

## IDEARI DEL MINIBÀSQUET

El "biddy-basket" va néixer a Estats Units al 1950, obra de Mr. Joy Archer, com un joc per a nens i nenes menors de 12 anys, que en practicar-ho descobrien el basquetbol de manera agradable i amena. Al 1962 Vicente Zanon i els membres de la revista "Rebote" varen rebatejar aquest esport amb el nom de Minibàsquet, que és mundialment reconegut.

Aquestes regles tenen l'objectiu d'adaptar les normes del basquetbol al procés de maduració dels joves jugadors, havent d'utilitzar una metodologia que beneficiï el millor desenvolupament, tant tècnic com humà, dels jugadors.

La FCBO, amb l'ajuda de nombrosos col·laboradors i entitats esportives, pretén, amb aquestes Regles de Joc, fruit del I Congrés del Minibàsquet, recollir els gairebé 50 anys d'experiència des de que es produí la implantació d'aquest joc a Catalunya.

És recomanable que els jugadors de Minibàsquet siguin aproximadament de la mateixa edat, cosa que permet una tasca prolongada i sense les ruptures que provoquen les grans diferències físiques existents entre nois i noies de diferents edats en aquest període del seu desenvolupament.

Tot i que la competició, federada, sigui la principal motivació en la pràctica de qualsevol esport, l'aspecte educatiu i pedagògic, així com el lúdic, tot emmarcat en una bona metodologia tècnica, hi juguen un paper decisiu. El concepte d'una sòlida experiència d'aprenentatge en un entorn amistós és molt important. Els "minibasquetbolistes" faran progressos més ràpids si adquireixen uns bons fonaments des de l'inici de les seves primeres passes.

No solament els jugadors estan en fase de formació, també els entrenadors i els àrbitres ho estan. És per aquesta raó que junts s'han d'impregnar de l'esperit i de la filosofia del Minibàsquet, on tots tenen cabuda. Per això les regles NO poden ésser aplicades estrictament, però caldrà que tots els qui hi participin respectin les regles amb un desig de perfecció, i no per por a la sanció.

Els entrenadors són veritables educadors i pedagogs, i no solament tenen una feina de formació en l'aspecte tècnic, sinó també en l'humà. Ja que es tracta de nois i noies tan joves, l'actitud dels entrenadors els fa un gran impacte, de manera que sovint l'entrenador és un ídol per als jugadors. Per això és tan important que tots ens conscienciem que les bones maneres i la bona conducta són vitals per al progrés del jugador.

Per altra banda, els àrbitres també hi tenen la seva part de responsabilitat. L'àrbitre, més que un jutge, és un educador que ajuda els nois a corregir-se i els assessora en l'aprenentatge tècnic. D'altra banda mitjançant l'arbitratge de cada cap de setmana els pot ajudar a anar coneixent les regles de joc, afavorint conjuntament la imatge de l'àrbitre pedagog i formador.

A la vegada que els àrbitres també s'estan formant, hauran d'ésser tolerants en relació a les infraccions sense importància que no suposin un avantatge per a l'infractor.

Encara que tècnicament el Minibàsquet sigui un joc sense contactes, és important assenyalar solament aquelles faltes que tinguin una influència directa en el joc i siguin producte d'una mala concepció dels fonaments de defensa. Les regles de conducta han de tenir un compliment rigorós i exemplar.

## **ESPERIT DE LES REGLES DE JOC**

A part dels principis bàsics de conducta (respecte al company, al jugador/a l'adversari, a l'àrbitre...) i de l'ideari del Minibàsquet, la FCBQ pretén introduir aspectes tècnics que afavoreixin l'ideari d'aquest i transmeti l'esperit d'aquestes Regles de Joc a totes les implicacions en aquest esport. L'objectiu de qualsevol regla de joc dels diferents esports, a més dels aspectes tècnics, educatius, etc., és satisfer les necessitats del públic al que va dirigit l'esport de referència, en aquest cas el nen/a. Com tot instrument, les regles de joc no són ni bones ni dolentes per si mateix, sinó que allò que les fan mateixes i bones o dolentes, és la capacitat i la voluntat de tots per aplicar-los d'una manera justa, utilitzant la metodologia necessària i pensant que el receptor d'aquesta tasca conjunta d'entrenador i àrbitre, és el jugador.

Les Regles de Joc estan basades en uns principis o valors genèrics que són els següents:

### **VALORS ESPORTIUS**

- És més important la progressió que la victòria.
- Tots han de jugar i participar el màxim possible
- No a la defensa de zona , cada jugador ha de defensar al seu par.
- Sí a la competició, però regularitzada a minimitzar l'impacte del resultat

### **VALORS HUMANS**

- Saber valorar el joc com el que és. Es més important divertir-se que guanyar.
- Afavorir la convivència entre els contraris desenvolupant l'amistat i el joc net.
- Respectar a tots els participants.
- Crear hàbits de conducta.
- Les Regles com a eina de formació integral (jugadors, entrenadors, clubs, àrbitres, pares).

El principi de "tots han de jugar i participar el màxim possible " és extremadament important, però no solament s'ha de jugar sinó "participar", fruit d'això va ser plantejat el sistema de vuit (8) períodes de sis (6) minuts, amb la finalitat de jugar com a mínim tres (3) períodes i com a màxim cinc (5) períodes, aconseguint no solament que juguïn tots, sinó que la seva participació en el col·lectiu sigui més homogenia. Afavorint la col·lectivitat , el grup, abans que la individualitat

Pel que fa a les defenses il·legals, entenem que ho són qualsevol tipus de zona. Aquest tipus de defensa provoca que els nens es trobin davant una estructura que els impedeix de jugar, i els obliga a efectuar accions tècniques que per la seva especial estructura física no podran executar mai correctament, cosa que es contradiu amb el primer punt d'aquests principis en el qual s'especifica que és més important la progressió que el triomf.

Per contra, una defensa individual, a part d'ésser preferible des d'un punt de vista metodològic, ajuda en el procés d'aprenentatge i de lluita per una posició millor, crea ambició de joc i un esperit de lluita de conjunt., cadascú ha d'estar amb el seu par. El "pressing" en tot el camp, no és recomanable si s'aplica contra un equip que va perdent per una diferència considerable en el marcador. Quan es dona aquesta situació és bo que l'entrenador/a es plantegi fer jugar aquells jugadors que habitualment juguen menys.

