts (un per cada equip).

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

La línia de tirs lliures es dibuixarà paral·lela a les línies de fons i final. 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.

L'àrea restringida és l'àrea rectangular marcada en el terreny de joc, limitades per la línia 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, reservades per als jugadors durant els tirs lliures, es traçaran tal com es mostra a la Figura 2.

2.2.3. Àrea de cistella de 2 punts

L'àrea de cistella de 2 punts d'un equip (Figures 1 i 3), serà tota la pista de joc, excepte l'àrea dins de l'arc, 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 2 punts (l'arc) no és part de l'àrea de cistella de 2 punts.

2.2.4. Àrees de semicercle de no càrrega

La línia del semicercle de no càrrega haurà d'estar marcada 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.

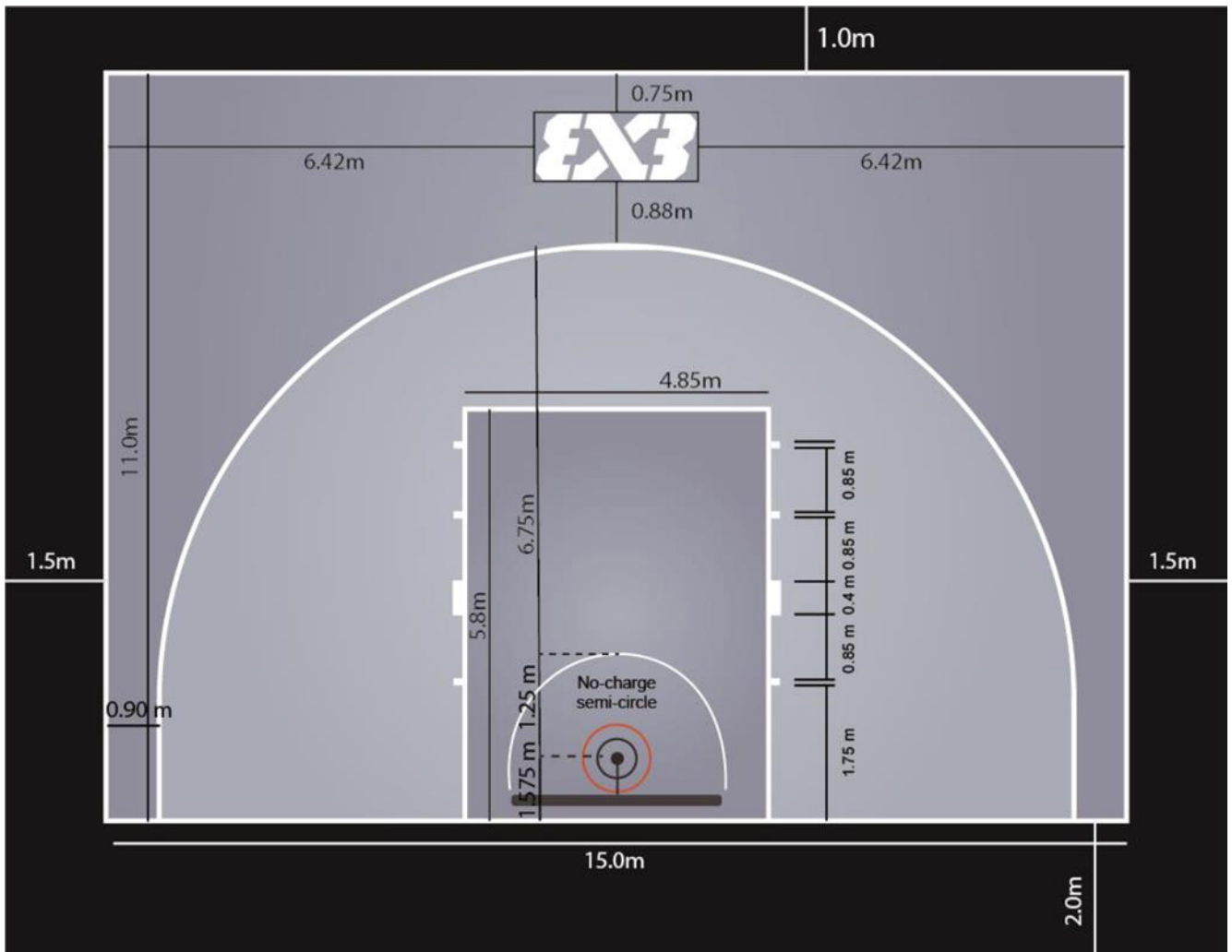


Diagrama 1 Pista de joc

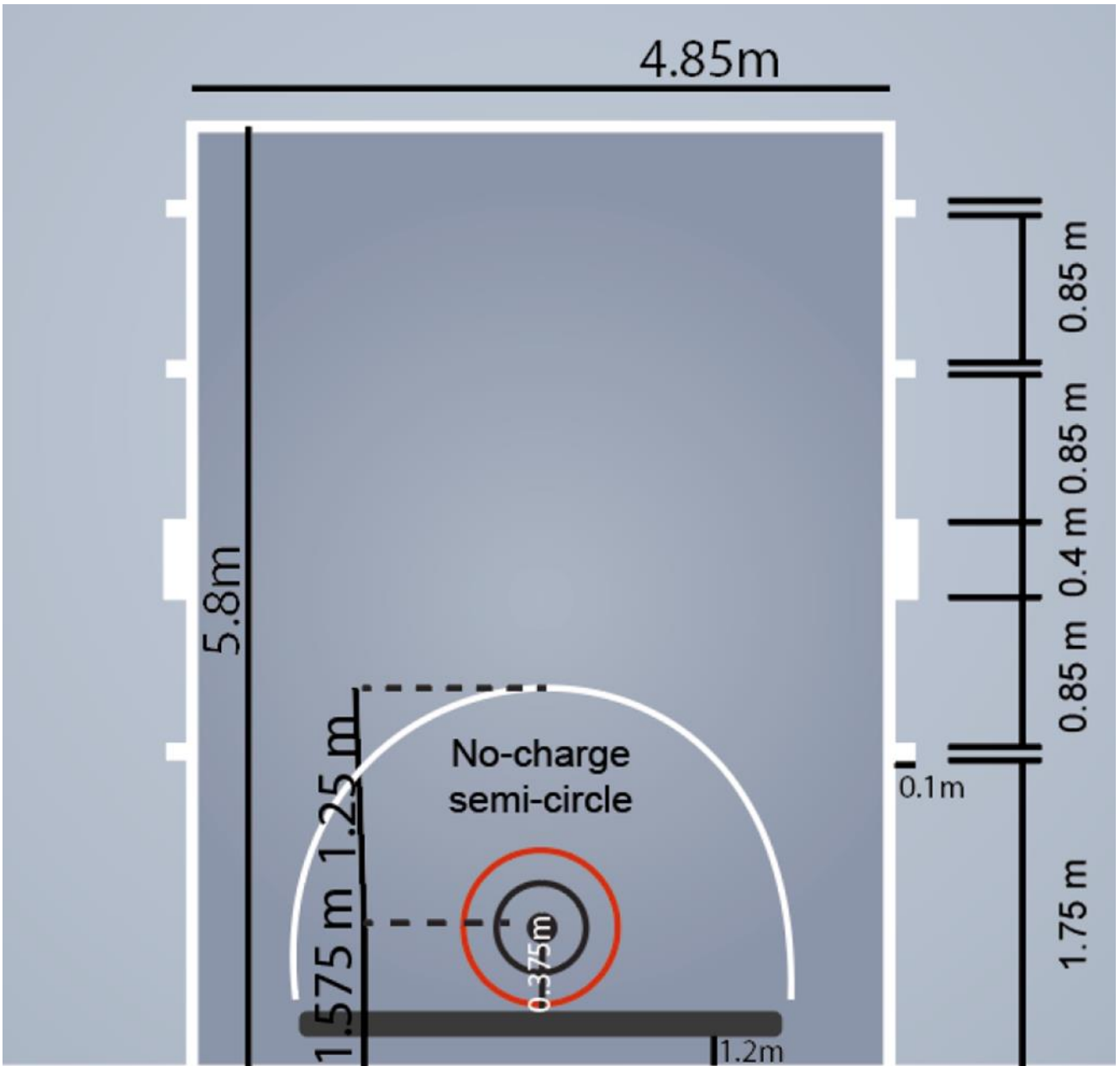


Diagrama 2: Àrea restringida

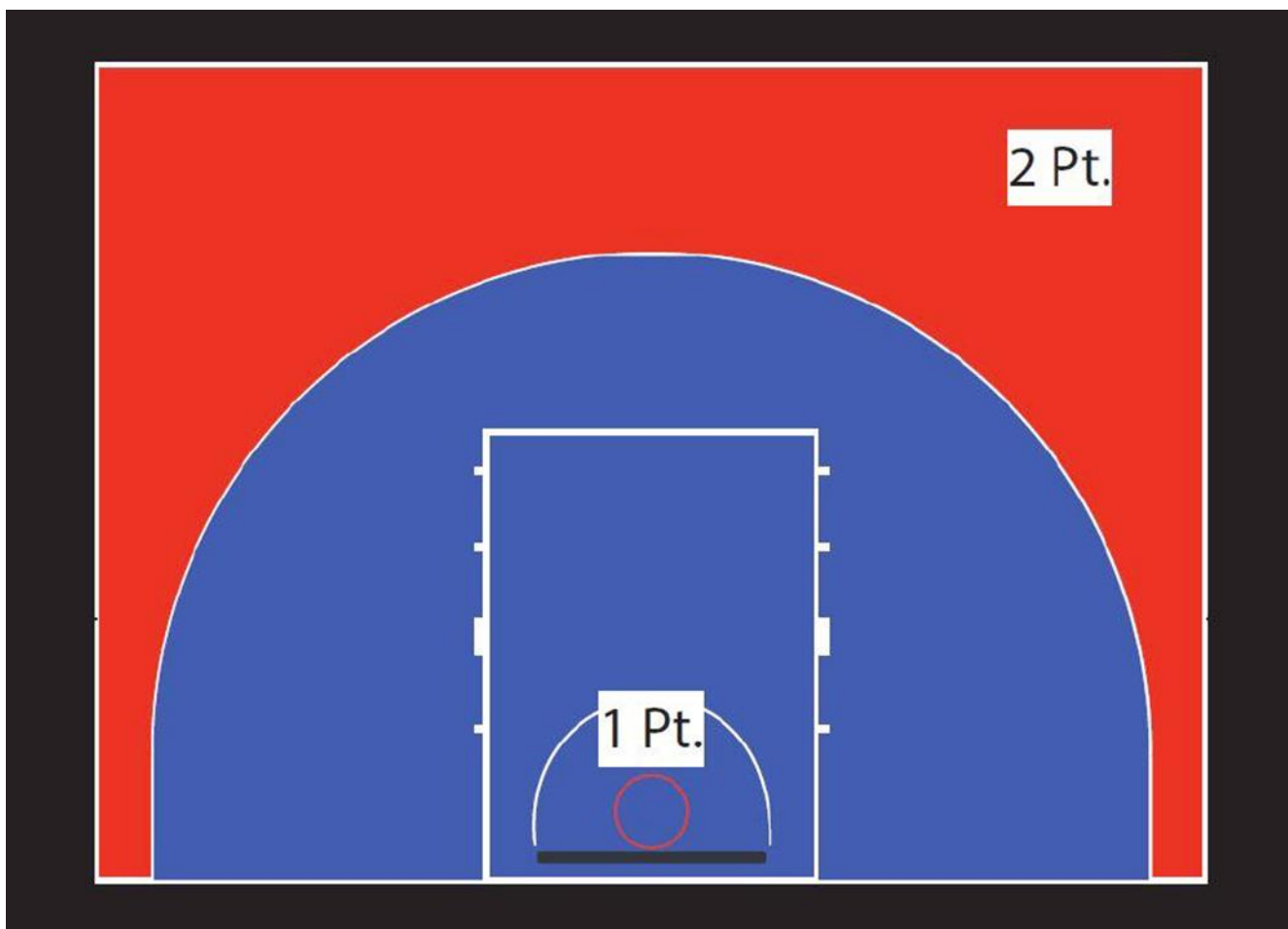


Diagrama 3: Àrea d'1 punt / 2 punts

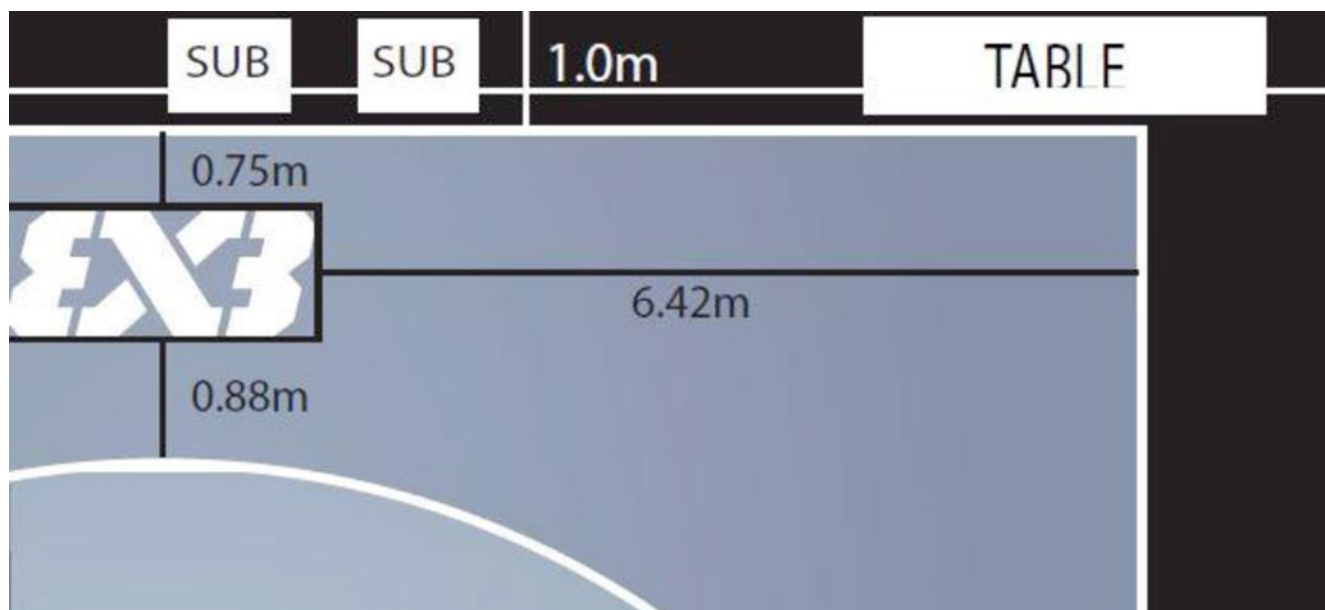


Diagrama 4: Taula d'auxiliars i seients dels substituïts

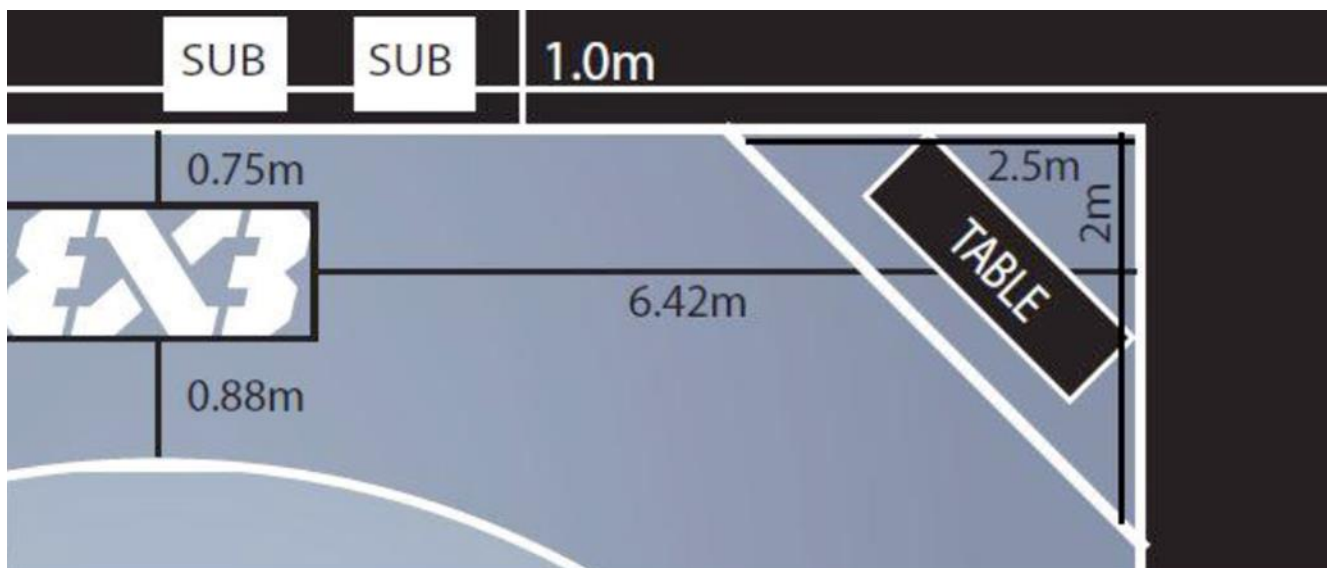


Diagrama 5: Taula d'auxiliars i seients dels substituïts (casos d'espai limitat i World Tour)

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 de 3X3.
- Rellotge de partit.
- Marcador.
- Rellotge de llançament
- 2 senyals acústics independents, molt potents i clarament diferents entre si, per:
 - Operador del rellotge de llançament,
 - Cronometrador.
- Acta de joc.
- 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 3X3

ELS EQUIPS

Art. 4 Els equips

4.1. Definició

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

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

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,

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 4 jugadors facultats per jugar (3 jugadors a pista i 1 substitut).

No està permesa la presència d'entrenadors ni a la pista de joc, ni a les cadires de substituïts ni donant instruccions des de fora de la pista.

4.2.2. Un substitut esdevé jugador quan el seu company surt de la pista.

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.
- Pantalons curts del mateix color dominant que les samarretes per davant i per darrere.
- 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 15 cm.
- Els del davant han de tenir una alçada mínima de 5 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.

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 sempre que estiguin protegides de forma adequada.
 - Màscares facials tot i que siguin d'un material dur.
 - 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 de color negre; excepte en el cas de competicions de seleccions nacionals, a les que tots els jugadors de l'equip estan obligats a portar l'equipament addicional del mateix color sòlid (negre, blanc o preferiblement del color predominant de l'uniforme).

- 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, tret que estigui expressament permès per les regulacions de la pròpia competició.

Art. 5 Jugadors: lesions

- 5.1.** Els àrbitres poden aturar el partit en cas de lesió d'un o més jugadors.