Els vuit períodes s'iniciaran amb el marcador zero a zero. El resultat final del partit serà la suma dels vuit parcials. Es pot donar el cas que al final del partit l'equip que hagi guanyat menys períodes sigui el guanyador en el resultat final del partit. Es busca la motivació de poder guanyar un període, i que tots els períodes tinguin incidència en el resultat final del partit.

Per tant, el Minibàsquet pretén ser un esport que fomenta l'amistat, el joc net i d'equip, i que encamina tots els que hi participen a continuar practicant el bàsquet en la seva vida adulta.

Com a model a implantar de regla de bona conducta i educació, s'implanta la salutació entre tots els participants abans i després del partit. Tanmateix els jugadors hauran d'aixecar la mà per reconèixer les faltes sancionades per l'àrbitre.

Al llarg de tot aquest text de les Regles de Joc del Minibàsquet, 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. Es tracta solament de simplificar.

## REGLA Núm. 1 EL JOC

### **Art. 1 - Minibàsquet**

El Minibàsquet és un joc entre dos equips, que es basa en el basquetbol, per a nois i noies que tinguin onze anys o menys, l'any d'inici de la competició. Les dimensions del terreny de joc, així com l'alçària dels cercols, la mida dels taulers i la grandària i el pes de la pilota estan adaptats a l'edat.

L'objectiu de cada equip és introduir la pilota a la cistella de l'equip contrari i evitar que l'altre equip obtingui el control de la pilota o encistelli, d'acord amb el text i l'esperit de les presents regles del joc.

## REGLA Núm. 2 INSTAL·LACIONS I MATERIAL

### **Art. 2 - Dimensions del terreny de joc**

1. El terreny de joc ha de ser una superfície rectangular, llisa i dura, sense obstacles.

Les dimensions del terreny de joc han de ser:

Màxim: 25,60 m. x 15 m.

Mínim: 20 m. x 12 m.

Entre el màxim i mínim de les mesures que es donen anteriorment, es permetran altres dimensions sempre que siguin proporcionals.

2. **El terreny de joc** ha de ser delimitat per línies clares i han d'ésser traçades de forma que siguin perfectament visibles i han de tenir 0,05 m. d'amplada.
3. Les línies que delimiten el terreny en el sentit longitudinal s'anomenen **línies de banda**, les que el delimiten en el sentit de l'amplitud s'anomenen **línies de fons**.

4. Hi haurà **dues zones de banqueta d'equip**, situades fora del terreny de joc, al mateix costat que la taula d'anotadors i que les banquetes dels equips (vegeu la figura 1)

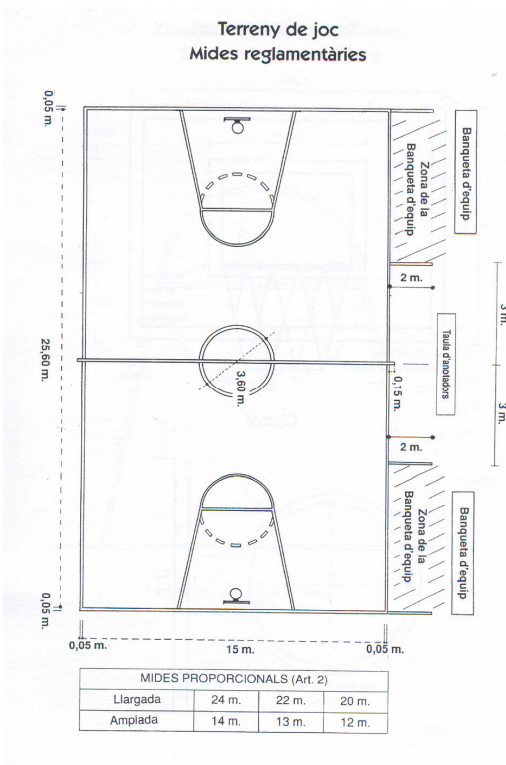


Fig. 1

5. Al terreny de joc es dibuixen les línees de tirs lliures, àrees restringides i passadissos de tirs lliures, com mostra la Figura 2

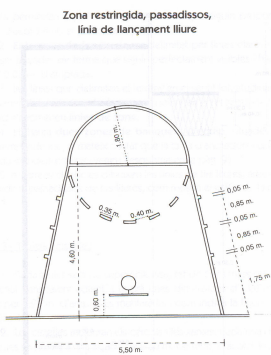


Fig. 2

**Art. 3 - Taulers i cistelles**

1. Cada tauler serà de superfície llisa, fet de fusta massissa o de material transparent adient, i tindrà unes dimensions d'1'20 m. de llarg per 0'90 m. d'ample. Es muntarà tal i com indica la figura 3.

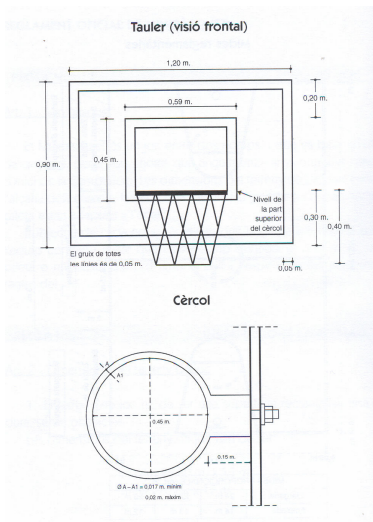


Fig. 3

2. Les cistelles inclouran els cercols i les xarxes. Cada una de les cistelles se situarà a una alçada de 2'60 m. de terra, d'acord amb la figura 4.

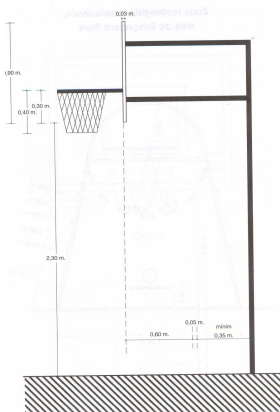


Fig. 4

#### **Art. 4 - La pilota**

1. La pilota de joc serà esfèrica amb la superfície externa de cuir, goma o material sintètic; tindrà una circumferència entre 68 i 73 cm. i el pes oscil·larà entre 450 i 500 grams.
2. La pilota haurà de reunir les característiques aprovades per la FCBQ. En el cas que l'equip local no disposés d'una pilota d'aquelles característiques, el partit s'haurà de jugar amb la pilota reglamentària que pugui dur l'equip visitant. En qualsevol altre cas el partit es jugarà amb la pilota més adient que estimi l'àrbitre, per tal de no haver de suspendre el partit.

#### **Art. 5 - Equipament tècnic**

Els equips locals hauran de preveure l'equipament tècnic següent per poder desenvolupar el partit:

- 1) El cronòmetre de joc.
- 2) Els indicadors numerats de l'1 al 5 per assenyalar el nombre de faltes comeses per un jugador.
- 3) Un altre cronòmetre per mesurar els temps morts.
- 4) Un marcador visible pels participants per a indicar progressivament el resultat de cada període.
- 5) Dispositiu o bandera de faltes d'equip (pel 8é període).
- 6) El model d'acta serà la de color verd.

### **REGLA Núm. 3 JUGADORS, SUPLENTS I ENTRENADORS**

#### **Art. 6 - Els equips**

1. **Cada equip** es compon d'un màxim de 12 jugadors i un mínim de 8, i d'un entrenador. Cada equip pot tenir un ajudant d'entrenador.
2. Si els equips presenten 5, 6 ó 7 jugadors, serà potestat de l'equip que infringeix la norma per disputar o no el partit, així com el format del partit que es disputi, o fins i tot per retirar-se a mig partit. En qualsevol cas l'àrbitre farà constar aquesta circumstància al dors de l'acta del partit.
3. Es considerarà jugador, qualsevol membre d'un equip que es trobi en el terreny de joc i estigui autoritzat a jugar, altrament es tractarà d'un suplent.
4. Un dels jugadors serà designat com a capità.

5. **Un jugador no ha d'abandonar el terreny de joc** per obtenir un avantatge deslleial; si ho fa, se li haurà d'assenyalar una falta tècnica.
6. En tots els partits, el primer equip designat per jugar (equip local), tindrà la banqueta i la seva cistella a l'esquerra de la taula dels anotadors, de cara al terreny de joc. Però si els dos equips estan d'acord, poden intercanviar les banquetes d'equip i/o les cistelles.

### **Art. 7 - Els entrenadors**

1. L'entrenador és el director de l'equip.
2. Pot haver-hi un ajudant d'entrenador.
3. L'entrenador pot aconsellar els jugadors des de la banda i és el responsable de les substitucions dels jugadors i de sol·licitar els temps morts. Serà també responsable del comportament dels jugadors, els suplents o els acompanyants, i mantindrà una actitud respectuosa vers tots els participants en el partit.

### **Art. 8 - Uniformes de joc**

1. Tots els jugadors d'un equip portaran l'uniforme amb els mateixos colors i numerats per la part davantera i posterior de la samarreta.
2. Només es podrà utilitzar els números del 4 al 25, del 30 al 35, del 40 al 45 i del 50 al 55.
3. En cas que, a parer dels àrbitres, el color dels uniformes de joc d'ambdós equips puguin ocasionar confusions, caldrà canviar la samarreta de l'equip visitant que, per si de cas, caldrà que es desplaci sempre amb l'oportú recanvi d'uniforme.

## **REGLA Núm. 4 L'EQUIP ARBITRAL I ELS SEUS DEURES**

### **Art. 9 - Els àrbitres**

1. El partit serà dirigit per un àrbitre, assistit per un anotador i un cronometrador, com indiquen les bases de competició de la FCBQ.
2. Excepcionalment es podrà autoritzar que els partits siguin dirigits per dos àrbitres, un àrbitre principal i un auxiliar.

3. Els àrbitres són els únics responsables de l'aplicació del Regles de Joc, del seu esperit i de la seva interpretació.
4. L'àrbitre farà sonar el xiulet sempre que assenyali una infracció o ho consideri necessari, fent conèixer la seva decisió. És aconsellable donar una explicació d'allò assenyalat, amb la finalitat d'ajudar els participants a comprendre les regles.
5. L'àrbitre té facultat per adoptar qualsevol decisió sobre qualsevol punt que no estigui previst o especificat en aquestes regles, prenent com a base les Regles de Joc Oficials de Basquetbol editades per la FIBA i els acords de l'Assemblea de la FCBQ.

#### **Art. 10 - L'annotador**

1. L'annotador és el responsable de l'acta del partit.
2. Farà l'enregistrament cronològic dels punts obtinguts i anotarà les cistelles reeixides i els llançaments lliures reeixits. També anotarà les faltes comeses, assenyalades per l'àrbitre, i aixecarà els indicadors de personal per mostrar el nombre de faltes comeses per cada jugador.

#### **Art. 11 - El cronometrador**

1. El cronometrador és el responsable de controlar el temps de joc i d'indicar el final de cada període, utilitzant el rellotge del partit segons estipulen aquestes Regles de Joc.
2. El cronometrador aturarà el cronòmetre del partit només en les següents situacions:
  - a) final de cada període,
  - b) temps mort,
  - c) quan un jugador comet la cinquena falta o bé és sancionat amb una falta desqualificant,
  - d) per indicació de l'àrbitre (jugador lesionat, pilota allunyada del camp...)
  - e) quan té lloc una infracció de les regles de joc o quan la pilota surt per la línia de banda si prèviament s'havia sol·licitat un temps mort o una substitució,
  - f) per falta penalitzada amb llançament/s lliure/s.

3. El cronometrador engegarà el cronòmetre del partit:
  - a) en un salt entre dos, si és a l'inici de període, quan la pilota és tocada per primer cop per un jugador,
  - b) quan un jugador toca la pilota després d'un servei des de la línia de fons o de banda,
  - c) després d'un llançament lliure no reeixit, quan la pilota és tocada per un jugador.