- 5.2.** Si la pilota és viva en el moment de la lesió, l'àrbitre s'abstindrà de xiular fins que l'equip que controla la pilota la llanci a cistella, perdi el control d'aquesta, la retingui sense jugar-la o la pilota esdevingui morta. Si és necessari protegir un jugador lesionat, els àrbitres poden aturar el joc immediatament.
- 5.3.** Els substituïts 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, aquest podrà continuar jugant.

Art. 6 El capità: drets i obligacions

No aplicable

Art. 7 L'entrenador i primer ajudant d'entrenador: drets i obligacions

No aplicable

REGLAMENTACIÓ DEL JOC

Art. 8 Temps de joc, tempteig empatat i pròrrogues

- 8.1.** El temps de joc (a les competicions oficials, i recomanat a la resta de competicions) serà d'1 període de 10 minuts. El temps de joc s'aturarà a les situacions de pilota morta i durant el(s) llançament(s) de tir(s) lliures(s).
- 8.2.** Hi haurà intervals de joc d'1 minut entre la finalització del temps de joc i la pròrroga.
- 8.3.** Un interval de joc comença:
- Quan comença la presentació dels jugadors (en cas que hi hagi), i no més tard del moment en que els jugadors entren a la pista.
 - Quan el senyal del rellotge de partit sona al final del temps de joc del partit en el cas que s'hagi de disputar una pròrroga.
- 8.4.** Un interval de joc finalitza:
- A l'inici del temps de joc del partit o de la pròrroga quan la pilota es troba a les mans del jugador atacant abans de que s'hagi completat el check-ball.
- 8.5.** Si hi ha un empat al final del temps de joc es disputarà una pròrroga. El primer equip que anoti 2 punts durant la pròrroga guanyarà el partit.
- 8.6.** Si es comet una falta immediatament abans o coincidint amb el senyal del rellotge de partit indicant la fi del temps de joc, qualsevol tir(s) lliure(s) que s'hagués de llançar s'administrarà després de la finalització del temps de joc.
- En el cas que com a resultat d'aquest(s) tir(s) lliure(s) s'hagi de disputar una pròrroga, totes les faltes comeses després de la finalització del temps de joc seran considerades com ocorregudes durant un interval de joc, i els tirs lliures seran administrats abans de l'inici de la pròrroga.
- 8.7.** En el cas que no es disposi de rellotge de partit, la durada del temps de partit i els punts requerits per la "mort sobtada" podran ser establerts a criteri de la organització. FIBA recomana establir el tempteig límit en funció del temps de durada del partit (10 minuts/10 punts, 15 minuts/15 punts, 21 minuts/21 punts).

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

- 9.1.** Els dos equips escalfaran simultàniament abans del partit.
- 9.2.** Un sorteig amb una moneda determinarà quin equip obtindrà la primera possessió. L'equip que guanya el sorteig podrà triar entre disposar de la possessió a l'inici del partit o a l'inici d'una possible pròrroga.
- 9.3.** El partit no podrà començar si un equip no té en la pista de joc 3 jugadors preparats per a jugar.
- 9.4.** El temps de joc del partit o de la pròrroga començarà quan la pilota està a les mans d'un jugador atacant després de completar el check-ball.

9.5. El temps de joc finalitzarà quan succeeixi un dels dos supòsits, quan el senyal del rellotge de joc soni per a la fi del partit, o quan un dels equips anoti 21 o 22 punts durant el temps de partit (mort sobtada).