## **REGLA Núm. 5 REGLES DE JOC**

### **Art. 12 - Temps de joc**

1. El temps de joc d'un partit tindrà vuit (8) períodes de 6 minuts, amb un total de 48 minuts, amb un interval de un (1) minuts entre ells. Cada part es divideix en quatre (4) períodes de sis (6) minuts amb un interval obligatori de tres (3) minuts entre el quart i cinquè període.
2. Cada equip disposarà de dos temps morts per partit, amb la limitació de no poder demanar els dos al mateix quart, i un per període extra. El temps mort haurà d'ésser demanat per l'entrenador o el seu ajudant, i la durada màxima serà d'un minut.
3. Els temps morts es podran concedir després que l'àrbitre faci sonar el xiulet per qualsevol infracció de les Regles. (No es podrà concedir temps morts després de cistella)
4. Si al final del partit el resultat és d'empat, es jugarà un o tants períodes extres com siguin necessaris de tres (3) minuts fins a determinar l'equip guanyador.

### **Art. 13 - Començament del partit**

1. Tots els períodes s'iniciaran amb un salt entre dos al cercle central. L'àrbitre llançarà la pilota entre dos adversaris qualssevol.
2. Al començament del 5è període cal que els equips canviïn de camp.
3. A l'inici del partit, a la mitja part i abans de la pròrroga, els equips tenen el dret d'entrenar-se en la meitat del terreny on hi ha la cistella de l'adversari, si hi ha temps.

### **Art. 14 - Salt entre dos**

1. Un salt entre dos té lloc quan l'àrbitre llança la pilota verticalment entre dos adversaris en un dels cercles.
2. Mentrestant els altres jugadors han de romandre fora del cercle fins que la pilota sigui tocada per un dels dos saltadors.
3. La pilota pot ser colpejada amb les mans un màxim de 2 vegades per un o ambdós jugadors després que la pilota hagi assolit la màxima altura.
4. Si hi ha una violació d'un dels saltadors, la pilota s'atorgarà als adversaris per posar-la en joc des de la línia de banda.
5. Si la violació és comesa pels jugadors de tots dos equips, s'ha de repetir el salt.

### **Art. 15 - Encistellada i el seu valor**

1. **Una cistella és reeixida** quan la pilota viva penetra en el cercol per la part superior i s'hi queda o bé hi passa a través. Si la pilota s'introdueix per la part inferior de la cistella, es comet una violació de l'últim jugador en tocar-la.
2. Un tir des del terreny de joc compta per a l'equip que ataca la cistella a la qual s'ha llançat la pilota, de la següent forma:
  - a) **Un bàsquet de llançament lliure** val un (1) punt.
  - b) **Un bàsquet de camp** val dos (2) punts, si es fa dins de la zona de 3".
  - c) **Un bàsquet de camp** val tres (3) punts, si el llançament es fa des de fora de la zona de 3" i es finalitza sense trepitjar dins de la zona de 3".  
Veure figura 5.

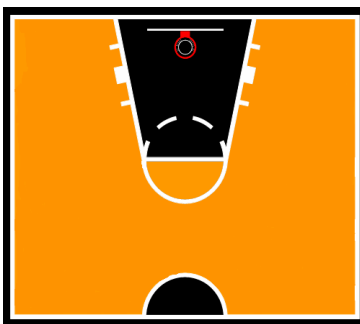


Fig. 5

### **Art. 16 - Final del partit o d'un període i resultat del partit**

1. El partit o període acaba quan el cronometrador fa sonar el senyal que indica el final del temps de joc.
2. Si durant el partit un equip queda amb menys de 2 jugadors, es donarà per acabat el joc.
3. Cada període s'iniciarà amb el resultat de 0-0 al marcador. Un cop finalitzat el partit es farà la suma dels resultats parcials dels vuit períodes i s'obtindrà el resultat final del partit.

### **Art. 17 - Partit empatat**

1. Si al final del partit el resultat és d'empat, es jugarà un període extra de tres (3) minuts a fi de determinar l'equip guanyador. Si, després d'aquest període, l'empat persisteix, es jugaran successivament períodes de tres (3) minuts fins que un dels equips guanyi.

## **REGLA Núm. 6 ACTUACIONS DELS JUGADORS**

### **Art. 18 - Actuacions**

1. Tots els jugadors jugaran des del començament d'un **mínim de tres períodes** i un **màxim de cinc**.
2. Pel que fa al compte dels períodes màxims en què pot actuar un jugador es considerarà que ha participat en un període quan hi ha intervingut, ni que sigui durant un mínim de temps.

### **Art. 19 - Substitucions**

1. No es concediran substitucions en els set primers períodes, excepte per canviar un jugador lesionat, desqualificat o que hagi comès la seva cinquena falta personal; als quals és necessari substituir sempre que es disposi de jugadors per fer-ho, malgrat que amb la substitució s'infringeixi la norma que regula l'actuació dels jugadors i sense perjudici de la responsabilitat que s'incorri per aquest fet.
2. En el vuitè període es podran concedir substitucions, sempre que la pilota estigui morta com a conseqüència d'una senyalització de l'àrbitre.

3. En cas d'inscriure 12 jugadors en acta, el jugador que jugui el seu tercer quart en el 8è període, no podrà ser substituït.

### **Art. 20 - Com es juga la pilota**

1. En el Minibàsquet **la pilota es juga amb les mans**. La pilota pot ser passada, llançada, rodada o es pot botar en qualsevol direcció dintre dels límits de les regles de joc.
2. Constitueixen violacions: córrer amb la pilota sense fer-la botar, donar-li una puntada de peu intencionadament o picar-la amb el puny.
3. Tocar la pilota accidentalment amb el peu o la cama no és una violació.

## **REGLA Núm. 7 INFRACCIONS I SANCIONS**

### **Art. 21 - Violacions**

1. Una violació és una infracció de les regles de joc que no quedarà reflectida en l'acta.
2. Quan es cometi la infracció, l'àrbitre la xiularà i l'equip adversari podrà fer el servei de banda o de fons tan ràpid com ho desitgi sense que aquest hagi de tocar la pilota. L'àrbitre, però, vetllarà perquè aquest servei es faci en l'indret més proper on s'hagi comés la violació.

### **Art. 22 - Serveis**

- A) Després d'una cistella de camp o de l'últim tir lliure aconseguit:
  - 1) Qualsevol adversari de l'equip que acaba de marcar, posa la pilota en joc des de qualsevol lloc darrere de la línia de fons en la que s'ha aconseguit cistella.
  - 2) El jugador que treu de fons pot passar la pilota a un company que es troba darrere de la línia de fons.
  - 3) El jugador que treu ha de passar a un company des de darrere del terreny de joc abans de cinc (5) segons, entenent que, en el cas 2 anterior, el compte s'inicia quan el primer jugador té la pilota a la seva disposició.

- 4) Els adversaris del jugador encarregat del servei no han de tocar la pilota quan aquesta ha passat a través de la cistella.

Excepció:

- 1) Després del tir o tirs lliures, a conseqüència d'una falta que comporti posteriorment possessió de pilota pel mateix equip que llança el tir lliure, la pilota es posarà en joc des de la línia lateral a l'altura de mig camp.
- B) Després d'una infracció o parada de joc, aquesta s'ha de reprendre amb un servei:
- a) Un jugador encarregat del servei ha de situar-se fora del terreny de joc, on indiqui l'àrbitre, en el lloc més proper on s'ha produït la infracció o on s'ha aturat el joc, EXCEPTE DES DE DARRERE DEL TAULER MATEIX.
- b) L'àrbitre vetllarà perquè l'adversari faci el servei de banda o fons en l'indret més proper d'on s'ha comès la violació, sense la necessitat d'haver de tocar la pilota.
- c) El jugador que efectua el servei no podrà donar més d'una passa normal lateralment, en una sola direcció, sí es pot donar cap enrere, abans que la pilota deixi les seves mans.
- C) Un jugador que realitza un servei NO HA DE VIOLAR les següents DISPOSICIONS:
- 1) Tocar la pilota en el terreny de joc abans que la toqui un altre jugador.
- 2) Entrar en el terreny de joc o trigar més de cinc (5) segons abans de deixar anar la pilota.
- 3) Passar la pilota per sobre del tauler.
- 4) Deixar que la pilota toqui l'exterior del terreny de joc o que es recolzi en els suports de la cistella o entri en la cistella abans que la toqui un jugador en el terreny de joc després de realitzar el servei.

Una infracció de les Regles A.3, B.3 i C, és una violació.

**Art. 23 - Posició del jugador**

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

2. Quan s'enlaira a causa d'un salt, se'l considera en el lloc on era abans del salt, tant si es tracta dels límits del camp, de la línia de mig camp, de la línia de llançaments lliures o de les línies que delimiten el passadís dels tirs lliures.

#### **Art. 24 - Jugador fora de banda - pilota fora de banda**

1. **Un jugador està fora de banda** quan toca a terra, sobre o fora de les línies que delimiten el terreny de joc.
2. **La pilota està fora de banda** quan toca:
  - a) un jugador o qualsevol altra persona que estigui fora del terreny de joc; o
  - b) el terra o qualsevol altre objecte sobre o fora dels límits del terreny de joc; o
  - c) els suports o la cara posterior dels taulers.
3. Si la pilota surt fora després d'haver tocat l'àrbitre o alguna altra cosa, es considerarà que ha estat posada fora del terreny de joc per l'últim jugador que l'ha tocada abans no sortís.
4. Si hi ha dubtes sobre l'equip responsable del fora de banda els àrbitres hauran de xiular salt entre dos, al cercle més proper d'on s'ha comès la infracció.

#### **Art. 25 - Avançar amb la pilota**

##### **A. Definicions**

1. Hi ha PIVOT quan un jugador que té una pilota viva a les mans desplaça el mateix peu una o més vegades en qualsevol direcció i l'altre peu, anomenat peu de pivot, conserva el seu punt de contacte amb el terra.
2. **PROGRESSAR IL·LEGALMENT** amb la pilota (dins el terreny de joc) és moure un o tots dos peus en qualsevol direcció portant la pilota a les mans i sobrepasant els límits definits per aquest article.

##### **B. Establiment d'un peu de pivot**

1. Un jugador que rep la pilota quan té TOTS DOS PEUS A TERRA pot emprar QUALSEVOL PEU com a peu de pivot. En l'instant en què aixeca un dels peus l'ALTRE esdevé el peu de pivot.

2. Un jugador que rep la pilota mentre **ES MOU O ESTÀ BOTANT** pot aturar-se i establir un peu de pivot de la següent forma:
  - a. **SI TÉ UN PEU en contacte amb el terra:**
    1. AQUEST PEU esdevé el peu de pivot en l'instant en què l'altre peu toca el terra.
    2. El jugador pot saltar amb aquest peu i aterrar amb els dos peus simultàniament; en aquest cas **CAP DELS DOS PEUS** podrà ser el peu de pivot.
  - b. Si **TOTS DOS peus no ESTAN EN CONTACTE AMB EL TERRA** i el jugador:
    1. Aterra amb els dos peus simultàniament, **QUALSEVOL DELS DOS PEUS** pot ser el peu de pivot. En l'instant en què aixeca un dels peus **L'ALTRE** esdevé el peu de pivot.
    2. Aterra sobre un sol peu i després posa l'altre a terra, el **PRIMER PEU** que toca el terra serà el peu de pivot.
    3. Aterra sobre un peu, el jugador pot saltar amb aquest peu i aterrar amb els dos peus simultàniament; en aquest cas **CAP DELS DOS PEUS** podrà ser el peu de pivot.

### **C. Avançar amb la pilota**

1. Després d'**ATURAR-SE** i havent establert un peu de pivot:
  - a. Pot aixecar el peu de pivot quan fa una passada o un llançament a cistella però **NO** pot tocar el terra abans d'haver deixat anar la pilota de les mans.
  - b. **NO POT** aixecar el peu de pivot per començar un driblatge **ABANS** que la pilota no hagi sortit de les seves mans.
2. Després d'**ATURAR-SE** quan **CAP dels dos peus és el peu de pivot:**
  - a. Pot **AIXECAR** un o tots dos peus quan fa una passada o un llançament a cistella però **NO** pot tornar a tocar el terra abans d'haver deixat anar la pilota.

- b. No pot aixecar CAP DELS DOS PEUS per començar un driblatge abans que la pilota no hagi sortit de les seves mans.

**Una infracció d'aquesta Regla és una violació.**

**Comentari:** *NO hi ha violació d'aquesta regla si el jugador no té el control de la pilota.*

**Art. 26 - Driblatge**

- 1. Si un jugador vol avançar amb la pilota, pot fer dribbling, és a dir, pot fer botar la pilota sobre el terra amb una mà.
- 2. El jugador no està autoritzat a:
  - a) fer botar la pilota amb les dues mans al mateix temps més d'una vegada.
  - b) deixar que la pilota descansi a la mà o a les mans i continuar després fent dribbling.