9.6. La pròrroga finalitzarà tan bon punt un dels equips anoti 2 o més punts durant la pròrroga.

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 un check-ball, la pilota està a disposició del jugador atacant després que s'hagi completat el check-ball; després del check-ball la pilota estarà viva fins que un àrbitre faci sonar el seu xiulet o soni el senyal del rellotge de partit o del rellotge de llançament..
- Després de tir de camp o darrer tir lliure convertit.
- Durant un tir lliure, quan la pilota està a disposició del llançador.

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

- 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 del temps de joc, la mort sobtada o la pròrroga.
- El senyal del rellotge de llançament 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 del temps de joc o de la 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 substitut.

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 limítrofs, l'arc, la línia de tirs lliures, les línies que delimiten l'àrea restringida i les línies que delimiten l'àrea de semicercle de no càrrega.

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

Art. 12 Salt entre dos

12.1. 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. Es produeix una situació de salt entre dos quan:

- Es sanciona una retenció de pilota.
- La pilota surt fora de banda i els àrbitres dubten sobre qui ha estat l'últim a tocar-la o no s'hi posen d'acord.
- Ambdós equips cometen violació durant l'últim tir lliure no reeixit.
- Una pilota viva queda retinguda entre l'anella i el tauler excepte:
 - Entre tirs lliures,
 - Després de l'últim o únic tir lliure seguit d'un check-ball.
- 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.

En cas que es produeixi una situació de salt entre dos, el joc es reprendrà amb un check ball pel darrer equip que defensava. El rellotge de llançament es reiniciarà a 12 segons.

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 produït 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 en què la pilota es dirigida amb la(les) mà(mans) cap a la cistella de l'equip contrari.

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

Els cops de dits i les esmaixades es consideren accions de tir.

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

- **Comença** quan el jugador inicia el moviment continu normal que es realitza abans de deixar anar la pilota, i a judici de l'àrbitre, va iniciar un intent de llançament, cop de dits o esmaixada a la cistella dels oponents.
- **Finalitza** quan la pilota hagi deixat la(les) mà(mans) del jugador, i en el cas d'un llançament en suspensió finalitzarà quan ambdós peus tornen a tocar el terra.

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.

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.

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

15.1.3. L'acció de tir durant el moviment continu:

- Comença quan la pilota descansa a la mà o a les mans del jugador i aquest ha iniciat el moviment de llançament, generalment cap a dalt.
- Pot incloure el moviment del(s) braç(os) del jugador en el seu intent de realitzar un tir a cistella.
- Finalitza quan la pilota ha deixat la(les) mà(mans) del jugador o si realitza una acció de tir totalment nova.

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.
- Un llançament a cistella des de dins de l'arc (àrea de cistelles d'1 punt) val 1 punt.
- Un llançament a cistella des de darrera de l'arc (àrea de cistelles de 2 punts) val 2 punts.

16.2.2. Si un jugador defensiu introdueix la pilota a la cistella fent un cop de dits durant un rebot sense haver tingut control de la pilota, desviant la pilota durant una passada, o colpejant una pilota a un rival que estava driblant, es concediran els punts al darrer jugador atacant que hagués tingut el control de la pilota. Si el cop de dits o el desviament de la pilota es produeix dins de l'àrea de cistella d'1 punt, la cistella valdrà un punt. Si el cop de dits o el desviament de la pilota es produeix dins de l'àrea de cistella de 2 punts, la cistella valdrà dos punts.

16.2.3. Si un encistella accidentalment un llançament de camp, la cistella serà vàlida i s'annotarà al darrer jugador atacant que va tenir el control de la pilota.

16.2.4. Si un jugador defensor encistella **deliberadament** en la seva pròpia cistella, es produeix una violació i el bàsquet no serà vàlid. El joc es reprendrà amb un check-ball pel darrer equip atacant.

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

16.2.7. 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 check-ball 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.

Art. 17 Check-ball

17.1. Definició

17.1.1. La possessió de la pilota concedida a un equip posteriorment a qualsevol situació de pilota morta s'iniciarà / reprendrà mitjançant un check-ball, és a dir, amb un intercanvi de pilota (entre un jugador defensiu i un atacant) fora de l'arc a la part superior de la pista de joc.

17.2. Procediment

- 17.2.1.** El jugador atacant amb la pilota es situarà darrera de l'arc (no podrà tenir cap peu a sobre o dins de la línia de l'arc) a la part superior de la pista (encarat a la cistella).
- 17.2.2.** El jugador defensiu encarat a l'atacant entregarà o retornarà la pilota a l'adversari amb una passada normal, que permeti al jugador atacant obtenir el control de la pilota.
- 17.2.3.** HI haurà una distància raonable (aproximadament 1 m.) entre el jugador atacant i el defensor que realitzen el check-ball. A les Competicions Oficials 3X3 FIBA a nivell Mundial, el logo de "3X3 infinity" es farà servir com a referència per que els jugadors atacant i defensiu es col·loquin (els dos jugadors oponents, encarats un a l'altre, es col·locaran a cadascun dels costats llargs del logo, sense arribar a trepitjar-lo).
- 17.2.4.** Si durant el joc, els jugadors atacants i defensors es situen a les posicions correctes, el check-ball no necessitarà d'intervenció dels àrbitres. Si els jugadors no estan col·locats a les posicions indicades (o realitzen el check-ball incorrectament), l'àrbitre passarà la pilota directament al jugador defensiu per assegurar que el check-ball s'executa correctament.
- 17.2.5.** A l'inici del temps de joc del partit o de la pròrroga el check-ball serà administrat per l'àrbitre.

Art. 18 Temps mort

18.1. Definició

Un temps mort és una interrupció del partit demanada per un jugador o un substitut als àrbitres.

18.2. Regla

- 18.2.1.** Cada equip disposarà d'1 temps mort.
- 18.2.2.** A més dels temps morts sol·licitats pels equips, a les Competicions Oficials 3X3 FIBA, o en aquells casos en que l'organitzador així ho estableixi, es concediran a tots els partits dos temps mort de Televisió en la primera situació de pilota morta quan el rellotge de partit mostri que resten 6:59 i 3:59 per finalitzar el partit respectivament.
- 18.2.3.** Tots els temps morts tindran una durada de 30 segons.
- 18.2.4.** Els dos equips tenen dret a sol·licitar un temps mort en qualsevol oportunitat de temps mort.
- 18.2.5.** Una oportunitat de temps comença quan la pilota està morta abans d'un check-ball o d'un tir lliure.
- 18.2.6.** No es podrà concedir un temps mort mentre la pilota estigui viva.
- 18.2.7.** Un temps mort no utilitzat es podrà sol·licitar durant la pròrroga.

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

Els dos equips tenen dret a sol·licitar una substitució quan la pilota estigui morta abans d'un check-ball o d'un tir lliure.

19.3. Procediment

19.4. Quan la pilota estigui morta i el rellotge de partit aturat el substitut podrà entrar al partit sense cap avís previ als àrbitres o a la taula d'anotadors.

19.5. Les substitucions únicament es realitzaran des de darrera de la línia final, i no requeriran cap intervenció dels àrbitres o dels auxiliars de taula.

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

- Està lesionat, o
- Ha estat desqualificat,

El tir o tirs lliures hauran de ser llançats pel seu substitut.

Art. 20 Partit perdut per incompareixença

20.1. Regla

Un equip perdrà un partit per incompareixença si no està present amb 3 jugadors preparats per a jugar, a l'hora programada per començar el partit. Aquesta regla no serà d'aplicació obligatòria als tornejos de base.

20.2. Sanció

20.2.1. En cas d'incompareixença, el tempteig final serà v-0 o 0-v ("v" indica l'equip guanyador). Per l'equip guanyador aquest resultat no es tindrà en compte a l'hora de calcular la seva mitjana de punts anotats, mentre que en el cas de l'equip perdedor es tindran en compte els 0 punts a l'hora de calcular la seva mitjana de punts anotats.

Art. 21 Partit perdut per inferioritat

21.1. Regla

Un equip perdrà el partit per inferioritat si abandona la pista abans del final del partit, o si tots els jugadors de l'equip estan lesionats o han estat desqualificats.

21.2. Sanció

21.2.1. En el cas de partit perdut per inferioritat, l'equip guanyador podrà triar entre mantenir el resultat que havia en aquell moment o aplicar la norma d'incompareixença, en qualsevol cas a l'equip infractor se li adjudicarà un tempteig de 0 punts. En el cas de partit perdut per inferioritat on l'equip guanyador tria que el partit sigui tractat com una incompareixença, el resultat del partit no es tindrà en compte a l'hora de calcular la mitjana de punts anotats de l'equip.

REGLA Núm. 5 – VIOLACIONS

Art. 22 Violacions

21.1. Definició

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

22.2. Sanció

La pilota s'adjudica als adversaris per realitzar un check-ball.

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

23.1. Definició

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

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

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

23.2. Regla

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

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

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

Art. 24 Driblatge

24.1. Definició

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

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

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 sobrepasant els límits definits per aquest article mentre es sosté una pilota viva dins del terreny de joc.
- 25.1.2.** Un **pivot** és el moviment legal en el qual un jugador que té agafada una pilota viva a la pista dona un o més passos en qualsevol direcció amb el mateix peu, mentre l'altre, anomenat peu de pivot, es manté fix en el punt de contacte amb el terra.

25.2. Regla

- 25.2.1.** Establiment del peu de pivot per un jugador que agafa una pilota viva en la pista de joc:
- Un jugador que agafa la pilota quan es troba estàtic amb els dos peus a terra:
 - Quan aixequi un peu, l'altre esdevindrà el peu de pivot.
 - Per a començar un driblatge, el peu de pivot no es podrà aixecar abans que la pilota surti de la(es) seva(es) mà(ns).
 - Per a passar o llançar a cistella, el jugador pot aixecar el peu de pivot, però cap dels dos peus no podrà tornar al terra fins que la pilota hagi sortit de la(es) seva(es) mà(ns).
 - Un jugador que agafa la pilota estant en moviment, o després de completar un driblatge, pot fer dues passes per tal d'aturar-se, passar la pilota o llançar a cistella:
 - Després de rebre la pilota, un jugador haurà de deixar-la anar per iniciar un driblatge abans del seu segon pas.
 - El primer pas té lloc quan un o els dos peus toquen el terra després d'haver obtingut el control de la pilota.

- El segon pas té lloc després del primer pas quan l'altre peu toca el terra o els dos peus toquen el terra simultàniament.
- Si el jugador s'atura en el seu primer pas amb els dos peus a terra o bé els dos peus toquen el terra simultàniament, pot pivotar utilitzant qualsevol peu com el seu peu de pivot. Si després salta amb els dos peus, cap peu no podrà tornar al terra fins que la pilota hagi sortit de les seves mans.
- Si un jugador aterra amb un peu només pot pivotar amb aquest peu.
- Si un jugador salta sobre un peu en el seu primer pas, pot aterrar amb els dos peus simultàniament pel seu segon pas. En aquesta situació, el jugador no podrà pivotar amb cap peu. Si aixeca un o ambdós peus, no podrà tornar a posar cap peu a terra fins que la pilota hagi sortit de la(es) seva(es) mà(ns).
- Si els dos peus estan enlairats i el jugador aterra amb els dos peus a la vegada, en el moment en el que un peu s'aixequi del terra l'altre esdevindrà el peu de pivot.
- Un jugador no pot tocar el terra de manera consecutiva amb el mateix peu o amb els dos peus després de finalitzar el seu driblatge o d'obtenir el control de la pilota.