**Art. 27 - Control de la pilota**

- 1. Un jugador té el control de la pilota si:
  - a) té la pilota a les mans,
  - b) està fent dribbling,
  - c) té la pilota a la seva disposició per efectuar un servei de banda.
- 2. Un equip té el control de la pilota:
  - a) quan un jugador d'aquest equip té el control de la pilota,
  - b) els membres del mateix equip es passen la pilota.
- 3. El control finalitza:
  - a) quan s'efectua un llançament,
  - b) quan l'equip contrari obté el control de la pilota.

**Art. 28 - Regla dels tres segons**

1. Un jugador NO ha de romandre més de tres (3) segons a la zona restringida de l'adversari mentre el seu equip té el control de la pilota dintre del terreny de joc i a la pista ofensiva.
2. Una infracció d'aquesta regla és una violació i s'atorgarà la pilota a l'adversari perquè la posi en joc.
3. L'àrbitre no ha de sancionar un jugador que resta accidentalment dins de la zona restringida i no pren part directa en el joc.

**Art. 29 - Regla dels cinc segons**

1. S'ha d'assenyalar violació quan un jugador estretament marcat i en possessió de la pilota no la passa, ni la llança a la cistella, ni fa dribbling, ni la fa rodolar en l'espai de cinc segons.

**Art. 30 - Regla antipassivitat**

1. Un equip que ha aconseguit el control de la pilota viva disposa, per tal d'efectuar un llançament, d'un temps aproximat de vint i quatre (24) segons.
2. Si l'àrbitre aprecia que no fa res per aconseguir una cistella, iniciarà en veu alta i fent el senyal número 14, un compte de deu (10) segons dins del qual s'haurà d'efectuar un llançament de manera obligatòria.
3. El fet que es produeixi una infracció de les regles de joc o que l'àrbitre aturi el joc per qualsevol altre motiu, implica la interrupció de l'aplicació de la regla antipassivitat.
4. No efectuar un llançament a cistella constitueix una violació i la pilota es concedirà a un adversari per tal que la posi en joc des de la línia de banda.

**Art. 31 - Retorn de la pilota a la pista del darrere.**

1. Un jugador de l'equip que controla la pilota en la seva pista davantera no la pot tornar a la seva pista del darrere.

2. Es considerarà que la pilota és tornada a la pista del darrere quan un jugador de l'equip que té el control de la pilota:
  - a) És l'ÚLTIM de tocar-la abans que aquest penetri a la zona del darrere, i
  - b) un jugador del mateix equip és el PRIMER de tocar la pilota:
    - 1) després que la pilota toqui el terra en la zona del darrere o
    - 2) si aquest jugador està en contacte amb el terra en la zona del darrere.
3. Això s'aplicarà en els serveis de banda a excepció dels efectuats des del mig de la línia lateral.
4. La línia central forma part de la pista del darrere.
5. Si hi ha cap incompliment d'aquesta regla, s'atorgarà la pilota als adversaris perquè la posin en joc des del mig de la banda.

### **Art. 32 - Retenció de la pilota**

1. Té lloc la retenció de pilota quan dos o més adversaris tenen una o ambdues mans amb fermesa sobre la pilota. Quan s'ha assenyalat retenció de pilota, el joc es reprendrà donant la pilota a l'equip que defensava.
2. En cas de dubte s'atorgarà la possessió de la pilota a l'equip que es troba a pista defensiva.
3. Sempre que la pilota quedi retinguda entre els suports de l'anella i el taulell a l'últim tir lliure, o a qualsevol acció de joc es farà un salt entre dos entre els jugadors que decideixin llurs entrenadors.

### **Art. 33 - Jugador en acció de tir a cistella**

1. Es considera que un jugador està en acció de tir a cistella quan, a judici de l'àrbitre, ha començat una temptativa de tir, llançant o colpejant la pilota vers la cistella i aquesta temptativa continua fins que la pilota ha sortit de la mà o de les mans del jugador.
2. En cas de TIR A CISTELLA EN SUSPENSÍÓ, l'acció de tir CONTINUA, fins que es completi la temptativa (la pilota ha sortit de les mans del jugador) i el jugador torna a tocar amb els dos peus el terra.

3. Perquè una falta es consideri que ha estat comesa sobre un jugador en MOVIMENT CONTINU, els seus braços han d'indicar un intent de tir a cistella.

#### **Art. 34 – Defenses Il.legals**

1. S'entendrà per defensa il.legal qualsevol defensa en zona.
2. La decisió sobre el tipus de defensa utilitzada és únicament de l'àrbitre.
3. La defensa il.legal es sancionarà amb un (1) tir lliure i possessió de pilota a mig camp per l'equip contrari al que ha comés la infracció de la regla.
4. L'àrbitre sancionarà aquesta infracció amb el mateix senyal que es fa servir a les Regles Oficials de la FIBA per les violacions de 24" de possessió, però fent el gest amb les dues mans a la vegada.
5. Aquesta infracció s'anotará a l'acta del partit amb una **Z** a la casella dels minuts a l'arrossegament dels punts

#### **Art. 35 - Faltes**

1. Una falta és una infracció de les regles de joc que implica , un contacte personal amb un adversari o un comportament antiesportiu.

#### **Art. 36 - Llançaments lliures**

1. Un llançament lliure és una oportunitat donada a un jugador per marcar un punt mitjançant un tir lliure a cistella des d'una posició presa immediatament darrere de la línia de llançaments lliures.
2. El llançament lliure el farà el jugador contra qui s'ha comès la falta personal. En cas de caure lesionat aquest jugador, el llançament serà efectuat pel jugador substituït.
3. En cas de falta tècnica serà el capità qui decidirà el llançador.

#### **Art. 37 - Com s'intenta un llançament lliure**

1. El jugador que ha d'efectuar el tir lliure té cinc segons per fer-ho.

2. Quan un jugador fa un llançament, els altres jugadors es col·locaran de la següent manera:
  - a) dos jugadors de l'equip contrari ocuparan les places més properes al cèrcol,
  - b) els altres jugadors alternaran les places.
3. Si l'últim llançament lliure no toca el cèrcol i no reïx, s'atorgarà la pilota a un adversari perquè la posi en joc des de la línia lateral.
4. Cap jugador no pot tocar la pilota fins que aquesta no toqui el cèrcol. Tampoc podran entrar en el passadís de tirs lliures fins que la pilota no hagi sortit de les mans del llançador, excepte els jugadors situats fora del passadís de tirs lliures que no podran entrar-hi fins que la pilota no toqui el cèrcol.