25.2.2 Jugador estirat, assegut o que cau al terra:

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

Art. 26 3 segons

26.1. Regla

- 26.1.1.** Un jugador **no** ha de romandre més de 3 segons consecutius a l'àrea restringida dels adversaris, mentre el seu equip té el control d'una pilota viva i el rellotge de temps del partit 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 5 segons

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.

- 27.1.2** Un jugador ofensiu, després que la pilota hagi sortit de l'arc, no podrà sostenir la pilota agafada o driblar dins de l'arc d'esquenes o lateralment a la cistella durant més de 5 segons.

Art. 28 8 segons

No aplicable

Art. 29 12 segons

29.1. Regla

- 29.1.1.** Aturar el joc o no intentar jugar de forma activa (és a dir, no intentar encistellar) podrà ser una violació.

Quan:

- Un jugador pren el control d'una pilota **viva** en el terreny **de joc**,
- Durant un check-ball la pilota està a les mans del jugador atacant després de completar el check-ball,
- Després de cada cistella de camp o darrer tir lliure anotat, la pilota està a les mans d'un jugador de l'equip que ha rebut la cistella,

aquest equip ha de llançar a cistella dins dels 12 segons següents.

Perquè es consideri un llançament a cistella dins dels 12 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 dins de la cistella.

- 29.1.2.** Quan **es produeix un llançament de camp a prop de finalitzar el compte de 12 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 amb la interposició i 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,

En aquestes situacions, la possessió de la pilota es concedirà al mateix equip que tenia el control de la pilota prèviament, el rellotge de llançament es reiniciarà a 12 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 a 12 segons sempre que es concedeixi un check-ball 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 es reiniciarà a 12 segons si el nou equip atacant disposa d'un check-ball com a conseqüència d'un situació de salt entre dos.

- 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 check-ball. El rellotge de llançament no es reiniciarà sinó que continuarà des del temps on va ser aturat.

- 29.2.4.** Quan un equip disposa check-ball, que forma part de la penalització d'una falta antiesportiva o desqualificant, el rellotge de llançament es reiniciarà a 12 segons.

- 29.2.5.** Després que la pilota toqui l'anella el rellotge de llançament es reiniciarà amb 12 segons quan un jugador obtingui el control de la pilota.

- 29.2.6.** 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 Clearing the ball

30.1. Definició

- 30.1.1.** Clearing the ball es la forma de jugar, que garanteix al nou equip atacant la possessió de la pilota des de darrera de l'arc per poder fer el millor intent possible de llançament a cistella.

30.2. Regla

- 30.2.1.** Després de cada cistella de camp anotada o darrer tir lliure convertit (excepte en el cas que el tir lliure vaig seguit de possessió de la pilota):

- Un jugador de l'equip que no ha anotat la cistella reprendrà el joc driblant o passant la pilota des de dins de la pista (no des de darrera de la línia final) cap a qualsevol lloc de la pista fora de l'arc.
- El jugador defensor no podrà intentar jugar la pilota dins del semicercle de no càrrega situat a sota de la cistella.

- 30.2.2.** Es considera que un jugador està “fora de l’arc” quan no te cap dels peus dins o sobre la línia de l’arc.
- 30.2.3.** Després de cada tir de camp o últim tir lliure no anotats (excepte en el cas que el tir lliure vaig seguit de possessió de la pilota):
- Si un jugador atacant aconsegueix el rebot, podrà continuar intentant encistellar sense retornar la pilota fora de l’arc.
 - Si un jugador defensor aconsegueix el rebot, haurà de fer retornar la pilota fora de l’arc (ja sigui driblant o passant la pilota).
 - Si un jugador defensiu roba o talla la pilota, haurà de fer-la retornar fora de l’arc (ja sigui driblant o passant la pilota).
- 30.2.4.** Si un jugador defensiu roba o talla la pilota, haurà de fer-la retornar fora de l’arc (ja sigui driblant o passant la pilota).
- 30.3. Sanció**
- 30.3.1.** Si la pilota surt de la(es) mà(ns) d’un jugador per intentar un llançament a cistella abans de realitzar el “clearing”, es considerarà una violació de “no-cleared ball”, i la possible cistella no serà vàlida. Es concedirà una cistella a l’oponent per un check-ball.

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 del temps de partit o de la 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 check-ball.

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.
- 1 punts si la pilota s'hagués llançat des dins de l'arc (àrea de cistelles d'1 punt).
- 2 punts si la pilota s'hagués llançat des de darrera de l'arc (àrea de cistelles de 2 punts)

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

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

REGLA Núm. 6 – FALTES

Art. 32 Faltes

32.1. Definició

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

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

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. Inclou l'espai per sobre del jugador i està delimitat:

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

Les mans i els braços dels jugadors poden estar estesos davant del tors de manera que no ocupin una posició més ampla que la que ocupen els peus amb els braços doblegats pels colzes de manera que els avantbraços i les mans estiguin aixecades. La distància entre els peus serà proporcional a l'alçada del jugador.

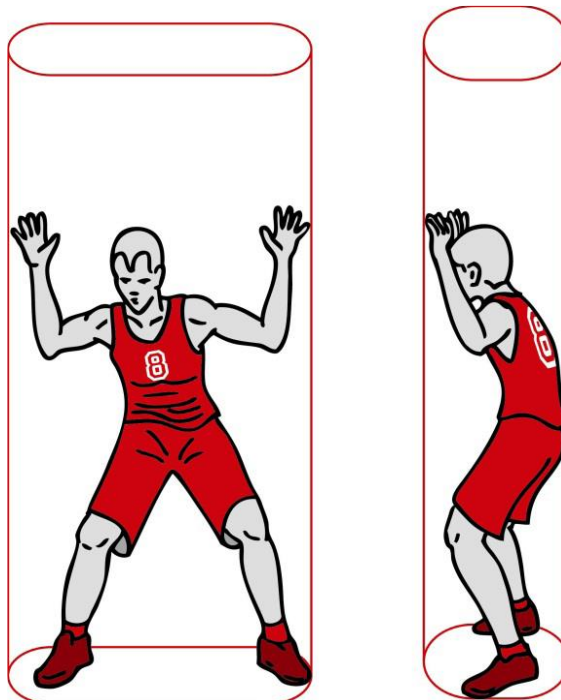


Figura 6 Principi de Cilindre

33.2. Principi de verticalitat

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

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

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

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

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

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

33.3. Posició legal de defensa

Un defensor estableix una posició legal de defensa quan:

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

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

33.4. Defensa d'un jugador que controla la pilota

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

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

El 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 adversari en el moment de saltar.

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

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

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

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.

Un jugador que intenta realitzar una pantalla coment una falta per bloquejar si posa les palmes de les seves mans sobre l'oponent, independentment de si l'empenta, el subjecta o l'agafa.

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.

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, amb l'excepció de les situacions de pantalla en que un jugador posa les dues palmes de les mans sobre un adversari que sempre seran considerades com a faltes personals.

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) estès(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, amb la punta dels dits pot ser considerat com a falta perquè això podria conduir a una escalada de la duresa del joc.

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

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

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

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

33.12. Joc de pivot

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

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

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

33.13. Defensa il·legal per l'esquena

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

33.14. Agafar

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

33.15. Empentar

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

33.16. Simular rebre una falta

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

Art. 34 Falta personal

34.1. Definició

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

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

34.2. Sanció

S'annotarà una falta personal a l'equip 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 check-ball per part de l'equip no infractor.
- Si l'equip infractor està en situació de penalització per faltes d'equip, aleshores s'aplicarà l'Art. 41. A partir de la 7a. falta d'equip es concediran dos tirs lliures.

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. A partir de la 7a. falta d'equip es concediran dos tirs lliures.
- En cas de tir fallat realitzat des dins de l'arc, es concedirà 1 tir lliure. A partir de la 7a. falta d'equip es concediran dos tirs lliures.
- En cas de tir fallat realitzat des fora de l'arc, es concediran 2 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 del temps del partit, 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 1 o 2 tirs lliures. A partir de la 7a. falta d'equip es concediran dos 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, 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 impliquen contacte físic.
- Ambdues faltes es produeixen entre 2 rivals que es fan falta entre ells.

35.2. Sanció

S'anotarà una falta personal en el compte de cada jugador infractor. No es concedirà cap llançament lliure independentment de la situació de faltes d'equip o de que es tracti de la primera o segona falta antiesportiva d'un jugador. 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 check-ball.
- Un equip tenia control de la pilota o tenia dret a la possessió d'aquesta, es concedirà un check-ball a aquest equip. No es reiniciarà el rellotge de llançament.
- Cap dels equips no tenia el control de la pilota ni el dret a la possessió, es produeix una situació de salt. Es concedirà la pilota al darrer equip defensor amb 12 segons al rellotge de llançament.

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 i substituïts amb els àrbitres, auxiliars de taula i coordinador esportiu, 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 infracció 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, supervisor esportiu, oficials de taula o rivals.
 - 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:
 - tocar la pilota de forma intencionada o evitar al nou equip ofensiu que pugui agafar la pilota immediatament després que aquesta travessi la cistella durant un llançament de camp encistellat o un tir lliure convertit,
 - defensar activament dins del semi cercle de no càrrega després d'un llançament de camp encistellat o d'un tir lliure convertit,
 - evitar que un check-ball o un tir lliure siguin realitzats ràpidament.
 - Simular haver rebut una falta o exagerar el contacte.
 - 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 a l'equip defensor.
 - Interaccions inapropiades amb qualsevol persona que es trobi fora de la pista de joc, o qualsevol forma de comunicació entre jugadors i entradors durant el partit.
- 36.2.2.** Un jugador no serà desqualificat per la resta del partit, quan sigui sancionat amb 2 faltes tècniques.
- 36.3. Sanció**
- Una falta tècnica comptarà com a falta d'equip.
- 36.3.1.** 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, 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 disposarà d'un check-ball.
 - 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 amb un check-ball per l'equip que en tenia el control o el dret a disposar de la pilota en el moment en que es va sancionar la falta tècnica.

- Si s'ha aconseguit una cistella, o el darrer tir lliure ha estat convertit, el joc es reprendrà amb un check-ball pel darrer equip defensiu.
- Si cap equip tenia el control, ni el dret a disposar de la pilota, es tracta d'una situació de salt entre dos. El joc es reprendrà amb un check-ball pel darrer equip defensiu.