#### **Art. 38 - Conducta antiesportiva - falta tècnica**

1. En el Minibàsquet tots els jugadors han de mostrar un esperit esportiu i de cooperació, i no hauran de fer cas omís de les ordres dels àrbitres, ni tampoc utilitzar mai tàctiques antiesportives.
2. Després de ser advertits, si persisteixen en la seva actitud, se'ls podrà assenyalar una falta tècnica.
3. Aquesta falta tècnica serà degudament anotada en l'acta de partit i es concediran dos (2) tirs lliures més servei de banda a l'equip adversari.

#### **Art. 39 - Falta tècnica dels entrenadors, suplents o acompanyants**

1. L'entrenador, l'ajudant d'entrenador, els suplents o els acompanyants no poden dirigir-se de forma irrespectuosa als àrbitres, als auxiliars de taula, ni als adversaris.
2. Tampoc podran sortir de la zona de la banqueta del seu equip, a excepció que:
  - a) sigui per atendre un jugador lesionat després d'haver rebut el permís de l'àrbitre, o
  - b) per demanar un temps mort, i
  - c) els suplents per demanar substitució a la taula d'anotadors.
3. Una falta comesa per un jugador que ja ha comès cinc faltes serà anotada a l'entrenador.

4. En cas de sanció de falta tècnica, es concediran dos (2) tirs lliures més servei de banda. El capità de l'equip adversari ha de designar el llançador dels tirs lliures. Durant el llançament lliure, els jugadors no s'alinearan al llarg del passadís dels llançaments lliures. Després dels llançaments lliures, la pilota serà posada en joc des de l'exterior del terreny de joc, a l'altura de la línia de mig camp oposat a la taula d'anotadors, per qualsevol jugador de l'equip del tirador del llançament lliures, tant si els tirs han reeixit com si no.
5. Quan a un entrenador li és assenyalada la segona falta tècnica serà automàticament desqualificat, i haurà d'anar al vestidor del seu equip i romandre-hi durant tot el partit o, si ho prefereix, abandonar el recinte esportiu. Les faltes tècniques per defensa il·legal no compten per aquesta acumulació.

#### **Art. 40 - Falta personal**

1. Una falta personal és la que implica contacte amb un adversari.
2. Un jugador no ha de bloquejar, agafar, empentar, carregar un adversari ni repenjar-s'hi o impedir-li avançar mitjançant els braços estesos, les espatlles, els malucs o els genolls, o bé doblgant el cos de forma anormal o fins i tot utilitzant mitjans brutals.
3. Si es produeix un contacte personal, encara que no estigui inclòs en aquestes Regles, i el causant n'obté avantatge, s'assenyalarà una falta personal al jugador responsable del contacte.
4. Si la falta fou comesa sobre un jugador que no tirava a cistella, s'atorgarà la pilota a aquest jugador o a un dels seus companys d'equip perquè faci un servei de banda o fons.
5. Si la falta fou comesa sobre un jugador quan intentava tirar a cistella, se li atorgaran dos o tres llançaments lliures, si la cistella no ha estat aconseguida. Si la cistella hagués reeixit, se li concedirà un llançament lliure addicional.

#### **Art. 41 - Falta antiesportiva**

1. Una falta antiesportiva és una falta personal que, a parer de l'àrbitre, ha estat comesa deliberadament per un jugador. L'àrbitre explicarà al jugador el motiu de la sanció.
2. Un jugador que comet dues faltes antiesportives serà desqualificat.

3. S'atorgaran dos llançaments lliures al jugador que ha estat objecte de la falta antiesportiva, i el joc es reprendrà amb un servei de banda en el punt central de la línia lateral, executat per un jugador del mateix equip que ha efectuat els llançaments lliures.
4. En cas d'haver aconseguit la cistella, es concedirà un tir lliure addicional i es lliurarà la pilota per a un servei de banda.

#### **Art. 42 - Falta desqualificant**

1. Tota infracció flagrant de caràcter antiesportiu segons els articles 37, 38, 39 i 40 és una falta desqualificant.
2. Aquesta falta serà anotada en l'acta del partit i es concediran dos tirs lliures i la possessió de la pilota a l'equip adversari per a un servei de banda a l'altura de la línia de mig camp, a la banda oposada a la taula d'auxiliars.
3. Un entrenador serà castigat amb falta desqualificant en el supòsit que el seu equip jugui amb menys de cinc jugadors, sempre que tingui jugadors disponibles per jugar i no faci cas del requeriment de l'àrbitre per jugar el partit amb aquells cinc jugadors.

#### **Art. 43 - Doble falta**

1. Una doble falta és aquella que cometen dos adversaris aproximadament al mateix temps, un contra l'altre.
2. S'anotarà una falta a cada jugador i es reprendrà el joc segons els casos següents:
  - a) **QUAN CAP EQUIP TÉ EL CONTROL DE LA PILOTA.**  
Amb un salt entre dos entre els jugadors implicats.
  - b) **QUAN UN EQUIP TENIA EL CONTROL DE LA PILOTA**  
Se li lliura la pilota a l'equip que tenia el control de la pilota, per treure de banda lateral.
  - c) **QUAN HAGI CISTELLA I FALTA DOBLE**  
S'anotarà la cistella i traurà de fons l'equip que ha rebut la cistella.

#### **Art. 44 - Cinc faltes per jugador**

1. Un jugador que ha comès cinc faltes, ha d'abandonar automàticament el terreny de joc, i es converteix automàticament en suplent.
2. Ha de ser substituït per un company d'equip, sempre que es pugui.

#### **Art. 45 – Faltes d'equip**

1. A partir del vuitè (8) període, un cop que un equip hagi comès quatre (4) faltes de jugador, siguin personals o tècniques, totes les faltes posteriors es penalitzaran amb dos tirs lliures.
2. El període extra s'entén com una continuació del vuitè (8) període.