Art. 37 Falta antiesportiva

37.1. Definició

- 37.1.1.** Una falta antiesportiva és una falta on es produeix un contacte excessiu, dur o perillós.
- 37.1.2.** Agafar un contrari amb control de la pilota es considerarà com a falta antiesportiva.
- 37.1.3.** 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.** La primera falta antiesportiva d'un jugador comportarà una penalització de 2 tirs lliures, sense possessió. Si aquesta primera falta antiesportiva es comet sobre un jugador que es troba en acció de tir i converteix el llançament, la cistella serà vàlida i addicionalment es concediran 2 tirs lliures.
- 37.2.3.** La segona falta antiesportiva d'un jugador comportarà una penalització de 2 tirs lliures i possessió. Si aquesta segona falta antiesportiva es comet sobre un jugador que es troba en acció de tir i converteix el llançament, la cistella serà vàlida i addicionalment es concediran 2 tirs lliures seguits de possessió.
- 37.2.4.** Totes les faltes antiesportives comptaran com a 2 faltes d'equip.
- 37.2.5.** Un jugador serà desqualificat pel que resta de partit quan se li carreguin 2 faltes antiesportives.
- 37.2.6.** Si un jugador és desqualificat per l'article 37.2.5. 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 o substituïts.

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 substituïts que pugui comportar malmetre qualsevol equipament relacionat amb el joc.

Quan els àrbitres observin un comportament d'aquesta naturalesa, l'equip infractor rebrà un advertiment.

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'abandonar al pista.

38.3.3. Es concediran 2 tirs lliures

- A qualsevol adversari, en el cas de faltes que no impliquin contacte,
- Al jugador que va rebre la falta, en el cas de faltes amb contacte, seguits d'un check-ball

38.3.4. Totes les faltes desqualificants comptaran com a 2 faltes d'equip.

38.3.5. Un membre d'un equip desqualificat durant un partit, posteriorment podrà ser desqualificat de l'esdeveniment per l'organitzador. Independentment d'aquest fet, l'organitzador desqualificarà a qualsevol membre d'un equip involucrat en actes de violència, ja sigui verbal o física, agressions, interferències greus al resultat dels partits, o violacions de les Regles Anti-Doping de FIBA (Book 4 of the FIBA Internal Regulations).

38.3.6. L'organitzador també podrà desqualificar l'equip sencer de l'esdeveniment en funció de la participació dels altres membres de l'equip (també per la seva inacció) al comportament abans esmentat. El dret de FIBA a imposar sancions disciplinàries dins del marc regulador de l'esdeveniment, els Termes i Condicions de play.fiba3x3.com i les FIBA Internal Regulations no es veuen afectades per qualsevol desqualificant sancionada segons aquest Art. 38.

Art. 39 Baralles

39.1. Definició

Una baralla és una acció física mútua entre 2 o més adversaris (jugadors, substituïts).

Aquest article concerneix només als substituïts, 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. Els substituïts que surten dels límits de la banqueta d'equip durant una baralla o durant qualsevol situació que pugui portar a una baralla, seran desqualificats. Tanmateix si un substituït abandona la banqueta a fi de prestar ajuda als àrbitres per mantenir o restablir l'ordre, no serà desqualificat.

39.2.3. Si un substituït surt dels límits de la banqueta d'equip i no ajuda o ho intenta a mantenir o restablir l'ordre, serà desqualificat.

39.3. Sanció

39.3.1. 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 check-ball.
- Un equip tenia el control de la pilota o el dret d'aquesta, es concedirà la pilota perquè aquest equip realitzi un check-ball. El rellotge de llançament no es reiniciarà.
- Cap equip té el control de la pilota ni el dret de tenir-la, es produeix una situació de salt entre dos. El joc es reprendrà amb un check-ball pel darrer equip defensor.

39.3.2. Totes les faltes desqualificants comptaran com a 2 faltes d'equip.

39.3.3. 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.

Art. 40 5 faltes per jugador

No aplicable

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 o un substitut. Un equip es troba en situació de faltes d'equip després de cometre 6 faltes durant el partit.

41.1.2 Totes les faltes dels membres de l'equip comeses durant un interval de joc es consideraran que han estat comeses durant el partit o durant la pròrroga.

41.1.3 Els jugadors no seran expulsats degut al número de faltes comeses. En el cas dels articles 37.2.5 i 38 seran desqualificats.

41.2. Regla

41.2.1. La 7a, 8a i 9a faltes d'equip seran penalitzades amb 2 tirs lliures. La 10a falta, i les comeses per un equip posteriorment seran penalitzades amb 2 tirs lliures i possessió. Aquest article també s'aplica a les faltes antiesportives, faltes en acció de tir, i preval sobre els Articles 34 i 37, però no s'aplicarà en el cas de faltes tècniques. El jugador sobre el que es va cometre la falta serà l'encarregat de llançar els tirs lliures.

41.2.2. Si una falta amb contacte es comesa per un jugador de l'equip que tenia el control de la pilota, o el dret a disposar-ne d'ella, la penalització corresponent a aquesta falta serà un check-ball per l'equip rival.

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 administrarse, 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.

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

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

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

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

Si aproximadament al mateix temps que la primera infracció:

- S'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 check-ball.
- Un equip tenia el control de la pilota o el dret d'aquesta, es concedirà la pilota perquè aquest equip realitzi un check-ball.
- Cap equip té el control de la pilota ni el dret de tenir-la, es produeix una situació de salt entre dos. El joc es reprendrà amb un check-ball pel darrer equip defensor.

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.

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 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.

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 7).

Durant els tirs lliures aquests jugadors:

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



Figura 7: Posició dels jugadors durant els tirs lliures

- 43.2.5.** Els jugadors que no estiguin situats en el passadís de tirs lliures romandran per darrere de la prolongació de la línia de tirs lliures i de la línia de l'arc 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 check-ball, 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 check-ball, a no ser que quedin per administrar un o més tirs lliures o un servei de banda que forma part de la sanció.
- 43.3.2.** Si **es converteix un tir lliure** i la(es) violació(ns) la(es) comet(en) qualsevol jugador que no sigui el llançador:
- El punt serà vàlid.
 - La violació o violacions s'ignoraran.
- Si es tracta de l'últim o únic tir lliure, la pilota es concedirà als adversaris per realitzar un check-ball.

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 un check-ball als adversaris 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, es produeix una situació de salt. Es concedirà la pilota a l'equip defensiu.

Art. 44 Errors rectificables

44.1 Definició

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

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

44.2. Procediment general

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

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, el joc es reprendrà amb un check-ball. 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 ha 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 o tornar a ser substituït.

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

44.3 Procediment especial

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

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

- Si el rellotge del partit no s'ha engegat, es concedirà un check-ball 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. El joc es reprendrà amb un check-ball pel darrer equip defensor.
- 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 check-ball 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 aconseguix una cistella després que se li ha concedit per error un check-ball, s'ignorarà l'error.

44.3.3. Permetre al jugador equivocament 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 check-ball excepte si s'han d'administrar penalitzacions d'altres infraccions.

ÀRBITRES, AUXILIARS DE TAULA, COMISSARIS: DEURES I OBLIGACIONS

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

- 45.1. Els **àrbitres** seran 2. Estaran assistits pels auxiliars de taula i un supervisor esportiu si hi és present.
- 45.2. Els **auxiliars de taula** seran un anotador, un cronometrador i un operador del rellotge de llançament.
- 45.3. El **supervisor esportiu** s'haurà d'asseure a la taula d'auxiliars. La seva funció principal serà supervisar la feina dels auxiliars de taula i assistir als àrbitres 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.

Art. 46. Supervisor esportiu

El supervisor esportiu, si hi ha, serà l'encarregat 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'organitzador. 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. Avisar als àrbitres de qualsevol irregularitat que infringeixi les FIBA Internal Regulations, així com les Regles del Basquetbol 3X3 o les seves interpretacions.
- 46.6. Té el poder d'aturar el joc quan les condicions ho justifiquin. Podrà requerir l'atenció dels àrbitres, però el supervisor esportiu només podrà aturar el joc després d'una cistella vàlida, sense deixar cap equip en desavantatge.
- 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. S'assegurarà que els àrbitres hagin signat l'acta de joc a la fi del partit, **finalitzant** d'aquesta manera la **vinculació** dels àrbitres amb el partit. **L'autoritat** dels àrbitres **començarà** quan entrin al terreny de joc abans del partit i **finalitzarà**, quan soni el senyal del rellotge al final del partit i els àrbitres donin la seva aprovació.

- 46.10.** S'assegurarà que els àrbitres hagin anotat al revers de l'acta, abans de signar-la:
- Qualsevol incompareixença o falta desqualificant,
 - Qualsevol conducta antiesportiva dels membres de l'equip, que es durant els 5 minuts previs a l'inici del partit o entre el final del temps de joc i l'aprovació i la signatura de l'acta.

En aquest cas, el supervisor esportiu (si és present) haurà d'enviar un informe detallat als organitzadors de la competició.

- 46.11.** En cas que el supervisor esportiu no estigui present, els àrbitres es faran càrrec de les seves tasques.
- 46.12.** **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, 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 el temps del partit o de la 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** Els àrbitres seran els encarregats de realitzar el sorteig amb una moneda abans de l'inici del partit.
- 47.4** Per determinar si un contacte o violació han de ser sancionats, per cada cas, els àrbitres hauran de tenir en consideració i sospesar els següents principis fonamentals:
- L'esperit i la intenció de les regles i la necessitat de mantenir la integritat del joc.
 - Consistència en l'aplicació del concepte "avantatge - desavantatge". Els àrbitres no han d'interrompre inútilment la fluïdesa del joc amb la finalitat de sancionar un contacte personal incidental que no comporta un avantatge per al jugador responsable o que no posa l'adversari que ha sofert el contacte en una posició de desavantatge.
 - Consistència a aplicar el sentit comú en cada partit, fixant-se en les capacitats dels jugadors implicats, la seva actitud i la seva conducta durant el joc.
 - Consistència en el manteniment d'un equilibri entre el control del joc i la fluïdesa del joc i "sentir" allò que els jugadors intenten desenvolupar i sancionat allò que el joc requereix.
- 47.5.** **Els àrbitres tindran autoritat per prendre decisions sobre qualsevol aspecte que no es contempli expressament en aquesta regla.**
- 47.6.** Si un dels equips presenta una protesta, els àrbitres (si no hi ha cap supervisor esportiu present) hauran de comunicar per escrit l'incident a l'organisme organitzador de la competició, un cop rebuts els motius de la protesta.

- 47.7.** 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 continuarà sols fins al final del partit, a no ser que hi hagués la possibilitat de substituir l'àrbitre lesionant per un àrbitre qualificat. Després de consultar amb el supervisor esportiu si n'hi ha, l'àrbitre decidirà sobre la possible substitució.
- 47.8.** En tots els partits internacionals, si fos necessària una comunicació verbal per aclarir una decisió, aquesta es farà en anglès.
- 47.9.** Cada àrbitre té autoritat per prendre decisions dins dels límits de les seves tasques, però no té autoritat per a ignorar o qüestionar les decisions adoptades per l'altre àrbitre.
- 47.10.** 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 entregada (consultar annex C).

Art. 48. L'annotador: deures

- 48.1.** L'**annotador** haurà d'utilitzar l'acta del partit i guardarà un registre de:
- Els equips amb la Inscripció dels noms i números dels jugadors que participaran en el partit. Quan es comet una infracció referent als dorsals dels jugadors, avisarà l'àrbitre més proper tan aviat com sigui possible.
 - El tempteig arrossegat, anotant els llançaments i els tirs lliures aconseguits.
 - Les faltes personals sancionades a cada equip. L'annotador advertirà immediatament a un àrbitre quan cada equip hagi comés 6 faltes d'equip i també quan hagi comés 10 faltes d'equip. Així mateix, ha d'enregistrar les faltes antiesportives sancionades a cada jugador i advertir immediatament l'àrbitre principal quan un jugador hagi comés 2 faltes antiesportives i hagi de ser desqualificat.
 - Els temps morts. Comunicarà a l'àrbitre quan un equip no disposi de més temps morts durant el partit.
 - El sorteig de moneda inicial, indicant a l'acta quin equip va disposar de la primera possessió del partit.
- 48.2.** Si es descobreix un error d'anotació a l'acta:
- Durant el partit, el cronometrador esperarà a la primera pilota morta abans d'avisar als àrbitres.
 - 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 supervisor esportiu, si n'hi ha, enviaran un informe detallat als organitzadors de la competició.

Art. 49. El cronometrador: deures

49.1. El cronometrador s'encarregarà del funcionament del marcador i d'ajudar a l'anotador. En cas de discrepància entre l'acta de joc i el marcador que no pugui ser resolta, l'acta de joc de joc tindrà preferència i el marcador haurà de ser corregit.

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 partit o de la pròrroga .
- Emprarà qualsevol mitjà possible per avisar als àrbitres de manera immediata si el senyal no sona o no és escoltat.

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

- El rellotge de joc s'engegarà:
 - Durant un check-ball, quan la pilota estigui a disposició del jugador ofensiu després que el check-ball hagi estat completat.
 - Després de l'últim tir lliure encistellat, quan el nou equip atacant està en possessió de la pilota.
 - Després de l'últim tir lliure no encistellat si la pilota continua viva, quan la pilota toca o es tocada per qualsevol jugador en la pista de joc.
- El rellotge de joc s'ha d'aturar quan:
 - S'acaba el temps al final del partit, si el propi rellotge no ho fa automàticament.
 - Un equip assoleix el tempteig per guanyar el partit, ja sigui durant el temps del partit o durant la pròrroga.
 - Un àrbitre fa sonar el xiulet quan la pilota és viva.
 - 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 20 segons del temps mort.
- Farà sonar el senyal quan hagi finalitzat el temps mort.

49.4. El cronometrador també controlarà els **interval del joc** de la següent manera:

- Iniciarà el rellotge de joc tan bon punt finalitzi el temps del partit i sigui necessari disputar una pròrroga.
- Farà sonar el senyal i al mateix temps aturarà el rellotge de quan hagin transcorregut 50 segons de l'interval de joc.
- Farà sonar de nou el senyal quan hagi finalitzat l'interval.

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. Engegarà 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 check-ball, la pilota estigui a disposició del jugador ofensiu després que el check-ball hagi estat completat.

50.2. Aturarà, però no reiniciarà, amb el temps que resti visible, quan es concedeixi un check-ball 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 falta doble.
- La cancel·lació de penalitzacions iguals d'ambdós equips.
- El joc s'atura per una acció no relacionada amb cap equip, excepte que un dels equips quedés en una situació de desavantatge.

50.3. Aturarà i reiniciarà a 12 segons, amb 12 segons visibles, quan:

- La pilota entri legalment a la cistella
- L'equip que prèviament no tenia el control de la pilota disposi d'un check-ball com a conseqüència d'una:
 - Falta o violació (incloent que la pilota surti fora de banda).
 - Situació de salt.
- Un equip disposi d'un check-ball com a conseqüència d'una segona falta antiesportiva o d'una falta desqualificant.
- Després que la pilota toqui l'anella durant un tir de camp no encistellat, un últim tir lliure o una passada, si un equip obté el control de la pilota.
- Perquè el joc s'hagi aturat per una causa no atribuïble a l'equip que controla la pilota.
- Perquè s'hagin concedit tir(s) lliure(s).

50.4. S'apagarà, després de que la pilota esdevingui morta i el rellotge de joc s'hagi aturat, durant el temps de partit o la pròrroga, i hi hagi un nou control de la pilota per qualsevol equip i restin menys de 12 segons en el rellotge del partit.

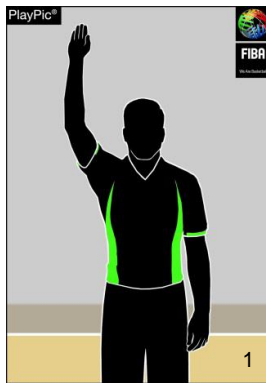
El rellotge de llançament no atura el rellotge del partit ni el joc i no causa que la pilota esdevingui morta, a menys que un equip tingui el control de la pilota.

ANNEX A - SENYALS OFICIALS

- 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. Després de les faltes, el número del jugador no s'assenyalarà a la taula, excepte en el cas de faltes antiesportives o desqualificants.
- A.3. És important que els auxiliars de taula estiguin familiaritzats amb aquestes senyals.

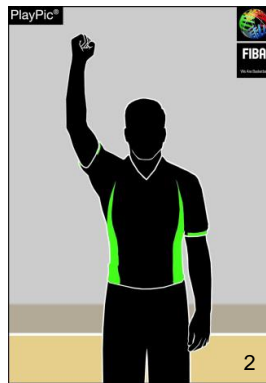
Senyals relacionades amb el temps

ATURAR EL
RELOTGE



Palma oberta

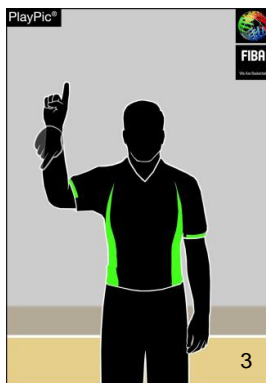
ATURAR EL
RELOTGE PER
FALTA



Un puny tancat

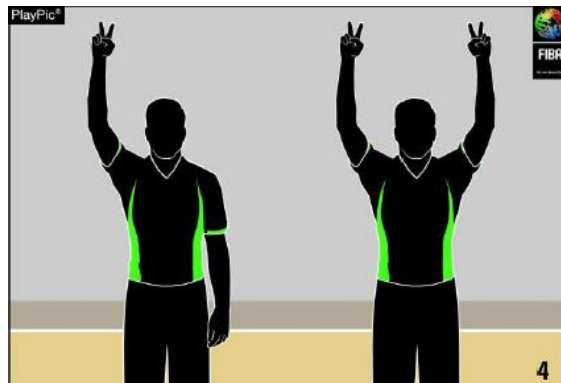
Anotació

1 PUNT



1 dit, realitzant un
moviment del canell
cap a baix

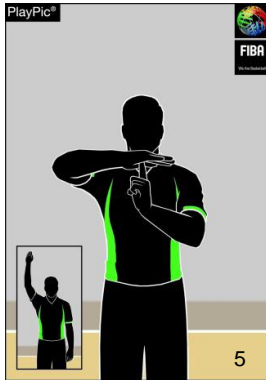
2 PUNTS



2 dits
Un braç: Intent
Ambdós braços: Cistella reeixida

Temps mort

TEMPS MORT CARREGAT



Formar una T,
mostrant el dit índex

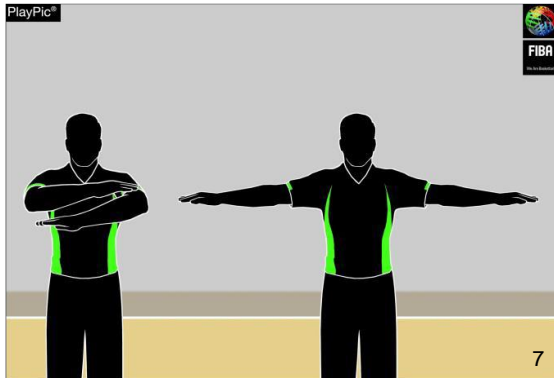
ESPECÍFIC 3X3 TEMPS MORT DE TELEVISIÓ



Punt dret tancat i puny esquerre rotant
verticalment

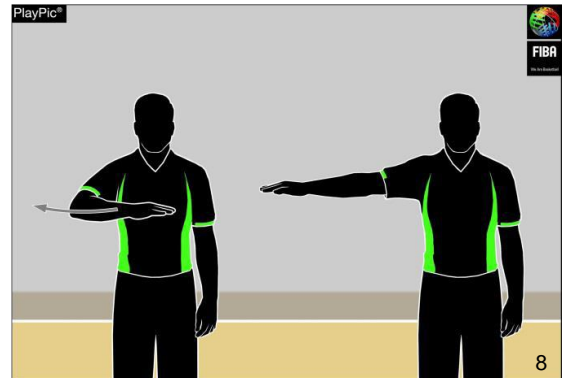
Informatives

ANULAR CISTELLA, CANCEL·LAR JUGADA



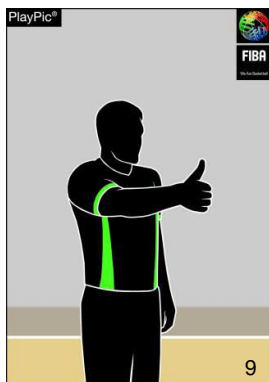
Moure els braços fent el gest de tisora,
una vegada a l'alçada del pit

COMPTE VISIBLE



Comptar mentre es mou
la palma oberta de la mà

COMUNICACIÓ



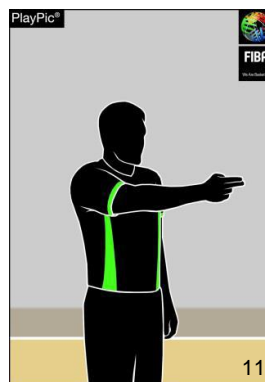
Dit polze cap a dalt

REINICI DEL RELLOTGE DE LLANÇAMENT



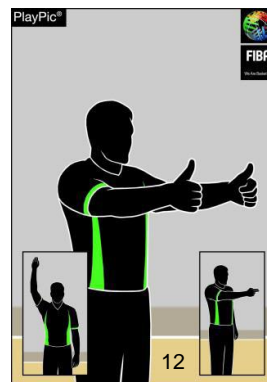
Aixecar el braç i rotar la mà amb el dit índex aixecat

DIRECCIÓ DE JOC I/O FORA DE BANDA



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

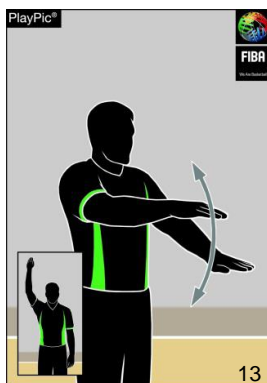
SITUACIÓ DE PILOTA RETINGUDA/SALT



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

Violacions

AVANÇAMENT IL·LEGAL



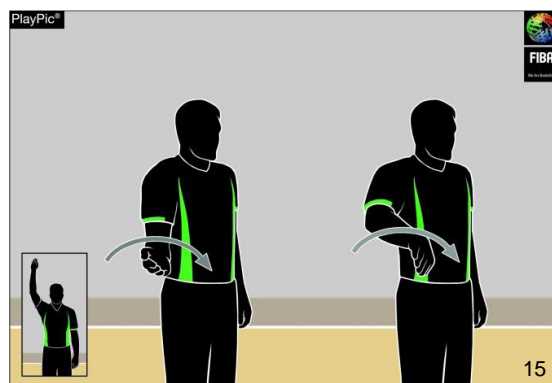
Rotar els punys

DRIBLATGE IL·LEGAL: DOBLE DRIBLATGE



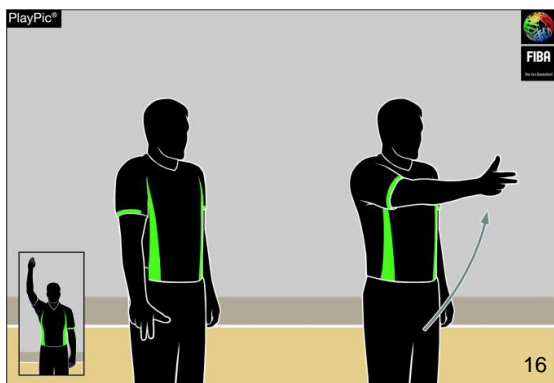
Pujar i baixar els palmells de les mans

DRIBLATGE IL·LEGAL: ACOMPANYAR LA PILOTA (PALMING)



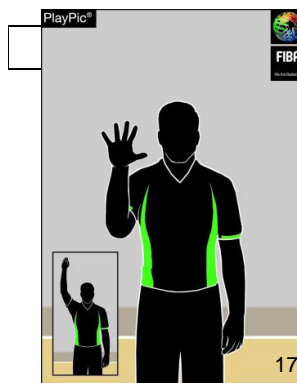
Mitja rotació amb la palma de la mà.