#### **Art. 46 - Falta d'un jugador de l'equip que controla la pilota**

**Una falta comesa per un jugador**, de l'equip que controla la pilota, s'haurà de sancionar sempre, anotant la falta en el compte de l'infractor i amb un servei de l'adversari fet des de l'exterior del terreny de joc, en el punt més proper a la línia de banda i en el lloc en què s'ha comès la falta. (Excepcions: vegeu Arts. 41, 44, 45 i 46).

#### **Art. 47 - Faltes en situacions especials**

Es poden produir **altres situacions** a més de les previstes en aquestes Regles, quan **les faltes són comeses aproximadament al mateix temps** o durant el període en què la pilota és morta, després d'una falta o una doble falta.

En aquestes situacions s'haurà d'aplicar els principis establerts en l'article corresponent de les REGLES OFICIALS DE BASQUETBOL vigent.

## **DISPOSICIÓ ADDICIONAL PRIMERA SITUACIONS ESPECIALS**

1. En cas de situacions i normes no presents en aquestes Regles s'aplicarà allò establert a les Regles Oficials de Basquetbol de la FIBA vigents en aquest moment.
2. Si al contrari no estigués la situació establerta a les Regles Oficials de la FIBA, el Director Tècnic de la FCBQ, junt amb el Director Tècnic de l'ECAB, proposaran a la Junta Directiva la resolució del cas.

## **DISPOSICIÓ ADDICIONAL SEGONA ELECCIÓ CISTELLES I BANQUETES**

1. En tots els partits el primer equip designat per jugar (equip local), tindrà la banqueta i la seva cistella a l'esquerra de la taula dels anotadors, de cara al terreny de joc.

Però si els dos equips estan d'acord, poden intercanviar les banquetes d'equip i/o les cistelles.

2. Durant un partit, només tenen dret de col·locar-se a la banqueta del seu equip les persones següents: l'entrenador, l'entrenador adjunt, els suplents i un màxim de 5 acompanyants que tinguin una responsabilitat especial envers l'equip, amb la seva llicència corresponent, com són el director tècnic, el delegat d'equip, el delegat de camp (en camp contrari), el metge, el massatgista, etc....

## **DISPOSICIÓ ADDICIONAL TERCERA REGLES DE JOC DE PASARELLE**

Els partits que, segons les corresponents Bases de Competició a la qual pertanyin es regulin per aquestes Regles, es regiran per les "Regles Oficials de Minibàsquet", amb les següents modificacions:

1. Es faran servir actes de color groc, aprovades per l'Assemblea de la FCBQ.
2. S'utilitzarà la pilota de joc de característiques iguals a les de les Regles Oficials de la FIBA per a la competició masculina (mida 7), i per a la femenina la pilota intermitja, aprovada per l'Assemblea de la FCBQ.  
Tots els partits de categoria **preinfantil** es jugaran amb pilota de **minibàsquet (mida 5)**.
3. El terreny de joc, tauler i cistella seran iguals als de les Regles FIBA.
4. El temps de joc d'un partit tindrà sis (6) períodes de vuit (8) minuts cadascuna, amb un interval d'un (1) minut de descans entre període i període, i tres (3) minuts de descans entre el tercer i quart període.
5. La norma d'alineació és la següent:
  - En els cinc primers períodes tots els jugadors inscrits a l'acta han d'haver estat alineats des del començament de dos períodes com a mínim, excepte en els casos de lesió, desqualificació o haver comès cinc faltes personals.
  - Sense cap mena d'excepció, un jugador només pot haver actuat durant un màxim de quatre períodes durant tot el partit. Pel que fa al cas, es considera que un jugador ha participat en un període quan hi ha intervingut, ni que sigui durant un mínim de temps.
6. Cada equip disposarà solament d'un (1) temps mort per cada part i període extra, haurà d'ésser demanat per l'entrenador o el seu ajudant, i la durada màxima serà d'un minut. Els temps morts es concediran després de la xiulada de l'àrbitre. No es pot concedir temps mort després de cistella.
7. El rellotge de partit s'aturarà igual que en el Regles de Joc de Minibàsquet.
8. No s'aplicaran les regles de 8" i 24" de les Regles de Joc de la FIBA.
9. S'aplicarà la regla de la defensa il·legal de les Regles de Minibàsquet.
10. S'aplicarà la cistella de tres punts igual que en les Regles Oficials de la FIBA.
11. S'aplicarà el salt entre dos com a les Regles de Joc de Minibàsquet.
12. S'aplicarà el llançament de Tirs Lliures per falta d'equip igual que a les Regles de Joc de Minibàsquet.

13. No s'aturarà el rellotge després de cistella als dos últims minuts del partit, com en les Regles de Joc de la FIBA.
14. Quan la diferència sigui de 50 punts aquell tempeteig serà el resultat final del partit, l'anotador deixarà d'anotar els punts aconseguits, continuant el partit fins a la fi del temps reglamentari de joc.

### **DISPOSICIÓ ADDICIONAL QUARTA**

#### **REGLES DE JOC DE LA CATEGORIA INFANTIL NIVELL "A"**

Els partits que, segons les corresponents Bases de Competició a la qual pertanyin es regulin per aquestes Regles, es regiran per les "Regles Oficials de la FIBA", amb les següents modificacions:

1. Norma d'alineació:
  - En els tres primers períodes tots els jugadors inscrits a l'acta han d'haver estat alineats des del començament en un període com a mínim, excepte en els casos de lesió, desqualificació o haver comés cinc faltes personals.
  - Sense cap mena d'excepció, un jugador només pot haver actuat durant un màxim de tres períodes durant tot el partit. Pel que fa al cas, es considera que un jugador ha participat en un període quan hi ha intervingut, ni que sigui durant un mínim de temps.
2. Quan la diferència sigui de 50 punts aquell tempeteig serà el resultat final del partit, l'anotador deixarà d'anotar els punts aconseguits, continuant el partit fins a la fi del temps reglamentari de joc.

### **DISPOSICIÓ ADDICIONAL CINQUENA**

#### **APROBACIÓ DE LES REGLES DE JOC**

1. Aquestes Regles han estat aprovades per l'Assemblea General de la Federació Catalana de Basquetbol, en reunió celebrada el dia 30 de Juny de 2007.
2. Aquestes Regles s'aplicaran a partir del dia 1 de Juliol de 2007.