3 SEGONS



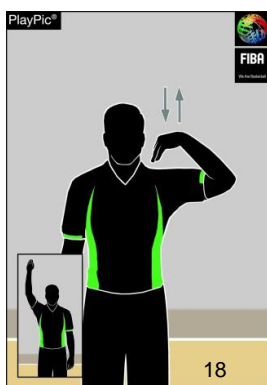
Braç estès, mostrant tres dits

5 SEGONS



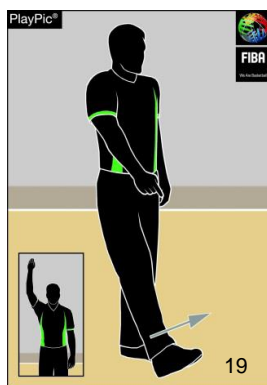
Mostrar 5 dits

12 SEGONS



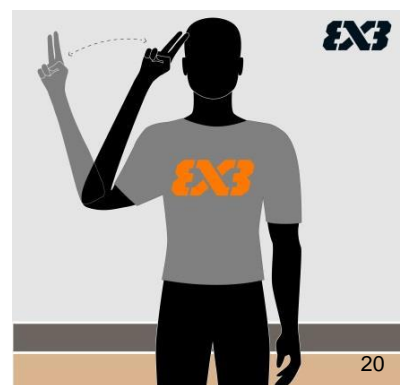
Tocar l'espatlla amb els dits

PEU INTENCIONAT



Assenyalar el peu amb el dit índex

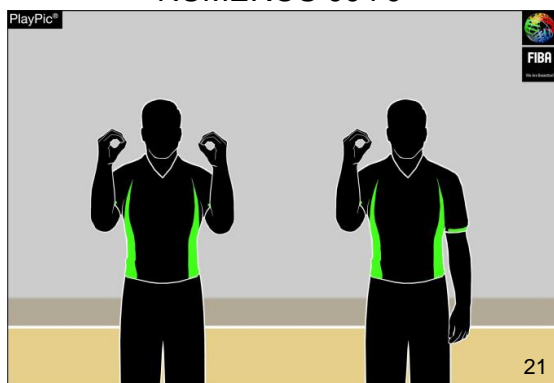
ESPECÍFIC 3X3
PILOTA NO "CLEARED"



Moviment de la mà mostrant dos dits d'esquerra a dreta

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



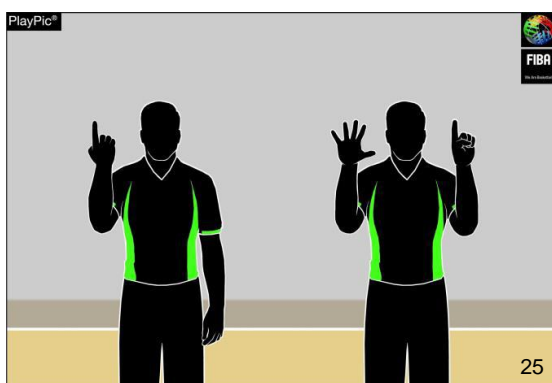
Mà dreta mostra el número 5, i la mà esquerra mostra el número de l'1 al 5

NÚM. 11 - 15



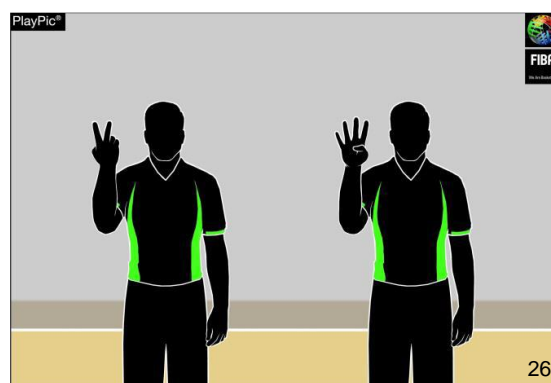
Mà dreta amb el puny tancat, mà esquerra mostra el número de l'1 al 5

NÚM. 16



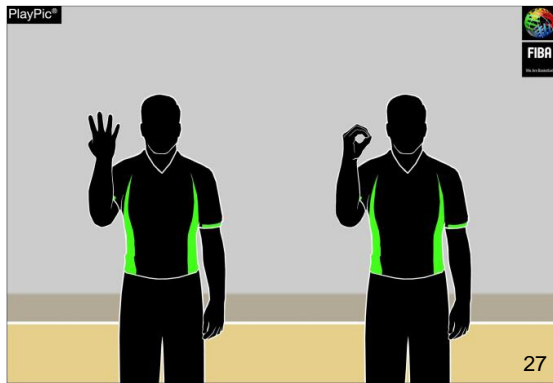
Primer, la mà amb la palma cap a l'àrbitre mostra el número 1 corresponent a la desena, després les mans obertes cap a la taula d'auxiliars mostren el número 6 de la unitat.

NÚM. 24



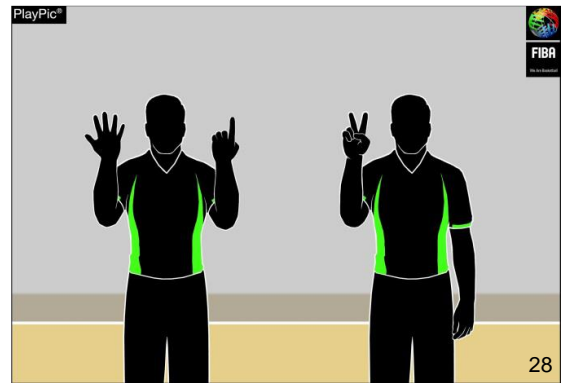
Primer, la mà amb la palma cap a l'àrbitre mostra el número 2 corresponent a la desena, després les mans obertes cap a la taula d'auxiliars mostren el número 4 de la unitat.

NÚM. 40



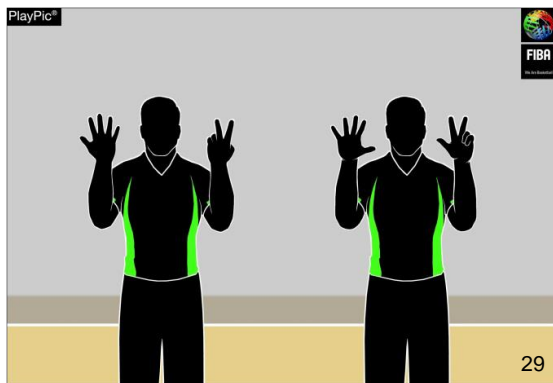
Primer, la mà amb la palma cap a l'àrbitre mostra el número 4 corresponent a la desena,
després les mans obertes cap a la taula d'auxiliars mostren el número 0 de la unitat.

NÚM. 62



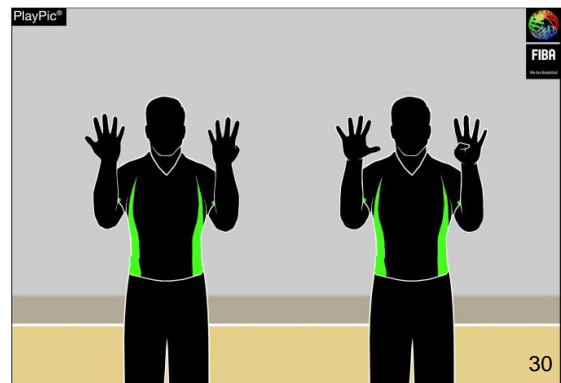
Primer, les mans amb les palmes cap a l'àrbitre mostra el número 6 corresponent a la desena,
després les mans obertes cap a la taula d'auxiliars mostren el número 2 de la unitat.

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.

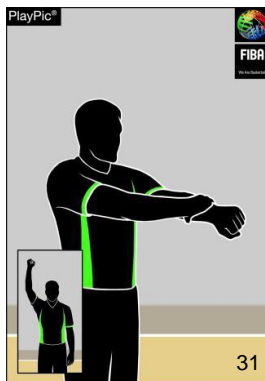
NÚM. 99



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.

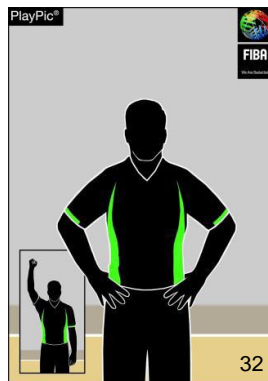
Tipus de falta

AGAFAR



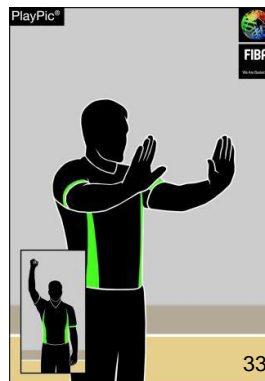
Agafar el canell cap avall

BLOQUEIG (DEFENSA) PANTALLA IL·LEGAL (ATAC)



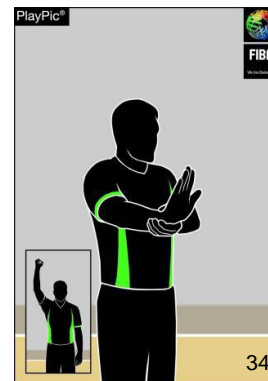
Dues mans a la cintura

EMPENTAR O CARREGAR SENSE PILOTA



Imitar l'acció d'empentar

TACTAR



Agafar-se la palma de la mà i moure endavant

ÚS IL·LEGAL DE MANS



Colpejar el canell

CÀRREGA AMB PILOTA



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

CONTACTE IL·LEGAL SOBRE LA MÀ



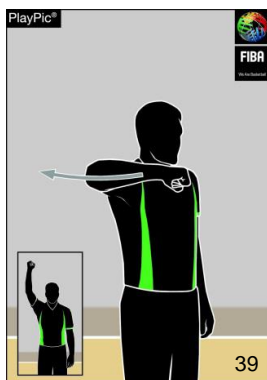
Colpejar l'avantbraç amb la palma de l'altra mà

HOOKING



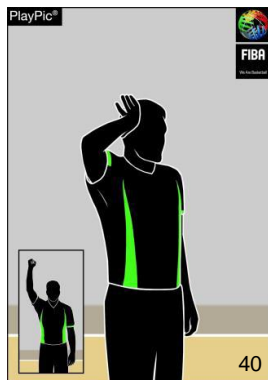
Moure l'avantbraç cap enrere

BALANCEIG
EXCESSIU
DELS COLZES



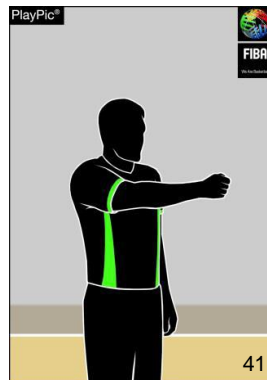
Balancejar el colze cap enrere

COP AL CAP



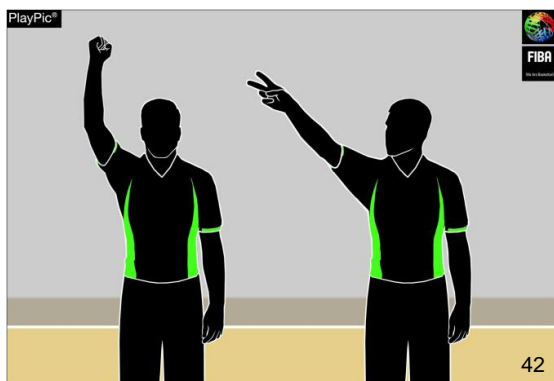
Imitar el contacte al cap

FALTA DE L'EQUIP
AMB CONTROL DE
PILOTA



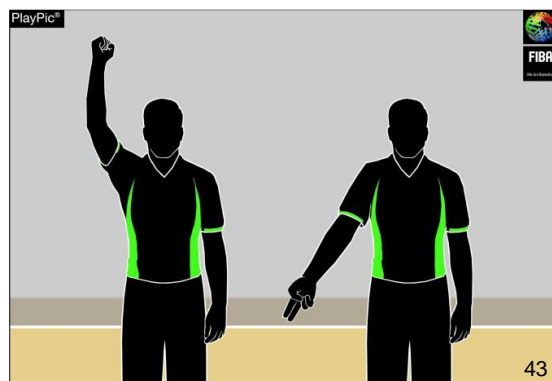
Apuntar amb el puny tancat en direcció a la cistella de l'equip infractor

FALTA EN ACCIÓ DE TIR



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

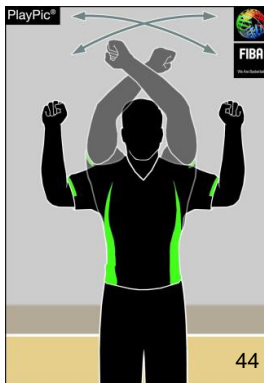
FALTA SENSE ACCIÓ DE TIR



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

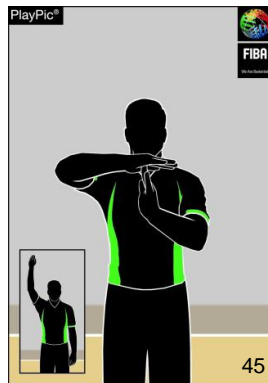
Faltes especials

DOBLE FALTA



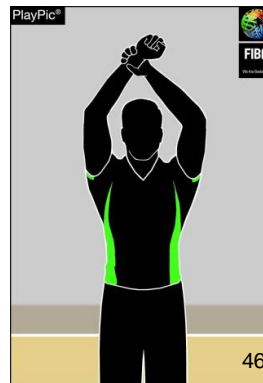
Creuar els punys tancats per sobre del cap

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

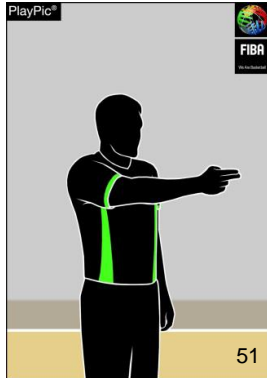
REVISIÓ D'IRS



Rotar la mà horitzontalment amb el dit índex estès

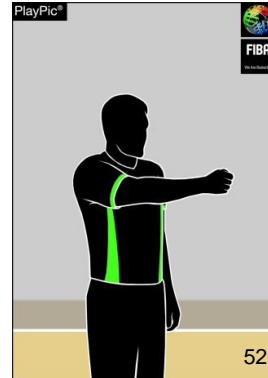
Comunicació a taula de l'administració de tirs lliures

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



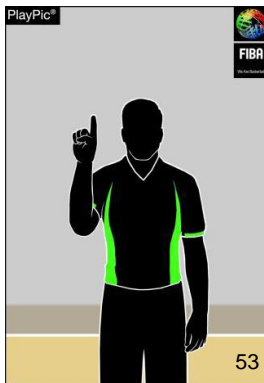
Assenyalar la direcció de joc,
amb el braç paral·lel a la línia lateral

DESPRÉS DE FALTA DE L'EQUIP AMB CONTROL DE PILOTA



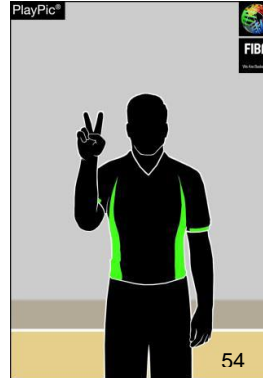
Amb el puny tancat assenyalar
la direcció de joc, amb el braç paral·lel
a la línia lateral

1 TIR LLIURE



1 dit aixecat

2 TIRS LLIURES



2 dits aixecats

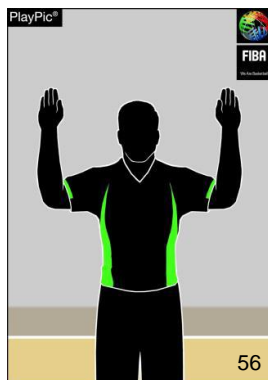
Administració de tirs lliures

1 TIR LLIURE



Dit índex aixecat

2 TIRS LLIURES



Els dos braços
aixecats, amb els dits
junts

- B.1.** La Figura 9 mostra l'acta oficial de 3X3 de la FIBA.
- B.2.** Aquesta acta consisteix en un únic original pels organitzadors de la competició 3x3.

Nota:


1. L'annotador farà servir bolígrafs color BLAU O NEGRE per realitzar totes les anotacions.
2. L'acta es podrà preparar i confeccionar de forma electrònica.

B.3. Abans del partit l'annotador 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, el citat en primer lloc al calendari. L'altre equip serà **l'equip B**.

B.3.2. Posteriorment reflectirà:

- El nom de la competició.
- La categoria del partit disputat.
- El número del partit.
- La data, hora i la població on es juga el partit.
- El nom dels àrbitres.



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
FIBA 3X3 SCORESHEET



Team A <u>Turkmenistan</u>	Team B <u>China</u>
----------------------------	---------------------

Competition	FIBA 3x3 World Cup 2019	Date	18/06/2019	Referees	#1 Vlad GHIZDAREANU
Category	Women				#2 Glenn TUITT
Game No.	Pool A game 10	Time	16:00	Court	Main Court

Figura 10: 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'annotador inscriurà el nom de cada jugador i les inicials, seguint l'ordre del número de les samarretes, fent servir el llistat de jugadors i números facilitat per l'entrenador o el representant de cada equip.
- B.3.3.2.** 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.
- B.4. Temps morts**
- B.4.1.** Els temps morts concedits s'anotaran a l'acta enregistrant una "X" a l'espai indicat sota el nom de cada equip.
- B.4.2.** Al final del partit les caselles no utilitzades s'anul·laran amb 2 línies horitzontals paral·leles..
- B.5. Personals**
- B.5.1.** Les faltes de jugador poden ser de personals, tècniques, antiesportives o desqualificants.
- B.5.2.** Les comeses pels substituïts poden ser tècniques o desqualificants.

B.5.3. Només les faltes antiesportives o desqualificants s'anotaran a l'acta, de la següent forma:

B.5.3.1. Falta antiesportiva d'un jugador: "U".

B.5.3.2 Falta desqualificant d'un jugador o d'un substitut: "D".

B.5.4 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.6. Faltes d'equip

B.6.1. 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. En cas de faltes antiesportives o desqualificants, l'anotador marcarà amb una 'X' la casella corresponent, i amb una 'X' encerclada la casella següent.

B.6.2. Al final del partit l'anotador inutilitzarà els espais que no s'hagin fet servir amb 2 línies horitzontals paral·leles.

B.7. Tempteig arrossegat

B.7.1. L'anotador portarà un registre cronològic dels punts anotats per cada equip.

B.7.2. L'acta de joc té 2 columnes pel tempteig arrossegat.

B.7.3. Cada columna 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 (23 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 d'1 punt.
- un punt gruixut (●) per tots els tirs lliures encistellats,
- dibuixarà un cercle per les cistelles de 2 punts anotades

Sobre el número total de punts acumulats per l'equip que acaba d'encistellar.

- **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	1	
9	2	2	23	
0	3	3	15	
9	4	4	17	
11	5	5	15	
0	6	6	15	
11	●	7	15	
11	●	8		
11	●	9	23	
	10	10	23	
0	11	11	15	
11	12	12		

Figura 11:
Tempteig arrossegat

B.8. Tempteig arrossegat: instruccions addicionals

- B.8.1. Un llançament de camp anotat de forma accidental a la pròpia cistella s'inscriurà com si hagués estat encistellada pel darrer jugador atacant que va tenir control de la pilota.
- B.8.2. 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.8.3. Al final del partit, l'anotador traçarà una línia horitzontal per sota dels punts i del número del jugador que els hagi anotat.
- B.8.4. 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 al supervisor esportiu (si hi és) i a l'àrbitre principal tan aviat com la pilota estigui morta i el rellotge de partit aturat.
- B.8.5. 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. El supervisor esportiu (si hi és) o l'àrbitre serà l'encarregat de signar les correccions. Altres correccions hauran de ser recollides en un informe al dors de l'acta de joc.

B.9 Tempteig arrossegat: final del partit

- B.9.1. Al final del partit o de la pròrroga, l'anotador inscriurà el tempteig total de cadascun dels equips al final del temps de joc del partit, i de la pròrroga (en cas que es disputés), a l'apartat corresponent de la part inferior de l'acta.
- B.9.2. 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.
- B.9.3. Tots els auxiliars inscriuran el seu nom sencer en lletres d'impremta a l'acta.
- B.12.6. Els àrbitres seran els darrers 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 un jugador signi l'acta sota protesta (fent servir l'espai 'Signatura en cas de protesta'), els auxiliars de taula i els àrbitres romandran a disposició de supervisor esportiu, fins que aquest els autoritzi a marxar.

Score (after regular time)	A	17	B	17
Score (after overtime)	A	18	B	19

Figura 12: Tempteig final a l'acta



**Federació Catalana
de Basquetbol**

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

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